

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

На правах рукописи

Магера Юлия Александровна

РОЛЬ ОБРАЗОВ ЕВРОПЕЙСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ
В ЯПОНСКОЙ МАНГЕ

Специальность – 5.10.1 Теория и история культуры, искусства
Диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии

Научный руководитель:
доктор исторических наук, профессор
Зверева Галина Ивановна

Москва – 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|-----|
| Введение | 3 |
| Глава 1. История развития выразительных средств манги | |
| 1.1. Представления об образе в гуманитарном знании..... | 19 |
| 1.2. Восточные и западные элементы в становлении визуального языка манги..... | 28 |
| 1.3. Основные подходы к изучению компонентов манги..... | 46 |
| Глава 2. Цитирование образов европейской художественной культуры в японской манге 1940-1960-х гг. | |
| 2.1. Способы визуального цитирования в манге Тэдзука Осаму..... | 55 |
| 2.2. Коллаж образов в манге Мидзуки Сигэру о сверхъестественных существах..... | 71 |
| Глава 3. Стилизация образов европейской художественной культуры в японской манге 1960-1990-х гг. | |
| 3.1. Амбивалентность стилизованных персонажей манги..... | 91 |
| 3.2. Образ «европейца» в творчестве представительниц «Союза 24 года Сёва»..... | 100 |
| 3.3. Гравюры Гюстава Доре в работах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го..... | 117 |
| Глава 4. Пародирование и гротескность образов европейской художественной культуры в японской манге 1990-2020-х гг. | |
| 4.1. Искусство итальянского Возрождения в популярной манге Куроки Юсин и Нода Сатору..... | 133 |
| 4.2. Искусство Северного Возрождения в альтернативной манге Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро..... | 147 |
| Заключение | 165 |
| Список источников и литературы | 171 |
| Приложение 1 | 191 |
| Приложение 2 | 223 |

Введение

Манга¹ для японцев это медиум, посредством которого можно донести то или иное послание, рассказать о своих мечтах или тревогах, поделиться самым сокровенным или наболевшим. Манга не требует больших затрат, ведь на начальном этапе, все что нужно автору это бумага и карандаш. Жанровая специфика манги поистине разнообразна и направлена на читателей всех возрастов от мала до велика, становясь гимном простому человеку. В современном мире японские комиксы манга все чаще привлекают поклонников по всему миру и становятся проводником узнаваемости культуры Японии за рубежом. Манга знакомит читателя с японской жизнью, историей, искусством, религией и системой ценностей.

В то же время источником вдохновения для манги нередко становятся образы европейской художественной культуры, а местом действия вымышленные вселенные, напоминающие европейские страны (например, действие манги «Атака на титанов» происходит в местности, похожей на Европу XIX века). Образы европейской художественной культуры органично вплетаются в систему японского комикса, подчиняясь его выразительным средствам и жанровой направленности. Поэтому узнавание таких образов часто выступает как нелегкий познавательный процесс, который зависит от разных факторов: уровня эрудиции и визуальной грамотности читателя или имеющихся подсказок в самой манге. Процесс узнавания образов европейской художественной культуры приводит к пониманию того, почему данные образы в манге могут сильно отличаться от оригинала, выглядеть карикатурными или упрощенными. **Актуальность исследования** заключается в том, что изучение образов европейской художественной культуры в японской манге представляется важным для понимания

¹ Манга (яп. 漫画, хирагана まんが, катакана マンガ) – разновидность комиксов, зародившаяся в Японии в начале XX века. Изначально термин «манга» употреблялся по отношению к карикатуре и комическим зарисовкам в японских газетах, но вскоре он стал обозначать комиксы на японском языке.

сложности процессов социокультурного трансфера. Мы обратимся к широкому кругу образов европейской художественной культуры, к которой относится и область Восточной Европы (Россия), а также к американской художественной культуре как наследнице и продолжательнице европейских традиций.

