

Министерство культуры Российской Федерации
Российская государственная библиотека для молодёжи

ИЗОТЕКСТ
Сборник материалов
конференции исследователей комиксов
19 – 20 мая 2016

МОСКВА
2016

ББК 84(2Рос=Рус)6
И 38

Составители – А. Кунин, Ю. Магера
Оформление обложки – Е. Безрукова

Все материалы опубликованы в авторской редакции.

И38 Изотекст: Сборник материалов конференции исследователей комиксов 19-20 мая 2016 г. / Рос.гос. б-ка для молодёжи; Сост. А.И. Кунин, Ю.А. Магера. – М.: Рос.гос. б-ка для молодёжи, 2016. – 118 с.

ISBN 978-5-9907057-7-7

В сборник вошли материалы выступлений первой российской научной конференции, посвященной проблематике комикса и рисованных историй в контексте книжного дела и смежных областей знания. Конференция состоялась 19-20 мая 2016 г. в Российской государственной библиотеке для молодёжи 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 978-5-9907057-7-7

© Российская государственная библиотека для молодёжи, 2016

СОДЕРЖАНИЕ

А. Кунин. Вместо предисловия	4
И. Антанасиевич. Адаптации русской классики в комиксах королевской Югославии	5
А. Воронкова. Комиксы и социальная тематика: Опыт работы в школах, колледжах, закрытых образовательных заведениях	29
А. Гущина. Мыши и люди: комикс как актуальный медиум для презентации и интерпретации трагических событий прошлого	36
Д. Дмитриева. Комиксы в объективе культурологии: проблемы, подходы, исследовательские стратегии	48
О. Емец. Разные взгляды в рассказе А. Платонова «Цветок на земле» и его графической адаптации	57
Т. Киселева. Комиксы и рекламная коммуникация: основные формы взаимодействия в XX в.	62
А. Кунин. Фестивали как культурная институция и их роль в развитии национальной индустрии рисованных историй	71
Ю. Магера. Переосмысление архетипа «благородного разбойника» в манге «Дочь Двадцатилетнего» (<i>Nijuuy Mensou no Musume</i>)	77
А. Павловский. «Страх комикса»: комиксофобия в Советском Союзе	86
Д. Плешак. Боги с рогами: религия в комиксе <i>Sweet Tooth</i>	97
Ю. Тарасюк. Манга для девочек и молодых женщин, или Жанры «сёдзё» и «дзёсэй» на российском рынке	104
Общий список докладов конференции	113
Summary	114

Вместо предисловия

Российская государственная библиотека для молодежи является ведущим российским научно-методическим центром исследования целого спектра вопросов, связанных с проблематикой молодежного чтения. Определенное место в данном контексте занимает и изучение рисованных историй (комиксы, манга и т.п.).

С августа 2010 г. в РГБМ ведется практика библиотечного обслуживания читателей рисованных историй, формируется специализированный фонд книжно-журнальных изданий на русском и иностранных языках, проводятся мероприятия культурного и просветительского характера, организуются межрегиональные и международные проекты.

Результаты изысканий РГБМ в области рисованных историй публиковались в сборнике «Изотекст». Всего было опубликовано пять таких изданий (2010, 2011, 2012/13, 2014 и 2015). Сборник был адресован библиотекарям, клубным работникам и широкому кругу исследователей, заинтересованных в использовании рисованных историй в работе с молодежью в целях приобщения к чтению.

К 2016 г. тема рисованных историй в культмассовой работе публичных библиотек России обрела свое функциональное положение и роль сборника «Изотекст» утратила свое прежнее значение. Это послужило причиной для пересмотра концепции издания. Было решено учредить научно-методический проект – Международную конференцию исследователей комиксов «Изотекст» с последующим изданием одноименного сборника материалов конференции.

Первая конференция «Изотекст» состоялась 19-20 мая 2016 г. в рамках Международного фестиваля рисованных историй «КомМиссия» в РГБМ. В конференции приняли участие исследователи из России, Франции, Армении, Сербии и Болгарии. В докладах рассматривался круг вопросов историографического, культурологического и философского характера.

Конференция подобного рода проводилась впервые в истории отечественной научной практики, что оказало некоторое влияние на подбор участников и тематику их выступлений. Отдельные материалы конференции были приняты для публикации в настоящем сборнике. Все статьи представлены в авторской редакции.

Надеемся, что конференция «Изотекст» послужит актуализации исследований в области рисованных историй, станет междисциплинарной площадкой, объединяющей молодых ученых из России и других стран мира, создаст необходимую дискуссионную среду для комплексного подхода к исследуемым вопросам.

Александр Кунин

Ирина Антанасиевич

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

Адаптации русской классики в комиксах королевской Югославии

Аннотация: Исследование представляет собой обзор истории становления и развития феномена российского графического романа в 1930-х годах в Югославии.

Есть серьезные исследования по истории комиксов, которые все как один жалуются, что в России данный вид искусства появился довольно поздно, и в истории европейского комикса «...никогда не было заметных русских имен». Хотя, если мы посмотрим на историю комикса в Югославии, то увидим, что это утверждение ошибочно и у истоков европейской графической литературы легко найти русские имена.

Культура рисованных историй в королевской Югославии развивалась самостоятельно и вполне уверенно в традициях европейского рисованного романа, который теперь представляет собой не только популярную часть книжной индустрии, но и особую культурную традицию. В основе же этой культуры – деятельность «белградского круга» художников. И большая часть из них были в основном русские эмигранты.

Ключевые слова: графический роман, комикс, рисованная история, югославский графический роман, авторский графический роман.

Русская эмиграция сделала много для Королевства Югославия: архитектура и мостостроительство, балет и опера, театральное искусство, лесоводческое дело и медицина, машиностроение и философия — всюду встречаются русские имена. А когда речь идет о развитии такого жанра как рисованная сюжетная история, то русских имен там настолько много, что возникает искушение назвать югославский комикс периода до Второй Мировой войны русским явлением.

В так называемый «белградский круг» художников, которые начали рисовать то, что в Югославии называлось стрип (так здесь сократили американское *comics strip*, взяв из него вторую часть) включают следующие имена: Джордже Юрий Лобачев, Николай Навоев, Сергей Соловьев, Константин Кузнецов, Джордже Джука Янкович, Алексей Ранхнер, Иван Шеншин, Себастьян Лехнер, Мича Димитриевич¹. Девять художников — шесть русских эмигрантов. Нужно отметить, что рисованные истории появилась в королевстве Югославия одновременно с появлением подобной традиции в Европе².

Русские художники довольно часто в качестве сценарной основы для своих комиксов выбирали тексты русской классической литературы, что сделало югославский комикс того времени явлением крайне неординарным, поскольку природа переноса текста в комикс как особую форму текста, требует высокого мастерства и глубокого понимания сути эстетической природы комикса. Хотя мы и называем перенесение текста в новую для него графическую форму словом «адаптация», но все же должны заметить, что термин адаптация не совсем отвечает тому процессу, которому подвергается художественный текст, когда его не просто визуализируют, но делают поликодовым, т.е. не просто переводят в новую форму, требующей нового «чтения», но и делают эту форму функционально иной. Эта «инаковость» текста и вызывает наибольшее число споров, причем не только тогда, когда речь идет о комиксах, а даже тогда, когда мы говорим о других формах визуализации художественных текстов, например, экranизациях.

Сложность анализа механизмов подобных переводов заключается в том, что в науке пока еще не выработана система объективных критериев, которые позволяли бы охарактеризовать отношения художественного текста с его визуальной реализацией. Точно определиться мешает сама природа

¹ В «белградский круг» по разным причинам не включают имена еще трех русских художников комиксов — Всеволода Гулевича, Владимира Жедринского и Николая Тищенко. — Здесь и далее прим. авт.

² Более подробно см.: И. Антанасиевич, Русский комикс Королевства Югославия. Нови Сад: Komiko, 2014; И. Антанасиевич, Русская классика в картинках. Белград: Филологический факультет Белградского университета, 2015 (Белград: Белпак), Библиотека «Язык и литература». Серия «Русская эмиграция в Белграде», кн. 7.

преобразований, обусловленная именно функциональной спецификой той формы, в которую транспортируется текст (фильм ли это или комикс/графический роман). Так, специфика комикса/графического романа требует иной, чем экранизация структуры организации повествования, которая при внешнем сходстве (фрагментарность) и функциональности (средство масовой коммуникации) все же будет к тексту относится иначе, адаптируя его в иную форму, имеющую свой механизм рецепции, отличающийся даже от того, который существует в кинематографии, поскольку кино обладает вербальной составляющей. То есть, такая адаптация, подчиняясь законам комикса «как открытой семиотической системы, включающей в себя набор лингвистических знаков и элементов визуального ряда»³, меняет не только коммуникативную направленность текста, но и символы внутри текста.

Сложность анализа адаптаций художественных текстов, переведенных на язык комикса, а также несколько пренебрежительное отношение к самому процессу транспозиции, который стереотипно воспринимается как упрощение, связана с тем, что упускается самый важный момент, а именно – когда речь идет о комиксе/графическом романе, забывается тот факт, что это креолизованный текст или же текст, имеющий собственную структурную организацию, где графика и текст взаимосвязаны и равноправны, т.е. это уже не просто текст, сопровождающий картинку, а все сигнификативное пространство новой формы представляет собой единое целое, что, кстати, является основным отличием комикса как «рассказа в картинках» от книжной иллюстрации как «картинки к рассказу».

Кроме того, комикс требует активного участия читателя, который должен быть не просто созерцателем или читателем, но созерцателем и читателем одновременно, причем, читателем знающим, понимающим и воспринимающим те инновативные формы, которые являются обязательными для рисованной литературы: «Комикс намного ближе к литературе, чем к кинематографу и мультипликации, в связи с активной перцептивной деятельностью реципиента, который должен, читая присутствующие тексты и переходя взглядом от одного кадра к другому, суметь воссоздать в своем восприятии весь мир звуков и движений, производимых персонажами и предметами. ... Таким образом, мы видим, что среди других экранных искусств, комикс требует большей активности реципиента, который для адекватного восприятия вербально-иконического сообщения должен заняться сотворчеством, маркирующим коммуникативность комикса»⁴.

³ Полякова К.В., Становление семиотической системы американского комикса и японского манга, Санкт-Петербург, 2004.

⁴ Козлов Е.В., Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах, Волгоград, 1999.

Транспозиция художественного произведения в рисованный роман требует учитывать основные типологические характеристики рисованного романа, которые, если отталкиваться от особенностей формы (фрагментарность и принцип монтажа), на уровне жанра дают форму достаточно синкретичную, соединяющую в себе высокие и низкие жанры, т.е. являются жанровую диффузию и в таком виде произведение включается в более широкий культурологический контекст. Причем, при анализе адаптаций нужно обязательно помнить, что все тело комикса представляет политеческое образование, насыщенное не только внутритекстовыми аллюзиями, но и графическими и культурологическими реминисценциями.

Даже краткое перечисление адаптаций художественной классики в югославской рисованной литературе вызывает восхищение, и каждый такой комикс требует отдельного анализа, поскольку представляет собой поликодовый текст, опирающийся на литературный оригинал, но зависящий от него лишь отчасти.

Так Юрий Лобачев, зчинатель авторского графического романа⁵ (первый югославский авторский рисованный роман был напечатан в 1935 г. и назывался «Кровавое наследство». Сюжет для него написал Вадим Павлович Курганский – друг и кум Лобачева, который подписан как В. Чилич, – в анонсе роман так и именовался: «Современный детективно-авантюрный роман из нашей жизни»), был автором романа «Дубровский», который печатался в 1937 г. в журнале «Мика-Миш».

В данном случае речь идет об адаптации, которая берет за основу известный сюжет, переводит его в форму комикса и перерабатывается в согласии с требованиями нового жанра. Поэтому история подается как серия эпизодов-действий, а повествовательность, присущая повести Пушкина смещается во вставки, которые или находятся в титульном кадре, или представляют собой вставки-пробелы между кадрами.⁶

Дубровский, в интерпретации Лобачева, это человек, восстанавливающий справедливость. Он не просто мститель, а именно благородный разбойник, гайдук: комикс Лобачева в подзаголовке называется – История об аристократе-гайдуке. Именуя Дубровского аристократом-гайдуком Лобачев не просто делает Дубровского мстителем-одиночкой, но вводит в роман явление гайдучества как понятного балканскому читателю феномена.

⁵ Слово в сербский язык ввел также Лобачев совместно с редактором газеты «Политика», где печатался роман, Дудой Тимотиевичем, сократив английское comicstrip так, что отбросил первую часть и оставил вторую.

⁶ Текст в кадры в этом и др. рисованных романах того времени вписывал шурин Лобачева, Валериан, брат его жены Лизы, сын генерала К.В. Апухтина, в то время выпускник кадетского корпуса.

История долга, рассказанная Пушкиным, заменяется историей о человеке, который, отстаивая справедливость, решает и свои личные дела.

Впрочем, пушкинская история в новой художественной форме и с новым окончанием является увлекательным чтением и не вызывает отторжения, выступая в качестве новой художественной формы, где переосмысливается или обыгрывается на уровне другого жанра известная тема, сюжет и герои.

Обращался к русской классике и Николай Навоев – молодой, рано умерший (в возрасте двадцати семи лет от туберкулеза) талантливый художник.

В наше время, когда исследования о природе визуального в искусстве актуальны, анализ его адаптации романа «Тарас Бульба» (а он дважды предпринял попытку визуализировать роман) представляет для нас интерес, поскольку художнику удалось показать психологическую драму одинокого отца, пережившего свою трагедию – измену одного сына и гибель другого.



Рис. 1. Страница комикса «Тарас Бульба»

Он, не теряя необходимую для комикса динамику, создает верные психологоческие портреты героев. Рыцарство, фанатичное служение идее – это не только индивидуальная характеристика Андрия, а, в интерпретации Навоева, специфичная особенность всех героев романа. Фанатично предан своей идее Тарас и месть его не просто личной природы, а последовательное служение. Тарас не просто должен наказать одного сына и спасти другого, но в этом его долг, это его личный вклад в то дело, которому он служит. О том, что это его личное служение, свидетельствуют моменты, которые в рисованной версии романа становятся ключевыми – одиночество, почти дон-кихотовское, Тараса, которого в его походе против поляков поддерживает лишь малое количество верных людей и полное одиночество, когда единственными его друзьями и помощниками остаются презираемые им евреи.

Графический роман представляет собой единый композиционно цельный и сильный текст, где каждый лист имеет собственное ядро – семантический и изобразительный центр, от которого отталкивается автор, развивая историю. Сочетая статичные крупные планы с динамикой остальных кадров, которые иногда даются как одно действие, показанное с разных точек/позиций наблюдателя, Навоеву удалось сделать одновременно и очень динамичный, и очень философский роман, и мы можем констатировать, что перевод известного гоголевского сюжета в рамки новой формы дал интересные результаты, которые не являются собой упрощенный, облегченный его вариант, а скорее заставляют по-новому посмотреть на известное произведение.

Также творчество Навоева интересно тем, что он первый из художников-эмигрантов обращается к адаптации произведений советской литературы. Комикс «Великий комбинатор Бендер» по роману Ильфа и Петрова «Золотой теленок» нарисован в 1935 г. для журнала «Стрип». Комикс принадлежит совсем раннему периоду творчества Навоева: он еще совсем «сырой», еще не выработан узнаваемый авторский стиль, плох и не до конца последовательно сделан сценарий, который Навоев писал лично, но для нас он представляет особый интерес – это первый комикс по произведениям Ильфа и Петрова, причем комикс, появившийся в эмиграции всего через четыре года после публикации романа в СССР, где он сначала выходил частями в журнале «30 дней» за 1931 г. (в номерах 1-7, 9-12), а как отдельная книга впервые был опубликован в 1933 г. в издательстве «Федерация». Мы можем предположить, что Навоев его читал в парижском русском эмигрантском журнале «Сатирикон», который с мая 1931 г. перепечатывал роман из советского журнала.

Впрочем, хоть история о похождениях Великого комбинатора по всей видимости лично очень нравилась молодому художнику, но справиться с ней

он не смог и потому постарался выдержать только одну сюжетную линию – историю с автопробегом. Но и с ней совладать Навоеву не удалось, поэтому художник принимает решение закончить неудавшуюся попытку.

Как мы уже сказали адаптаций советской литературы в творчестве художников-эмигрантов не много.

И один из самых интересных эмигрантских комикс-романов – роман «Казаки» Сергея Соловьева 1938 г., который представляет адаптацию романа «Тихий Дон» Шолохова. И этот небольшой по объему роман – культурологическое явление по ряду причин: это первая графическая адаптация совсем недавно написанного романа (напомню, что роман «Тихий Дон» опубликован в 1935 г. За исключением четвертого тома, который написан Шолоховым позже и напечатан в 1940 г.). Это графическая адаптация, выполненная художником-эмигрантом произведения советского писателя, которое касается очень большой темы – темы Гражданской войны. Этот рисованный роман выходит в Югославии – центре русской казачьей эмиграции, а именно Югославия приняла самое большое количество казачьих соединений из Галлиполи (прежде всего кубанцев, а затем и казаков Дона). Здесь создавались даже целые казачьи поселения-хутора, и многие казаки мечтали о создании территории Свободная Казакия в рамках государства Югославия.⁷

Даже одного из перечисленных моментов достаточно, чтобы этот рисованный роман стал событием, а по совокупности мы должны признать, что появление этого романа – чрезвычайно интересное явление, требующее отдельного анализа как механизмов его появления, так и самого романа.

Комикс представляет собой своеобразный пастиш, где частично сохранен и авторский, т.е. шолоховский стиль, время действия и персонажи. Повторяя некоторые сюжетные ходы оригинала, Соловьев все же дает в комиксе собственную версию исторических событий: он не просто меняет сюжет, а меняет его в соответствии с тем идеологическим вектором, который ему близок и, таким образом, его комикс имеет собственную художественную независимость. Все военные сцены Соловьевым представлены гиперреалистично: война показана мазками яркими, жестокими, сильными. И сражения, и плен нарисованы человеком видевшим и знающим это войну. Кадры эти являются единственным русским комиксом о Великой войне, что увеличивает ценность самого комикса.

⁷ См. подробнее: Даватц В. Х., Львов Н. Н. Русская армия на чужбине. Белград, 1923.

Йованович М. Русская эмиграция на Балканах: 1920-1940. М.: Библиотека-фонд «Русское зарубежье»; Русский путь, 2005.



Рис. 2. Титульный лист комикса «Казаки»



Рис. 3-4. Кадры комикса «Казаки»

Соловьев создал удивительный комикс-роман, чей сюжет, хоть и в некоторой мере основан на сюжете «Тихого Дона» и повторяет роман Шолохова, но в комиксе присутствует прием романа-эпопеи, когда жизнь и судьбы героев изображаются на фоне крупных исторических событий, но тем не менее является собой не просто рисованную адаптированную версию романа, а новую художественную реальность.

Кроме всего прочего, комикс Сергея Соловьева – это еще и великолепный пример того, как мастерски интегрируются сюжеты одной сферы искусства в другую, как включаются в вымышленный мир реальные исторические события, как формируется пространство так называемых «фикциональных»/«вымышленных» миров, как с опорой на чужой фикциональный мир создается новый, авторский (в данном случае термин «фикационный» используется в значении, которое возникло с развитием концепции перформативных высказываний Д. Остина и Д. Серля).

К советской тематике обращался и Иван Шеншин – автор комикса «Волшебник Хоттабыч» (Чаробъяк Хотабић) по роману Лазаря Лагина «Старик Хоттабыч». Этот комикс Шеншин начинает рисовать в конце 1940-го г. Принимая во внимание тот факт, что «Старик Хоттабыч» Лагина печатался по

частям в 1938 г. в газете «Пионерская правда», а потом — в 1939 г. в журнале «Пионер», а отдельное книжное ее издание увидело свет лишь в 1940 г., сам факт такой быстрой адаптации на язык новой формы советской детской повести-сказки впечатляет. Тем более, что в Югославии книга Лагина переведена не была.



Рис. 5. Кадры комикса «Старик Хотабыч»

Как и каким образом повесть попала к Шеншину мы ныне не знаем, но известно, что похождения советского пионера Вольки Костылькова и древнего арабского джинна Гассана Абдурахмана ибн Хоттаба оказались настолько интересными, что он без размышления начал создавать рисованную версию их приключений.

Правда, все моменты идеологической природы, встречающиеся в повести, Шеншин нивелировал, поэтому советский пионер Волька стал русским гимназистом, а комикс Шеншина так и назывался — «Волшебник Хоттабыч: приключения одного гимназиста». Кстати, идеологии в версии 1938 г. было не так много (хотя существует легенда о том, что Сталин лично правил рукопись Лагина), особенно если сравнить с редакцией 1955 г.

Шеншин переносит время действия в период до революции, что влияет на весь комикс: озорная и авантюрная история окрашивается в дополнительный оттенок мягкой ностальгии.

Особый интерес для исследователя представляют и комиксы Константина Кузнецова в tandemе с переводчиком Павлом Поляковым. Совместно они создали диалогию по сказкам Пушкина «Сказка о царе Салтане» (Байка о цару Салтану) и «Сказка о Золотом петушке» (Саска о златном петлићу) и комикс по сказке П. Ершова «Конек-горбунок» (Коњиц-вилењак).

Эта графическая трилогия Полякова и Кузнецова создала новый русский сказочный мир, где гений Пушкина и Ершова визуально поддержали талантливые рисунки Кузнецова, а текст с большим вкусом и тонким пониманием культурологических нюансов, переведен Поляковым.

Перевод Полякова очаровывает не столько удачным выбором лексики, которая передает легкость пушкинского стиха, но и той ритмической выдержанностью, той музыкальной гармонией, которая так была присуща Пушкину и которая делает таким сложным искусство переводов его произведений.

Перевод Полякова — редкий образец удачного соединения стиля, музыки и смысла, которое отличает оригинал. А с учетом того, что это все представляет собой адаптацию текста, которая вместе с изображением создает новый жанр — комикс, мы получаем гениальное творение, читать и рассматривать которое — наслаждение.



Рис.6. Заключительная страница комикса «Сказка о царе Салтане»

Еще один графический роман на основе русской классики, «Пиковая дама» Константина Кузнецова, интересен тем, что является не столько адаптированной версией русской классики и высоким образцом рисованной литературы, а тем, что роман обладает собственным механизмом адаптации

литературного произведения-основы, что делает его незаурядным явлением, когда речь идет об адаптированной графической истории.

Сама сюжетная линия, подчас, хоть довольно точно цитирует текст, все же отличается от истории, рассказанной Пушкиным, поскольку ее начало является своеобразным приквелом к пушкинскому произведению.

Кузнецковская история о трех картах и несчастном Германне начинается с рассказа от том, как бабушка Томского пристрастилась к картам, и виноват в этом оказался... влюбленный в нее герцог Ришелье⁸. По крайней мере, эта вина приписывается в графической истории Кузнецова именно ему. Поэтому история начинается не привычным пушкинским «Однажды играли в карты у конногвардейца Нарумова», а вполне в рамках романа в стиле Александра Дюма: «В 1775 г. Париж был самым роскошным городом мира...».



Рис.7. Страница комикса «Пиковая дама»

Предыстория молодой красавицы описывается довольно подробно и занимает в общем объеме графического романа Кузнецова приблизительно-

⁸ Судя по описываемому периоду, это не тот герцог, герой «Трех мушкетеров» Дюма, а скорее всего третий герцог Ришелье, а именно Луи Франсуа Арман де Виньери дю Плесси, также герой романов Александра Дюма «Шевалье д'Арманталь», «Дочь регента», «Жозеф Бальзамо» и «Ожерелье королевы».

но солидных сорок процентов, что делает историю вполне оригинальным произведением. Сама же графиня показана как орудие мести, она тоже не властна над высшими силами, которые сначала заставили графиню сообщить Германну тайну трех карт, а потом его наказали, заманив в ловушку, поскольку Германн нарушает не только законы, принятые в человеческом обществе, но и вторгается в иные сферы, нарушает иные законы — и ни о какой пощаде не может быть и речи. Подводя итог, мы можем сказать, что рисованная история Кузнецова — не просто сюжетная адаптация повести Пушкина, а уже авторская интерпретация пушкинского текста, рассказанная языком новой формы.

Несколько иной механизм адаптации Кузнецовых использует в комиксе «Хаджи-Мурат», который появился на свет в 1937 г. Сама сюжетная линия, хоть и опирается на текст Толстого, с повестью «Хаджи-Мурат» имеет мало общего и создана как авторская история о присоединении Кавказа.⁹ Для романтизации образа Хаджи-Мурата Кузнецовых включает и неожиданный персонаж — дочь Шамиля Дину (аллюзия на девочку — героиню «Кавказского пленника»), которая видит героя Кавказа не в лице отца, а в Хаджи-Мурате. Совмещая два кавказских текста Толстого Кузнецовых создает оригинальный авторский комикс и хоть кузнецовская интерпретация сюжета, конечно, далека от текстов Толстого, но некоторым образом художнику удалось передать основной посыл текста, рассказать историю человека — несдающегося рабочника на всхahanном поле.



Рис. 8. Кадр комикса «Хаджи-Мурат»

Обращается Кузнецов в своем творчестве и к текстам Гоголя. В 1938 г. он создает комикс «Ночь перед Рождеством». Кузнецов и в этом комиксе продолжает эксперименты по соединению текста и изображения, но сценарно комикс представляет детальный пересказ произведения Гоголя и отличает-

⁹ Тема весьма популярная в то время: например, еще один графический роман на эту тему «Газават» нарисовал еще один русский художник-эмигрант Иван Шеншин.

ся от него разве что тем, что из рассказа исчезает довольно выигрышный для комикса персонаж – Пацюк.

Вообще, в этом комиксе текст Гоголя наименее подвержен изменениям: Кузнецов старательно переносит дух и букву гоголевского текста, позволяя себе вольности разве что в сценах с Солохой.

Сама же повесть сознательно рассказывается Кузнецовым как сугубо рождественская история: с таинственными мистическими событиями и счастливым концом. В ней есть и обязательная для рождественской истории дидактичность, и обязательный счастливый конец.

Для Кузнецова важно, что история входит в сборник «Вечера на хуторе близ Диканьки»: он пытается сохранить присущую сборнику повествовательность, старательно выписывая создавая не просто условное село, а именно украинское село, тщательно выписывая детали.

Комикс читается скорее как этнографический очерк, и даже в выигрышных для комикса сценах с чертом, Кузнецов не отходит от выбранной им позиции. Черт, ведьма и остальная мистика комикса лишь подчеркивает, что речь идет о добре рождественской сказке, рассказанной с добродушным юмором. Кузнецов поэтизирует сельскую жизнь, перемежая панорамные картины, идеализирующие простой быт, с картинами веселой рождественской суматохи. Тонкий юмор сюжета строится так, что становится вполне понятен балканскому читателю.

Впрочем, нужно отметить, что комикс как сложная структура различных по своему происхождению и иерархической сложности элементов, всегда создает тексты универсальной природы, а отдельные элементы комикса (вербальные и визуальные), призванные подчеркнуть его национальный характер по сути представляются элементами внешними, оформительскими и не способны изменить правила по которым создается комикс.

Может быть одной из самых интересных особенностей графического романа в Югославии в период между двумя войнами будет его изумительная способность верно адаптировать и переносить в систему визуальной подачи довольно сложные произведения русской классической литературы. И особая заслуга в этом принадлежит прежде всего художнику Алексею Ранхнеру, который является создателем эпических по стилю и идее графических романов, основой которых была русская классика: «Ревизор», «Воскресенье», «Капитанская дочь» и т.д. Как мы видим, тематика выбрана совсем серьезная, таким же серьезным было и воплощение, которое сложно на-

звать адаптацией классики для детей. Это новый подход к классической русской литературе, новый взгляд на нее.

Прекрасный рассказчик, создающий свой текст, Ранхнер использует своеобразную сценарную технику, вводит инновативные элементы, меняя произведение так, что оно не теряет авторский стиль, но органично становится новой формой, становится рисованной историей. Такой процесс перевода в область другой коммуникативной системы требует от автора не только чуткого понимания текста художественного произведения, но и умения подогнать его под специфику другой художественной формы, которая опирается на несколько иные авторские, но и читательские стратегии.

Ранхнеру, выбирающему для своих романов серьезные классические произведения, удается сохранить тот идеино-философский смысл, который в них вложил писатель и подчинить его законам динамики рисованной истории. Исследование романов Ранхнера дает не только материал для изучения подобных процессов, но и представляет возможность анализировать процессы чтения и восприятия рисованного романа как единства визуального текста.

Необходимо также отметить, что произведения Ранхнера учитывают и все особенности рисованной истории, которая является другой коммуникационной системой и требует принципиально иного, нежели «традиционный» текст, подхода. Поэтому многие произведения Ранхнера — не просто визуализация текстов, а их переработка, причем изменение у Ранхнера часто не сюжетное¹⁰, а скорее представляющее новое авторское чтение произведения. В романе «Воскресенье», Ранхнер делает центральной предысторией падения Катюши Масловой, которая в оригинале занимает небольшой, по отношению к остальному тексту, объем.