Степень изученности темы

В современных научных исследованиях проблематика трансфера образов европейской художественной культуры в японской манге изучена сравнительно мало. Среди японских исследований можно выделить такие, как «Исследование творчества Тэдзука Осаму»² (1992) Такэути Осаму и «Основы манги»³ (1994) крупного теоретика и историка кино Ёмота Инухико. В первом случае говорится, что повествовательный характер манги легендарного Тэдзука Осаму проистекает из опоры на различные художественные тексты, в том числе тексты европейской художественной литературы (манга об Астробое – это отсылка к Пиноккио, манга «Робин-тян» – отсылка к сказке Андерсена о русалочке и др.). Во втором случае, выразительные средства манги рассматриваются Ёмота Инухико через связь с приемами кинематографа, а затем, в заключительном параграфе первой главы, через связь с современной европейской живописью и понятием «искусство».

Среди западных исследований наиболее близка нашей теме книга польской ученой Джоанны Зарембы-Пенк «Иконография манги: Влияние родных традиций и западных художников на японских авторов манги»⁴ (2019). В этой книге исследуется творчество Сугиура Хинако, Мидзуки

² 竹内オサム Takeuchi Osamu. 手塚治虫論 Tezuka Osamu Ron [Исследование творчества Тэдзука Осаму]. Токио: Heibonsha, 1992. 254 p.

³ 四方田犬彦 Yomota Inuhiko. 漫画原論 Manga genron [Основы манги]. Токио: Chikuma shobō, 1994. 384 p.

⁴ Zaremba-Penk J. Ikonografia mangi. Wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych. Bydgoszcz: Wydawnictwo Kirin, 2019. 300 p.

Сигэру, Маруо Суэхиро, Ханави Кадзуити, Нао Цукидзи, Уэда Мива, Такэути Наоко и группы CLAMP. В рамках нашего исследования мы также коснулись работ некоторых авторов из приведенного выше списка. В книге Джоанны Зарембы-Пенк акценты направлены сразу в обе стороны, как на японское культурное наследие (гравюру *укиё-э*), так и на зарубежное культурное наследие, при этом западное влияние рассматривается на примере одного конкретного стиля ар-нуво. Мы же постарались сконцентрироваться преимущественно на западном влиянии на мангу и охватить художественные направления европейского искусства разных эпох (от Возрождения до XX века).

Намного чаще исследователей интересует тема интеграции образов традиционной японской культуры в современную культуру Японии. В России этой теме посвящены диссертация Е.А. Сычевой «Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга)»⁵ и статья В.А. Лоховой «Визуализация мифологических образов в современной японской культуре»⁶. Эти работы объясняют культурные коды, которые характерны для самой японской культуры и опираются на традиционные религиозные или мифологические представления японцев. Отечественными исследователями также затрагиваются вопросы проникновения в мангу образов чужой культуры (России), как, например, в статье японоведа Ю.Д. Михайловой⁷.

Подход, при котором образы японской поп-культуры рассматриваются на богатом материале национального культурного наследия, характерен и для зарубежных исследователей. Так, Зилия Папп в своей работе «Традиционные

⁵ Сычева Е.А. Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга). Дис. на соискание уч. степ. канд. культур.: 24.00.01. М.: МГИМО, 2016. 179 с.

⁶ Лохова В.А. Визуализация мифологических образов в современной японской культуре // Вестник СВФУ. №1(09), 2018. С. 50-60.

⁷ Михайлова Ю.Д. Тема войны в современной японской манга и изображение России // Япония и Россия. Национальная идентичность сквозь призму образов. СПб.: Петербургское востоковедение, 2014. С. 192-223.

образы монстров в манге, аниме и японском кинематографе»⁸ прослеживает корни образности современной японской визуальной культуры в старинных предметах искусства с изображением нечистой силы. Стиви Суан в книге «Парадокс аниме: модели и практики сквозь призму традиционного японского театра»⁹ опирается на принципы театра Но (*дзё-ха-кю*, завязка – переломный момент – стремительная развязка) и использует их для описания хода действия в современных аниме-сериалах.

С другой стороны, существуют исследователи, подчеркивающие роль западных влияний в истории развития японской манги, поэтому мы выделили такие исследования в отдельную группу. Так, один из первых популяризаторов и исследователей манги за рубежом Фредерик Шодт¹⁰ писал о том, что на изображение персонажей именитого Тэдзука Осаму¹¹ оказали влияние диснеевские мультфильмы «Бемби» и «Белоснежка и семь гномов». В свою очередь, Райан Холмберг в целом ряде своих статей¹² детально продемонстрировал влияние на творчество Тэдзука Осаму американских комиксов, в особенности комиксов про Микки-Мауса.