Отправной сюжетообразующей точкой он делает сцену пасхального поцелуя, которая детально описана в романе. Опираясь на символику данной сцены, Ранхнер включает в свой роман еще две подобные сцены, т.е. усиливает символику первой сцены и доводит число сцен до классического числа три, выстраивая их в нечто, имеющее подобие кумулятивной цепочки: поцелуй пасхальный, описанный Толстым, поцелуй в церкви, где Дмитрий видит Катюшу после своего приезда к тетушкам — сцена, введенная Ранхнером, и поцелуй с нищим, должны подчеркнуть чистоту души Катюши.

¹⁰ За исключением романа «Дочь почтальона», который лишь именами героев и классическим пушкинским началом напоминает об оригинале — рассказе «Станционный смотритель», а на самом деле представляет собой совершенно новое произведение — своеобразный кроссовер, где встречаются сцены и мотивы из многих произведений русских классиков: из «Что делать?» Чернышевского, из «Анны Карениной» Толстого, из «Идиота» Достоевского и пр.

Конечно, Ранхнер упрощает сюжетную линию романа, сводя ее к истории Нехлюдова и Масловой, которую выстраивает как сугубо любовную, что подчеркивается и способом изображения.

Графическая версия драмы «Ревизор» Гоголя в серии романов Ранхнера по мотивам классической литературы также обращает на себя внимание своеобразным подходом к оригинальному тексту, что, в свою очередь, обогащает адаптацию еще и возможностями нового чтения известного произведения. Ранхнер интерпретирует городничего в гоголевском ключе: «очень неглупый по-своему человек». И добивается того, что карикатурно-узнаваемый самодур вдруг начинает приобретать более человеческие черты: он растерян, обескуражен, сбит с толку. Над ним можно посмеяться, но ему можно и посочувствовать. Так же в графическом романе Ранхнера смешены акценты в отношениях Осипа и Хлестакова, причем фигура Осипа выходит на первый план. Такой подход делает образ Осипа более «хлестаковским», т. е. более самоуверенным и развязным.

А образ Хлестакова, хоть и представлен в анонсе в привычном «хлестаковском» стиле, отличается от иллюстраций как Кардовского, так и Боклевского. У Кардовского он хвастлив и труслив, а у Боклевского – воинственен и нагловат, пройдоха. У Алексея Ранхнера Хлестаков предстает перед нами в том виде, в котором его описал Гоголь: «приглуповат и, как говорят, без царя в голове». Такая трактовка образа делает характер Хлестакова более мягким, создает из него типичного «маленького человека», петербургского чиновника. Как мы видим, хотя в версии Ранхнера и нет сюжетных изменений, но интерпретация персонажей отличается от стереотипной, предлагая читателю новое прочтение давно известного произведения.



Рис.9. Страница комикса «Ревизор»

Исследование романов Ранхнера дает не только материал для изучения подобных процессов, но и представляет возможность анализировать процессы чтения и восприятия рисованного романа как единства визуального текста. Необходимо также отметить, что произведения Ранхнера учитывают и все особенности рисованной истории, которая является другой коммуникационной системой и требует принципиально иного, нежели «традиционный» текст, подхода. Поэтому многие произведения Ранхнера не просто визуализация текстов, но и тщательная их адаптация, причем иногда довольно сложная. Так роман «Дочь почтмейстера», лишь именами героев и классическим пушкинским началом напоминает о произведении-основе – рассказе «Станционный смотритель», а на самом деле являет собой совершенно новое произведение – своеобразный кроссовер, где встречаются сцены и мотивы из многих произведений русских классиков: из «Что делать?» Чернышевского, из «Анны Карениной» Толстого, из «Идиота» Достоевского и пр.

В комиксе Ранхнер дает новую идеино-художественную интерпретацию основного мотива первоисточника. Дочь станционного смотрителя, Дуня, в согласии с пушкинским сюжетом уезжает в Санкт-Петербург, но, в интерпретации Ранхнера, отец благословляет ее в дорогу, желая ей стать богатой и счастливой и не забывать отца. Но вся дальнейшая история уклоняется от пушкинского сюжета: Дуня покидает Минского и становится соредакторкой генерала Попова. В данном случае Ранхнер прибегает к своеобразной контаминации, причем речь идет не только о контаминации сюжетно-смысло-вой одного уровня, но и о смешении нескольких системных целостностей. В комиксе наблюдается совсем современная «текстовая лоскутность», текст представляет собой коллаж, который включает в себя различные формы сюжетных отсылок к другим произведениям: так например, сцена на катке взята из романа Толстого «Анна Каренина», а сцена где Дуня покидает Попова и начинает работать в швейной мастерской, желая жить «трудом рук своих», напоминает о романе Чернышевского. В целом же вся история: любовь Минского к Дуне и любовь Дуни к молодому офицеру, страдания старика-отца напоминают, интенсивностью эмоций и сложностью психологических нюансов, романы Достоевского.

Ранхнер в этом романе не только меняет сюжет, но включает в пушкинский текст интонационные и ритмические модели других авторов. Это не просто интертекстуальное включение сцен в рамках специфической цитаты (или специфического способа цитирования), а органический элемент нового текста, создающий новые смыслы. Причем, создавая свой сюжет, Ранхнер не выстраивает сцены в качестве прямого продолжения классических сюжетов, а просто применяет характерный для них набор понятий и



Рис. 10. Страница комикса «Дочь почтальона»

идей. Ранхнеру удается сделать при всем при этом достаточно цельное произведение, используя все многообразие структурных элементов комикса. В тексте доминирует пушкинское лирическое начало, благодаря которому повествование не воспринимается как отрывочное.

Отсылки к различным литературным традициям в этом комиксе имеют разные приемы — от цитирования до прямой рефлексии, но общий пушкинский посыл делает этот текст единым художественным целым.

Ранхнер, возможно, единственный из всех художников и сценаристов комикса, обладал великолепным филологическим чутьем, которое позволяло ему создавать не просто шедевры комикса как жанра, но и давать новую оригинальную интерпретацию известных произведений.

Подобное чуткое чтение текста, которое по сути является творческим диалогом автора с текстом литературного произведения-основы, мы видим и в комиксе «Капитанская дочка». Это юбилейное издание 1937 г. сознательно выстраивается автором так, чтобы подчеркнуть, с одной стороны, величие пушкинского текста, а с другой, показать его потенциальные возможности, раскрыть их используя иную художественную форму.



Рис. 11. Титульная страница комикса «Капитанская дочь»

Создавая свой комикс в неразрывной связи с оригиналом, Ранхнер все произведение оформил как цитату, но цитату переосмысленную.

Часть приключений Гринева во многом отступает от известного нам пушкинского текста, и является переработкой пушкинской же главы, известной в пушкинистике под названием «Пропущенная глава», которая сохранилась в черновой рукописи (в тексте этой главы Гринев именуется Буланиным, а Зурин — Гриневым).

Филологическая серьезность Ранхнера, тщательность анализа текста при составлении сценария: все это подтверждается и в комиксе «Капитанская дочка». Пушкин, рассказывая историю Гринева, особенно его «пугачевские» симпатии, в какой-то момент самостоятельно отказался от такого развития сюжета.

Некоторые исследователи считают, что он сделал это опасаясь, что роман утратит историческое правдоподобие.¹¹ Но есть и иное мнение, связанное как с эволюцией взглядов Пушкина: «Сильное правовое начало сопровождает работу над ранними редакциями романа, думается, потому, что оно в сознании Пушкина лучше соответствует историческим реалиям XVIII столетия....

Выходом из этой реальности служит утопия — «герой сердца», действующий в другом, негосударственном измерении, добивающийся справедливости не на основе закона, а скорее вопреки ему. Таков Пугачев, нарушающий установления своего мужицкого государства; такова сильно идеализированная Екатерина II, пренебрегшая имперским законом ради влюбленных. «Героям сердца» на тронах соответствуют «герои сердца» в быту — Петр Гринев, Маша Миронова. Пушкин в «Капитанской дочке» готов кое-где поступиться узко понимаемым историческим правдоподобием, но зато вносит в роман опыт своего времени...»¹²

Как мы видим, прочтение Ранхнера возвращает нас к первоначальной идеи Пушкина, а сильное правовое начало, упоминаемое в исследовании В.Листова, прочитывается в введенном автором понятии справедливость:

¹¹ См.: Томашевский Б. В. Пушкин. М.; Л., 1961. Кн. 2. С. 288–289; Александров В. Пугачев. (Народность и реализм Пушкина) // Литературный критик. 1937. № 1. С. 38; Петрунина Н. Н. У истоков «Капитанской дочки» //Петрунина Н. Н., Фридлендер Г. М. Над страницами Пушкина. Л., 1974. С. 97. Мнения сторон хорошо суммированы и подытожены в статье: Макогоненко Г. П.Исторический роман о народной войне // Пушкин А. С. Капитанская дочка. Л., 1984. С. 202–204.

¹² Листов В. С. «Пропущенная глава» «Капитанской дочки» в контексте двух редакций романа // Пушкин: Исследования и материалы / АН СССР. Ин-т рус. лит. (Пушкин. Дом). Л.: Наука. Ленинград. отд-ние,1991, Т. 14. С. 246–252.

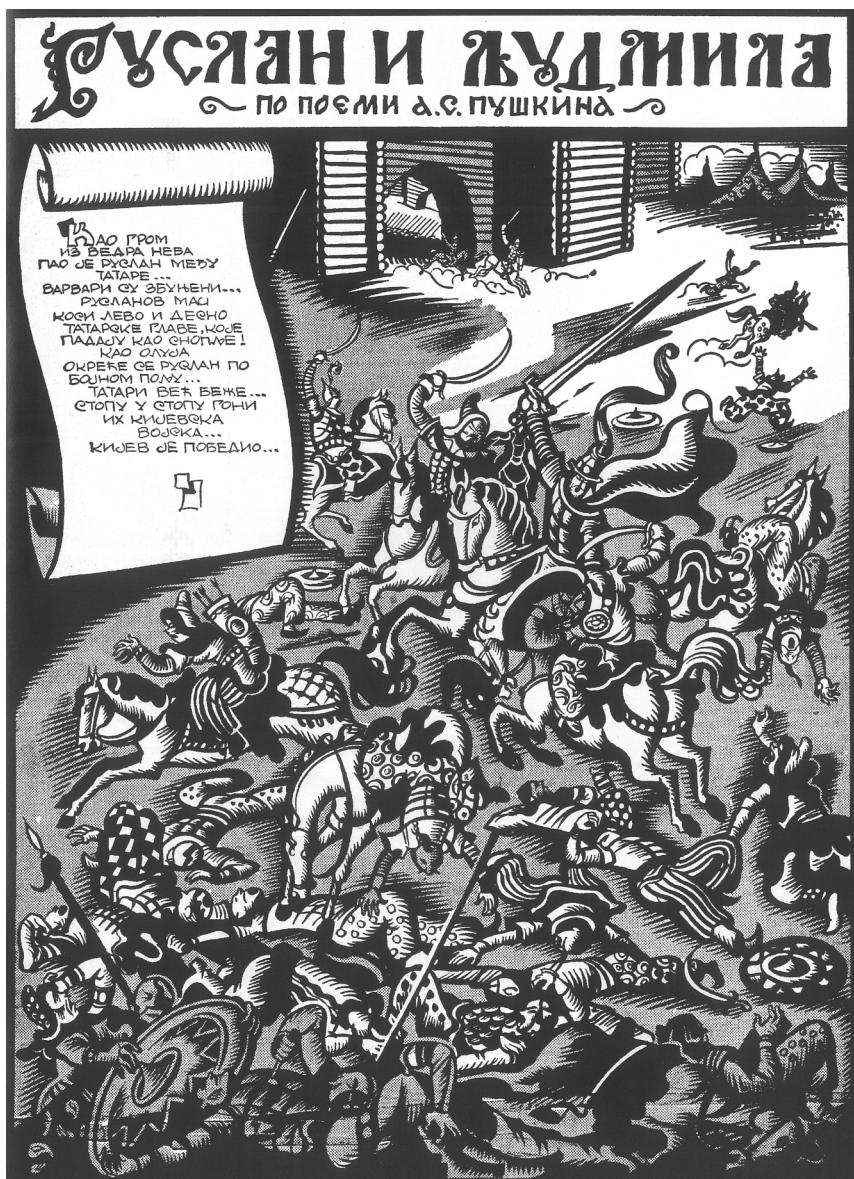


Рис.12. Страница комикса «Руслан и Людмила»

Маша не самостоятельно, а с благословления отца и матери Гринева едет к императрице, надеясь на справедливость, а не на случай. Как мы видим, и в этом произведении Ранхнер чутко и внимательно интерпретиру-

ет текст, ясно понимает сложное взаимодействие формы и содержания и подчиняет ему и внутреннюю сторону художественного конфликта, и логику действия, перенося все это в новую визуальную форму.

Известный художник, сценограф и театральный деятель Владимир Жедринский не входит в так называемый «белградский круг художников», он к комиксу как творческой форме обратился лишь дважды, но его стиль рисунка и способ повествования были настолько сочными, оригинальными и мощными, что обойти стороной его в рассказе об истории русского югославского комикса просто невозможно.

Комикс «Руслан и Людмила» Владимира Жедринского отличает оригинальная композиция, совершенно не отвечающая правилам листа комикса, своеобразная адаптация пушкинского текста, совершенно непривычная для того времени и используемого им жанра цветовая гамма — резкая монохромность: все делает этот роман непохожим на остальные. Свою рисованную историю он выстраивает на самом элементарном и самом сильном контрасте — черного и белого цветов. И это дает неожиданные результаты: прежде всего, рассказ приобретает добавочную определенную символичность, чего собственно и добивался Жедринский, превосходно понимая, что столкновение базовых цветов дает возможность внести в текст дополнительное мировоззренческое содержание.

Умело используя контраст, Жедринский создает лаконичный и цельный роман, где черное и белое совместно выстраивают образ. Это и похоже и не похоже на популярную в России грэппто-графию, которую активно с начала 1920-х гг. использовал М. В. Добужинский, создавая свои фантастические, гиперэкспрессивные произведения. Похожесть заключается в подчеркнутом ахроматизме, а различие в том, что Жедринскому удалось создать не серию закрытых лаконичных плоскостных изображений (к чему тяготеют произведения, сделанные в подобной технике), а используя лишь черный и белый цвета передать и динамику, и пространство, и объем, а также придать тексту более глубокий идейный смысл.

Рисованный роман «Руслан и Людмила» Жедринского — это одиночный эксперимент. Эксперимент свежий и дерзкий. Это явление вне рамок тогдашнего комикса. Эксперимент, который удивляет своим новаторством нас, нынешних, и эксперимент, который изумил читателей тридцатых годов, не привыкших к такой форме изложения. Изумил и ...оставил в некотором недоумении. Роман восприняли несколько настороженно, а Жедринский, не получив поддержки, охладел к комиксу как форме художественного выражения.

Рассматривая историю появления комикса в королевстве Югославия, пытаясь выделить, описать и систематизировать основные специфические черты, присущие ей, а также перечислить темы, механизм и способы сюжетной переработки известных литературных текстов, которые «переводились» на другой художественный язык, переходили в сферу иной художественной формы, мы можем заметить, что механизмы адаптации текстов, ставших основой для комикса универсальны и близки многим механизмам, так же создающим свои новые художественные формы с опорой на исходную форму другого искусства: экранизация, новеллизация и пр. Тьерри Гронштейн именно поэтому в свое время предлагал отказаться от определения комикса как объекта, а рассматривал комикс как «систему, которая станет концептуальной рамкой для любых определений «девятого искусства», которые найдут свое место в этом исследовательском поле и будут входить в отношение друг с другом».¹³

Монтажность комикса, фрагментарность как базовая философская основа явления также имеет универсальный характер: в «Диалектике просвещения» Т. Адорно и М. Хоркхаймера отмечается, что важнейшей характеристикой индустрии культуры является ее «монтажный характер». Данное свойство как нельзя лучше характеризует двойственную сущность комикса, который сочетает в себе черты текста и семиотической системы. Причем комиксу присущее постоянное расширение возможностей семиотической системы: он активно включает новые знаки в систему, и активно использует знаки комиксовой семиотики вне границ текста комикса, активно использует новые темы и активно употребляет подчиняет потребностям комикса художественные приемы других видов искусства, поэтому изучать комикс необходимо только как открытую систему, которая позволит проанализировать не только функционирование самой системы комикса, но и сам феномен комикса и феномен художественных приемов, им используемых в контексте развития культуры как части общества и развития культуры как индустрии.

¹³ Groensteen T. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? // A Comics Studies Reader. University Press of Mississippi, 2009. P. 3-11

Анна Воронкова

Переводчик, волонтер Центра содействия реформе
уголовного правосудия

Комиксы и социальная тематика: Опыт работы в школах, колледжах, закрытых образовательных заведениях

Аннотация: Рассказывается о способах работы с комиксами в закрытых воспитательных учреждениях. Представлены примеры и описание процесса.

Ключевые слова: комиксы, обучение, колония, профилактика, продукция, рефлексия.

Работу с комиксами в колониях для несовершеннолетних начала художница Виктория Ломаско. Человеку с улицы в колонию не попасть, для Виктории такой организацией, открывшей двери к ребятам, стал Центр содействия реформе уголовного правосудия (www.prison.org).

Художница учила ребят основам живописи, композиции, цвету, а параллельно сама зарисовывала воспитанников колоний и то, что они рассказывали. Получилось что-то вроде графического репортажа, который потом стал календарем, открытками, выставкой, которые рассказывают о судьбах подростков, попавших за решетку — кто за воровство, кто за наркотики, а некоторые из ребят оказались скинхедами по идеологии и были судимы в том числе за погромы на рынках.

Когда начался комикс-проект «Респект» (respect.com.mx), комиксы за уважение к людям разных культур, национальностей, разного социального происхождения, показалось, что вот оно место, где находится наша целевая аудитория. Однако очень быстро выяснилось, что книжечки «Респект» не могут быть использованы в учреждениях для трудных подростков. Воспитательный состав колоний очень чувствительно реагировал на сленговые словечки типа «чувак» и на минимальное визуальное проявление насилия (крестики в глазах курицы в одном из комиксов). «Зачем вы учите наших ребят этим словам? Мы их тут наоборот стараемся научить красиво говорить языком великой русской литературы», — сказали нам как-то.



Много рисует. Имеет собственные взгляды на шедевры Возрождения.



Олег — симка. Всё началось с того, что в восемь лет он стал свидетелем убийства своего друга — его зарезали кавказские подростки, чтобы звонить телефоном. В четырнадцать Олег организовал бойцовский клуб, в котором был самым гладким. Бойцы практиковали приемы на нацистских рынках. Олег рассказал, что в его небольшом провинциальном городе население разделялось на синихоров, кавказцев и ложек. Ассоциируя за групповые убийства. За свой патриотизм он получил награду, а не извозчика. В колонии Олег скраина берется дух изучал иностранные языки, философию, экономику. Мечтает стать видным политиком — «Библиотекарю культуры не пощажен» (так президентского).
Сейчас был отправлен на взрослаю зону.

Стало понятно, что если в обычной школьной аудитории «на воле» с готовыми комиксами работать легко, можно читать и обсуждать разные темы, то в закрытых учреждениях надо работать не на reception (восприятие), а на продукцию, то есть строить занятие так, чтобы воспитанники колонии сами рисовали свои истории, и работать уже с этим материалом.

Первый показательный опыт был с комиксом «Держи вора», его нарисовала немецкая комиксистка Оливия Фивег (Olivia Vieweg). «Европейский», внешне привлекательный, он был далек от российской реальности. Что мы сделали? Мы опробовали его на стадии черновика с ребятами в колонии, в школах и в колледже, где училось много ребят с условным сроком. Попросили рассказать историю по картинкам и исправить автора. В комиксе две девочки, одна богатая, другая бедная, попадают в полицию за кражу. Почему крадет бедная девочка — понятно, но почему богатая? Это для нас было загадкой, и мы хотели услышать ребят. Версии были очень разные, и очень жизненные.



В первой версии – обе девушки совершили кражу ювелирных изделий. На что мальчишки из колонии «исправили автора», сказав, что правдоподобнее будет мобильный телефон.



Во второй версии художница прислушалась и внесла изменения. Кстати, здесь показательна мотивация кражи у богатой девушки. Другие варианты: «как жаль, что я с папой поссорилась, и он карточку заблокировал».

Этот комикс на русском языке так и вышел: вместо переводчика на обложке значится – «Над текстом работали ученики школ и колледжей г. Москвы и воспитанники Можайской ВК». Для ребят из колонии вообще довольно важно и приятно, что их голос звучит где-то, что они не потеряны для мира. Хотя на занятия они приходят не всегда с охотой, но результат виден позже, когда нарисованное, написанное на уроке в колонии появляется как иллюстрация к сборникам по профилактике, как театральная пьеса (проект «Классная драма»).

Заполнение текстовых баблов – это самая простая работа для нерисующей аудитории. Пишут у нас все, с рисованием – уже больше комплексов, боязни выглядеть смешно.

Полезность работы с пустыми баблами. Ребята учатся выражать свои мысли сжато, чтобы уместились в рамки пузыря, стараются связывать кадры комикса и реплики в одно повествование, писать грамотно и разборчиво. Меня больше всего радует в этой работе то, что воспитанники колоний, использующие казенные, официальные клише даже в сочинениях на свободную тему, в работе с баблами раскрываются, пишут языком, которым говорят на воле, шутят.

Другие виды работы с комиксами в колонии

Прежде чем просить нарисовать историю, надо что-то дать, чему-то научить. Хорошее упражнение для разогрева – эмоции. Рисуем 6 кругов, приаем первому свою прическу и черты, и дальше играем с лицом, преувеличивая реакции.

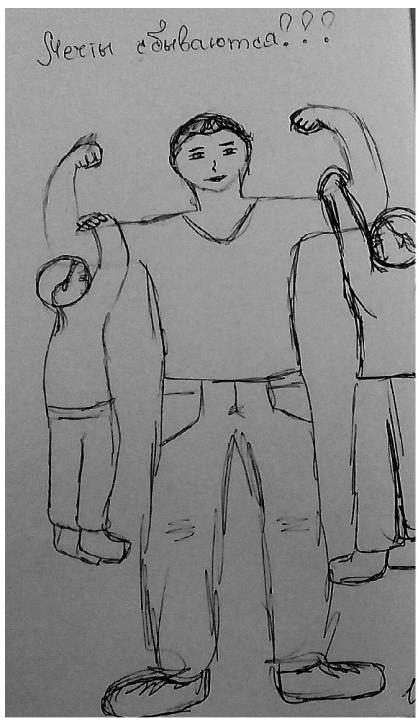


Среди полезных упражнений для разогрева можно еще назвать рисование рук и жестов. Как правило, мы рисуем руки с четырьмя пальцами, как в мультфильмах, так легче. Просим кого-то выступить в роли модели, подержать книгу, воображаемый мобильник, стакан с водой. Аудитории дается 5 минут зарисовать модель (лицо и руки).



Еще одно упражнение на разогрев – срисовать человека на фотографии (5 минут), затем нарисовать его в профиль и в полупрофиль (предварительно надо объяснить, что это такое).

Работа с фотографией очень интересна. Мы просили девочек в колонии по фотографии конкретного молодого мужчины, который отсидев срок, вышел и все у него сложилось, придумать, как его зовут, кем он работает,



женат ли, есть ли дети. Высказывались разные версии, споры, догадки, мы это все фиксировали, затем рассказали его настоящую историю и попросили девочек зарисовать один момент, который больше всего запомнился и что при этом говорили герои.

Работа с визуальным повествованием очень полезна для ребят. Во-первых, им приходится сосредотачиваться на изображении, вспоминать детали жизни на воле (интерьер своей комнаты, любимые места, любимых людей), во-вторых, во время рисования, как и во время написания сочинений и рассказов, происходит рефлексия и переосмысление каких-то моментов в собственной жизни, переоценка ценностей.

Здесь хорошим примером является упражнение «История любви». Кто знает историю любви своих родителей? Кто может рассказать вслух? Один человек рассказывает историю, все остальные записывают ее в виде конспекта (вовлечение всех участников). Затем ведущий просит двух человек пересказать историю. Возникают разные дополнительные детали, что-то пропадает, что-то появляется. Предупреждаем рассказчика, что это уже не его история, а история вымышленных героев, которая будет трансформироваться в воображении дальше и каждый принесет в нее что-то личное. Затем всю историю надо сократить до четырех предложений. Обсуждаем вместе, записываем варианты на доске.

Картинка

Дальше группа разбивается по парам, лист делится на 6 кадров и дается 15 минут на то, чтобы нарисовать историю в комиксе. Попутно возникают вопросы – как нарисовать то или это, на что вместе ищем ответ. Ниже интерпретация одной и той же истории разными авторами (Новооскольская колония, девочки 16-18 лет).



Затем следует обсуждение и рефлексия. А что бы сделали вы? В этой конкретной истории — стали бы ждать мужа из тюрьмы или устроили бы жизнь с другим? Какие пацаны нравятся? Круто или не круто, если он сидел? Какие последствия?

Что думают пацаны в колонии о девчонках в колонии? Оказалось, что пацаны интересуются, кто сидит в девичьей колонии, но в голове у них те же стереотипы, что и у людей не сидевших — «за убийство или за наркотики», а они хотят «нормальную девушку». Это еще один сценарий — рассказать о себе в комиксе.

Таким образом, «разница» уничтожается, когда рождается понимание, способность рассказать о себе и разобраться в чувствах и поступках другого, не похожего на тебя. Кстати, это помогает демаргинализации подростков и женщин, оказавшихся в тюрьме и упомянутый Центр содействия делает очень много для освобождающихся девушек и женщин — им сложно устроиться на воле.

От тюрьмы и от сумы, как известно, никто не застрахован, поэтому чем чаще мы будем слышать голоса «оттуда», тем меньше будет пустота непонимания между социальным слоями, тем легче будет обществу принять и помочь ребятам после освобождения вернуться и встать на правильный путь, продолжить учиться, найти работу, создать семью, воспитать детей.

В более развитых странах студенты, профессора университетов, художники и поэты считают своим долгом ходить в тюрьмы и проводить занятия, учить и делиться знаниями с теми, у кого не было возможности получить образование на воле в силу необходимости зарабатывать на жизнь, неблагоприятной семейной обстановки и др. А посещение людей в закрытых учреждениях, типа тюрем, психбольниц, детских домов и интернатов, просто больниц, сообщество мигрантов дает огромный потенциал и является неисчерпаемым источником историй и вдохновения для творческих людей.

Анастасия Гущина
Магистр факультета
Свободных искусств и наук СПбГУ

Мыши и люди: комикс как актуальный медиум для репрезентации и интерпретации трагических событий прошлого

Аннотация: Исследуются особенности репрезентации исторических событий в форме комикса. Анализируются тексты художников, посвященные военным эпизодам разных эпох. Рассматриваются определенные визуальные стратегии, которые предлагают авторы комиксов, и проводится анализ их эффективности. Строится гипотеза о возможностях зрительского/читательского восприятия комиксных репрезентаций травматических событий прошлого.

Ключевые слова: комикс, графический роман, война, история, травма, репрезентация, интерпретация.

Думаю, всем нам известны трагические события, которые произошли во Франции 7 января 2015 г. Расстрел редакции «Charlie Hebdo», как принято считать, был спровоцирован карикатурами на пророка Мухаммеда. После террористической атаки, прошла акция «Je suis Charlie», целью которой был не только протест против террора и почтение памяти погибших журналистов и карикатуристов, но и выражение поддержки идеи свободы слова во всем мире. Однако это была не единственная реакция на нападение на редакцию еженедельника.

«Charlie Hebdo» не выпускала и не выпускает комиксы. Она создает карикатуры. Тем не менее, комикс оказывается связан с событиями 7 января. Джо Сакко, автор недавно опубликованного на русском языке графического романа «Палестина», отреагировал на убийство своих коллег художников именно в форме comic strip (рис.1) [1]. В своей короткой работе картунист призывает читателей перестать критиковать чужие убеждения и чужую культуру и прекратить выяснять, как каждый из нас вписывается в мир другого.

Комикс Сакко, на мой взгляд, не случайно появляется как реакция на трагические события, уже вошедшие в историю. Даже несмотря на очевидность и логичность именно такого изобразительного ответа — ведь были убиты художники, создатели карикатур, жанра, у которого комикс берет очень многое, — комикс естественен в этом контексте не только из-за своих визуальных стратегий.



Рис.1. Комикс Джо Сакко «OnSatire»

Если мы обратимся к истории появления комикса, то увидим, что протокомиксом называют еще наскальную живопись. По словам А. Барзаха, комикс как «рассказ в картинках» (не путать с картинками к рассказу или иллюстрированным повествованием) является чуть ли не древнейшим искусством: «Наскальная, скажем, живопись последовательно “повествует” нам о разных стадиях охоты. Подписей там, конечно, нет, но ведь и само письмо родилось, по-видимому, из какого-то подобного “рассказа в картинках”, из “комикса”» [2].