Подобные влияния привели к тому, что во внешнем облике персонажей японской манги стираются этнические и расовые черты, что, с одной стороны, облегчает процесс самоидентификации читателей и зрителей из других стран с такого рода персонажами, а с другой – дает основания для теоретических

⁸ Papp Z. Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema. Folkestone: Global Oriental, 2019.

⁹ Suan S. The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater. Leiden and Boston: Global Oriental, 2013. 344 p.

¹⁰ Schodt F. Manga! Manga!: The world of Japanese comics. Tokyo: Kodansha international, 1986; Schodt Frederik. Dreamland Japan: writings on modern Manga. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 1996; Schodt F. The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. 216 p.

¹¹ Японские имена пишутся в соответствии с японскими правилами: сначала фамилия, затем имя. Также решено было не склонять японские имена и фамилии.

¹² Holmberg R. Tezuka Osamu Outwits the Phantom Blot: The Case of New Treasure Island cont'd // The Comics Journal, February 22, 2013. URL: <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-outwits-the-phantom-blot-the-case-of-new-treasure-island-contd/>; Holmberg R. Manga Finds Pirate Gold: The Case of New Treasure Island // The Comics Journal. October 1, 2012. URL: <https://www.tcj.com/manga-finds-pirate-gold-the-case-of-new-treasure-island/>; Holmberg R. Tezuka Osamu and American Comics // The Comics Journal. July 16, 2012. URL: <https://www.tcj.com/tezuka-osamu-and-american-comics/3/> (дата обращения: 06.05.2020).

размышлений, как, например, в статье «Почему они выглядят белыми?»¹³. Становится актуальным вопрос не только по поводу того, как выглядят персонажи манги, но и какой стиль рисования используется. В связи с этим мы провели параллели между графикой Гюстава Доре, французского художника XIX века, и черно-белой стилистикой манги как искусства XX в. Важную роль здесь играет позиция Девида Кэрриера¹⁴, демонстрирующего отличия эстетики комиксов от эстетики живописи.

В следующую группу была отобрана научная литература, посвященная «Проблеме визуальности». В данном вопросе нас интересовал анализ визуального языка японских комиксов, обладающего своей системой условных знаков. Именно в творчестве Тэдзука Осаму «знаковая система», унаследованная им из довоенных комиксов, была усовершенствована в сторону большего разнообразия знаковых шаблонов и представлена в его теоретико-практических работах. Научный подход к анализу формы (символов) и структуры манги формируется только в 1990-е годы. В рамках исследования выразительных средств манги (マンガ表現, *манга хёгэн*) мы опирались на концепцию «грамматики манги» Нацумэ Фусаносукэ¹⁵. К проблеме визуальности обращался и крупнейший теоретик манги Ито Го, говорящий о недостаточном уровне изучения выразительных средств манги в своей монографии «Тэдзука мертв»¹⁶. Частично основные положения его теории представлены в англоязычных материалах «Глобализация манги» и

¹³ Девис Д., Барбер К., Брайс М. Почему они выглядят белыми? // Манга и философия / Пер. с англ. С. Титовой. М.: Эксмо, 2011. С. 349-365.

¹⁴ Carrier D. The Aesthetics of Comics. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000. 139 p.

¹⁵ 夏目房之介・竹熊健太郎 Natsume Fusanosuke, Takekuma Kentaro. マンガの読み方 Manga no yomikata [Как читать мангу]. Tokyo: Takarajimasha, 1995. 232 p.; 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか : その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Tokyo: NHK shuppan, 1997. 280 p.

¹⁶ 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Tokyo: NTT shuppan, 2005. 364 p.