В XI в. был создан так называемый ковер из Байе — вышитый gobelin, изображающий сцены битв при захвате нормандцами Англии в 1066 г. И gobelin, и наскальная живопись рассказывают историю в серии последовательных изображений — способом, который положен в основу комиксного искусства. Такая же последовательность наблюдалась еще раньше — в египетской живописи (именно живописи, а не иероглифика), хотя и не была столь очевидна. Скотт МакКлауд, теоретик комикса и автор книги «Понимание комикса», предлагает рассмотреть часть картины, найденной в гробнице древнего египетского писаря, которая изобразительно повествует о работе крестьян [3]. «Читая» изображения зигзагом — сверху вниз, справа-налево — можно узнать обо всех этапах сбора урожая

глии в 1066 г. И gobelin, и наскальная живопись рассказывают историю в серии последовательных изображений — способом, который положен в основу комиксного искусства. Такая же последовательность наблюдалась еще раньше — в египетской живописи (именно живописи, а не иероглифика), хотя и не была столь очевидна. Скотт МакКлауд, теоретик комикса и автор книги «Понимание комикса», предлагает рассмотреть часть картины, найденной в гробнице древнего египетского писаря, которая изобразительно повествует о работе крестьян [3]. «Читая» изображения зигзагом — сверху вниз, справа-налево — можно узнать обо всех этапах сбора урожая

с полей. Протокомиксом называют и изображения житий святых, и гравюры А. Дюрера. Но какими бы ни были предки комикса, всех их объединяет одно — они запечатлевали историю.

Тяга к историческим событиям как будто заложена в самой природе комикса. По скорости реакции на определенные события комикс может дать фору другим медиумам искусства благодаря технике создания изображения. Кроме того, особенностью восприятия комикса является его стереотипная укорененность в массовой подростковой культуре. И читатель, относящийся к комиксу как к «низкому» жанру, не ожидает увидеть на его страницах репрезентацию Холокоста или военных действий.

Тем не менее, комикс способен говорить о трагических и исторических событиях, возможно, даже лучше, чем это делают канонические тексты. По словам Эдварда Саида, «комикс сокрушает последовательную логику “ $a+b+c+d$ ” и подталкивает думать не так, как просит учитель или требует история» [4]. Ту же идею разворачивает Роберт С. Левенталь, рассуждая о графическом романе Арта Шпигельмана «Маус»: «Способ, каким культура организует, дисциплинирует и считывает определенные события, — прекрасен для обнаружения ее “проблемных зон” или “болевых точек” <...> Многие критики заявляют, что Холокост требует возвышенного жанра, что эта тема принадлежит “высокой” литературе и что она не должна быть “осквернена” низкими формами <...> Шпигельман, используя комикс как текстуальный медиум для репрезентации истории о Холокосте, преуспел в сломе табуированного и ритуализированного представления об изображении нацистского геноцида. Кроме того, он разрушил комикс как жанр китча и масскультта» [5].

Впервые Арт Шпигельман опубликовал отрывки будущего романа в журнале «Raw» между 1980 и 1991 гг. Сам текст — это использование традиционного «низкого» жанра комикса для репрезентации серьезного материала о Холокосте. Это сознательное, намеренное отрицание нормы, иерархии, культурного порядка при перепрочтении истории одного выжившего польского еврея и засвидетельствование этой истории его сыном; в то же время, это сильная реконструкция или переосмысление жанровых возможностей комикса как такового. Сведение персонажей к котам (нацисты), мышам (евреи), свиньям (поляки) и изображение других национальных стереотипов предлагает намеренное уменьшение и снижение, указывающее на упрощение всех культурных репрезентаций Холокоста.

«Маус» оказывается особым визуальным пространством, в котором существует множество различных повествований и типов текстов: в дополн-

нение к изображениям, диалоговым вставкам и комментариям мы находим карты Польши и лагерей смерти, схемы укрытий, реальные фотографии из семейного архива Шпигельманов, детализированные планы крематория, изображения доски объявлений в Освенциме и инструкции для ремонта обуви (рис. 2). Кроме того, «Маус» содержит в себе различные временные рамки: читатель становится свидетелем жизни семьи автора до Холокоста, во время нацистского геноцида и после него. Так, «Маус» сочетает и сплетает прошлое и настоящее, соединяет различные культурные контексты, сопоставляя, оккупацию нацистами Польши и изображение нью-йоркского Рего Парка в 1980-х г.



Рис.2, 3. Отрывки из графического романа «Маус»

Важно, что «Маус» не обладает никаким морализаторским настроем, просветительским запалом или стремлением предупредить будущее зло. Шпигельман также не старается изобразить своего отца мучеником. Он только пытается показать, что неописуемые страдания, на которые ссылаются многие авторы литературы о Холокосте, не делают человека лучше, они просто заставляют его страдать. Отношения Шпигельмана с его отцом — это один из важных повествовательных уровней «Мауса». Сам текст представляет собой прямую речь Владека Шпигельмана, перенесенную его сыном в изобразительную форму. Она не приукрашена и не исправлена. Арт транслирует язык отца с наименьшими исправлениями. Он только переводит их повседневные диалоги на польском, но сохраняет основное интервью на

английском со всеми ошибками, совершенными Владеком. Сломанный язык становится еще одной характеристикой пережитой травмы и метафорой неспособности говорить о ней. Изначально Владек вообще не хочет рассказывать сыну о своей жизни, бросая фразу «кому сейчас нужны такие истории?». Но эти истории нужны не только публике, в 1960-е г. еще не оправившейся от исторической травмы. Они нужны самому Арту.

Дети, рожденные после мировых катастроф и будучи потомками их очевидцев и выживших, часто оказываются плохо социально адаптированными и склонными к депрессии. Они переживают межпоколенную травму, которая сопряжена с чувством вины живущего, не обладающего памятью о трагедии прошлого. Так, и Шпигельман, которого мучает разорванность со своей национальной идентичностью, который думает о том, что тоже должен был оказаться в Освенциме вместе с родителями, и который представляет, как из душа вместо воды на него течет «Циклон Б», старается проработать эту травму с помощью текста, восстанавливавшего связь настоящего с прошлым, сына с отцом. «Я едва мог выдерживать пять минут наедине со своим отцом, если только он не говорил о войне. В этом и странность. Освенцим стал для нас безопасным местом: местом, в котором он говорил, а я слушал», — говорит художник в одном из своих интервью [6] (рис.3).

«Маус» является самым известным комиксом, который обратился к презентации исторической катастрофы, но не единственным. У него есть свои предшественники и последователи.

В 1972 вышел комикс японского художника Кэйдзи Накадзавы «Я это видел», основанный на воспоминаниях автора о падении атомной бомбы на Хиросиму. Позже в 1976 г. эта история была расширена до 10 томов манги «Босоногий Гэн». «Маус» стал последователем комиксов Накадзавы в презентации травматических исторических событий. А после «Мауса» пошла волна публикаций графических романов и комиксов, посвященных теме Холокоста (некоторые из них были выпущены совсем недавно).

Однако комикс еще во времена Первой мировой войны работал на историческом поле (правда, используя более простые средства, нежели «Маус» или «Босоногий Гэн»). В 1914-1918 гг. большую популярность приобрели работы художника-комиксиста и карикатуриста «Daily Mirror» Уилльяма К. Хаселдена. Главной темой Хаселдена было пародирование немецкого кайзера и кронпринца (рис.4). В общей сложности Хаселден создал около 159 comic strips на этот сюжет. Эти картинки оказались настолько популярными среди аудитории «Daily Mirror», что по окончании войны журнал издал книгу о «Пе-

чальных приключениях большого и маленького Вилли» («The sad adventures of Big and Little Willie»), в котором собрал большинство комиксов Хаселдена. Хаселден стал пионером взрослого газетного комикса Англии и наделил свои рисованные истории некоторыми чертами, которые сейчас воспринимаются как важнейшие конвенции массового комикса. Так, Хаселден начал активно использовать многокадровое последовательное повествование и создал популярных повторяющихся персонажей, за чьими приключениями аудитория могла следить ежедневно [7].

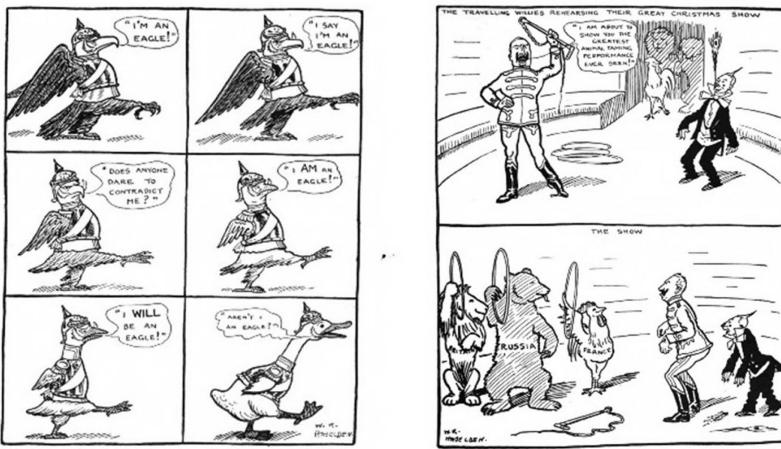


Рис.4. Комиксы У. Хаселдена

Более того, он не только внес значительный вклад в развитие британского комикса, но и благодаря своим работам способствовал росту продаж «Daily Mirror» в период Первой мировой. Новая форма искусства – комикс – стала активно использоваться в продвижении и маркетинге, так как, подчеркивая индивидуальные характеры своих героев, давала возможность соединить рекламируемые товары и личность покупателя. Однако комикс продавал не только физические вещи, он продвигал идею. Когда после окончания войны «Daily Mirror» брала интервью у немецкого кайзера, тот заявил, что хаселденовские картинки оказались «чертовски эффективны», обойдя по своему влиянию изощренную немецкую пропаганду [7]. Сила зарисовок Хаселдена состояла именно в их юморе: карикатурные изображения вражеских лидеров создавали дистанцию между читателем и «самой опасной и самой разрушительной сферой человеческого существования», делая ее будто «нереальной» [7]. Поэтому смеясь над нарисованными неудачами кайзера и его сына, публика получала символическую силу и власть над ними.

Кроме развития газетного военного комикса, во время мировых войн своего пика достигала солдатская фронтовая пресса, которая предлагала взгляд на ситуацию «снизу-вверх». В начале XX в., в Золотой век прессы, комиксы действовали как современные блог-сфера, интернет-медиа и СМИ — они обозревали события и регулярно комментировали происходящее с помощью изобразительных средств. В середине прошлого столетия комиксы стали частью простой солдатской культуры, и на многих фронтах Второй мировой работали не только фотографы и кинооператоры, но и художники-картунисты. Отличаясь от фантастических комиксов, которые эксплуатировали военную тематику, солдатские comic strips создавались теми самыми людьми, которые принимали участие в военных действиях, и в тех самых местах, где разворачивались битвы. Главным героем «комиксов из траншей» часто был новобранец из гражданских, добровольно ушедший в армию, который теперь переносил все тяготы войны и жизни в окопах. Одним из художников, приобретшим популярность благодаря фронтовым карточкам был Билл Молдин. Он был автором серии рисунков о рядовых американской армии Уилли и Джо (рис.5).

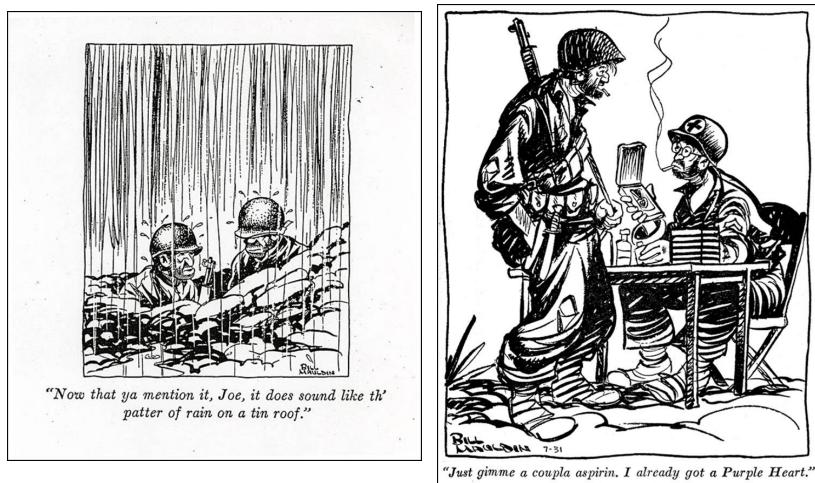


Рис.5. Комиксы Б. Молдина

Рисунки Молдина выпускались в дивизионной газете во время войны, а после — были собраны в отдельный сборник «Up Front». Используя comic panel как способ повествования, Молдин изображал абсурд и бессмыслицу войны и их влияния на человека и человечество. Его истории были лишены пропаганды или взгляда на военную реальность через розовые очки (который был характерен для официальной культуры военной эпохи); наоборот, они являлись проблеском той ценной и редкой неприукрашенной

реальности, создавая форму катарсического переживания для сослуживцев Молдина, так как комиксные салаги Уилли и Джо ежедневно проживали ту же жизнь, что и каждый солдат-фронтовик. Несмотря на это, — или, может быть, благодаря этому, — рисунки из траншей оставались очень смешными. Молдин работал с сюжетами, которые никогда не могли бы быть полностью поняты офицерами и людьми, находившимися в тылу. И зарисовки Молдина, ставшие цельным комиксом после выхода сборника о Уилли и Джо, были не единственными примерами фронтовых рисунков. Например, Джордж Бакер создавал бессловесные комиксы о солдате-неудачнике, которого прозвали «печальный тюфяк» («The Sad Sack»).

Дэйв Брегер создавал комичные иллюстрации о своем альтер-эго — сержанте Брегере. Дик Уайнгерт рисовал толстого, поникшего солдата Хуберта. Но это лишь три имени из сотни других [8].

Кроме того, в российской культуре существует отдельный жанр — «лагерный комикс». Лагерные изображения — это рисунки заключенных тюрем и лагерей или их надзирателей. Одним из авторов этого жанра был Данциг Балдаев, сотрудник МВД, после войны отправленный работать надзирателем в «Кресты». Его увлек фольклор заключенных, и в течение своей службы Балдаев зарисовывал тюремные татуировки и записывал их значения. После выхода на пенсию Балдаев начал рисовать сценки из тюремной жизни по своим воспоминаниям [9].

Исследователь-искусствовед Станислав Савицкий пишет: «Картоны Балдаева, имитирующие стиль татуировок издевательски похожи на карикатуры из “Крокодила” [сатирического советского журнала — прим. А.Г.]. Жуткая гротескность этих обличительных плакатов достигается кропотливой прорисовкой. Как и тату, точечным касанием наносящиеся на кожу, балдаевские картоны выполнены с параноидальным усердием. Вся плоскость изображения забрана перекрестным штрихом. Эта тщательность так же страшна, как и нарисованные на картонах пытки» (рис.6). Балдаевские рисунки хоть и не являются комиксами в чистом виде — это отдельные изображения, не связанные одной историей, — но будучи сопоставленными вместе, потенциально могут им стать, по крайней мере, они объединены одним сюжетом — свидетельством тоталитарного строя.

По типу комикса были созданы и альбомы Ефросинны Керновской, бывшей заключенной ГУЛага. В 1970-х годах она создала «альбомную версию» собственных воспоминаний о лагерях, состоящую из 12 тетрадей и содержащую 680 полос с рисунками и развернутыми подписями к ним. В отличие от картонов Балдаева рисунки Керновской не содержат явной критики совет-

ского режима и какой бы то ни было публицистичности. Ее изображения — прямые, правдивые и яркие, стремящиеся донести до читателя «житейскую правду», — такие же, какая была сама Керсновская (рис.7).

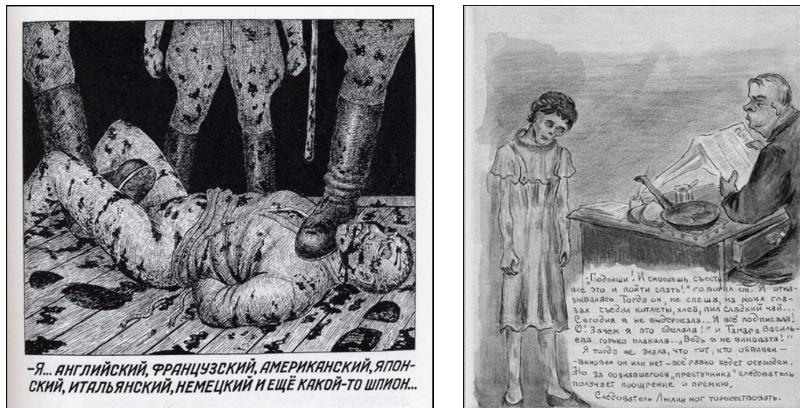


Рис.6, 7. Работы Д. Балдава и Е. Керсновской

Проблема записи свидетельств и воспоминаний довольно остро стоит в современной культуре. В историографии, например, споры вызывает вопрос о легитимности комиксной репрезентации событий прошлого. Некоторые исследователи (Саул Фриландер, Хайден Уайт) считают, что для написания истории необходим субъективный взгляд автора [10].

Однако в дискурсе таких крупных трагических событий как Холокост, существует мнение, что написание его истории требует предельно объективной репрезентации. Но сложность состоит именно в том, что при изображении исторических событий иногда возникает повторение одной и той же реалистической модели, которая не может быть ни оспорена, ни проинтерпретирована (как и происходит с изображением Холокоста). И подобные исторические источники, содержащие повторяющиеся вплоть до мельчайших деталей один и тот же нарратив, как ни парадоксально, вызывают недоверие и отторжение читателей. Поэтому, возможно, история, так же, как и научные теории, должна быть фальсифицируема для того, чтобы стать правдивой.

Историография так или иначе влияет на культуру, а правила и табу, возникающие в историческом поле, переносятся и на все культурные области, в частности — на искусство. В современном мире существует запрет на отрицание крупных травматических событий прошлого, и этот запрет ведет к ограничению интерпретативных возможностей искусства. Так, произ-

ведения литературы или, например, кинематографа оказываются зажаты в рамках той стандартной модели презентации, в которую их вогнал исторический дискурс.

Если мы рассмотрим известные произведения о Холокосте, созданные в конце XX-начале XXI вв., то увидим стандартную структуру противопоставления безобразного, тупого нацистского зла и его безликих жертв в полосатой одежде. Это противопоставление всегда наделено определенными атрибутами, изображения которых появляется в текстах любых форм искусства. Комиксы же как будто пытаются разорвать этот порочный круг постоянного переписывания одной исторической схемы, создавая новое восприятие прошлого. Комиксы позволяют расширить поле дискурса трагических событий. Они открывают возможность говорить о них, десакрализируют их.

Кроме того, форма комикса сама по себе как бы сообщает о несостоятельности любой репрезентативной стратегии, подчеркивая буквально, с помощью кадрирования и ограниченности изображений, ту субъективность, которая всегда возникает при выборе эпизода для исторического рассмотрения и последующей интерпретации. Историк и писатель Энн Вайтхэд, исследовавшая техники романистов для изображения тех или иных эпизодов прошлого, была впечатлена тем, как в одном тексте может существовать множество точек зрения и разобщенных повествовательных линий, иногда опровергающих, а иногда усиливающих друг друга.

По мнению Вайтхэд, именно эта разобщенность, слитая воедино, становится отличной моделью для передачи травматического опыта, для которого как раз и характерна неспособность создать связное повествование о пережитых событиях [10]. Комикс так же использует техники, отмеченные Вайтхэд в романах. Репрезентируя травматический опыт с помощью последовательности кадров, разрушая хронологию событий и место их действия, комикс создает отрывистый и неровный повествовательный ритм. Он сопоставляет вырванные из контекста, нестыкующиеся друг с другом кадры, выражающие эмоции, изображающие действие или воспоминания. Последовательное изобразительное повествование, каким является комикс, наиболее успешно в его уникальной способности репрезентировать силу флэшбэков и опыта непонимания, переживаемого субъектом во время трагического события. Комикс может воспроизводить одни и те же кадры для усиления напряжения и создания эффекта ужасного. Кроме того, навязчивые повторы становятся параллелью работы травмы как психического явления — постоянного возвращения в памяти к трагическому опыту в попытках понять его смысл.

И наконец, способ рисования комиксов — использование дилетантской манеры изображения, жанра карикатуры или скетча — создает тот неповторимый почти шоковый эффект от прочтения, которого так же может добиться разве что анимация.

Comic strips, comic panels, графические романы и иллюстрированные альбомы с подписями — это разные виды одного изобразительного мета-медиума, который не исчерпывается перечисленными видами визуальных повествований. Спектр комиксных репрезентаций исторических событий огромен. «Рассказы в картинках» способны представить читателям и сюжеты местных военных конфликтов («Персеполис», «Палестина»), и фронтовые зарисовки (comics panels Била Молдина, Дика Вайнгерта и Джорджа Бакера), и репрезентацию мировых катастроф («Маус», «Босоногий Гэн», «Имущество», «Йоссель»), и сценки из жизни и быта заключенных (картоны Данциг Балдаева, альбомы Ефросиньи Керновской, рисунки Томаса Сгвио). Комикс дает возможность, как проработать культурную коллективную травму, так и просто рассказать историю из жизни; он предлагает читателям/зрителям увидеть новую сторону военных действий и посмеяться над главой враждебного государства.

Комикс вдохновляет и вносит новый свежий взгляд на историю. Поэтому, на мой взгляд, в современном мире, где ужасное стало казаться привычным и банальным, а зритель и читатель пресыщены визуальным содержанием [11], комикс лучше доносит свой посыл до реципиента, нежели документальная фотография или художественный фильм. Рисованные изображения не встречают преград при их восприятии из-за предыдущего опыта чтения детских иллюстрированных книг или массовых комиксов. Карикатурные, анимационные или намеренно дилетантские манеры изображения в графических романах, комиксовых стрипах или кадрах часто разнятся с темами войны, геноцида или лагерной жизни. Они оказываются несопоставимы по «силе влияния» на воспринимающего субъекта, и поэтому чаще вызывают шок и заставляют читателя активнее работать с текстом. Таким образом, комикс оказывается важным и актуальным медиумом для репрезентации и интерпретации исторических событий, открывая новую точку зрения на прошлое и настоящее.

Список литературы:

1. Joe Sacco: On Satire – a response to the Charlie Hebdo attacks // The Guardian. 09.01.2015. Режим доступа: <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2015/jan/09/joe-sacco-on-satire-a-response-to-the-attacks> (дата обращения: 10.04.2016)

2. Барзах А. О поэтике комикса // Русский комикс, сб. ст. М.: НЛО. 2010. С. 11.
3. McCloud S. Understanding Comics. NY: Harper Collins Publishers. 1994. С. 14-15.
4. Said E. Introduction. Homage to Joe Sacco // Palestine / J. Sacco. Seattle: Fantagographic Books. 2003. P. 2.
5. Leventhal R.S. Art Spiegelman's MAUS: Working-Through The Trauma of the Holocaust // Responses to the Holocaust: A Hypermedia Sourcebook for the Humanities. The Institute of the Advanced Technology and Humanities, Virginia. 1995. Режим доступа: <http://www2.iath.virginia.edu/holocaust/spiegelman.html> (дата обращения: 09.04.2016)
6. Spiegelman A. MetaMaus / ed. H. Chute. NY: Pantheon Books. 2011. P. 34.
7. Chapman J., Hoyles J., Kerr A., Sherif A. Comics and the World Wars. London: Palgrave Macmillan UK. 2015. P. 35-36.
8. Scully R., Quartly M. Drawing the line: Using Cartoons as Historical Evidence. Clayton: Monash University ePress. 2009. Режим доступа: <http://books.publishing.monash.edu/apps/bookworm/view/Drawing+the+Line/77/xhtml/chapter07.html> (дата обращения: 11.04.2016)
9. Савицкий С. Обыкновенная история жертв // Русский комикс, сб. ст. М.: НЛО. 2010. С. 307-309.
10. Chapman J., Hoyles J., Kerr A., Sherif A. Comics, the Holocaust and Hiroshima. London: Palgrave Macmillan UK. 2015. P. 5.
11. Сонтаг С. О фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс. 2015. С. 33.

Дарья Дмитриева

Кандидат культурологии, директор Культурного центра «Пунктум», автор книги и статей по истории и теории американского комикса

Комиксы в объективе культурологии: проблемы, подходы, исследовательские стратегии

Аннотация: в статье приводится обзор основных теоретических подходов, которые применяются современными исследователями комиксов в России и в мире, также рассматривается, какие вопросы наиболее актуальны в исследовании комиксов сегодня.

Ключевые слова: комиксы, теория культуры, теория комиксов, супергерой, история комиксов, культурные исследования.

Сегодня культурология, в том виде, в котором на Западе она носит название culture studies, а в России — «исследования культуры» — это метадискурс, в котором сплавляется множество методологий, заимствованные из арсенала исторической науки, психологии, филологии, экономики и других. Фактически речь идет о широком поле гуманитарного знания. В нем легко заблудиться, принимая сложные словосочетания за глубину мысли или простоту изложения за недостаток идей. Но важно понимать, что культуролог подвергает анализу любое явление культуры (и комиксы не исключение), и все чаще — явления популярной культуры, для того, чтобы найти ключи к пониманию, что такое человек и социум сегодня.

Другими словами, мы изучаем комиксы, как и многие явления культуры, для того, чтобы познать свое время. Время несет нас как поток, но современен тот, кто может посмотреть на вещи в перспективе и увидеть то, что характеризует данный момент истории, здесь и сейчас.

На западе, прежде всего в США, уже много лет существует comics studies — направление изучения комиксов с различных исследовательских оптик. У нас же это направление не столь развито, очевидно, в силу слабой распространенности самой культуры комиксов, которые еще до недавнего времени были интересны лишь узкой прослойке людей: «гиков» и худож-

ников-графиков. В 2000-х годах все изменилось, во многом благодаря популяризации американских комиксных героев средствами кинематографа и роста роли сети Интернет в формировании тематических сообществ.

Когда я начинала заниматься исследованиями комиксов, доходило до смешного. На международной конференции в МГУ я делала доклад на английском языке, в котором проводила сравнительный анализ «Хранителей» Алана Мура и их только что вышедшей экранизации. В конце доклада одна из женщин, преподаватель и участница конференции, задала вопрос «Комикс – это такие картинки с текстом? Не портят ли они наших детей?» Конечно, мне было обидно, ведь я проделала аналитическую работу, а тут такой вопрос... Действительно, тогда многим представителям отечественной гуманитарной науки было не очевидно, зачем вообще делать подобный анализ [1]. Впрочем, не лишним будет задать себе этот вопрос, действительно, зачем? Я считаю, что благодаря подобной культурологической рефлексии мы и способны оценить то состояние культуры, которое имеем сегодня, его специфику, отделить его от прошлого и увидеть вектор движения.

Еще один важный фактор, определяющий большинство современных гуманитарных исследований – это факт включения исследователя в культурную современность. Давно прошли времена, когда исследователь мог настаивать на своей объективности. Любой наблюдатель включен в процесс. После Фуко мы не можем даже помыслить о собственной «невинности» – объективном знании. Любой исследователь знает, что его дискурс также определен временем и тем, что Джеймисон называет политическим бессознательным – проникающим в каждый текст культуры следом времени как следом Истории.

По сути дела читатель комиксов и исследователь выстраивают вокруг комиксов свой собственный дискурс, это важно помнить, читая те или иные исследования [2].

Далее в статье я собираюсь показать, как исследуются комиксы современными культурологами в России и в мире и какие вопросы наиболее актуальны в исследовании комиксов сегодня.

Обобщая основные подходы и теоретические предпосылки, к которым обращаются исследователи, можно выделить следующие направления:

- исторический подход;
- семиотический и структурологический;

- психоаналитический;
- целый комплекс различных оптик и ракурсов, объединенных единой стратегией – разоблачение властного идеологического дискурса под общим названием «критическая теория»;
- медиатеория.

Вкратце предлагаю поговорить о каждом из них, выделив основные проблемные поля и возможности.

История историй в картинках

Возможно, не стоило бы надолго останавливаться на историческом подходе, если бы здесь нас не ожидала масса проблем. Казалось бы, надо просто изложить факты последовательно, но так ли все просто? Сама выборка фактов – уже проблема. А вопрос «с чего начинается история комиксов?» может поставить в тупик, ведь требуют тогда прояснения вопросы соотношения комикса и таких форм визуальных нарративов как, например, клеммы иконы или карикатура.