«Тэдзука мертв: трансформация манги и ее устаревший дискурс»¹⁷, в которых он пересматривает положения о послевоенной манге, затрагивая вопросы субкультуры и изображения персонажей. В отечественных исследованиях знаковый подход к манге изложен в монографии японоведа Е. Л. Катасоновой¹⁸, материалах журнала «Япония сегодня»¹⁹, диссертации К.В. Поляковой²⁰ и статье Ф. Деркача²¹. Близкая знаковому подходу стиливая эволюция японских комиксов представлена в диссертации В.Ю. Леонова²². В диссертационной работе Д.М. Проханова²³ манга описана как особый вид медиатекста, интегрирующего лексические и визуальные компоненты.

В заключительную группу были отобраны материалы, исследующие «Проблему интертекстуальности» в японской манге. Прежде всего, мы обратились к анализу творчества Тэдзука Осаму в монографии исследовательницы Нацу Онода Пауэр²⁴, которая считает его важной фигурой в переосмыслении накопленного культурного опыта в произведениях японской массовой культуры. Также мы рассмотрели, как понятие интертекстуальности трактуется в японской поп-культуре на примере статей японистки А.Ю. Шумиловой²⁵ и философа Н.Б. Афанасова²⁶.

¹⁷ Ito G. The Globalization of Manga // *New Frontiers in Cultural Studies*. 21.05.2012. URL: <http://global.genron.co.jp/2012/05/21/theglobalizationofmanga/> (дата обращения: 06.05.2020); Ito G. Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse / Trans. by Miri Nakamura // *Mechademia*. Vol. 6, 2011. Pp. 69-82.

¹⁸ Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012. 357 с.

¹⁹ Лазарев А.М. Манга: и тогда явился бог // *Япония сегодня*. 2007. № 5. С. 12-14; Лазарев А.М. Язык манга // *Япония сегодня*. 2007. № 9. С. 14-17.

²⁰ Полякова К.В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. Дис. на соискание уч. степ. канд. филол. наук: 10.02.20. СПб.: РГПУ, 2004. 203 с.

²¹ Деркач Ф. Манга. Отличительные особенности // *Вестник Иркутского государственного университета*. 2003. № 3. URL: <http://www.susi.ru/manga/> (дата обращения: 06.05.2020).

²² Леонов В.Ю. Проблемы развития манга и аниме в художественной культуре Японии второй половины XX – начала XXI века. Дис. на соискание уч. степ. канд. искусств.: 17.00.04. М.: МГХПА, 2015. 196 с.

²³ Проханов Д.М. Медиакоммуникационные особенности японских комиксов манга. Дис. на соискание уч. степ. канд. филол. наук: 10.01.10. М.: МГУ, 2013. 174 с.

²⁴ Power N.O. *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of Post-World War II manga*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 202 p.

²⁵ Шумилова А.Ю. Эпоха мюз и постмодернизма в японской поп-культуре // *Манга в Японии и России*. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 26-35.

²⁶ Афанасов Н.Б. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion* // *Государство, религия, церковь в России и за рубежом*. 2019. № 3. С. 124-148.

Объектом исследования выступает японская манга, созданная в период с 1947 года по настоящее время. Отправной точкой для нас послужил год создания повествовательной *моногатари*-манги (1947).

Предметом исследования являются авторские стратегии рецепции образов европейской художественной культуры в японской манге. Фокус исследования направлен на выяснение тех ролей, которые эти образы приобретают в процессе творческой переработки в японских комиксах.

Цель исследования – выявить способы социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры в японской манге во втор. пол. XX – нач. XXI вв.

Для достижения этой цели ставятся следующие **задачи**:

1. Связать проблему социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры с концепциями «визуального поворота» и «интертекстуальности».
2. Определить типологию образов в манге.
3. Рассмотреть становление и особенности визуального языка манги.
4. Проследить способы визуального цитирования на примере работ авторов-классиков манги 1940-1960-х гг.
5. Описать специфику конструирования стилизованного персонажа-европейца в манге 1970-х гг.
6. Определить специфику стилизации европейских гравюр в японской манге 1960-1990-х гг.
7. Определить особенности пародирования и гротескности образов европейской живописи и скульптуры эпохи Возрождения в японской манге 1990-2020-х гг.