Дело в том, что написание истории комикса непосредственно связано с проблемой определения комикса. На данный момент существуют сотни определений, и в итоге каждый автор сам выбирает, с чего начинать историю комикса, обосновывая этот выбор тем или иным образом (обращаясь к формальным аспектам комиксного искусства, его медийному бытованию или практикам чтения). Аргументы в пользу тех или иных определений, а следовательно, и истории комиксов приводят практически все комиксovedы. Кто-то открывает историю комикса наскальной живописью, кто-то «Желтым ребенком» Аутколта, кто-то рисованными историями Тенфера [3]. Так или иначе, существование множества смежных с комиксом форм (газетный рисованный и фотопортаж, инфографика, скетч-альбомы и пр.) каждый раз заставляют уточнять природу «девятого искусства».

В отношении истории комикса другой интересной областью приложения исследовательских сил является реконструкция культурного контекста. Комиксы никогда не существовали в безвоздушном пространстве, их связь с другими явлениями культуры (например, конкуренция с pulp-журналиами или телевидением в США или культурная экспансия комиксов по всему миру после Второй мировой войны) порождает множество вопросов. Связь комиксов с традициями народной или элитарной культуры различных стран

(в России с лубком, а в Японии с традиционной живописью, например, ямато-э и др.) должна рассматриваться в рамках истории комикса.

Итак, основными проблемными полями истории комикса является поиск и описание протокомиксных форм, определение понятия «комикса», составление непосредственно истории развития комиксов в различных странах, их взаимодействие между собой, и изучение широкого культурного и социального контекста, в котором существовал и существует комикс.

Знаки и структуры комиксов

Многие вопросы призвана разрешить семиотика, выявляющая структуры и коды комиксного языка. Мы можем говорить, что язык комикса оформленился к началу XX в., так как все формальные элементы сложились в структурное единство.

Доскональный анализ языка комикса позволяет сделать множество интересных выводов. Подобную работу проводили множество исследователей, в том числе и в России (наиболее семиотизированному виду комикса — манге — посвящены первые отечественные диссертации). Наиболее впечатляющим, и ставшим уже каноническим, исследованием языка комикса является культовая, известная далеко за пределами научного сообщества, книга Скотта МакКлауда «Понимание комикса (Understanding Comics) [4].

На данный момент мне кажется особенно актуальным проведение формального анализа языка комиксов на стыке с кинематографом, особенно с сериалами по комиксам. Здесь важно говорить и о роли сети Интернет в развитии языка комикса, о серийности, и о том, как соотносятся языки комиксов, сериалов и блокбастеров.

С другой стороны, интересны формальные и структурные аспекты творчества сообществ, фанфики, косплееры и т.д. Все процессы вокруг комиксов влияют непосредственно на выразительный язык, а также формируются новые способы взаимодействия с читателем и зрителем.

Что касается непосредственно содержания комиксов, то и здесь есть множество точек приложения для семиотических исследовательских стратегий. Если говорить о знаках, то можно выделить три типа знаков, на которые стоит обратить пристальное внимание: первый тип — собственно сам язык, вырабатываемый данной формой (это и иконографии персонажей, репродуцируемые из издания в издание, это и особая топография,

и семиотизация погодных явлений и предметов окружающего мира, и способы звукоподражания). Интересны и заимствования и слияние языковых кодов, например, когда американский экшн-комикс заимствует визуальные черты японской манги.

Второй тип знаков – заимствованные из других культурных форм и затем интегрированные в комиксное повествование. Когда речь идет о массовой культуре, то действует такой закон – чем популярнее произведение, тем меньше оно может рисковать, внося в свою структуру инновации, тем сильнее опирается на уже сложившиеся культурные коды.

Роль клише сложно переоценить. Фактически любое произведение популярной культуры стремиться создать баланс между максимальным клишированием и повторением одних и тех же схем (что в итоге создает ощущение, что мы имеем дело с мифологией) и новизной (которая обязательно должна подогревать интерес. Задача непроста – человек боится новизны, но и жаждет ее, клише же снимают это напряжение, а новые внешние данные не ломают устоявшихся схем).

Здесь мы имеем дело с цитированием и с отсылками достаточно прямыми и узнаваемыми (в качестве примера можно вспомнить того же Супермена, который из непосредственно американского героя быстро становится героем с христианскими коннотациями, почти религиозным символом, что дает возможность его воспринимать не только в США, но и во всем мире с гораздо большей степенью узнаваемости, а значит гораздо более широкой аудиторией).

Третий тип знаков – переформатированные. Их задача спрятать прямую цитату в оболочку, создавая дистанцию, необходимую для существования языковой автономии комикса (например, Капитан Америка, чьим врагом не может после Второй мировой войны оставаться Гитлер, его и всю нацистскую партию символически “заменяет” организация Гидра, что дает возможность существовать и развиваться сюжету). Интересно в этом плане смотреть на отечественные комиксы, например, издательства Bubble; подобные переформатирования сознательно вносит в свои романы Алан Мур.

Таким образом, формальный подход и семиотика позволяет говорить о структурных элементах комикса как на уровне языка и формы, так и на уровне содержания. Уточнение взаимодействия различных формальных аспектов комиксов и других визуальных искусств может позволить увидеть тенденции развития как тех, так и других.

Психоанализ как необходимое звено

Из-за обильного переформатирования знаков комиксы начинают напоминать развитую мифологию. Что в свою очередь порождает целый ряд вопросов и исследований. Все это также ведет к многочисленным статьям и книгам, в которых комиксные герои, а речь в первую очередь о супергероях, рассматриваются через призму архетипов Юнга. Это популярное направление часто изобилует неточностями и замкнутым кругом, когда юнгианская структура «выявляется» там, где она сознательно заложена сценаристами. Однако, в качестве матрицы, сквозь которую можно увидеть систему персонажей и их действий, юнгианский подход может быть весьма полезен.

На мой взгляд, в исследовании комиксов, скорее интересна фрейдовская психоаналитическая стратегия поиска оговорок, нестыковок, странностей, способных проявить работу бессознательного (индивидуального авторского или социального, политического). Конечно, психоанализ (Фрейдовский и Лакановский) – исходный пункт для многих исследований. Необходимо, например, представить себе современных гендерных исследований без этого мощного фундамента. Здесь речь не о сознательной игре с фрейдовскими концепциями (например, мышь Немо и его мир снов вполне существует в рамках фрейдовской парадигмы, о чем пишет Томас Инж [5]. Или Фрэнк Миллер в романе «Бэтмен. Возвращение Темного Рыцаря» заигрывает с психоанализом в рамках сюжета). И дело не в том, чтобы дать комиксам психоаналитические трактовки в духе растиражированных концепций типа «эдипова комплекса» и т.д., но в том, чтобы поймать комикс на невысказанном вслух, но имплицитном содержании, которое также неосознано, часто подсознательно, улавливается читателем. Сам по себе психоанализ сегодня по сути дела не применяется, но им пронизаны практически все исследования следующего подхода.

Критика и разоблачение

Четвертая группа подходов крайне разнообразна по своему содержанию, но объединена общим названием «критическая теория». Сегодня основным посылом исследователей становится глубокий анализ и переосмысление явлений культуры с целью разоблачения властного дискурса, имплицитно содержащегося в каждом высказывании (не исключая сами исследования, о чем уже говорилось в начале статьи). В данной парадигме работают гендерные исследования, квир-исследования, постколониальные и т.д. Опираясь на наследие Франкфуртской школы [6], все подходы ищут встроенное содержание, проявляющееся через симптоматические маркеры (здесь

в полной мере мы видим влияние психоанализа как стратегии), указывающие на императив властного дискурса. Вскрывая, например, патриархальные установки или отношения притеснения, свойственные колониальному миру в, казалось бы, «невинных» произведениях, в том числе комиксах.

Эта постфузианская подозрительность к тексту позволяет заново прочитать все основные (а наиболее популярные из них и наиболее интересны в этом смысле) произведения. Очевидным примером является Капитан Америка, арийского вида сверхчеловек, в компании с подобными ему сверхлюдьми, борющийся с Третьим Рейхом, при том что последнему в вину ставится в том числе пропаганда идей о превосходстве арийской расы и стремление создать сверхчеловека-арийца. При этом исторически в то же время популярностью пользуется жанр «джангл-комикс» (jungle-comics), в котором представители других рас подвергаются насмешкам и прямому насилию со стороны героев-белокожих американцев.

Тысячи исследований за последние 30-40 лет посвящены мести и роли женщины в комиксных историях разных жанров. Феминизм, безусловно, изменил облик и содержание американских комиксов, но до сих пор подавляющее большинство супергероев — мужчины. При этом относительно редко присутствующие в комиксах женщины-героиексуализированы скорее за счет обезличивания и подчеркивания общих черт, в отличии от мужчин-героев, привлекательность которых конструируется за счет тех или иных личных черт (нет сомнения, что Супермен не сексуален, несмотря на атлетическое телосложение и полное соответствие стандартам мужской красоты, да и Бэтмен же становится притягательным только в ходе эволюции персонажа, приобретая неоднозначные черты и психологическую изломанность). В ходе подобных прочтений комиксов, выявляется масса стереотипов и клише, задача которых формировать, утверждать и поддерживать общественное мнение и взгляд на мир, на то, как все устроено и каким должно быть. Это готовые ответы, сформулированные и репродуцируемые во всех областях популярной культуры. Они складываются в общую ткань, которая называется идеология (в том смысле, в котором Маркс называл ее «ложным сознанием»).

Важно (о чем писали еще Хоркхаймер и Адорно в середине XX в.), что идеологию производит и репродуцирует культурная индустрия, с целью, как считают упомянутые теоретики, поддержания *status quo* капиталистической системы. Масштабность современных культурных индустрий описал Дэвид Хезмондалш в работе «Культурные индустрии» [7]. Он показывает масштабы задействованных ресурсов в производстве продукции массовой культуры, которые поражают воображение.

Итак, когда мы говорим о критической теории, мы подразумеваем острый аналитический взгляд на проблемы разноуровневых социальных взаимодействий, конфликты и борьба которых идет по всем фронтам, и в современном мире эти фронты проходят по всем проявлениям популярной культуры, производство которой является глобальным по своим масштабам процессом. Комиксы – американские, японские (европейские в меньшей степени, но этот процесс касается и их) – являются серьезными игроками на рынке брендов медиаобразов.

Комикс как медиа

Но разговор о культурных индустриях невозможен без разговора о медиа-реальности, которая пронизывает современный глобализированный мир, дополняя собой все стороны человеческого существования. В современной неразличимости медиа-реальности и реальности как таковой складывается параноидальный образ мира, где супергерой становится необходим. Так, новый виток интереса к супергероям начался после 11 сентября 2001, они все больше участвуют в антитerrorистической борьбе на экранах, в результате чего современные фильмы о супергероях многим кажутся действительно реалистичными. В итоге складывается интересная ситуация, когда медиа-каналы, имеющие, якобы, отношение к реальности, например, новости, информационно схлопываются с сериалами и фильмами про супергероев, не оставляя зрителю никаких способов отличить одну реальность от другой. Этот эффект описал Никлас Луман в своей ставшей уже классической книге «Реальность массмедиа» [8]. В условиях маклюэновской «глобальной деревни»[9] наш мир не просто сжимается, но и наполняется медийными персонажами, в том числе персонажами комиксов, как супергероями, так и суперзлодеями, плетущими паутину «мирового заговора». В этом ключе комикс рассматривает медиа-теория.

Медиа-теория включает в себя целый набор базовых трудов (Маклюэн, Луман) и комплекс стратегий, направленных на уточнение экономической и социальной ролей современных технических медиа, в первую очередь оптических. История их развития обычно отсчитывается от эпохи Возрождения, но главные изобретения (на текущий момент) принадлежат, конечно, XX в. То, как изменилась культура, от повседневности до политики и является предметом анализа в рамках данного подхода.

Как популярные медиа комиксы возникли в конце XIX века в США, став сначала частью газетных таблоидов, а к середине XX века получили собственный отдельный формат и статус вполне самостоятельных массме-

дия. С распространением сети Интернет, комиксы, как многие другие СМИ ждал новый виток развития и преобразования, что, безусловно, включается в проблемное исследовательское поле в рамках данного подхода.

В заключение надо сказать, что, конечно, ни один из подходов не существует изолировано, в «чистом виде». Так, история явления — это альфа любого исследования, или методы формального анализа — без них сегодня немыслима практически ни одна работа в области культурологии. Все подходы работают в единстве, таким образом, культурология рассматривает все области создания, существования, распространения и рецепции комиксов, содержащие свои собственные вопросы, позволяя по-новому взглянуть в зеркало сегодняшнего дня.

Список литературы:

1. Результаты этого и подобных анализов комиксов можно найти в моей книге по истории американского комикса. Дмитриева Д.Г. Век супергероев: истоки, история, идеология американского комикса. М.: Изотека, 2015.
2. С теоретическими подходами к исследованию культуры Фредрика Джеймисона можно ознакомиться в сборнике Джеймисон Ф. Марксизм и интерпретация культуры. Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014.
3. Например см.: Kunzle, D. The History of the Comic Strip, Vol. II: The Nineteenth Century. Berkeley: University of California Press, 1990. Magnussen, A. Comics & Culture:Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. Pustz, M. Comic Book Culture: Fanboys and True Believer. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 1999.
4. Макклайд С. Понимание комикса. М.: Белое яблоко, 2016.
5. Inge, M. T. Comics as Culture. Jackson: University Press of Mississippi, 1990.
6. Речь идет, прежде всего о книге: Адорно, Т. Хоркхаймер, М. Диалектика просвещения. М.: Медиум: Ювента, 1997.
7. Хезмондалш Д. Культурные индустрии.
8. Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Практис, 2005.
9. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2007.

Ольга Емец

Студентка 3 курса бакалавриата
«Зарубежная литература и компаративистика»
Института филологии и истории РГГУ (Москва)

Разные взгляды в рассказе А. Платонова «Цветок на земле» и его графической адаптации

Аннотация: В докладе в наибольшей степени затрагиваются вопросы различий нашего восприятия смысла произведения и возможностей текста и комикса, в частности, как визуальная структура комикса трансформирует и передаёт смысл оригинального рассказа, сохраняется ли деление на эпизоды, анализируется категория времени в комиксе, сюжет, образы героев, также затронут композиционный анализ, литературный и графический. В докладе демонстрируется применение нарратологического инструментария в анализе комикса. В конце рассматривается вопрос применимости данного комикса в целях детского обучения.

Ключевые слова: комикс, графическая адаптация, комиксы для детей, нарратология, анализ художественного текста, визуальное, иллюстрации.

Рассказ «Цветок на земле» входит в сборник для детей «Июльская гроза», выпущенный во время Второй мировой войны. Сам Андрей Платонов родился 1 сентября 1899 г. в Ямской Слободе, предместье Воронежа. Именно в Воронеже в 2015 г. Издательское объединение «Гротеск» выпустило сборник графических адаптаций «Цветы на земле», куда вошло 7 комиксов. «Цветок на земле» нарисован художником Антоном Савиновым. Именно эта адаптация была выбрана потому, что она отличается от привычного представления о визуальной структуре комикса, где есть рамка, каждое изображение находится в отдельном окошке (пользуясь термином из кино – есть раскладровка), и также есть спичбаблы, то есть слова персонажей, заключённые в кружочки, указывающие, кому они принадлежат.

Каждая страница «Цветка на земле» выглядит скорее как полноценная независимая иллюстрация, что, конечно, не является, на мой взгляд, препятствием к созданию единого визуального нарратива, а наоборот расширяет его возможности. Я попыталась почти построчно сравнить наше вос-

О. Емец. Разные взгляды в рассказе А. Платонова «Цветок на земле» и его графической адаптации приятие текста и комикса, в частности, как визуальная структура комикса трансформирует и передаёт смысл оригинального рассказа, и внимание в большей степени было обращено на то, насколько текст остаётся цельным, и каким останется деление на эпизоды.

На первой же иллюстрации художник мастерски компактно умещает первый абзац. Но без знания текста изображения отца на войне и матери на ферме нечитываются, не распознаются сразу. Этому препятствует, как я уже упоминала, нечеткое деление на кадры, отсутствие полей — всё расплывчато и выглядит как обрывки детских воспоминаний. В конце концов, даже дед Тит здесь лежит не на печи, об этом без текста можно только догадываться. Также сразу же можем отметить, что не показаны переходы взгляда от одного субъекта к другому. И, пожалуй, здесь больше всего напрашивается размышление о самой таинственной категории для комикса — о времени: одна ли секунда изображена или один век, здесь всё смыто, хотя мы можем ярко прочувствовать глубину изображения за счёт фона, напоминающего деревянную избу и некую динамику.

Следующая иллюстрация по сути представляет собой некую завязку, дед Тит словами о том, что он уже всё на свете видел заинтересовывает внука, и как мне кажется, зрителя. Следует обратить внимание на перспективу рисунка: вытянутые руки деда на изогнутом столе создают ощущение нашего близкого присутствия, вовлечения. Окаймляющие изображение ленты с надписями «тик-так» одновременно разрывают и связывают композицию, во-первых, а во-вторых, содержат некий внутренний потенциал, и как мы далее увидим, они действительно не только элемент декора. Повёрнутая голова Афони к деду воссоздаёт ситуацию диалога, а нижнее изображение лица деда с закрытыми глазами даёт нам некий готовый смысл того, что стоит за его словами, мне видится это хорошим примером особенности комиксового знака. Как пишет В. И. Тюпа «визуальная презентация нарратории в комиксах в принципе является возвратом от рассказывания, опиравшегося на понятийное мышление, к показыванию, но обогащенному многовековым нарративным опытом». Если задуматься, читатель не может увидеть того, что написал писатель — он видит своё, а здесь мы не можем больше говорить об эгоцентричной картине мира, нам предоставлено готовое изображение, видение художника.

И вот мы видим Афоню, умоляющего старого, мудрого деда рассказать ему «про всё на свете». Здесь в комиксе пропущен солидный кусок текста в три абзаца, где содержится описание деда, в частности его бороды и рук. Вероятно потому, что комикс как фрактальная цепь событий, улавливает только изменение исходной ситуации, но и здесь не вполне необходимо

воспроизводить итеративное высказывание. Но его облик всё равно наполнен для нас и для Афони мудростью, напоминает что-то шаманское. Потом дед засыпает, Афоня остаётся один, он бродит по избе и смотрит на часы. Дальше следует диалог, который почти неизменён в комиксе, когда внук пытает деда, чтобы тот вспомнил то, что «смолоду думал». Взгляд снизу создаёт иллюзию того, что печь, на которой спит Тит громадная, а Афоня совсем маленький. Вообще, образ Афони вызывает большие симпатии. Привлекает любознательность и пытливость мальчика, его желание дойти «до самой сути» явлений, докопаться до ответа на интересующие его вопросы. Мне кажется, это хорошо передано в комиксе. Можно заметить на рисунке, что его добре лицо выглядит весьма по-взрослому. А образ деда Тита очень напоминает богатыря.

Дальше снова пропущена часть текста, где Афоня пытается будить деда, залезает к нему на печь, потом сам засыпает возле него, потом просыпается и видит, что дед лежит с открытыми глазами, но как будто спит. И вот тут Афоня понимает, что это тикают часы, «колесики их поскрипывают и напеваются», убаюкивая деда. Мальчик решает остановить часы. Мне кажется, очень красиво передан эффект замирания часов, когда временные ленты рассыпаются, как бы ударяясь о маятник, и образуется такая статичная эмблема, несущая образную динамичность из-за плывущих лент. И тут на контрасте звучит вопрос деда «что-то шумно так стало? Афоня, это ты шумел?». То есть к нашему внутреннему восприятию подключаются еще будто бы слуховые ощущения. Дед с внуком идут пытать белый свет. И только здесь, как мне кажется, в комиксе происходит смена эпизода, герои выходят из избы, происходит смена пространства. Очень просто показать буквально белым светом, отсутствием за дверью видимого мира, тот эпитет «белого света», который мы понимаем собственно, как мир, природу, день. А читательский взгляд снизу на изображение придаёт ему, как мне кажется, некую торжественность момента, мы будто вместе с Афоней всё это время, пока Тит спал, ждали, когда же увидим настоящий мир, скрывающий свою тайну в чём-то. Вследствие того, что показ является более ранней ступенью культуры, выводится простое утверждение того, что читать нужно учиться, а видеть мы умеем изначально. В пространстве комикса этот механизм работает на воспевание визуального восприятия мира.

Афоня пытается узнать у дедушки Тита, прожившего долгую жизнь, «Что есть самое главное на свете?» Дед отвечает не сразу. Он хочет, чтобы внук сам пришел к ответу на этот вечный вопрос, показать ему на примере, наглядно, что «есть самое главное». Дедушка Тит ведет внука на пастбище и показывает на голубой цветок, растущий не из земли, а из мелкого чистого песка. «Тут самое главное тебе и есть, — Ты видишь: песок мертвый

лежит, он каменная крошка, а более нет ничего, а камень не живет и не дышит, он мертвый прах». Цветок такой жалконый, а он живой, и тело себе он сделал из мертвого праха. Стало быть, он мертвую сыпучую землю обращает в живое тело и пахнет от него чистым духом. «Вот тебе, говорит Тит Афоне, и есть самое главное на белом свете, вот тебе и есть, откуда все берется». «Жалконый» цветок все время работает, он «свято труженик», он «из смерти работает жизнь». Так цветок становится символом непрерывности бытия.

Афоня хочет знать больше; он задумывается над этим чудом: как из не-живого происходит живое — вот в чем тайна жизни. Афоня уверяет своего любимого деда, что, когда он вырастет, он узнает у молчаливых цветков об этой тайне, самой большой тайне на земле, и хочет он это узнать для того, чтобы на земле не было смерти, чтобы подарить своему дедушке бессмертие. Вечный философский вопрос о целесообразности всего живого, о необратимости жизни, ее непрерывности, как его мастерски затрагивает Платонов, и как, оказывается, еще упрощая, утрачивая по сути смысловой потенциал человеческой речи, можно раскрыть его в графической форме.

Рассказ вообще носит характер притчи. По сути, неважно, где и когда происходят события, как называется цветок и так далее. В центре — вопрос «Что есть самое главное на свете?», в нем чувствуется стремление постичь жизнь, узнать «всё», и в этом желании проявляется активность личности человека — быть на земле хозяином, творцом. В комиксе же открыты все модусы сознания, сочетание разных видов искусства даёт нам другую рецептивную парадигму, по-другому работает наше восприятие.

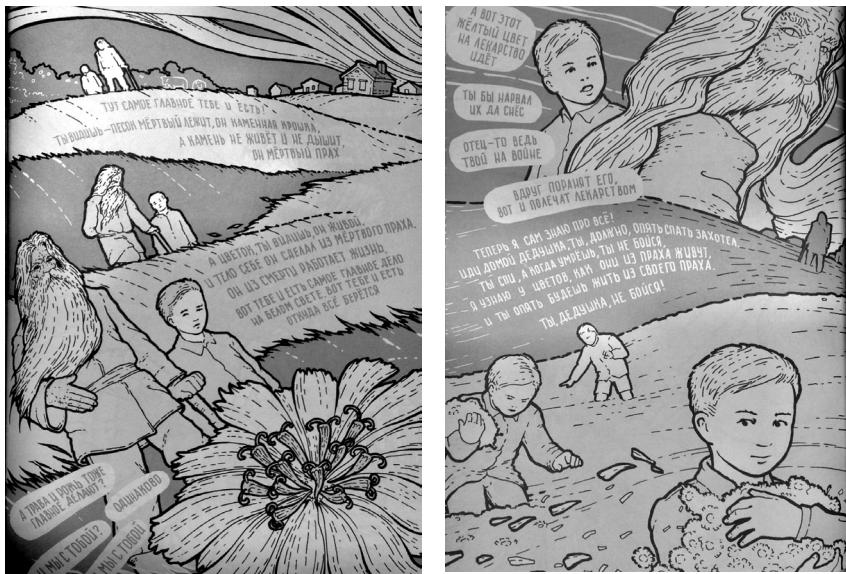
На последней иллюстрации композиционным центром является фигура Тита, расчёсывающего бороду гребнем, но не зная текста сложно понять, откуда этот гребень взялся. На заднем плане мы видим ряд из трёх картин, где показано, как Афоня в аптеке меняет охапку лечебных цветов на железный гребень, но сопровождающие слова относятся к деду и, по сути, совсем не поясняют появление этого гребня. Главная мысль здесь в том, что смысл нарисовать нельзя, остаются только иконические знаки, а в данном случае они плохо работают на наше правильное восприятие и интерпретацию. Можно заметить, что борода превращается в поля, которые словно вспахиваются гребнем, что снова является примером шаманской природы веснающего деда.

После такого анализа можно сделать вывод, что данный комикс не вполне можно воспринимать как самодостаточное произведение, он скорее воспринимается как художественная иллюстрация к тексту. Здесь остро стоит

проблема визуальности vs. вербальности, как мне кажется, здесь отсутствует нарратор как таковой. В комиксе он является инстанцией факультативной. Как и в кино: не всегда есть голос за кадром. Субъектом здесь является фокализатор. Возвращаясь к началу, к тому, что это проза для детей, не замечательно ли здесь подходит комикс в качестве дидактической истории? Имплицитный адресат представляется обучающимся, детским сознанием. Возможность оперировать готовыми смыслами, ограниченная тематикой история наилучшим образом демонстрируют силу комикса, идею того, что изображение может говорить там, где слова молчат.

Список литературы

1. Тюпа В.И. Введение в сравнительную нарратологию: научно-учебное пособия для самостоятельной исследовательской работы. М.: Intrada, 2016.
2. Цветы на земле: графические адаптации рассказов Андрея Платонова. Воронеж: Гротеск, 2015.
3. McCloud Scott. Making Comics. New York: William Morrow Paperbacks, 2006.



Страницы из книги «Цветы на земле: графические адаптации рассказов Андрея Платонова» (Воронеж: Гротеск, 2015)

Татьяна Киселева
независимый исследователь,
специалист по рекламе и связям с общественностью

Комиксы и рекламная коммуникация: основные формы взаимодействия в XX в.

Аннотация: Рассматриваются основные формы взаимодействия комиксов и рекламной коммуникации, зародившиеся в XX в. по всему миру. Представлена классификация форм. Приведены примеры каждой формы, дано их описание.

Ключевые слова: комиксы, рекламная коммуникация, XX век, реклама товаров и услуг, социальная реклама.

В 30-е гг. XX в. начинается расцвет комиксов по всему миру, позже получивший своё название — «Золотой век». К этому времени многие печатные медиа обращались к рисованным историям на постоянной основе. На рынке существовали следующие издания, поддерживающие формы визуального последовательного нарратива:

- 1) газеты и журналы, включающие в себя комикс-стрипы для привлечения большей аудитории (например, газеты известного американского медиамагната Уильяма Рэндольфа Хёрста);
- 2) журналы с постоянной комикс-рубрикой (японский ежемесячный «Сёнэн курабу», выполняющий воспитательно-образовательную функцию);
- 3) журналы-сборники, полностью специализирующиеся на рисованных историях (бельгийский еженедельный «Спирю» от издательской компании Dupuis);
- 4) самостоятельные издания, содержащие одну цельную графическую историю (альбомы серии «Приключения Тинтина» бельгийского автора Эрже).

Маркетологи не отставали от издавших и также в 1930-е гг. начали активно взаимодействовать с таким популярным явлением, гарантирующим

широкий охват за счёт больших тиражей и активную, вовлечённую аудиторию. Вскоре определились основные виды коммерческих рекламных объявлений, которые можно условно поделить на две группы: издательские и заказные. К первой относится реклама других комикс-серий той же выпускающей компании и специальных акций на их подписку, реклама сопутствующих товаров, фирменной атрибутики (футболки с символикой главных персонажей, фигурки и т.д.). Например, в преддверии лета 1974 г. сразу в нескольких изданиях Marvel появились полосы с рекламой трёх хоррор-серий издательства: “Vampire Tales” с историями о Морбиусе, живом вампире, и Блэйде, охотнике на вампиров; выпусксов “Monsters Unleashed” и “Monsters of the Movies”, в которых наибольший акцент был сделан на Монстре Франкенштейна (рис. 1).

Специальные предложения на подписку появлялись регулярно, как правило, об условиях и инструкции с рекламных страниц рассказывали сами персонажи. Так, в 1970-м г. Доктор Дум предлагал годовую подписку на четыре серии по цене трёх, а в 1979-ом сам Супермен делал читателям «предложение, от которого невозможно отказаться», ведь по подписке за магазинную цену можно было приобрести не 10, а 12 различных серий. Великое разнообразие сопутствующих товаров и фирменной атрибутики делилось на три вида: мерчандайз мог быть изготовлен самой выпускающей комикс-компанией самостоятельно, совместно с партнёрами или же сторонними фирмами без её участия. Соответственно, для каждого вида были свои условия на покупку прав и стоимость размещения рекламы в отдельных выпусках.