Источники

Основными источниками послужили комиксы манга таких авторов, как Тэдзука Осаму, Мидзуки Сигэру, Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Хагио Мото, Оосима Юмико, Нагаи Го, Ода Эйитиро, Куроки Юсин, Нода Сатору, Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро. Для нашего исследования мы старались

анализировать работы наиболее известных и репрезентативных авторов манги, которые внесли весомый вклад в развитие индустрии японских комиксов. Многие работы отобранных авторов отмечены призами и наградами, а сами авторы заняли почетное место на аллее славы.

Первую группу источников составляют работы классиков манги – Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру, в творчестве которых можно заметить первые отсылки к западным комиксам, кинематографу, анимации и литературе. Тэдзука Осаму важен для нас еще и как зачинатель длинных повествовательных комиксов (*моногатари*-манга). Мидзуки Сигэру прославился тем, что активно работал с образами традиционной японской демонологии, но более пристальное рассмотрение его творчества позволило обнаружить прежде неизвестные цитаты из европейского искусства.

Вторую группу источников образуют манга-произведения учеников и последователей Тэдзука Осаму. Эти авторы, среди которых были Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Хагио Мото, Оосима Юмико и Нагаи Го, творили в эпоху до возникновения Интернета и цифровых технологий. Знакомство с образами европейской художественной культуры в этот период происходило через каналы печатных или телевизионных СМИ (книги, газеты, журналы, кинофильмы) и требовало от авторов определенных усилий для сбора информации (создание тетрадей с вырезками) и даже заграничных поездок.

В третью группу источников были отобраны произведения, созданные в эпоху Интернета современными авторами манги, которые работают как в мейнстрим-направлении, так и в андеграунде, чтобы показать отличия стандартизированного визуального языка манги от языка альтернативной манги.

Популярную мангу (мейнстрим) мы маркируем как ту, которая обладает узнаваемой стилистикой и продается большими тиражами. Альтернативную мангу мы определяем, как отличающуюся от стандартизированных шаблонов и с 1980-х гг. пошедшую по пути

формирования авторского стиля. Популярная манга представлена работами Ода Эйитиро, Куроки Юсин и Нода Сатору. Альтернативная манга – работами Маруо Суэхиро и Фуруя Усамару.

При отборе источников мы использовали несколько дополнительных критериев: формат издания и жанровая принадлежность манги. Прежде всего, критерием отбора источников для нашего исследования стала манга в формате *танкобон*, представляющая собой книжки карманного формата объемом до двухсот страниц. Данный формат заложил Тэдзука Осаму, когда в 1947 году выпустил черно-белую мангу «Новый остров сокровищ» объемом 195 страниц. Именно в формате отдельных книжек *танкобон* выпускается вся современная манга за рубежом. При этом в самой Японии манга изначально появляется на страницах специализированных журналов, где комиксы от разных авторов публикуются по главам, а уже после публикации в журнале наиболее успешные истории собираются в отдельный том манги и выпускаются карманной книгой *танкобон* в мягкой обложке. Количество томов манги может варьироваться от 1 до 100 и выше. Для анализа были выбраны работы преимущественно на японском языке, а также работы в официальном русском переводе.

Еще одним критерием отбора стала жанровая принадлежность манги. Это, прежде всего, *сёнэн* – жанр подростковой манги для юношей 12-18 лет и *сёдзё* – жанр подростковой манги для девочек 12-18 лет, а также *сэйнэн* – жанр молодежной манги для читателей от 18 до 45 лет. Для жанров подростковой манги часто характерны юмор и образовательный потенциал: в некоторых изданиях возможно наличие пояснительных страниц, что облегчает процесс атрибутирования тех или иных образов. В жанре молодежной манги *сэйнэн* различные цитаты обыгрываются более тонко и включаются в пространство японского комикса почти без всяких дополнительных пояснений, что затрудняет процесс распознавания образов и требует от читателя эрудированности.

Методы работы с источниками

При работе с источниками мы опирались на монографию Джиллиан Роуз «Методы визуальных исследований»²⁷, в которой предлагаются различные способы интерпретации визуального: психоаналитический, дискурсивный, семиотический, контент-анализ и др. Ключевым для нашего исследования послужил семиотический анализ, помогающий выявить особенности визуального языка комикса в целом и особенности визуального языка японского комикса в частности. Наше исследование строилось на концепциях отечественных и зарубежных семиотиков: Юрия Лотмана²⁸, Умберто Эко²⁹ и Нацумэ Фусаносукэ³⁰.