В 1984 г. производитель игрушек Kenner Products обошёл своих конкурентов Mego Corporation и Mattel, Inc. и выиграл лицензию издательства DC на новую линейку экшн-фигурок “Super Powers Collection”, основанную на супергероях и суперзлодеях комикс-гиганта. В последствии фигурки получили колossalную промо-поддержку в виде отдельной мини-серии комиксов, мультипликационных сериалов Hanna-Barbera, видеокассет Warner Home Video и многочисленного стаффа от партнёров. Реклама многих этих изделий, мультсериалов и самих экшн-фигурок неоднократно появлялась на страницах комиксов DC (рис. 2).

Во вторую группу входит реклама различных услуг и потребительских товаров – продуктов питания (десертов, снеков, хлопьев, etc.), всевозможных игр и игрушек, фильмов и прочих произведений, которые могли быть интересны целевой аудитории того или иного печатного издания. Часто к рекламе в комиксах обращались центральные телевизионные каналы, чтобы в буквальном смысле проиллюстрировать утренние, вечерние, субботние, воскресные и другие блоки своих передач.

Создатели настольной ролевой фэнтези-игры “Dungeons & Dragons” пошли ещё дальше: в начале 1980-х гг. в комикс-изданиях публиковались отдельные рисованные истории восьми видов, размещённые на одной странице с бланком заказа.

Все они демонстрировали приключенческий фэнтезийный дух игры и предлагали получить бесплатный каталог или заказать базовый сет игры, чтобы и дальше открывать мир “D&D”. Автором почти всех этих стрипов выступил небезызвестный сегодня Билл Уиллингхэм.

Несмотря на обилие рекламодателей из сферы развлечений, сладости были одним из лидеров по количеству выпускаемой в прошлом веке рекламы в комиксах. Особенно преуспела в данном направлении компания “Tootsie Roll Industries”, у которой даже был собственный персонаж и одноимённый комикс-стрип — «Капитан Тутси».

Бывали и ещё более уникальные случаи в плане изображаемых персонажей, например, в рекламе баскетбольных мячей компании-производителя спортивных товаров Spalding были задействованы реальные личности — баскетболисты-чемпионы Джеки Уоррен и Рик Бэрри (рис. 3).



Рис. 1. Реклама хоррор-серий Marvel, 1974 г.

Рис. 2. Реклама линейки экшн-фигурок Super Powers Collection от Kenner Products, 1984 г.

Рис. 3. Баскетбольные мячи Spalding, 1976-78 гг.

Особняком стоит социальная реклама, размещаемая по заказу общественных организаций, фондов, ассоциаций. Полиомиелит стал национальным бедствием в середине XX в. для многих стран, в том числе США. Националь-

ный Фонд по борьбе с полиомиелитом, основанный 32-ым американским президентом Франклином Делано Рузвельтом, вёл активную деятельность, коснувшуюся в том числе и комиксов.

В изданиях появлялись предупреждения о заболевании, инструкции с мерами предосторожности (рис. 4) и даже личный призыв Супермена пожертвовать 10 центов на совместную борьбу с детским параличом в обмен на полноцветное изображение персонажа с благодарственной подписью и некоторые другие бонусы (рис. 5).

К сотрудничеству с персонажами комиксов обращались некоммерческие организации как национального, так и международного масштаба. Например, издательство Harvey Comics в 1960-70-х гг. обеспечило появление дружелюбного привидения Каспера, Богатенького Ричи и других своих героев в социальной рекламе Американской ассоциации дантистов и ЮНИСЕФ (рис. 6).



Рис. 4. Национальный фонд по борьбе с полиомиелитом
о мерах предосторожности

Рис. 5. Супермен призывает присоединиться к борьбе с полиомиелитом, 1944 г.

Рис. 6. Каспер, Ричи и другие в социальной рекламе Американской ассоциации дантистов

Формы взаимодействия рекламы и комикса также могут быть различны:

- привычное рекламное объявление в виде комбинации блоков текста и иллюстрации, размещённое в комикс-издании (на задней обложке или на одной из полос блока);

- рекламное объявление в виде самостоятельной рисованной истории;
- рекламное объявление в виде рисованной истории с известными персонажами комиксов в главных ролях;
- рекламные листовки и купоны, вкладываемые в отдельные выпуски, а также другие печатные рекламные носители;
- использование персонажей комиксов в качестве лиц рекламных компаний сторонних или сопутствующих товаров, фирменных продуктов питания;
- привлечение популярных художников рисованных историй к созданию рекламной иллюстрации.

Для рекламных сообщений, представленных сочетанием изображения и текстового обращения, зачастую предоставлялись целые полосы, вся их площадь заполнялась объявлениями для самой широкой аудитории. Объектами рекламы становились услуги (художественные и кулинарные курсы, обучение игре на гитаре и пр.), разнообразные потребительские товары и каталоги с некоторыми из них, таблетки для набора веса, стоки комиксов прошлых лет для коллекционеров и многое другое. Такие объявления довольно обыденны и шаблонны. Другим распространённым случаем является предоставление рекламодателю задней обложки сингла. На ней могло разместиться одно объявление с более сложным композиционным решением вёрстки и тематикой, в той или иной степени затрагивающей интересы и увлечения именно целевой аудитории издания.

Настоящим симбиозом рекламы и комикса является рисованная история, содержащая в себе рекламное обращение. Данная форма взаимодействия получила широкую популярность среди рекламодателей и потребителей, при этом она делится на два вида: в истории фигурируют либо самостоятельные персонажи, либо известные персонажи того или иного издательства. Например, компания Art Instruction, Inc. для рекламы своих заочных курсов по рисованию придумала историю “I wanted to be an artist!” про вчерашнего выпускника, любящего рисовать, но вынужденного «вкалывать» на ненавистной работе (рис. 8). Благодаря поддержке друзей он решил пройти «бесплатный тест на выявление таланта», результаты которого позволили ему поступить на заочные курсы иллюстратора. Разумеется, Art Instruction, Inc. помогла молодому человеку стать профессиональным и коммерчески успешным художником. Реклама этого вида не была связана к конкретной серии комиксов или издательству, более того, могла публиковаться в газетах и журналах, не имеющих в своём со-

ставе полноценных рисованных историй. Главным примером рекламных комиксов с известными персонажами считаются легендарные истории для бренда “Hostess”, американского производителя десертов. Компания сотрудничала со всеми видными издателями одновременно, долгое время публикуя бесконечные одностораничные рассказы в картинах о решении любых проблем с помощью собственной продукции. Супергерои спасались из любых ловушек, злодеи становились добряками, а бытовые сложности меркли в сравнении с «настоящей кремовой начинкой» и «лёгкими, нежными, хрустящими, фруктовыми пирожками». DC, Marvel, Archie Comics (рис. 9), Harvey Comics и другие игроки комикс-рынка США «кормили» своих передовых и второстепенных персонажей одними за другими капкейками, пирожками и другими десертами “Hostess”. Такие рекламные стрипы были массовым явлением, гораздо более редким случаем выступали полноценные комиксы, печатавшиеся отдельным изданием и относительно небольшим тиражом. Так, в 1980-х гг. Тинтин и капитан Хэддок путешествовали на машине Citroën 2CV в нескольких комикс-каталогах, заказанных французской автомобильстроительной компанией.



Рис. 7. Полоса комикса, полностью заполненная рекламными объявлениями

Рис. 8. Art Instruction, Inc. рекламирует свои заочные курсы, 1950-е гг.

Рис. 9. Одна из рекламных историй Hostess в Archie Comics, 1975 г.

Одной из самых известных рекламных листовок прошлого века, распространявшейся в комиксах, является анонс первого выпуска журнала “Pizzazz” издательства Marvel (рис. 10). К читателям обращаются Человек-Паук, Халк, Кэрол Денверс в образе Мисс Марвел и сам Стэн Ли. Примечательно, что выпуски с сохранившимся вкладышем сейчас ценятся коллекционерами выше обычного и стоят дороже.

Т. Киселева. Комиксы и рекламная коммуникация: основные формы взаимодействия в XX в.

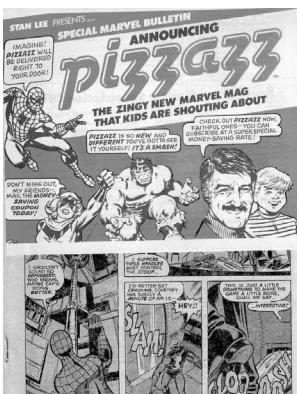


Рис. 10. Листовка-анонс журнала Pizzazz от Marvel, 1977 г.

Рис. 11. Феликс Мене, вода “Evian”, 1995 г.

Следующей формой взаимодействия рекламной коммуникации и рисованных историй является использование персонажей комиксов в качестве лиц рекламных кампаний сторонних или сопутствующих товаров, а также фирменных продуктов питания. Удачным примером для первого случая является лейтенант Блуберри, герой настоящих классиков комикса Жана Жиро (псевдонимы «Мёбиус», «Жир») и Жан-Мишеля Шарлье.

Серия “Blueberry” начала публиковаться во французском журнале “Pilote” в 1963 году, через два года из печати вышел первый альбом; в 1970-х гг. заглавный персонаж графического романа стал рекламным лицом джинсов фирмы “Lois” (рис. 12), а в 1980-х гг. – пены для бритья “Williams” (рис. 13).

Обе компании, обращаясь к образу Блуберри, брали во внимание не только огромную популярность героя, но и его внешние атрибуты, черты характера, историю, деятельность, локацию и пр., т.е. руководствовались теми же соображениями, что и при сотрудничестве с реальной личностью. При этом каждая «играла» на нужных для своего бренда чертах, демонстрируя персонажа в нужном свете.

“Lois” показывает его как странствующего незнакомца в вечном пути, а “Williams” – как брутального мужчину с характером и чёткой жизненной позицией.

Реклама джинсов с Блуберри была нескольких видов и публиковалась в журнале для мужчин «Lui» издательства Filipacchi.

В 1989 г. на волне популярности Черепашек-Ниндзя запустились фирменные хлопья от компании Ralston (рис. 14). Герои в полупанцирях повлияли не только на оформление упаковки готового завтрака, но и на его состав: в нём присутствовали «хрустящие ниндзя-сети» и маршмеллоу в форме заглавных персонажей и их оружия. Также у чётвёрки зелёных братьев были собственные кукурузные снеки в виде маленьких пицц, печенье, пирожки в зелёной глазури и другие популярные среди детей продукты, выполненные «в черепашьем стиле».

Интересно, что в том же году к образам Подростков Мутантов Нин-дзя Черепашек обратилась и компания, специализирующаяся на здоровой пище. Мастер Сплинтер в ТВ-ролике для Kraft Breyers предлагает своим сыновьям утолить голод не привычным для них фастфудом, а обезжиренными йогуртами «Light and Lively». Персонажи, таким образом, выступили лицами рекламной кампании, не повлияв на название, состав и упаковку продукта.

Художники, создавшие значимых комикс-персонажей, заслужившие уважение коллег и любовь читателей, как правило, имеют дополнительный доход в виде заказов на коммерческие иллюстрации и рисованные истории. За этой деятельностью в своё время были замечены и звёзды первой величины — прославленные на весь мир великие гении Эрже и Мёбиус, — и просто состоявшиеся авторы, известные в чуть более узких кругах — например, Феликс Мене (рис. 11) и Эмиль Браво.

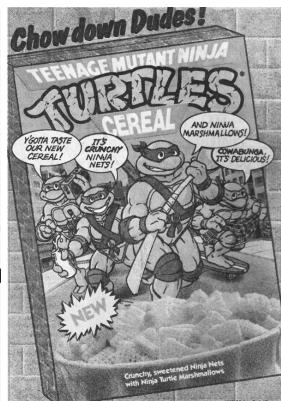


Рис. 12. Лейтенант Блуберри, джинсы Lois, 1977 г.

Рис. 13. Лейтенант Блуберри, пена для бритья Williams, 1980-е гг.

Рис. 14. Черепашки-Ниндзя, хлопья, 1989 г.

Все перечисленные формы взаимодействия графической литературы и рекламной коммуникации появлялись постепенно на протяжении всего XX-го века, переживая свои невероятные подъёмы и временные спады. Преобразившись под стать времени, большая часть из них продолжает активно использоваться до сих пор, причём на взаимовыгодных условиях, ведь немалая часть доходов комикс-издательств и тогда, и сейчас — прибыль от продаж рекламных площадей в выпусках и прав на использование персонажей и/или их символики.

Список литературы:

1. Green Lantern №182. DC Comics, Inc., 1984.
2. Captain America №215. USA, Marvel Comics Group, 1977.
3. Abbott and Costello Comics №31. USA, St. John Publishing Corp., 1955.
4. Detective Comics №85. USA, Detective Comics, Inc., 1944.
5. Richie Rich Digest Stories №1. USA, Harvey Publications, Inc., 1977.
6. Dick Tracy №66. USA, Harvey Publications, Inc., 1953.
7. Pep №300. USA, Archie Comic Publications, Inc., 1975.
8. Lui. France, Hachette Filipacchi Médias, S.A., 1977.

Александр Кунин

аспирант кафедры истории книги
и антикварно-букинистической торговли МГУ Печати

Фестивали как культурная институция и их роль в развитии национальной индустрии рисованных историй

Аннотация: Рассматриваются фестивали рисованных историй как социокультурный феномен в контексте их влияния на развитие данного сегмента книгоиздания в мире, в том числе и в отдельных странах на постсоветском пространстве.

Ключевые слова: фестиваль рисованных историй, КомМиссия, комикс, манга.

Сегодня рисованные истории (включая комиксы, мангу и пр. стилевые и региональные разновидности) представляют собой яркий культурный феномен. Им свойственно тематическое и жанровое разнообразие, особый нарративный инструментарий, а также специфическое позиционирование в рамках таких социокультурных институтов как музей, библиотека, книжный магазин, издательство и т.п.

Фестивали рисованных историй выполняют важную функцию в популяризации данного явления в молодёжной среде и его последующей институционализации в обществе. Чтобы понять, как фестивальное движение повлияло на развитие культуры рисованных историй на постсоветском пространстве, необходимо обратиться к специфике этого вида искусства и обстоятельствам его эволюции в разных странах.

Предпосылок для возникновения рисованных историй в отечественной практике было много: лубочные картинки, «Окна РОСТА», агитационные плакаты и газетные карикатуры. Развитие культуры рисованных историй оказалось возможным благодаря техническому прогрессу и совершенствованию полиграфической технологии. Однако принято считать, что в советское время культура рисованных историй не приветствовалась.

За рубежом данное явление получило бурное развитие начиная с 1930-х гг. Однако его окончательное формирование в глобальном мире произошло

только к концу XX в. К этому времени сложилось несколько основных направлений в культуре рисованных историй. Среди них: американские комиксы о супергероях, ориентированные преимущественно на подростковую аудиторию; не менее массовый интерес завоевала японская манга, с разветвлённой системой жанров; в Европе наиболее значимое направление – франко-бельгийские BD (фр. *La bande dessinée* – рисованная лента). Обычно это большие красочные альбомы на мелованной бумаге.

Каждому из региональных направлений свойственны не только внешние особенности (формат издания, раскладовка, отношение к цвету, визуальные клише, динамика повествования и т.п.), но и специфика производства. Так, в среднем, на подготовку двухсотстраничного тома японской манги уходит около трех месяцев, а для европейской BD, объемом 32-48 стр., может потребоваться от шести месяцев до полутора лет.

Отдельное направление – газетные стрипы и веб-комиксы. Стрип – обычно это полоска из трех кадров, опубликованная на газетной полосе. В первом кадре задаётся ситуация, во втором происходит конфликт, а в третьем – неожиданный поворот сюжета. Стрипы связаны между собой только образами главных героев. Коллекционные подборки стрипов часто публикуются в виде книжных изданий. Веб-комиксы отличаются от газетных стрипов лишь тем, что изначально публикуются в сети Интернет. В случае особой популярности веб-стрипы также издаются в виде сборников.

Наконец, авторские, альтернативные рисованные истории и графические романы. Первое направление обычно не представляет особого коммерческого интереса. Однако оно также формирует вкус к чтению молодого поколения и, в силу своей литературоцентричности, активно используется исследователями для утверждения рисованных историй как особого вида искусства. Здесь можно отметить биографические и автобиографические произведения, такие как «Персеполис» Маржан Сатрапи, о судьбе автора, ставшей жертвой политических процессов, проходивших в Иране, и вынужденной бежать в Европу. В этом же ряду работа американского художника и журналиста Джо Сакко, который побывал во многих «горячих точках» мира, и свои репортажи представил в виде рисованных историй. Нельзя не упомянуть и знаменитую работу Арта Шпигельмана «Маус», получившую Пулитцеровскую премию в 1992 г. Это история холокоста, увиденная глазами отца художника, причём заключённые концлагерей, евреи, представлены в виде мышей, а немцы в виде кошек. Второе направление, графические романы, это художественные произведения, созданные в соответствии с основными правилами романа, как литературного жанра.

Путь к читателю у рисованных историй в разных странах также специфичен. В США в период с 1890-х и до 1950-х гг. рисованные истории существовали в качестве газетного стрипа (для широкой аудитории) и журналов супергеройских комиксов. Но антикоммунистическая пропаганда 1950-х гг., объявившая комиксы вражеским инструментом влияния, послужила вытеснению комиксов из книжно-журнальных торговых сетей, а те, что сохранились на рынке, должны были следовать строгому «Комикс-коду». [1] Независимые издатели и торговцы комиксами и сопутствующей атрибутикой начали устраивать небольшие региональные конвенты-ярмарки, свойственные большинству субкультур в Америке. В 1965 г. в Детройте (шт. Мичиган) стартовал Detroit Triple Fan Fair, один из первых регулярных фестивалей, где комиксы являлись ключевым компонентом. В 1970 г. соорганизатор фестиваля Шелл Дорф (Shel Dorf) переехал в Сан-Диего (шт. Калифорния), где запустил «Комик-Кон Сан-Диего», который считается теперь крупнейшим в мире. Сегодня «комик-коны» проходят практически во всех штатах США, являясь одной из основ огромной индустрии.

Институционализация рисованных историй в Европе также начиналась благодаря фестивалям. Ключевую роль сыграл фестиваль, учреждённый в 1974 г. в Ангулеме (Франция). Он стал важной экспериментальной площадкой, где впоследствии отрабатывались различные формы работы с рисованными историями. Так, на базе ежегодного Международного фестиваля рисованных историй в Ангулеме, в этом городе были организованы Библиотека рисованных историй с правом хранения обязательного экземпляра издания (в партнерстве с Национальной библиотекой Франции), Музей, творческая лаборатория «Дом автора», учебные курсы и Художественная школа. [2]

В Европе, как и в США, выделение рисованных историй в самостоятельную культурную нишу происходило благодаря «удачно» сложившимся обстоятельствам и, прежде всего, благодаря тематическим фестивалям. [3] В Японии развитие манги, региональной разновидности рисованных историй, было частью государственной политики. [4]

В России фестивали рисованных историй возникли в начале 2000-х гг. Первым сообществом любителей японских рисованных историй был клуб R.An.Ma (Российская ассоциация поклонников аниме и манги), основанный еще в 1996 г., активисты этого клуба в 2000 г. организовали и первый Всероссийский фестиваль японской анимации, который до сих пор регулярно проходит в Воронеже. Фестиваль послужил всплеску интереса к манге. Однако манга оставалась всего лишь одной из сопутствующих деталей японской поп-культуры в глазах аудитории фестиваля, уступая в популярности аниме, японской мультипликации. Воронежский фестиваль также стал ка-

А. Кунин. Фестивали как культурная институция и их роль в развитии национальной индустрии рисованных историй

тализатором всероссийского движения аниме-фестивалей. Всё это привело к буму издания манги на отечественном книжном рынке в 2009 – 2012 гг. [5]

Первый фестиваль, посвященный непосредственно культуре рисованных историй, «КомМиссия», стартовал в Москве в 2002 г. Его идея была проста: обеспечить комфортную площадку для общения комиксистов, авторов рисованных историй. Был выбран формат выставки плакатов. В первой «КомМиссии» приняло участие 50 авторов, в каталоге фестиваля были опубликованы фрагменты 29 экспонируемых работ.

При поддержке Французского культурного центра в Москве и Национального центра рисованных историй в Ангулеме «КомМиссия» в 2003 г. прошла уже при международном участии. Первыми иностранными гостями стали Режис Луазель и Мёбиус (Жан Жиро). Тогда же определились и характерные черты фестиваля: всероссийский конкурс рисованных историй, с возможностью загрузки работ онлайн и интернет-голосования, выставки иностранных гостей, программы лекций и мастер-классов. За 15 лет в конкурсной программе принял участие около 2000 авторов, с выставками и образовательными проектами выступили делегации более 20 стран. Важным документом, свидетельствующим о работе фестиваля, являются каталоги «КомМиссии», в которых ежегодно публикуются лучшие конкурсные работы и информация о выставочных проектах, спонсорах и международном участии. [6]

Именно на фестивале «КомМиссия» в 2010 г. возникла идея создания библиотеки рисованных историй, которая в том же г. была реализована в структуре Российской государственной библиотеки для молодежи в Москве. Созданный на базе библиотеки Центр комиксов и визуальной культуры существует уже более шести лет, являясь методическим и образовательным центром для публичных библиотек России, использующих рисованные истории в работе с молодёжью. Также фестиваль активно взаимодействовал с книгоиздателями. Это могли быть образовательные выставки в поддержку уже существующих изданий [7; 8] или выставки актуальных проектов, которые вскоре находили своего издателя в России, причем это касалось как зарубежных рисованных историй, так и отечественных. К примеру, графическая новелла «Блэксэд» в формате выставки была презентована авторами, испанцами Х. Гуарнидо и Х.-Д. Каналесом, на фестивале в 2011 г. [9] А через пять лет, в 2016 г., первые книги серии попали в российские книжные магазины. Менее популярный у читателей проект, биографическая история «Мой секс» Алёны Камышевской, оказался ещё более удачливым. Выставка-презентация состоялась на «КомМиссии» в 2012 г., [10] а в 2014 г. книга уже была выпущена издательством «Бумкнига».

В разные годы на фестивале устраивались выставки делегаций из Украины, Казахстана, Белоруссии и Армении. О хорошей связи фестиваля «КомМиссия» с украинским сообществом любителей рисованных историй свидетельствует тематический журнал «К9» [11], некоторые выпуски которого целиком были посвящены фестивалю «КомМиссия», другие так или иначе были связаны с выставочной программой фестиваля.

Санкт-петербургский фестиваль «Бумфест» возник в 2007 г. Большая часть его выставочной программы основывалась на материалах фестиваля «КомМиссия». Но вскоре «Бумфест» обрел свой особый формат. Сегодня это единственный российский международный фестиваль, целиком посвящённый альтернативным, авторским и андеграундным рисованным историям. Программа фестиваля, как правило, тесно связана с репертуаром издательства «Бум книга».

2014 г. стал переломным для культуры рисованных историй в России. Это было связано с организацией первого в стране фестиваля формата Comic Con. Фестиваль «КомМиссия» также принял участие в организации Comic Con Russia в Москве. Но если «КомМиссия» и «Бумфест» — это образовательные и культурные проекты, то Comic Con — коммерческое предприятие, основу которого составляют развлекательные стенды, ярмарка и шоу-программа. Молодым посетителям был предложен весь спектр развлечений: комиксы, телесериалы, компьютерные игры.

За четыре дня фестиваля площадку посетило более 100 тысяч человек. Уже в следующем году появился аналог — Comic Con в Санкт-Петербурге. В 2016 г. возникли сразу два подобных крупных фестиваля: «Московская конвенция комиксов» и «Большой фестиваль» в Санкт-Петербурге.

Совсем иначе складывалась ситуация в бывших советских республиках. В Белоруссии и Казахстане профессиональное сообщество комиксистов ориентируется на российский рынок. Так казахстанское издательство KHAN COMICS (основано в 2013 г.) большую часть продукции издает на русском языке и продает через российские книгорынковые сети.

В Армении с 2008 г. проходит Международный фестиваль комиксов, кино и анимации «РеАнимания». Также есть молодёжная группа комиксистов BadaBada, устраивающая комикс-перформансы и работающая в стиле андеграундных рисованных историй. Надо отметить, что развитие рисованных историй в Армении происходит при значительном влиянии французских комиксистов армянского происхождения.

А. Кунин. Фестивали как культурная институция и их роль в развитии национальной индустрии рисованных историй

Наиболее самобытная ситуация наблюдается в Украине. В Киеве уже второй год подряд проходит фестиваль популярной культуры Comic Con. Есть и проект, ориентированный больше на профессиональную аудиторию – фестиваль ComArt Fest. Такая активность актуализирует местных авторов, издателей, книготорговцев и исследователей к серьёзному отношению к национальной культуре рисованных историй и поиску ее места в социокультурном контексте.

Подводя итог, необходимо отметить, что фестиваль рисованных историй является не только маркером, свидетельствующим об общественном интересе к данной теме, но и важным инструментом на пути формирования национальной культуры рисованных историй, что повышает шансы авторам найти себе профессиональное применение на родине. В то же время, как мы видим на примере «КомМиссии» и фестиваля в Ангулеме, фестиваль способен служить экспериментальной площадкой для апробации новых идей, форматов работы, бизнес-моделей. Неразвитость или отсутствие фестивалей ведёт к «вымыванию» интеллектуального потенциала из страны. Молодые авторы, способные применить на благо родины свои навыки в создании рисованных историй, оказываются не в состоянии найти свое место в культурном пространстве и предпочитают уехать за границу, где, как им кажется, их ждёт успешное будущее.

Список литературы:

1. США против СССР: Комиксы - жертва компроматов // Хроники Чедрика. Москва, 2009. С. 32-35.
2. К. Ферерроль. Комиксы во Франции // Изотекст. 2012-2013: Статьи и комиксы. Москва, 2013. С 99.
3. М. Хачатуров. Фестиваль в Ангулеме: ковровая дорожка комиксменов! // Изотекст: Статьи и комиксы, 2010. С.14-15.
4. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. Москва, 2001. 396 с.
5. Обзор рынка манги в России // Изотекст-2011: Статьи и комиксы. Москва, 2011. С.124-130.
6. А. Кунин. Фестивали комиксов: КомМиссия. 15 лет // Изотекст: Статьи и комиксы. Москва, 2015. С. 11-23.
7. КомМиссия. Москва, 2011. С. 7.
8. КомМиссия: Каталог фестиваля. Москва, 2015. С. 3.
9. КомМиссия. Москва, 2011. С. 8.
10. КомМиссия. Москва, 2012. С. 9.
11. См. Журнал рисованных историй К9 №№ 5(8) 2004, 5 (20) 2005.

Юлия Магера

Исследователь манги, японовед, культуролог, основатель сайта «Манга-лекторий», автор-составитель сборника статей «Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса»

Переосмысление архетипа «благородного разбойника» в манге «Дочь Двадцатиличного» (Nijūji Mensou no Musume)

Аннотация: В статье анализируется японский комикс-манга под названием «Дочь Двадцатиличного», созданный Охара Синдзи и выходивший в журнале «Comic Flapper» с 2002 по 2007 гг. В основу манги положен детективный рассказ Эдогавы Рампо «Неуловимый грабитель Двадцатиличий» 1936 г. Объектом исследования служит персонаж манги по прозвищу «Двадцатиличий», который воплощает в себе архетип «благородного разбойника» и претерпевает ряд существенных изменений.

Ключевые слова: аниме, манга, Двадцатиличий, Арсен Люпен, архетип, детективная литература, адаптация, Эдогава Рампо.

Архетипичный образ «благородного разбойника» широко распространен в мировой художественной культуре. Он представляет собой персонажа, который, несмотря на свою преступную деятельность, руководствуется моральными и этическими принципами. Это и всем известный английский разбойник Робин Гуд, и испанский герой Зорро, и наш Владимир Дубровский из романа А.С. Пушкина. Такие персонажи описаны в литературе различных стран мира, в том числе описаны они и в японской литературе, хотя здесь также стоит учитывать влияние европейских источников.

Так, в манге (8 томов, 2003-2008) и аниме (22 серии, 2008) «Дочь Двадцатиличного» за авторством Синдзи Охара мы можем встретить одного из таких персонажей. Данные манга и аниме рассказывают о 13-летней сиротке Микамо Тидзуко (сокр. Тико), о которой после смерти родителей заботится ее тетя. Тидзуко является богатой наследницей, поэтому тетя пытается не-заметно отравить девочку, подсыпая яд ей в еду. Но благодаря своей любви к чтению детективов, девочке удается распознать злой умысел коварной

Ю. Магера. Переосмысление архетипа «благородного разбойника» в манге «Дочь Двадцатиличного» (Nijuu Mensou no Musume)

родственницы. Она практически ничего не ест, и только старый слуга помогает ей окончательно не умереть с голоду. Когда в очередной раз назревает скандал, и девочка отказывается принимать пищу, появляется Двадцатиличий — знаменитый и неуловимый вор. Он забирает Тидзуко с собой, и девочка становится частью дружного коллектива благородных разбойников и вместе с ними готовится совершить грандиозную кражу.



Двадцатиличий (том 1, 2003, стр. 48-49); Микамо Тидзуко на обложке Т.2 манги «Дочь Двадцатиличного» (2004).

Несмотря на то, что Тидзуко не является настоящей дочерью Двадцатиличного, она полностью перенимает его повадки, становится его «вторым я». Но несчастный случай разлучает их. Двадцатиличий погибает в взорвавшемся вагоне поезда. После чего полиция возвращает Тидзуко домой к тете, но девочка не может поверить в смерть Двадцатиличного и начинает отчаянно искать его.

Спустя некоторое время она знакомится с профессором Какисима Кохэем, который, как оказывается, во время войны работал вместе с Двадцатиличиком над разработкой секретного оружия.

Из его рассказа мы узнаем, что Двадцатиличий был талантливым ученым и под руководством профессора проводил исследования четвертого состояния воды, когда под высоким давлением и высокой температурой вода распадается на молекулы и превращается в свет. Осознав губительную и разрушительную силу света, Двадцатиличий сжег результаты этого исследования и покинул исследовательскую группу. Но профессор все эти годы не терял надежды реализовать на практике эксперимент по превращению воды в разрушительную световую энергию.

Отыскав Тидзуко – единственного человека, который может что-то знать о «наследии Двадцатиликого», профессор пытается выведать у девочки результаты исследования, чтобы осуществить страшный план. В облике Двадцатиликого профессор появляется перед жителями города и заявляет, что разрушит Токио. Тидзуко пытается остановить его – она дает неправильный шифр, и башня, подающая энергию для преобразования воды в свет, рушится. В этот момент появляется настоящий Двадцатиликой и увлекает девочку за собой. Художник дает понять, что все это время он скрывался под маской личного водителя профессора. Он спрашивает Тидзуко, готова ли она пойти с ним, но девочка отказывается, несмотря на ее сильное желание быть вместе с ним. Двадцатиликой уходит, но его частичка навсегда остается с Тидзуко, и, таким образом, он передает свою миссию в руки молодого поколения.

Образ благородного вора по прозвищу «Двадцатиликой» приобретает в манге ряд существенных трансформаций. Прежде всего, сама манга является вольной адаптацией рассказа японского писателя Эдогавы Рампо (1894-1965) «Неуловимый грабитель Двадцатиликой», который с 1936 г. печатался на страницах юношеского журнала «Сёнэн курабу» («Клуб мальчиков»).

В представлении японского писателя Двадцатиликой – это загадочный и изобретательный грабитель, который способен практически на все, ради того, чтобы заполучить по-настоящему редкие и драгоценные вещи. При этом деньги его совершенно не интересуют, да и убийство людей не входит в его методы. Начинается рассказ с того, что вор намеревается украсть шесть крупных бриллиантов, некогда украшивших корону царской семьи Романовых. После революции 1917 г. корона была вывезена неким белоэмигрантом, который впоследствии вынул из оправы драгоценные камни и продал их китайскому торговцу. В результате камни были куплены богатой японской семьей Хасиба и стали ее фамильной драгоценностью. Противостоит ловкому грабителю известный детектив Акэти Когоро – сквозной персонаж многих литературных произведений Эдогавы Рампо, которому помогает 10-летний мальчик по имени Кобаяси Ёсио.

Образ Двадцатиликого у Рампо, в свою очередь, навеян главным героем романов французского писателя Мориса Леблана (1864-1941) – Арсеном Люпеном. Впервые этот вор-джентельмен появился на страницах журнала «Je sais tout» в новелле «Арест Арсена Люпена» 1905 г. Всего Морисом Лебланом было написано двадцать восемь книг о благородном грабителе Люпене, последняя из которых вышла на закате жизни писателя – в 1941 г. На страницах романа Леблана можно встретить и детектива по имени Херлок Шолмса. Как нетрудно догадаться, это отсылка к Шерлоку Холмсу. Чтобы

избежать проблем с авторским правом, Леблан договорился с Артуром Конан Дойлем и стал использовать схожего с Шерлоком Холмсом персонажа в своих произведениях, но под искаженным именем.

Известно, что с 1918 г. новеллы про Арсена Люпена начал переводить на японский язык переводчик Хосино Тацуо (1892-1968). Поэтому логично предположить, что Эдогава Рампо был отлично знаком с творчеством французского писателя, что, вероятно, и подтолкнуло его на создание японского Арсена Люпена. В пользу этого также говорит и выбор прозвища «Двадцатиличий» для главного героя. Так, символика цифры «двадцать» встречается уже на самых первых страницах французского романа о благородном грабителе: «Как он выглядел? Смогу ли я описать Арсена Люпена? Я видел его раз двадцать, и всякий раз передо мной появлялся другой человек... скорее тот же, но отразившийся в двадцати зеркалах, отбросивший столько же искаженных образов; у каждого — особые глаза, особая форма лица, своеобразные жесты, силуэт и характер»[3, с. 24-25]. Вероятно, эти строки и послужили причиной того, почему Эдогава Рампо выбрал для своего героя прозвище «Двадцатиличий», или, если переводить дословно, — «Человек с двадцатью лицами».

В этой связи можно увидеть параллели и с рассказом американского писателя Томаса Хеншу (1857 – 1914) «Человек с сорока лицами» (The Man of the Forty Faces, 1910), где главный персонаж Гамильтон Клик — гениальный вор и мастер перевоплощений — решает порвать со своим темным прошлым и встает в ряды Скотленд-ярда. По-японски название этого рассказа записывается как «Ёндзю:мэнсо-но Клик», и таким образом зозвучно с названием «Кайдзин нидзю:мэнсо:» («Неуловимый грабитель Двадцатиличий») Эдогавы Рампо.

И, конечно же, можно обнаружить сходство между самим Арсеном Люпеном и Двадцатиличим. Прежде всего, их объединяет умение мастерски перевоплощаться в разных людей: «Арсен Люпен — человек с тысячью масок: то он шофер, то тенор, то букмекер, а то... юноша из хорошей семьи, подросток, старик, коммивояжер из Марселя, русский врач, испанский тореадор!» [3, с. 8]. Похожее описание мы встречаем у Эдогавы Рампо про Двадцатиличного: «Каким бы ярким ни был свет и как бы пристально мы ни всматривались в его лицо, но даже легкое изменение превращало его в абсолютно другого, неузнаваемого человека: в старика или молодого мужчину, в богача или нищего, в интеллигента или бродягу, и даже в женщину» [8, с. 9].

Также их объединяет и то, что намереваясь похитить какое-либо драгоценное сокровище, они непременно посыпали письмо с предупреждением

своей будущей жертве. И все же Двадцатиликый выглядит более коварным и зловещим по сравнению с утонченным Арсеном Люпеном.

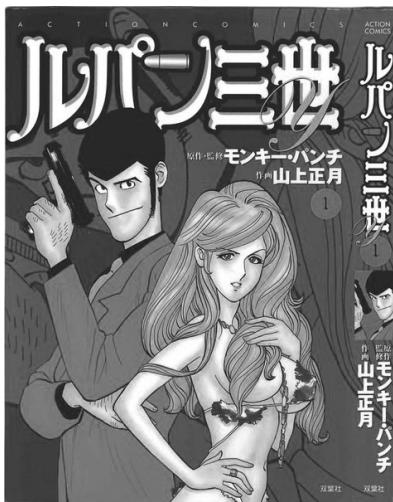
Начиная с 1936 по 1962 гг. Двадцатиликый, как и детектив Акэти Когоро, становится сквозным персонажем многих рассказов для подростков Эдогавы Рампо. Противостояние этих двух героев напоминает борьбу прославленного сыщика и преступника из европейских детективов, ведь если образ Двадцатиличного списан с Арсена Люпена, то детектив Акэти Когоро несомненно напоминает Шерлока Холмса. Даже появление у Эдогавы Рампо команды мальчиков-детективов перекликается с малолетними сыщиками с Бейкер-стрит (Baker Street Irregulars) Конан Дойла – уличными мальчишками, которые выполняли различные поручения Шерлока Холмса. Таким образом, Эдогава Рампо заимствует образы персонажей у своих зарубежных коллег, но наполняет их новым содержанием и вписывает их в контекст японской культуры.

Созданный Эдогавой Рампо образ джентельмена-грабителя прочно вошел в современную японскую культуру и в частности – в комиксы-манга. Можно вспомнить таких персонажей, как неуловимый вор Кайто Кид из манги Аоямы Госё «Волшебник Кайто» или 9-летний мальчишка Идзюин Акира из манги «Двадцатиликый, помоги!» арт-группы CLAMP. Также к образу Двадцатиличного можно отнести персонажа по имени Такседо Маск из популярных манги и аниме «Сейлор Мун». Известно, что автор «Сейлор Мун» Такэути Наоко одно время хотела даже назвать Такседо Маска «Mysterious 2098 Face», хотя его деятельность никак не связана с ремеслом грабителя. В результате, все эти персонажи внешне вписываются в единый визуальный ряд благородного вора – персонажа в строгом костюме и плаще с цилиндром на голове.



Слева направо: Такседо Маск («Сейлор Мун», том 1, стр. 40), Идзюин Акира («Двадцатиликый, помоги!», том 1, стр.6) и Кайто Кид («Волшебник Кайто», том 1, с.19) в образе неуловимого грабителя.

Ю. Магера. Переосмысление архетипа «благородного разбойника» в манге «Дочь Двадцатиличного» (Nijuu Mensou no Musume)



Манги Панч «Люпен III»
(изд-во Action Comics, 1999)

Но, пожалуй, самым известным вором-джентльменом современной японской поп-культуры можно считать Люпена III из одноименной манги Манки Панча «Люпен III» (1967-1972), где главный персонаж является внуком того самого Арсена Люпена, т.е. Люпеном в третьем поколении.

Несмотря на то, что Двадцатиличий прослыл неуловимым грабителем и гением перевоплощений, в манге Синдзи Охара он остается практически неизменен, и часто появляется в одном и том же облике. Более того, в облике Двадцатиличика предстают другие персонажи манги, как например, профессор Какисима Кохэй.

Также Охара Синдзи переносит сюжетную линию про детектива Акэти и его помощника Кобаяси на грабителя Двадцатиличного и его юную сподручницу Тидзуюко. В 6-ом томе манги Тидзуюко по аналогии с Кобаяси Ёсио, который собирает вокруг себя команду мальчиков-детективов (сё:нэн тантэйдан), организует с подружками команду девочек-детективов (сё:дзё тантэйдан).

Охара Синдзи превращает Двадцатиличего не просто в ловкого грабителя, но, прежде всего, в интеллектуала и ученого, чей рабочий кабинет от пола и до потолка заставлен книгами.

К тому же автор манги вкладывает в уста Двадцатиличного такие фразы, как «Моя работа – это отбирать у свиней сокровища» (том 1, с. 160) или «Тико, среди людей есть и псы, и свиньи» (том 1, стр. 175). Эти фразы отсылают к изречению из евангелия от Матфея: «Не давайте святыни псам и не бросайте жемчуга вашего перед свиньями, чтобы они не попрали его ногами своими и, обратившись, не растерзали вас» (Матф., 7:6). Смысл этого изречения заключается в том, что люди, погрязшие в грехах (в данном случае – псы и свиньи), не способны понять благие намерения человека, который пытается наставить их на путь истинный. Жемчуг здесь – это божественная истина, но грешникам она кажется съедобными зернами. Осознав, что слова истины не удовлетворяют низменным желаниям и съесть их нельзя, они затопчут жемчуг ногами или набросятся на тех, кто вместо еды

предлагает им жемчуг знаний. Двадцатиликый употребляет эти слова по отношению к богачам, которые не достойны того, чтобы обладать настоящими сокровищами, поэтому он призван забрать у них эти сокровища и вернуть их на место (в церкви или музей).



Тидзуко в рабочем кабинете Двадцатиликого (том 1, 2003, стр. 175).

У него короткая стрижка вместо пышной шевелюры, он носит очки и впервые предстает перед читателями не в строгом европейском костюме, а в традиционной японской одежде — штанах хакама, кимоно и деревянных сандалиях гэта, что в корне отличается от литературного образа персонажа и подчеркивает его японскость.

Акэти, как правило, не принимает активного участия в расследовании, он лишь появляется в ответственный момент и все поясняет. Такое поведение соответствует типажу резонера (от фр. *raisonneur*, фр. *raisonner* — «рассу-

Двадцатиликый в манге показан не столько как опасный вор и преступник, а, скорее как спаситель Токио, который в лице Тидзуко помог предотвратить ужасный эксперимент с превращением воды в световую энергию. Таким образом, из отрицательного персонажа он переходит в положительного. Настоящим же злодеем оказывается свихнувшийся учёный — профессор Какисима, утративший свой человеческий облик еще и потому, что превратил свое тело в стальное оружие.

При этом детектив Акэти Когоро в манге выступает скорее не противником Двадцатиликого, а сторонним наблюдателем. К тому же, в манге он изображен иначе, нежели в рассказах Эдогавы Рампо.



Профессор Какисима Кохэй стреляет из своей стальной руки (том 7, 2006, стр. 148)

Появление детектива Акэти Когоро в традиционной японской одежде (том 2, 2004, стр. 26)

ждать») — персонажа, который призван обличать других и объяснять смысл и причины произошедшего. Эдогава Рампо в одном из своих рассказов даже прямо об этом заявляет: «Хироити, сняв с полки книгу о сыщике Когоро Акэти, заметил, что этот Акэти — изрядный резонер» [7, с. 20]. В этом случае детектив как вспомогательный инструмент, помогающий читателю распутать дело.

Образ детектива Акэти Когоро также можно сравнить с одним из архетипов, а именно — с архетипом «мудреца», поскольку он обычно появляется в конце истории и дает разгадку.

В свою очередь, Двадцатилюкий представляет архетип «благородного разбойника». Ему нет равных среди воров, он чрезвычайно опасен, хотя и грабит исключительно богачей. Но в манге к этому архетипу примешиваются дополнительные качества, нередко действующие на контрасте. Так, мы наблюдаем традиционный прием, когда для того, чтобы читатель сопреживал герою, преступник превращается в интеллектуала, и, таким образом, происходит размытие добра и зла. Чтобы привлечь больше читателей, а в случае с аниме — и больше зрителей, детектив как жанр вынужден эволюционировать. Образ неуловимого и опасного грабителя в манге «Дочь

Двадцатиликого» смеивается с образом ученого-интеллектуала и благодетеля, в уста которого вкладываются христианские наставления и который по-отечески заботится о девочке и спасает ее от коварной родственницы.

Список литературы:

1. Дойл А.Н. Записки о Шерлоке Холмсе: повести, рассказы. М.: Издательство «Э», 2016.
2. Кавелти Дж. Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение. — 1996. — № 2. С. 33-65.
3. Леблан М. Арсен Люпен: рассказы / пер. с фран. В.В. Жуковой. М.: Эксмо, 2014.
4. Нагорная проповедь «Не давайте святыни псам...» Режим доступа: <http://azbyka.ru/otechnik/Biblia/nagornaja-propoved/87> (дата обращения: 15.04.2016).
5. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2009.
6. Трансформация детектива: новые тенденции в развитии жанра // Cinemotion. — № 53. — 2014. <http://www.cinemotionlab.com/pdfversiya/>
7. Эдогава Р. Игры оборотней / Пер. с яп. Г. Дуткиной, В. Скальника, Т. Редько-Добровольской. СПб.: Северо-Запад Пресс, 2003.
8. Edogawa R. Kaijin Nijuu Mensou. Tokyo: Popura Bunko, 2008.
9. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 1. Tokyo: MFComics, 2003.
11. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 2. Tokyo: MFComics, 2004.
12. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 3. Tokyo: MFComics, 2004.
13. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 4. Tokyo: MFComics, 2005.
14. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 5. Tokyo: MFComics, 2005.
15. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 6. Tokyo: MFcomics, 2006.
16. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 7. Tokyo: MFComics, 2006.
17. Ohara Sh. Nijuu Mensou no Musume 8. Tokyo: MFComics, 2007-2008.
18. The Fiend with Twenty Faces. Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fiend_with_Twenty_Faces (дата обращения: 15.04.2016).

Алексей Павловский
независимый исследователь,
организатор проекта «ComixStudies: Наука о комиксах»

«Страх комикса»: комиксофобия в Советском Союзе

Аннотация: Автор статьи анализирует представления советской интеллигенции об искусстве комикса и раскрывает содержание феномена комиксофобии в Советском Союзе 1940-1980-х годов. Комиксофобия исследуется в рамках советского антиамериканизма и критики массовой культуры. Автор дает классификацию комиксофобии и определяет ее как страх человека письменной культуры перед новым медиа.

Ключевые слова: комикс, советская комиксофобия, критика массовой культуры, антиамериканизм, супергеройский комикс.

Комиксофобия — это международное явление, не миновавшее в XX в. даже такие «великие комиксные державы», как США, Франция и Япония. Особенностью СССР стало то, что неприятие комикса, начавшееся в конце 1940-х годов, изначально развивалось на фоне слабой комикс-индустрии. По всей видимости, оно эту слабость и законсервировало.

В 1941 г. граждане США могли читать более 70 комикс-журналов [1]. В Советском Союзе только в 1956 г. вышел первый послевоенный журнал, нацеленный на публикацию комиксов. Этим журналом, прославившим «Клуб веселых человечков» и комиксы про Петю Рыжика, были «Веселые картинки» — детище выдающегося советского комиксиста И.М. Семенова. Советский комикс никогда не поднимался выше «Веселых картинок». Оставшись искусством для детей, он так и не стал искусством для всех.

Многомиллионные тиражи «Мурзилки» и «Веселых картинок» не затмевают неоспоримый факт того, что количество советских журналов, публиковавших комиксы, всегда оставалось катастрофически малым. Немногочис-

ленный круг иностранных комиксистов, которых дозволялось публиковать (типа Ж. Эффеля и Х. Бидструпа), выбирался не столько из-за таланта, сколько из-за приверженности этих авторов к коммунизму. Несомненным признаком комиксной культуры в СССР была распространенность диафильмов на самые различные темы. Однако они имеют слабое отношение к печатному комиксу, и их лучше рассматривать как отдельное медиа с особыми характеристиками.

Бум советского комикса, пришедшийся на 1989-1991 г., трудно назвать заслугой советского государства. Скорее, это была заслуга его постепенного развала. Идеологический пресс, исчезнувший в последние годы советской власти, оставил тяжелое наследие. В то время как уже в 1990-е гг. доля комиксов в общем объеме печатной продукции составляла в Японии более 35%, а в США 7% [2], русский комикс, по выражению Михаила Заславского, только-только входил в свой «дикий век» [3]. Как писал Виктор Ерофеев в 1995 году, Россия побила «все временные рекорды неприятия комикса» [4]. То, что делали в 1990-е годы комикс-студии «КОМ», «Тема», журналы «Велес» и «Муха» можно назвать лишь становлением российской комикс-индустрии, и пускай этих объединений давно не существует, начатый ими процесс продолжается до сегодняшних дней. Русский комикс рождается на наших глазах, и теперь это рождение остановить невозможно.

Анализ советской комиксофобии начался еще в 1990 г., когда Сергей Ка-пранов, основатель комикс-клуба «КОМ», заявил, что «из всех искусств для нас важнейшим является искусство комикса!» [5]. В предисловии к сборнику «КОМ О.К» главный редактор газеты «Вечерняя Москва» А. Лисин писал, что «КОМ» «вызывал ожесточенную критику читателей», озабоченных тем, что он возрождает «чуждое соцреализму» буржуазное «массовое искусство», потакает примитивизму и даже «американизму» [6].

Тогда А. Лисин пытался развенчать негативный «миф о комиксах», возводя его родословную к наскальной живописи, древнеегипетским росписям и русскому лубку. Он пытался реабилитировать комикс, говоря о примерах комиксного искусства в «Окнах РОСТа» В. Маяковского и иллюстрациях сказок Т. Мавриной [7]. Капранов говорил жестче: «Нет в нашей стране культуры комикса. Какие-то статьи мы печатали в «Вечерке» — приходит столько писем: «На хрена вы это печатаете?», «Прекратите в нашей любимой газете печатать эту херню» [8].

Нетерпимость этих писем показывает, что определенная часть советских граждан имела совершенно четкое представление, что комикс — « зло». И «злом» является сама его форма.

Как появилась советская комиксофобия?

Прежде, чем ответить на этот вопрос, нужно понять, что такое комиксофобия сама по себе. Пользуясь терминологией Маршалла Маклюэна, мы могли бы сказать, что комиксофобия — это страх человека письменной культуры перед новым средством коммуникации. Как писал Маклюэн в «Понимании медиа», люди, усвоившие образцы прежних средств коммуникации классифицируют новые средства как «псевдо», и это происходит независимо от эпохи [9]. Комикс не стал исключением, и советские авторы тормозили его включение не только в советскую культуру, но и в культуру вообще.

Исследуя комиксофобию как международное явление, ее стоит делить на несколько типов, некоторые из которых были частью советской комиксофобии. Во-первых, это «страх формы» — радикальный пример неприятия комикса, когда сама форма комикса как «последовательного искусства» или «изотекста» кажется несостоятельной, либо губительной. Здесь подходит высказывание лауреата Гонкуровской премии Паскаля Киньяра о том, что «литература и изображение несовместимы» [10], не говоря уже о запрете на изображения живых существ в религии ислама.

Во-вторых, это «страх содержания», когда определенное содержание в комиксе отвергается, но при этом ассоциируется с комиксной формой («все комиксы — про супергероев», «все комиксы — про насилие»), о чем предупреждал Скотт Макклайд в «Понимании комикса» [11]. «Страх содержания» порождает устойчивые стереотипы и дает почву для третьего типа комиксофобии — минимого «несоответствия формы и содержания», когда считается, что определенное содержание не может быть оформлено как комикс. Например, представления о том, что Холокост — это не повод для комиксов или что адаптировать классические произведения — это кощунство.

В-четвертых, это эмбарго на ввоз иностранных комиксов, чтобы развить собственную комикс-индустрию (например, Австралия в 1940-е) [12]. В-пятых, отрицание комикса как свойственного только чужой культуре.

Хосе Аланис, автор единственной пока монографии об истории русского комикса, писал, что неприятие комикса в России XX и XXI вв. связано с представлениями интеллигенции о массовой культуре [13]. Антиамериканизм и критика массовой культуры, которая в Советском Союзе базировалась именно на критике капитализма, это две оптики, через которые следует смотреть на явление советской комиксофобии.

Советские авторы писали, что массовая культура существует только на Западе и направлена на внушение массам настроений, выгодных правящим классам; советская же культура, по их мнению, была исключительно «народна». Как писал И. Л. Сосонкин, «в условиях социализма нет проблемы массовой культуры», потому что социализм создает единую художественную культуру. Это якобы отличает его от капиталистического общества, которое закономерно создает массовую культуру как особую второсортную и третьесортную [14].

В этой борьбе «добра и зла», «культуры» и «недокультуры» постоянная ассоциация комикса с буржуазным обществом и массовой литературой убивала доверие к комиксному искусству.

И хотя комиксофобия – это лишь третьюстепенный сюжет и относительная редкость в сравнении с критикой западного кино и художественной литературы, неприятие к комиксу – постоянный элемент в советском дискурсе о «загнивающем Западе». Еще в 1940-е гг. слово «комикс» стало «чужим». Оно несло негативные коннотации, и вплоть до Перестройки его старались не использовать по отношению к советскому творчеству. «Рисованная книга», «истории в картинках» и даже «фильм-сказка» были куда безопаснее.

Зачинателем комиксофобии в Советском Союзе стал Корней Иванович Чуковский, знаменитый детский писатель, автор «Айболита» и «Мойдодыра». Чуковский был критиком массовой культуры еще в дореволюционные годы. В своем эссе «Нат Пинкертон и современная литература» (1908) он критиковал современный ему кинематограф и бульварное чтиво [15], и даже спустя сорок лет его отношение к массовой культуре практически не изменилось.

В первые годы Холодной войны, в 1948-1949 гг. Чуковский написал статьи «Растление детских душ», «Воспитание гангстеров» и «Растление американских детей», в которых попытался дискредитировать комиксы Диснея и американскую супергероику. Чуковский писал, что американские комиксы насаждают культ доллара и неуважения к старшим, разворачивают детей намеками на сексуальность и дискредитируют науку, делая персонажами ученых-преступников [16].

Массовое производство комиксов Диснея К. Чуковский негативно называл «американизацией» искусства [17], под которым понимал типизацию и деавторизацию персонажей. Еще в 1940 г. в заметке «Мульти» Чуковский противопоставлял эту «американизацию искусства» в творчестве Диснея советским принципам творчества [18], внося лепту в миф о советской и западной культуре.

Чуковский не писал, откуда он точно брал свои мысли, поэтому круг его чтения еще надо реконструировать. Цитату о том, что супергеройский комикс способствует фашизации американских детей [19], Чуковский заимствовал у Джерсона Лэгмэна из статьи «Комиксы и общество», опубликованной в «Американском журнале психотерапии» за июль 1948 г. [20]. Сведения о насилии и убийствах, якобы совершенных подростками под влиянием комиксов [21], Чуковский взял в статье психиатра Фредерика Вертама «Комиксы... Это весело!», появившейся в мае того же года [22]. В будущем Д. Лэгмэн напишет «Любовь и смерть» (1949) [23], а Ф. Вертам — «Совращение невинных» (1954) [24]: эти две книги прямо повлияют на введение антикомиксного законодательства в Соединенных Штатах.

Отличие комиксофобии в США и СССР заключалось в том, что в первой стране была развитая комиксная культура, а во второй — нет, и потому наличие большого числа заимствований неудивительно. Советская комиксофобия вообще не имела источников собственно советского содержания, и на протяжении всей истории советской комиксофобии необходимость во внешних авторитетах была ее главной чертой.

Советские авторы никогда не боялись перегибов. В 1958 г. И. Лапицкий в книге «В тени небоскребов» на полном серьезе убеждал читателей, что «комиксы прививают ненависть к людям» и именно комиксы заставили Джона Грэйхема убить сорок четыре человека, а из Мэлвина Уэнгроу сделали наркомана и вора [25]. И. Лапицкий называл Супермена символом американского национализма, защищающим белое население от негров, индейцев и коммунистов, создавал миф о «советском» и «несоветском» чтении, утверждая, что советские люди читают исключительно классику, а граждане западных стран — комиксы и третьесортное чтиво [26]. В этой дилемме комиксам не было достойного места в мире советских читателей.

В статье «Барбарелла и летчики с напалмом» (1965) В. Неделин возмущался, что кто-то смеет заниматься изучением комикса, пока американские летчики в комиксах сжигают напалмом «мирные деревни Северного Вьетнама» [27]. В 1966 г. стали появляться первые переводы иностранных статей, критиковавших искусство комикса. В статье «От Мальчика-с-Пальчиком до Фашистоиды» А. Рокка критиковал комиксы про Тарзана, секретного агента X-9 и летчика Стива Кеньона, обвиняя их в расизме, империализме и борьбе с коммунизмом и демократией. Отдельный удар понесли «комиксы ужасов». Но вместе с тем А. Рокка призывал коммунистов использовать форму комикса для пропаганды своих идей [28]. К сожалению, советские авторы к его предложению не прислушались.

В 1966 г. журнал «Америка» опубликовал статью Л. Джаноса «В защиту героев комиксов». Несмотря на свой апологетический характер, эта статья отлично вписывалась в советские представления о том, что в любом случае комиксы — это макулатура [29]. В 1971 г. «Советская культура» опубликовала статью Умберто Эко — «Комикс и свастика», в которой писатель обрушился на итальянские эротические комиксы «Хессса», критикуя садомазохистские оргии и профашистскую направленность [30].

Целью советских редакторов было убедить читателя, что комикс в Италии до сих пор пропагандирует фашизм, и некому с этим бороться. В книге «Духовный маразм» (1976) С. Ешин писал, что итальянские «комиксы» — это литература неофашизма, заимствованная у американцев и славящая похождения героя-«сверхчеловека», творящего суд и расправу над «цветным населением». Этот автор не обошелся и без критики Ватикана, издаваясь над тем, что католики пропагандируют свои религиозные идеи с помощью комиксов, которые С. Ешин перечислял в одном ряду с порнографией, «романтикой» садизма, гангстеризма и наркомании [31]. В качестве внешних авторитетов С. Ешин цитировал американских социологов П. Лазарсфельда, Р. Мертина и профессора Колумбийского университета Л. Гурко, писавшего, что комиксы «примитивны по содержанию и исключают необходимость мыслить» [32].

Читая статью «Комикс» в «Большой советской энциклопедии» мы можем увидеть некий взгляд на комиксы, который утвердился и вплоть до конца 1980-х гг. мало менялся. В БСЭ советский читатель мог выяснить, что «прославление в ряде категорий К. физической силы, жестокой героики, национального превосходства, агрессивных доблестей, равно как и снижение, «примитивизация» классики, — хроническое и возрастающее бедствие современной «массовой культуры» [33].

Примитивизация классики — это одно из главных обвинений советской комиксофобии: в 1981 г. Г. Кужелева писала, что комикс-адаптация классики (на примере «Анны Карениной» Л. Н. Толстого) фальсифицирует искусство и деградирует вкусы трудящихся [34].

Вплоть до 1980 г. авторы сборника «Литература человеконенавистничества» писали о Фредерике Вертаме как о «честном донкихотствующем интеллигенте», который предупреждал, что супергерои — это заурядные убийцы и сумасшедшие [35]. Подобно Чуковскому эти авторы преувеличивали слабость антикомиксного движения в США и влияние Вертама, в частности. Читая работы А. Кукаркина 1970-1980-х гг., мы видим, что его критика комикса базировалась на обильном цитировании иностранных статей многолетней давности (Л. Джаноса, А. Рокка, У. Эко) [36] и уже не несла ничего нового.

В 1986 г. Н. Мансуров писал, что западные комиксы развлекают, но не обучаются подрастающее поколение. Советский же комикс не должен был уводить ребенка от реальности, и его главной задачей было зародить в детях чувство коллективизма, любви к Советской Родине и веры в светлое будущее. Но даже здесь вербальная культура ставила условия своего доминирования — в детской книге для самых маленьких иллюстрация не могла занимать более 50% страницы, а для более взрослых детей («которые уже могли думать абстрактно», т. е. вошли в «лагерь» вербальной культуры) объем, отведенный для картинок, уменьшался до 10%. Дискриминация комиксного языка доходила вплоть до того, что оставалось нечего дискриминировать: в 1980 г. «Мурзилка» опубликовала четыре «истории в картинках» про животных, а в 1982 г. — только одну [37].

Мог ли советский читатель найти какую-то апологию комикса? Мог, но ее трудно назвать многочисленной. В книге Д. Родари «Грамматика фантазии», переведенной в 1978 г., мы наблюдаем вполне нейтральное отношение к комиксу и даже призыв учиться комиксному чтению [38]. Однако такие высказывания были каплей в море советской комиксофобии. В 1984 г. «Советская культура» написала, что Человек-Паук символизирует собой желание американского империализма опутать своими сетями все и вся [39]. Идеологический штамп мутировал в ахинею.

Советскую комиксофобию можно поделить на три вида — страх перед содержанием, страх перед формой, мнимое несоответствие содержания и формы. И если страх перед содержанием (пропаганда насилия, секса, расизма, фашизма, империализма, примат развлекательности и т.д.) имелся у всех исследуемых советских авторов, то комиксофобия формы не обошлась без разнотечений.

Первая группа авторов была более-менее лояльна к комиксной форме. К. Чуковский не сомневался, что «литературная форма» комикса прекрасно приспособлена для восприятия детской психикой [40]. В. Неделин писал, что «комиксы — не только популярный, но и многообещающий жанр» [41], а А. Кукаркин заявлял, что «пороки таятся не в самом жанре» и комикс может быть взрослым и коммунистическим [42]. В свою очередь И. Лапицкий категорично утверждал, что «комиксы не требуют большого умственного напряжения» [43]. Е. Карцева считала, что комиксы не обладают художественной ценностью вовсе [44], а «преобладание визуальности» — достаточный сигнал для всеобщей тревоги [45].

Всем авторам было свойственно общее непонимание комикса как медиа — они не рассматривали его автономно и считали эрзацем кинематографа

и мультипликации. О том, что объяснение одного искусства через другое является пагубным, писал еще Ю. Тынянов [46], но в плане методологии советские критики были не слишком-то чистоплотны.

Как верно полагал Е. Козлов, «включение вербалики в коммуникативное пространство комикса» осложнило его позиции [47]. Советский человек письменной культуры рассматривал комикс с позиции привычного ему способа коммуникации и искал привычный концепт «литературности». Зависимый от этого мышления, он не мог анализировать комиксное искусство как автономное медиа, оцениваемое в рамках самого себя, как предлагал М. Маклюэн своим знаменитым определением: «средство коммуникации есть сообщение».

В завершении нашей статьи мы обязаны сказать о случае Юрия Лобачева – вероятно, пока единственном задокументированном случае, когда художник столкнулся с реальным проявлением комиксофобии.

В 1930-е гг. Юрий Лобачев и другие русские комиксисты Белградского кружка стали создателями югославского комикса [48]. После войны Лобачев попытался сделать детский комикс о двух пионерах для сербского журнала «Дуга», но после двух выпусков серию запретили, «сказав, что в Советском Союзе нет комиксов – значит и в новой Югославии нет комиксов, так как комиксы – американское творение» [49]. Это замечание, если оно является истинным, указывает на то, что комиксофобия в том или ином виде имелась в СССР еще до статей Чуковского. В 1949 г. Лобачев переехал в Советский Союз, где продвигать комиксную культуру долгое время не удавалось. Тем не менее, в 1966 г. по просьбе журнала «Мурзилка» художник нарисовал детский комикс «Ураган идет на помощь», но опубликовать его удалось только в журнале «Костер». Однако после шести выпусков Лобачева «вызвали в ленинградский обком и приказали прекратить безобразие» [50]. Трудно сказать, почему «Ураган» вызвал такое неприятие, учитывая, что в те же годы И. Семенов публиковал в «Веселых картинах» «Необыкновенные приключения Пети Рыжика». Факт остается фактом: русский комиксист, чьим именем потом назовут Школу комикса в Белграде и, вероятно, единственный комиксист в мире, чьим именем назвали улицу, в Советском Союзе оказался со своими комиксами совершенно не нужен.

Советская комиксофобия серьезно повлияла на представления о комиксе в современной России. Еще в 2002 г. появлялись высказывания о том, что «комиксы фатально опасны для духовного и физического здоровья нации» [51], что трудно считать адекватным.

К счастью, с каждым годом отношение к комиксу в России становится все более позитивным, взвешенным и, наконец-то, научным. Научное исследование комикса — это один из путей преодоления комиксофобии, так как оно повышает престиж комикса, делая его достойным объектом для изучения. Советские критики издевались над тем, что комикс вообще следует изучать. Развитие Comics Studies в современной России показывает, что они издевались напрасно.

Комиксофобия не всегда является прямой причиной того, почему в стране слабо развиты комиксы. Но отношение к комиксу, безусловно, влияет на уровень его потребления, а самое главное, на легитимацию в культурном пространстве. Как писал один из первых российских комиксоведов Е. Козлов, «за период своего существования комиксы прошли беспощадное чистилище» [52], и апология комикса — это достижение мировой культуры, а не просчет.

У нас нет сомнений, что в единстве словесно-визуального симбиоза (imagetext) и рассказа в виде последовательных изображений (sequential art) комикс — это система, которая сложнее верbalного языка.

И то, что она не сумела развиться в СССР, это трагедия с глубокими последствиями, а не малозначительный культурный пропуск [53].

Список литературы:

1. Real Heroes. Parents' Magazine Press. 1941. №1 (September). P.2.
2. Манга в Японии и России. Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса / Сост. Ю. Магера. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. С. 13.
3. Об авторе «Альфы» и о комикс-студии «КОМ» [Электронный ресурс] URL: <http://www.comics.com.ua/node/465> (дата обращения 20.06.2016)
4. Ерофеев В. В лабиринте проклятых вопросов: Эссе. М.: Союз фотохудожников России, 1996. С. 432.
5. Акишин А. Моя комикс-биография. СПб.: Бум книга, 2013. С. 82.
- 6.,7. КОМ О.К.: сб. комикс-студии «КОМ». М.: 1990. С.1.
8. Акишин А. Моя комикс-биография. С. 112.
9. Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2014. С. 226.
10. A Comics Studies Reader / edited by Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University Press of Mississippi, 2008. P.8.
11. McCloud S. Understanding Comics. New York: William Morrow Paperbacks, 1994. P. 5.

12. A Comics Studies Reader. P. 71-72.
13. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. P. 8.
14. Сосонкин И. Л. «Массовая культура» как форма современной буржуазной идеологии. Ашхабад: ылым, 1976. С. 35.
15. Чуковский К. Собрание сочинений: В 15 т. Т. 7. М.: Агентство ФТМ, Лтд, 2012. С.35-44.
- 16., 17. Чуковский К. Воспитание гангстеров // Знамя. 1949. №8 (август). С.185-192.
18. Чуковский К. Мульти // Кино. 1940. 15 февраля [Электронный ресурс] URL: http://www.chukfamily.ru/Kornei/Critica/critica_new.php?id=206 (дата обращения 17.03.2016)
19. Чуковский К. Раствление американских детей // Литературная газета. 1949. 15 окт. №83 (2570).
20. Legman G. The Comic Book and the Public // American Journal of Psychotherapy. 1948. Vol.2. P. 473-477.
21. Чуковский К. Раствление детских душ // Литературная газета. 1948. 22 сент. №76 (2459).
22. Wertham F. The Comics... Very Funny! // Saturday Review of Literature. 1948. May 29. P.6-7, 27-29.
23. Legman G. Love and Death: A Study in Censorship. Breaking Point, 1949. 95 p.
24. Wertham F. Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth. Rinehart & Co., Inc., 1954. 397 p.
- 25., 26. Лапицкий И. В тени небоскребов. М.: Молодая гвардия, 1958. С.124-137.
27. Неделин В. Барбарелла и летчики с напалмом // Иностранная литература. 1965. №9 (сентябрь). С.252-258.
28. Рокка А. От Мальчика-с-Пальчиком до Фашистоиды // Советская культура. 1966. 18 янв.
29. Джанос Л. В защиту героев комиксов // Америка. 1966. Август. С. 23-24.
30. Эко У. Комикс и свастика // Советская культура. 1971. 18 мая.
31. Ешин С. З. Духовный маразм. Буржуазная «массовая культура» и ее реакционная сущность. Минск: Беларусь, 1976. С.76.
32. Там же. С. 61-62.
33. Комикс // Большая советская энциклопедия. М.: Советская энциклопедия. 1969-1978.
34. Кужелева Г. И. «Массовая культура» как явление государственно-монополистического капитализма. Издательство Ростовского университета, 1981. С. 92.
35. Литература человеконенавистничества / ред. Анастасьев Н., Озеров М. М.: Художественная литература, 1980. С.114-115.
36. Кукаркин А. По ту сторону рассвета. М.: Политиздат, 1981. С.73-79.
37. Mansurov N.S. Children Publications in the Soviet Union // Comics and Visual Culture: Research Studies from Ten Countries. New York: K. G. Saur, 1986. P.134-148.
38. Родари Д. Грамматика фантазии. М.: Прогресс, 1978. С.151-153.
39. Советская культура.1984. 22 сентября.

А. Павловский. «Страх комикса»: комиксофобия в Советском Союзе

40. Чуковский К. Растиление детских душ // Литературная газета. 1948. 22 сент. №76 (2459).
41. Неделин В. Барбарелла и летчики с напалмом // Иностранная литература. 1965. №9 (сентябрь). С.252-258.
42. Кукаркин А. По ту сторону рассвета. С.75.
43. Лапицкий И. В тени небоскребов. С.125.
44. Карцева Е. «Массовая культура» в США и проблемы личности. М.: Наука, 1974. С.150.
45. Там же. С. 146.
46. Тынянов Ю.Н. Поэтика. История литературы. Кино. М.: Наука, 1977. С. 330.
47. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: Издательство ВолГУ, 2002. С. 11.
48. Антанаисевич И. Русская классика в картинках. 2015. С. 51-65.
- 49., 50. У истоков российского комикса: Юрий Павлович Лобачев [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.comicsnews.org/articles/chronology/lobachev> (дата обращения 20.06.2016)
51. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. Р. 110.
52. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры... С. 11.
53. Павловский А. Ф. «Конструируя несоветское»: как комикс стал несоветским искусством? // Конструируя советское. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2016. С.89-96.

Боги с рогами: религия в комиксе *Sweet Tooth*

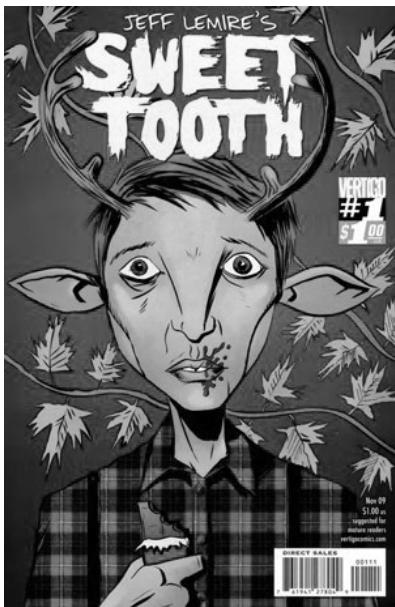
Аннотация: в статье на примере комикса *Sweet Tooth* рассматривается, каким образом авторы фантастических произведений создают новые религии и насколько широко может простираться авторская фантазия при описании человеческой религиозности.

Ключевые слова: комиксы, религия, массовая культура, анимизм, протестантизм.

В последние годы исследование религии в массовой культуре все больше привлекает интерес исследователей, о чем свидетельствует выход ряда обзорных работ [2].

Комиксы, являющиеся одним из столпов этой культуры, также являются предметом научного интереса, но, в основном, исследователей привлекают супергеройские комиксы и, в частности, отражение религиозных представлений в образе супергероев. Тем не менее, мир комиксов разнообразен и не ограничивается супергероикой, одним из популярных жанров рисованных историй является постапокалиптика: в произведениях этого жанра в большинстве случаев действие происходит после некоей глобальной катастрофы, произошедшей в ближайшем будущем, герои, носители современной западной культуры, вынуждены адаптироваться и создавать новое общество и новую культуру, сохраняя или отбрасывая по своему усмотрению элементы старой [5]. Религия часто фигурирует в комиксах этой тематики, авторы изображают существующие культуры и создают новые, при этом они исходят из собственного понимания, что такая религия и какое место она занимает в мире. В данной работе мы попытаемся проанализировать презентацию религии в постапокалиптическом комиксе *Sweet Tooth*.

Этот комикс вышел ограниченной серией в 2009-2012 г. в американском издательстве Vertigo, специализирующемся на комиксах, рассчитанных на взрослую аудиторию. Автор комикса – Джейф Лемир (Jeff Lemire), канадец по происхождению, в свое время сотрудничавший с DC и Marvel. До выхода *Sweet Tooth* он был больше всего известен по своей серии *Essex Country Tales*, рассказывающей об обыденной жизни обитателей небольшого городка в Канаде. *Sweet Tooth* считается одним из лучших комиксов в своем жанре, более того, он считается одним из лучших несупергеро-



Обложка первого выпуска Sweet Tooth. На обложке – мальчик-гибрид Гас, главный герой комикса.

йских комиксов. «Взрослая» тематика и высокие художественные качества этого комикса определили его как материал для нашего исследования.

Действие комикса происходит в постапокалиптическом мире, большая часть населения которого исчезла в результате загадочной эпидемии. Немногочисленные выжившие постепенно умирают от этой же болезни, которая может начаться внезапно без всяких видимых причин. В результате эпидемии у выживших начали появляться дети, обладающие животными чертами – рогами, копытами и шерстью. Такие дети достаточно редки и они вызывают ужас у местного населения, которое называет их «гибридами». Главным героем серии является «гибрид» Гас, который в начале живет в лесном домике вместе со своим отцом.

Отец учит Гаса правилам выживания, например, приказывает тому не выходить из леса и не вступать в контакт с незнакомцами. В конце первого выпуска отец умирает и оставшегося в одиночестве Гаса пытаются поймать охотники. Его спасает некий Джепперд, который обещает доставить Гаса в Убежище, где он может спокойно жить среди таких же как и он детей. После череды приключений герои прибывают в Убежище, которое оказывается военной лабораторией, в которой «гибридов» подвергают вивисекции. Джепперд и отдает Гаса ученым, обменивая на останки своей жены. Однако позже он, заручившись поддержкой группы культистов, нападает на базу и освобождает Гаса. К ним примыкает группа людей и детей-гибридов, к которым также примыкает Сингх, ученый из лаборатории, отправляющийся на Аляску, где надеются обнаружить причину произошедшей катастрофы, так как Сингх, обыскав дом Гаса, обнаружил свидетельства того, что отец Гаса работал на этой военной базе. На Аляске они выясняют, что причиной катастрофы были эксперименты ученых над скелетами рогатых существ, которые обнаружила в инуитской деревне экспедиция миссионеров, причем местные жители почитали эти скелеты как останки физических тел своих древних богов. После финальной битвы с военными, преследовавшими Гаса и его спутников, повествование переносится в будущее, где Гас строит новое общество, в котором мирно сосуществуют гибриды и люди.

Три выпуска комикса представляют собой вставную новеллу, представляющую собой изложение событий, описанных в журнале, который Сингх находит в лаборатории на Аляске. Главный герой Джеймс Тэкер отправляется на поиски Луиса, жениха своей сестры, который за год до начала событий новеллы направился на Аляску проповедовать христианство среди инуитов. Дженкинс находит Луиса в инуитской деревне полностью перенявшим все повадки местных жителей. Луис отказывает возвращаться домой и требует, чтобы экспедиция вернулась обратно, после чего рассказывает свою историю. Луис объясняет, что попав в племя, был очарован образом жизни инуитов. После этого он стал частью племени, отверг европейский образ жизни и женился на девушке из племени. Однако он совершил ошибку — во время охоты он случайно отился от других охотников и оказался в запретной пещере, входить в которую не позволяли местные шаманы. Оказавшись в пещере, Луис открыл один из находящихся там гробов и обнаружил скелет гибрида. Он вернулся в деревню, где шаман сообщил ему, что своими действиями Луис потревожил богов и навлек беду на племя. Спустя некоторое время Луис родился мальчик с олеными рогами, а миссионеры и жители деревни начинали умирать от болезни, симптомы которой аналогичны болезни из основной сюжетной линии. Выслушав рассказ Луиса, разъярённый Тэкер вместе со своей командой убивает Луиса, ребёнка и всех остальных жителей деревни и возвращается на корабль. Но прежде, чем они успевают отплыть, большая часть команды умирает от болезни, а Тэкер, видя свою неминуемую гибель, записывает все произошедшее в журнал.

Первым персонажем, который является носителем определённого типа религиозности, является Ричард Фокс, отец Гаса, как впоследствии выясняется — приемный. Он предстает человеком достаточно неуравновешенным, глубоко травмированным и запутавшимся. По мере развития сюжета выясняется, что большая часть его наставлений Гасу является ложью, а сам Фокс был всего лишь уборщиком в лаборатории, в которой был создан Гас. Тем не менее, у него есть своя картина мира, которая раскрывается уже в первом выпуске и несколько проясняется в последующих. Фокс верит в существование Бога, с которым он может напрямую общаться, Бог также является причиной случившейся катастрофы: он наслал эпидемию и «забрал на небо хороших людей», оставшиеся же должны молиться ради своего спасения. Картина апокалиптического события, в результате которого праведники отправляются на небо, а грешники остаются на Земле с возможностью замолить грехи и спастись, характерна для отдельных ответвлений американского протестантизма, в которых это отбытие называется «восхищение церкви» (Rapture). Его последователи верят, что второму пришествию Христа будет предшествовать период, когда Землю будут населять только грешники, а праведники будут «восхищены» на небо. Эта

доктрина характерна не только для отдельных сект, но и вообще широко распространена в американской культуре. Так, «восхищение» послужило основой серии художественных книг «Оставленные» (Left Behind), тиражи которой насчитывают миллионы экземпляров.

Важное место в жизни Фокса занимают молитвы Богу: из пяти правил, которым отец обучает Гаса, два относятся к молитвам. Во-первых, необходимо молиться, чтобы «Бог не рассердился на нас и не сделал нас больными очень быстро», также необходимо молиться за погибшую мать Гаса, так как та была «самой милой женщиной, которую когда-либо создал Бог». Кроме того, отец учит Гаса, что за пределами леса существуют только «грешники и огонь» и если Гас преступит за ограду, то навсегда будет гореть в пламени, которое этот лес окружает. Помимо молитв, в религии Фокса также присутствует «Библия», которую отец читает Гасу на ночь, но она в итоге оказывается книгой, которую написал сам Фокс и куда он записывал свои видения, в самой «Библии» используется ветхозаветная образность, там наличествуют апокалиптические картины огня, низвергающегося с небес, ворот ада, которые сокрушает «белый демон» и т.д. И, хотя отец никак не проявляет свою принадлежность именно к христианской церкви, Сингх называет его «Библию» гибридом иудеохристианских доктрин.

Ярко выраженным носителем христианства является Джеймс Тэкер из вставной новеллы, он представлен там фанатичным последователем христианства, который уничтожает целое племя инуитов, так как считает ребенка-гибрида, родившегося у Луиса демоном.

Кроме того, судя по всему, христианство исповедуют отдельные охотники, которые встречаются Гасу в начале пути и в эпилоге. Охотники появляются в небольших эпизодах и в обоих случаях они ведут себя, разговаривают и одеты как типичные «реднеки» (rednecks – стереотипные грубые и невежественные жители американской глубинки). Во время каждой из встреч с героями один из охотников произносит «О, Боже!», и каждый раз один из героев возражает ему: в первый раз Джепперд говорит, что бога нет (*There's no God*), во второй – Гас заявляет: «Боги уже давно перестали вас слушать» (*The gods stopped listening to your kind a long time ago*). Подобная же сцена присутствует во вставной новелле, когда в ответ на аналогичную реплику моряков Луис говорит, что здесь, имея в виду землю инуитов, Бога нет (*There's no God here*). В остальном религиозность местного населения никак не отображается. Таким образом, мы видим, что монотеистической позиции в мире комикса придерживаются персонажи маркированные как «деревенщины» и «простаки» (к ним можно отнести и отца Гаса), либо как фанатики и убийцы.

Примерно в таком же свете предстают анимисты – в 14-15 выпусках Джепперд заключает пакт с «культистами», предлагая им совместно на-пасть на военную базу, на которой содержится Гас. Культисты представлены как безликая толпа вооруженных мужчин, каждый из которых носит звериную маску. Во главе культа стоит жестокий и беспощадный Глебхельм (Glebhelm). В 14 выпуске Глебхельм объясняет основы своей религии: дети призваны показать остальным путь от болезни и смерти к спасению. В чем заключается этот путь, Глебхельм не поясняет. Историю появления культа Глебхельм объясняет в 16 выпуске в диалоге с Джеппердом, когда говорит, что понял, что нужно сделать в тот момент, когда его собакоподобные сыновья-гибриды родились на свет: убить жену и скормить ее детям.

Вторым после Гаса по важности персонажем комикса является Джепперд, который в том или ином виде появляется во всех выпусках серии. Джепперд, несмотря на свою преданность группе и готовность пожертвовать собой, в остальном является мрачным циником, разочаровавшимся в жизни после смерти его жены от рук ученых, обманувших их обоих. Кроме того, Джепперд раскаивается в предательстве, которое он совершил по отношению к Гасу. Этот цинизм у Джепперда сочетается со скептицизмом в отношении религии, что выражается уже в том, что реплика «Бога нет» является его первой фразой в комиксе. В дальнейшем Джепперд также не доверяет любым проявлениям религиозности – так, он заявляет лидеру культристов, что тот не сможет его обратить в свою веру. В 37 выпуске Джепперд даже высказывает близкие нищешанству идеи, говоря, что он не верит во всю чепуху, которую Сингх несет о богах и судьбе, и что если Бог когда-либо и существовал, то он давно мертв.

Всех трех героев – Фокса, Джепперда и Глебхельма объединяет травма, потеря близких или рождение детей-гибридов (Глебхельм специально подчеркивает, насколько неожиданным было для него появление таких детей), и каждый раз какая-то четко выраженная религиозная позиция сопутствует этой травме. Персонажи, которые не распространяются о своей травме, не выражают и какой-либо четкой позиции. Вариацию этой же парадигмы мы можем наблюдать и в Сингхе.

Сингх – один из ключевых персонажей комикса. В развитии сюжета он не играет особой роли, но при этом он является «мозговым центром» группы, постоянно дающим свою интерпретацию событий. Впоследствии фрагменты его дневника используются в качестве комментариев к повествованию. В эпилоге Сингх остаётся единственным выжившим из людей в обществе гибридов, в речи повествователя описывается как человек, познавший истину и, наконец, выбравший правильный путь. В начале серии Сингх работает

ученым на военной базе, затем он обнаруживает записи Фокса и примыкает к Гасу. Сингх является собой единственный пример религиозной эволюции, показанной достаточно развернуто: изначально Сингх предстает как типичный ученый, рассуждающий о произошедшей катастрофе исключительно в терминах науки. После обнаружения им «Библии» отца Гаса, Сингх резко меняет свою позицию, принимая «Библию» за божественное откровение и начинает считать всю свою группу орудиями Бога, а себя он полагает избранным для высшего предназначения. Как это оказывается в диалоге в 20 и 22 выпусках, Сингх отрицает свое прошлое вместе с чувством вины за бесчеловечные эксперименты, в которых он принимал участие на военной базе. Он говорит, что Гас его изменил и что, сопровождая мальчика на Аляску, он выполняет волю Божью. Прибыв в форт на Аляске, Гастам обнаруживает журнал Джеймса Тэйкера и становится убежденным политеистом, считающим, что катастрофа произошла по воле богов, а гибриды — путь к спасению, военные же, которые преследуют Гаса — силы зла во главе с Белым Демоном из видений Фокса. Насколько можно судить, именно его взгляды становятся идеологией будущего общества гибридов, так как Сингх, как заявляет рассказчик последнего тома, последним из людей покинул общество гибридов. Здесь необходимо отметить, что Сингх меняет свои взгляды, каждый раз когда прочитывает очередную книгу и, его вера всегда находит авторитет именно в рукописном слове, хотя изначальным толчком к повороту к религии, видимо, является его конфликт с собственной совестью, порицающей его за то, что он подвергал детей-гибридов вивисекции.

Взгляды главного героя, Гаса, тоже претерпевают эволюцию. Изначально он полностью находится под влиянием своего отца и его учения. В конце серии он представляет свою концепцию: изначально люди и боги существовали вместе, но затем забыли богов и погрузились в нечестие и боги их покинули. Затем люди попытались воссоздать богов, но те разгневались, наслали на них болезнь и создали гибридов. Не трудно заметить, что эта картина похожа на взгляды Сингха. Таким образом, мы видим, что в мире комикса представлены три идеологии — монотеизм, атеизм и политеизм. Иудео-христианство при этом представлено как неверная религия — Тэкер и отец Гаса равным образом не понимают происходящих событий и пытаются их реинтерпретировать в терминах авраамических религий, но делают это неверно. Кроме того, любая религиозная позиция помимо политеизма сопряжена с некой травмой, довлеющей над человеком. Политеизм в комиксе представлен в трех вариантах — изначальный шаманизм инуитов, который один из героев определяет как превосходящую христианство религию, фетишизм культистов, которые не понимают роль детей-гибридов, и религия, к которой приходят все герои комикса в конце повествования.

Несмотря на негативное отображение христианства, новая религия гибридов по большей части является набором иудео-христианских элементов. Так, в отличие от традиционного язычества, знание о котором передается устно из поколения в поколения, религия Гаса является религией откровения и знание о ней по большей части открывается в виде озарений (Отцу Гаса, Сингху, лидеру культистов). Общение с богами происходит непосредственно, а не через специальную фигуру жреца или шамана, то есть структура культа аналогична американскому пятидесятничеству, в котором все члены религиозного сообщества равноправны и Бог может напрямую обратиться к любому из них. Помимо откровения, религия гибридов базируется на письменном знании («Библия» отца Гаса и журнал Тэкера), а не на устном, что характерно для язычества. Сохраняется обрядовость – в духе американского протестантизма произносится молитва перед едой в этот же момент происходит исповедование веры, этот обряд больше всего напоминает христианское причастие. Помимо этого, в рамках этой религии сохраняется рациональная картина мира: болезнь переносится людьми и с гибелью последнего члена экспедиции вспышка эпидемии прекращается. Вторая вспышка эпидемии аналогично распространяется из конкретного места, двигаясь с севера, с Аляски, на юг. Помимо этого, возвращение богов было осуществлено учеными при помощи некоторых нераскрытых методов, то есть боги и их тела являются не сверхъестественной субстанцией, а вполне реальными физическими объектами. Кроме того, невыясненным остается вопрос морали – совершенно неясно, существует в ней ли какие-либо моральные наставления. Тем не менее можно сказать, что религия, как она представлена в Sweet Tooth – это всегда христианство, в варианте североамериканского протестантизма. Ноовоизобретенное автором язычество гибридов отличается от протестантизма только объектом поклонения, но никак не отношением к авторитету, ритуалу и священному тексту.

Список литературы

1. Sweet Tooth. New-York: Vertigo, 2009-2014.
2. Between Sacred and Profane. Researching Religion and Popular Culture. London. 2007.
3. God in the Details. American Religion in popular Culture. London – New-York, 2011.
4. The Routledge Companion to Religion and Popular Culture. London – New-York, 2015.
5. Race, Gender and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film. New-York, 2015.
6. Randall Balmer. Protestantism in America. Columbia, 2002.
7. Яблоков И.Н. Основы религиоведения. М., 2001.

Юлия Тарасюк

Куратор Библиотеки комиксов в Санкт-Петербурге

Манга для девочек и молодых женщин, или Жанры «сёдзё» и «дзёсэй» на российском рынке

Аннотация: Рассмотрена краткая история появления в России жанров манги «сёдзё» и «дзёсэй». Приводится обзор российского рынка сёдзё- и дзёсэй-манги. Представлен результат исследования женской аудитории Библиотеки комиксов в Санкт-Петербурге и их отношения к манге.

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

Рынок комиксов-манга в Японии устроен так, что японцы в буквальном смысле читают комиксы всю свою жизнь. Такая культура чтения манги сложилась в Стране восходящего солнца благодаря разнообразию жанров и вниманию к интересам разной возрастной аудитории. Японские комиксы сначала выходят в специальных периодических журналах (обычно — по одной главе каждой истории в номере журнала). Такие журналы бывают для девочек (сёдзё-журналы), для мальчиков (сёнэн-журналы), для женщин (дзёсэй-журналы), для мужчин (сэйнэн-журналы) и др. Внутри своей аудитории сами журналы тоже делятся по жанрам и направлениям. Так, например, в известном журнале манги для девушек — «Hana to Yume» («Цветы и мечты») часто публикуются истории с элементами фантастики, магии и приключений, тогда как в журнале для девушек «Margaret» («Маргарет») — истории о школе, одноклассниках, повседневной жизни старшеклассников.

«Сёдзё» (яп. «девушка») — это направление манги, которое рассчитано на аудиторию девочек-подростков от 12 до 18 лет [1]. Обычно такая манга содержит обязательную романтическую линию между главными персонажами, поднимает темы дружбы, взросления. Герои историй — это подростки, со свойственными им проблемами. «Дзёсэй» (яп. «женщина») — направление манги, которое рассчитано на аудиторию молодых женщин от 18 лет и старше [1]. В отличие от сёдзё, отношения между персонажами здесь часто не являются идеализированными, а проблемы, которые поднимает дзёсэй-манга, носят более взрослый и серьезный характер — семья, карьера, поиск себя и др.



Слева: обложка журнала «Hana to Yume» с персонажами манги «Liselotte to majo no mori». Справа: обложка дзёсэй-журнала «ITAN» с персонажами манги «Sono musume, Musashi» и «Shouwa genroku rakugo shinjuu».

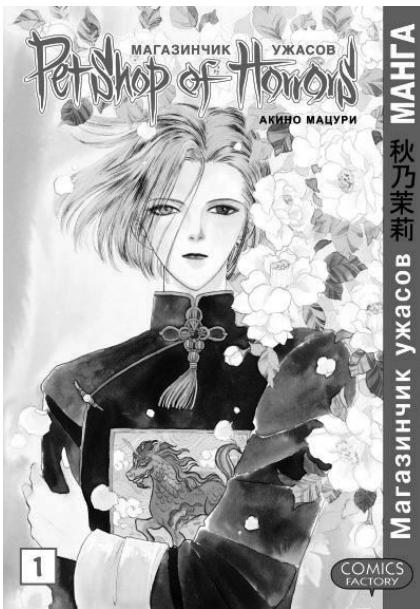
Хотя в большинстве сёдзё- и дзёсэй-историй главными персонажами являются девушки и женщины, существует большое количество манги, ориентированной на женскую аудиторию и публикуемой в женских журналах манги, но с главным персонажем — юношой, а иногда и без центральной романтической линии. К примеру, в уже упомянутом сёдзё-журнале «Margaret» выходит история «Machida-kun no sekai» («Мир Мачиды»), где главным персонажем является юноша. В дзёсэй-журнале «ITAN» публиковались такие истории, как известная драма об актёрах театра «ракуго» - «Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu» («Двойное самоубийство ракуго в эпохи Сёва и Гэнроку»), где главный персонаж также мужчина, и «Sono musume, Musashi» («Эта девушка - Мусаси!») о женской волейбольной команде, где в центре внимания взаимоотношения игроков.

Вышеописанная манга — это лишь несколько примеров, показывающих, насколько обширны направления «сёдзё» и «дзёсэй»: не всегда эти направления укладываются в классическое о них представление. К тому же, разделение между «женской мангой» и «мужской мангой» не является жестким — часто, к примеру, женщины читают сёнэн-мангу, а мужчины — дзёсэй. Так же не стоит путать «женскую мангу» с «женскими романами». Действительно, у дзёсэй-манги есть ответвление «ladies comics» («дамские комиксы») —

истории с большой долей эротики и, как правило, сомнительным сюжетом. Однако данный жанр не является основным и ни в коем случае не отражает в себе все направления «дзёсэй».

В данной статье будут рассмотрены только японские комиксы, однако стоит отметить, что большинство русских издательств манги занимаются изданием в том числе корейских и китайских комиксов, многие из которых ориентированы на женскую аудиторию.

В России интерес к японскому комикусу неразрывно связан с аниме (японской анимацией) и любительскими переводами манги, которые распространяются по сети Интернет. Как правило, человек, который заинтересовался тем или иным аниме, начинает искать о нём информацию в сети Интернет, в итоге узнает, что понравившийся фильм часто является экранизацией комикса-манга. В нашей стране первыми аниме-сериалами, принадлежавшими направлению «сёдзё» и возбудившими у зрителей интерес к первоисточнику – к манге, стали «Сейлор Мун – луна в матроске» («Bishōjo Senshi Sērā Mūn», «Прекрасная воительница Сейлор Мун») и «Кэнди-Кэнди» («Candy Candy»). Эти сериалы были впервые показаны телеканалом «2х2» в середине 1990-х вместе с большим количеством другого аниме [2], однако по настоящему популярны они стали после повторных трансляций по телеканалу «ТНТ» в начале 2000-х, и в связи с распространением в городах России сети Интернет. Стали появляться русскоязычные веб-страницы с информацией по сериалам (особенно, по «Сейлор Мун», которая была, несмотря на свой жанр, популярна как у девушек, так и у юношей). При этом информация обычно представляла собой переводы с сайтов на иностранных языках, как правило – с английского языка. Это было связано с тем, что в большинстве крупных стран «Сейлор Мун» была популярна уже долгое время: в таких странах как США, Германия, Франция и др. – манга «Сейлор Мун» была официально переведена и издана в конце 1990-х начале 2000-х гг. [3]. В России, по состоянию на 2016 год, манга «Сейлор Мун» до сих пор не издана на русском языке. Наиболее везучие отечественные поклонники «Сейлор Мун» могли купить мангу на иностранных языках, посещая другие страны, либо через друзей и родственников, там проживающих. Очень часто вместе с «Сейлор Мун» приобретали и похожую мангу. Осознавая успех «Сейлор Мун», многие иностранные издательства выпускали похожие истории в этом жанре, продолжая поддерживать интерес покупателей к своим изданиям и дальше. Благодаря информации в сети Интернет, многие фанаты открывали для себя, что манга «Сейлор Мун» в Японии изначально выходила в «Nakayoshi» (яп. «Друг») - сёдзё-журнале для девушек-подростков (там же выходила и «Candy Candy»). Приходило осознание, что существуют и другие сёдзё-истории, в том числе, как и «Сейлор Мун», в жанре «махо-сёдзё»



Слева: обложка 1-го тома японского издания манги «Сейлор Мун». Справа: обложка русскоязычного издания 1-го тома манги «Магазинчик ужасов».

(яп. «девочки-волшебницы»). Те фанаты, которые не имели возможности достать зарубежное издание манги на бумаге, находили в сети Интернет ее отсканированные страницы и самостоятельно делали перевод, выкладывая результат в сеть. Это же касалось не только сёдзё-манги, но и любой другой манги в целом. До появления в 2005 г. первого специализированного издательства манги «Сакура-пресс», небольшое количество японских комиксов выходило в виде «пиратских» изданий, которые можно было купить только в крупных городах. Однако это была манга сёнэн- и сэйнэн-направленности, сёдзё-манга появилась на прилавках российских магазинов несколько позже.

В начале 2000-х стало появляться все больше веб-сайтов, на которых можно было скачать любительские переводы манги на русском языке. Одним из первых крупных веб-сайтов с такими переводами стал проект «Manga Project», где, помимо перевода известной сёнэн-манги для мальчиков, появились и первые переводы таких классических авторов сёдзё-манги, как Ватасэ Юу («Алиса 19», «Таинственная игра» и др.) и Сайто Тихо («Юная революционерка Утэна», «Дочь Базилиса» и др.). Многие переводы для «Manga Project» делал проект по переводу сёдзё-манги — «Shoujo Manga», который также имел свою веб-страницу и размещал на ней любительские переводы

Ю. Таракюк. Манга для девочек и молодых женщин, или Жанры «сёдзё» и «дзёсей» на российском рынке

и информацию об известных авторах сёдзё: Игараси Юмико («Кэнди-Кэнди»), Икэда Риёко («Роза Версалья»), Наоко Такэути («Сэйлор Мун»), Хигури Юу («Сэймадэн») и др.

Помимо вышеописанных сайтов, появлялись и веб-страницы с любительским переводом какой-либо конкретной манги, либо работами одного автора. Важно понимать, что любительские переводы были сделаны не профессионалами, а обычными фанатами манги, к тому же перевод редко был выполнен непосредственно с языка оригинала – японского, т.к. отсканированные страницы обычно брались с таких же любительских зарубежных сайтов. В связи с этим, качество перевода, ретуши и самих отсканированных страниц очень часто было низким. Но именно любительские переводы сёдзё- и дзёсэй-манги повлияли на дальнейший выбор издательств при приобретении лицензии для официального издания подобной манги в России. Так, например, можно говорить о том, что популярность переводов работ Хигури Юу в русскоязычном сегменте сети Интернет – стала одной из причин, по которой позднее много её манги на русском языке уже официально издали «Палма Пресс» и «Фабрика комиксов» («Кантарелла», «Корона», «Сны эпохи Тайсё» и др.). То же самое касается и первой манги, перевод которой выпустила «Фабрика комиксов» в 2006 г. – «Магазинчик ужасов» (Акино Мацури). До официального издания данной манги в России, ее любительский перевод размещался на веб-страничке команды переводчиков-любителей – «Labaratory of dreams», а переводы сиквела этой манги вместе с дополнительными историями и другими работами автора (некоторые из них позднее также были официально изданы «Фабрикой комиксов») размещались на сайте «Secret Box» (на сегодняшний день все эти сайты не функционируют). Любительский перевод «Магазинчика ужасов» собрал вокруг себя целое сообщество фанатов-почитателей, которые, соответственно, позднее купили и официальное издание манги. Именно «Магазинчик ужасов» [4] является первой, официально выпущенной, дзёсэй-мангой в России: в Японии эта манга изначально выходила в журнале «Apple Mystery» (позднее – в «Horror M»), аудиторией которого являлись молодые женщины, а печатались в нем истории в жанре мистики и ужасов.

Помимо «Магазинчика ужасов» «Фабрика комиксов» издала на русском языке большое количество сёдзё- и дзёсэй-манги в жанрах мистики, романтики, приключений и фантастики. На сегодняшний день это единственное издательство, которое также издало ретро-сёдзё («Принцесса-рыцарь», Тэдзука Осаму). Среди манги, над выпуском которой работает «Фабрика комиксов», такие известные авторы сёдзё- и дзёсэй-манги, как Кога Юн («Нелюбимый», «Гештальт»), Какиноти Наруми и Хирено Тосихиро («Принцессы вампиров Мию»), Киносита Сакура («Алиса в стране чудес»), Naked Ape

(«Куклы») и др. Кроме того, издательством была целиком выпущена манга «Ателье Paradise Kiss» (Ядзава Ай) [5] — один из современных известных примеров дзёсэй-манги в классическом её представлении: история содержит серьезную, «взрослую» романтическую линию, ставит вопросы поиска себя и своего призвания, рассказывает о выборе между делом жизни и отношениями/семьей. По этой манге хорошо видны различия между пока еще что беззаботным и часто добрым сёдзё и уже взрослым дзёсэй, где проблемы героев выходят на более серьезный уровень, а характеры персонажей не идеализированы и более реалистичны.

Если говорить о других издательствах манги в России, то все они пытались выпускать сёдзё-мангу: предпочтительно серии, известные и среди поклонников в России, и в мире. Часто большим плюсом была экранизация манги, которую показывали по телевидению. Так, например, единственная сёдзё-манга, которую выпускало первое российское издательство манги «Сакура-пресс» - это уже классика жанра сёдзё - «Таинственная игра» (Ватасэ Ю). Помимо того, что, как уже и было сказано ранее, работы Ватасэ Ю были одними из первых, которые переводили любители в сети Интернет, большой популярностью пользовалась и экранизация манги в виде аниме. Сначала аниме-адаптация «Таинственной игры» распространялась на пиратских кассетах VHS и, уже позже, на CD-дисках (на дисках распространялась только половина сериала). Позднее права на официальное издание аниме приобрела компания «МС-Ent», аниме «Таинственная игра» показывали по телеканалу «MTV» в середине 2000-х. В 2008 г. «Сакура-пресс» выпустила первый том манги [6], однако далее третьего тома выпуск не продолжился.

Издательство «Палма Пресс» выпускало несколько работ Хигури Ю, в том числе такие ее сёдзё-работы, как «Корона» и «Кантарелла», а также мангу Такako Сигэмаку «Я не ангел!». Издательство в основном работало над лицензиями книг японского издательства «Akita Shoten». Интересно и то, что на данный момент только «Палмой Пресс» издана манга, которую можно отнести к такой разновидности эротической дзёсэй-манги, как «дамские комиксы». Речь идет о манге «Мой дорогой господин» (Тика) [7]. Эта работа ожидаемо не известна в России и за рубежом, а автор манги — Тика — более знакома любителям другой своей мангой — «Это история о любви» («Kore wa koi no hanashi»), которая относится к жанру «сёдзё».

Наиболее же удачными, с точки зрения популярности серий в России и за рубежом, можно считать пакеты лицензий сёдзё-манги издательств «Комикс-Арт» (во время работы с «Эксмо») и «Росманга» (импринт «Росмэн»). «Комикс-Арт» начинало свою деятельность с таких мало-популярных серий, как «Роковой поцелуй» (Хигасияма Кадзуко), позднее издательство приоб-

Ю. Таракюк. Манга для девочек и молодых женщин, или Жанры «сёдзё» и «дзёсей» на российском рынке

рело права на издание популярной сёдзё-манги японского издательства «Shueisha»: «Корзинка фруктов» (Такая Нацуки), «Обитель ангелов» (Каори Юки), «Рыцарь-вампир» (Мацури Хино) и др. Среди изданий «Росманги» были: «Он, она и их обстоятельства» (Цуда Масами), «Характеры-хранители» (Пич Пит), «Хост-клуб Оранской школы» (Биско Хатори) и др. Практически все вышеперечисленные серии имели успешные аниме-экранализации, благодаря которым вокруг них сложилась группа преданных поклонников, готовых купить официальное издание первоисточника — мангу на русском языке.

К сожалению, когда «Эксмо» прекратило работу над изданием манги, была прекращена работа и над изданием всех сёдзё-серий: практически все из них не были закончены. «Росмэн» также прекратил издание манги и над дальнейшим продолжением серий «Росманги» стала работать «Фабрика комиксов», которая взялась, в том числе, и за помочь в издании серий «Палма Пресс», прекратившего свою издательскую деятельность.

На отечественном рынке существуют и еще некоторые издательства, которые выпустили небольшое количество сёдзё- и дзёсэй-манги:

- «Истари Комикс». На сегодняшний день единственная сёдзё-манга, которую выпустило данное издательство — это сборник историй «В лес, где мерцают светлячки» (Мидорикава Юки) [8]. Ожидается издание сёдзё-манги Каори Юки и других авторов.

- «XL Media». Издательством была издана трехтомная дзёсэй-серия «Chibisan date. Моменты жизни» (Химаруя Хидэкадзу) [9]. Очевидно, что приобретение прав на издание этой манги было связано с популярностью в России другой известной серии Химаруи Хидэказу — «Хеталия и страны Оси», которую издает «Фабрика комиксов».

- «Alt Graph». Издало дзёсэй-однотомник «Ристоранте Парадизо» (Оно Нацумэ) [10]. Данная манга является достаточно нишевой в Японии и выходила в специфическом журнале «Manga Erotics F», в котором публиковались истории дзёсэй- и сэйнэн-направленности. Учитывая необычный стиль, в котором рисует Нацумэ Оно, и жанр этой манги, можно назвать эту лицензию «Alt Graph» экспериментальной.

Рассматривая отечественный рынок манги, становится очевидно, что более взрослой дзёсэй-манги в России практически не выходит. Преобладает в основном сёдзё-манга. При этом можно утверждать, что сегодня в нашей стране девушки-подростки от 12 до 18 лет начинают интересоваться мангой

и комиксами именно благодаря сёдзё-манге. Так, при изучении женской аудитории Библиотеки комиксов в Санкт-Петербурге были сделаны следующие выводы:

Среди девушек-подростков от 12 до 18 лет – 96% читают только сёдзё-мангу, 3% читают супергероику, еще 1% - прочие комиксы (авторский комикс, графический роман и др.).

Такие результаты неудивительны, ведь, по сути, на сегодняшнем российском рынке комиксов только сёдзё-манга может удовлетворить потребности большинства из данной аудитории. Девочки-подростки часто увлечены романтическими историями и волшебными приключениями. В сёдзё-манге мужские персонажи обычно изображены подчеркнуто привлекательно и мило. Важным является и возможность для читательницы ассоциировать себя с главной героиней истории. Среди других комиксов, которые выходят на русском языке (графический роман, авторский комикс, супергероика и др.), подобных сёдзё-манге практически нет. Просматривая издания ведущих российских комикс-издательств, сложно найти что-то, что понравится вышеописанной аудитории.

Рассмотрим еще одну часть женской аудитории библиотеки.

Среди девушек от 18 лет до 30 лет (и старше) 40% читают мангу (не только сёдзё, но и мангу других направлений), 30% читают супергероику, еще 30% - прочие комиксы (авторский комикс, графический роман и др.).

При этом, если в первой группе (от 12 до 18 лет) девушки практически не интересуются другими комиксами, кроме как мангой, то во второй группе (от 18 до 30 лет) – продолжающие читать мангу с подросткового возраста очень часто берут в библиотеке и другие виды комиксов. Количество читательниц, которые продолжают читать мангу в более взрослом возрасте, сокращается практически в два раза. Такой спад интереса к манге происходит, в том числе, и из-за того, что на рынке практически полностью отсутствует дзёсэй-манга. В отличие от Японии, в России не происходит «перехода» к более взрослой манге. Многим читательницам старшего возраста уже не так интересны проблемы персонажей сёдзё-манги. У них появляется желание сопереживать героям, которые более близки читателю как по возрасту, так и по жизненному опыту. Читательницы обращаются к другим направлениям взрослой манги: таким, как, например, сэйнэн (манга для молодых мужчин). Но не всегда имеющиеся на отечественном рынке издания сэйнэн способны поддерживать интерес к российскому рынку манги.

Подводя итог, стоит говорить о том, что сёдзё-манга в России популярна у своей целевой аудитории. Об этом можно судить не только по официальным изданиям на русском языке, но и по многочисленным любительским переводам в сети Интернет. Конечно, не стоит забывать, что аудитория у сёнэн-манги всегда больше, так как её читают как мужская, так и женская аудитория. Что касается сёдзё-манги, то её, в силу специфики, читает все же больше девушек и не так много юношей. В условиях отечественного рынка комиксов, тем не менее, именно сёдзё-манга является самым популярным типом комиксов, который интересует молодых девушек. Дзёсэй же направление все еще не развито в России и издано всего несколько работ в этом жанре. Возможно, в будущем ситуация изменится при появлении на рынке более популярных и сильных лицензий дзёсэй-манги.

Список литературы:

1. Акино М. Магазинчик ужасов. Т. 1. – Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2006.
2. Ватасэ Ю. Таинственная игра. Т. 1. – М.: Сакура-пресс, 2008.
3. Иванов Б.А. Введение в японскую анимацию – М.: Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001. – С. 184.
4. Магуро Ю. Русская манга в поисках собственного пути // Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса. – Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. С. 184-224.
5. Мидорикава Ю. В лес, где мерцают светлячки. – М.: Истари Комикс, 2014.
6. Нацумэ О. Ристоранте Парадисо. – Брянск: Alt Graph, 2014.
7. Словари и энциклопедии на Академике // Телевизионные показы аниме в России по годам. 2000-2014. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruswiki/68572> (дата обращения: 18.06.2016).
8. Тика. Мой дорогой господин. – М.: Палма Пресс, 2010.
9. Химаруя X. Chibisan date. Моменты жизни. Т. 1. – СПб: XL Media, 2010.
10. Ядзава А. Ателье «Paradise Kiss». Т. 1. – Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2010.
11. The Mary Sue // A Ridiculously Comprehensive history of Sailor Moon, Part 2: Coming to America. 25.06.2014. URL: <http://www.themarysue.com/sailor-moon-history-part-2/> (дата обращения: 18.06.2016).

Общий список докладов конференции

19-20 мая 2016 г. Москва, РГБМ

19 мая.

Кунин А.И. Фестивали комиксов как культурная институция и их роль в развитии индустрии комиксов в России (2002-2015).

Дмитриева Д.Г. Комиксы в объективе культурологии.

Тарасюк Ю.Б. Манга для девочек и молодых женщин или жанры «сёдзё» и «дзёсэй» на российском рынке.

Киселева Т.В. Формирование научного интереса к комикс-культуре у детей младшего школьного возраста.

Магера Ю.А. Переосмысление архетипа «благородного разбойника» в манге «Дочь Двадцатилетнего» (Nijuu Mensou no Musume).

Крылов М.О. Иконография Бога Тора в современных комиксах.

Емец О.Ю. Разные взгляды в рассказе А. Платонова “Цветок на земле” и его графической адаптации.

Гущина А.С. Мыши и люди: комикс как актуальный медиум для презентации и интерпретации трагических событий прошлого.

Веретнова Ю.В. «Се вид Отечества лубок»: Типологическое сходство и различие русской народной картинки и комикса.

Плешак Д.Г. Боги с рогами: религия и высшие силы в комиксе “Sweet Tooth”.

20 мая.

Киселева Т.В. Комиксы и рекламная коммуникация: основные формы взаимодействия в ХХ в.

Воронкова А.А. Комиксы и социальная тематика: Опыт работы в школах, колледжах, закрытых образовательных заведениях с разными социальными группами.

Хачатуров М.А. Европейские комиксы: полвека экранизаций.

Гривель Н. (Франция) Об издательском бизнесе в сфере комиксов в Европе и Америке.

Павловский А.Ф. «Страх комикса»: комиксофобия в Советском Союзе.

Въчков А.П. (Болгария) История развития современного болгарского комикса (2000-2016).

Аракелян Т.Г., Хачатрян Ш.А. (Армения) Современный армянский комикс.
Шашкова А.Ю. Журнал “Relax” (1976-1981): Польша между соцлагерем и культурой Запада.

Антанасиевич И. (Сербия) Русский комикс Королевства Югославии.

Summary

Adaptation of the Russian classic Literature into the comics of the Royal Yugoslavia. P. 5-28

Irina Antanasievich

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

Annotation: The research provides an overview of the history of formation and development of the phenomenon of Russian graphic novel in the 30's in Yugoslavia. There are also serious research on the history of comics, which one and all complain that in Russia he appeared quite late, and in the history of European comics «... never had a notable Russian names.» Although, if we look at the history of graphic novel in Yugoslavia, then we see that this statement is wrong and at the origins of European graphic literature is easy to find Russian names. We can see that the royal Yugoslavia felt quite confident in the European tradition of hand-drawn novel, which is now not only a popular part of the book industry, but is a distinct culture of traditions. The basis of this culture is made up, «Belgrade Circle» of artists and it turned out that they were primarily Russian emigres.

Key words: graphic novel, comic, hand-drawn story, Yugoslav graphic novel, the author's graphic novel.

Comics and social themes: the Experience of work in schools, colleges and private educational institutions. P. 29-35

Anna Voronkova

Translator, volunteer of the Center of the reformation of penal justice (Moscow).

Annotation: Discusses the ways of using comics in closed penal institutions for young offenders as a way of prevention, demarginalization and reflection. With detail description of the exercises and examples.

Key words: comics, teaching, drawing, penal institution, prevention, production, reflection.

Summary

The mouse and the human: the comic strip as a medium for representation and interpretation of the tragic topics from the past.
P. 36-47

Anastasia S. Gushchina

Master of Arts and Humanities SPbSU

Annotation: Discusses the special features of historical events' representation that occur in comics. Analyses the artistic texts that are dedicated to the different wars. Studies special visual strategies that are presented by comics artists and analyses their efficiency. Possibilities to perceive comics representations of history and wars are explored and the hypothesis of future of comics on traumatic events is made.

Key words: comics, graphic novel, war, history, trauma, representation, interpretation.

Comics through the Culture Studies Optics: problems, approaches, research strategies. P. 48-56

Daria Dmitrieva

PhD, The header of Culture center «Punktum»

Annotation: the article provides an overview of the main theoretical approaches applied by modern researchers of comics in Russia and in the world. It also examines what issues are most relevant in the study of comics today.

Key words: comics, culture theory, superhero, comics theory, comics history, culture studies.

Different views in the story by A. Platonov «Flower on earth» and his graphic adaptation. P. 57-61

Olga Emets

3rd year student of Philology and History faculty of Russian State University for the Humanities

Annotation: There are questions of differences in our perception of literature work and comic, text and comic abilities. In particular, ways of possible transformation of the text by comic visual structure, sense of original story transferring, episode division, time analysis in comic, plot and system of the characters. An attempt to demonstrate how to use narratological instruments in comic analysis. Problem of introducing comic for purpose of children education.

Key words: comic, cartoon, comics for children, graphic adaptation, narratology, analysis of fiction literature, visual, illustration.

Summary

Comics and advertising communication: basic forms interactions in the XX century. P. 62-70

Tatiana V. Kiseleva

Independent researcher, advertising and public relations specialist

Annotation: Discusses the main forms of interaction between comics and advertising communications, originated in the XX century around the world. The classification of forms. The examples of each form with description.

Key words: comics, advertising communication, XX century, advertising of goods and services, public service announcement.

Festivals as a cultural institution and their role in the development of national industry of comics and graphic novels. P. 71-86

Alexander I. Kunin

graduate student of Moscow State University of Printing Arts

Director of the KomMissia International Comics Festival

Annotation: Discusses the festivals of graphic novels as a sociocultural phenomenon within the context of their influence on the development of this segment of book publishing in selected countries in the former Soviet Union.

Key words: Comics Festival, KomMissia, comics, manga, graphic novel.

Re understanding of the archetype of the «noble bandit» in the manga “Daughter of Twenty Faces”. P. 77-85

Yulia A. Magera

Manga researcher, japanologist, culturologist. Editor of the website Mangalectory. Editor of the book “Manga in Japan and Russia: Otaku subculture, History and Anatomy of Japanese Comics”

Annotation: This article analyzes Japanese comics called “Daughter of Twenty Faces”, created by Ohara Shinji and published in manga magazine “Comic Flapper” from 2002 to 2007. This manga based on Edogawa Ranpo’s novel “The Fiend with Twenty Faces” (1936). The object of our research is a character nicknamed “Twenty Faces”, who embodies the archetype of “outlaw” and undergoes some changes.

Key words: anime, manga, Twenty Faces, Arsene Lupin, archetype, detective fiction, adaptation, Edogawa Ranpo.

Summary

Comicsophobia in The Soviet Union. P. 86-96

Alexey F. Pavlovskiy

Independent researcher, founder of project «ComixStudies»

Annotation: Author analyzes Soviet intellectuals' representations of comic art and describes the phenomenon of comicsophobia in Soviet Union in 1940-1980s. The comicsophobia is studied in the optics of Soviet anti-Americanism and mass culture critics. The classification of comicsophobia is given in the essay and it is defined as the human's of literary culture fear of new visual media.

Key words: comics, Soviet comicsophobia, mass culture critics, anti-Americanism, superhero comics.

Horned Gods: Religion in Sweet Tooth. P.97-103

Daniel G. Pleshak

SPbSU

Annotation: having Sweet Tooth as a test case, the article discusses the methods employed by speculative fiction writers when they construct religions in imaginary world and the extent to which their creativity is able to define human religiousness.

Keywords: comics, religion mass culture, animism, protestantism.

Manga for girls and young women or Genres “Shoujo” and “Josei” on the Russian book market. P. 104-112

Yuliya B. Tarasyuk

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

Annotation: Discusses brief history of “shoujo” and “josei” manga in Russia. The review of Russian “shoujo” and “josei” manga market. The research of female audience interest in manga in Comics library, Saint-Petersburg.

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

ИЗОТЕКСТ

Сборник материалов конференции исследователей комиксов

19 – 20 мая 2016

Составление

А. Кунин, Ю. Магера

Макет и вёрстка

А. Кунин

Оформление обложки

Е. Безрукова

Подписано в печать 21.12.16. Заказ №

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

Персональный блог А. Кунина: www.chedrik.ru