Также мы опирались на иконографический анализ как систему описания тем, сюжетов, мотивов и персонажей в изобразительном искусстве. Американский ученый Эрвин Панофский³¹ заложил основы иконологии как науки об образах. Иконографический метод анализа он применял для выявления смысла произведений изобразительного искусства, если исходить из трех составляющих: встречи с сюжетом, анализом на основе знания литературных источников соответствующего периода и интерпретации на основе синтетической интуиции. Ученик Панофского – Уильям Митчелл – усовершенствовал иконографический анализ в сторону сближения понятий «образ» и «слово»³².

²⁷ Gillian R. Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2001. 229 p.

²⁸ Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. 247 с.

²⁹ Эко У. Миф о супермене // Роль читателя: исследование по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2007. С. 177-206.

³⁰ 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Токуо: NHK shuppan, 1997. 280 p.

³¹ Панофский Э. Смысл и толкование изобразительного искусства / Пер. с англ. В.В. Симонова. СПб.: Гуманитарное агентство «Академический проект», 1999. 394 с.

³² Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 240 с.

Теоретико-методологические основы исследования

Теоретической основой диссертационного исследования стала концепция «визуального поворота», предложенная американским литературоведом и культурологом Уильямом Митчеллом³³ в 1992 году. В связи с этим, мы продемонстрировали, что, начиная с середины XX века, в творчестве японских авторов комиксов обыгрываются самые разные образы, заимствованные ими из европейской литературы, кинематографа, живописи, скульптуры. В большинстве случаев такая ситуация сопровождается механизмом двойного или тройного трансфера образов, что также согласуется с концепцией метаизображения (metapictures) Митчелла, когда вербальные образы из мировой литературы, переведенные конкретным европейским художником в готовые визуальные образы (как в случае иллюстраций Гюстава Доре к «Божественной комедии»), включаются в пространство японского комикса и подчиняются его стилистике.

Мангу как феномен массовой культуры мы рассмотрели в рамках теории постмодернизма. Ключевыми для нашего исследования стали: 1) концепция «интертекстуальности» Юлии Кристевой³⁴; 2) концепция «метанарративов» Жана-Франсуа Лиотара, которая нашла продолжение в концепции «потребления нарративов» Оцука Эйдзи³⁵ и «потребления мюз-элементов» Адзума Хироки³⁶; 3) понятие иронии (иронизма) Умберто Эко³⁷.

Мы сфокусировали внимание на комиксе как разновидности медиа со своим особым языком и методами построения истории в рамках новой

³³ Mitchell W. J.T. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago & London: University of Chicago Press, 1994. 445 p.; Митчелл У. Дж.Т. *Иконология. Образ. Текст. Идеология* / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 240 с.

³⁴ Кристева Ю. *Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму* / Пер. с фр. Г.К. Косикова. М.: Издательская группа «Прогресс», 2000. С. 427-457.

³⁵ 大塚英志 Otsuka Eiji. *物語消費論: 「ビックリマン」の神話学 Monogatari shōhiron: Bikkuriman no shinwa gaku* [Теория потребления нарративов: Изучение мифа вокруг шоколадок «Биккуриман»]. Tokyo: Shinyōsha, 1990. 244 p.

³⁶ 東浩紀 Azuma Hiroki. *動物化するポストモダン・オタクから見た日本社会 Dōbutsukasuru postmodan: Otaku kara mita nihon shakai* [Анимализация постмодерна: японское общество глазами фанатов-отаку]. Tokyo: Kōdansha, 2001. 193 p.

³⁷ Эко. У. *Заметки на полях «Имени розы»*. М.: АСТ, Астрель, 1999. 33 с.

дисциплины *comics studies*. Мы обратились к трудам классиков комиксоведения Уилла Айснера³⁸ (1985) и Скотта Макклауда³⁹ (1994), а также к современным исследованиям – монографии Нила Кона «Визуальный язык комикса: введение в структуру и познание последовательных изображений»⁴⁰.

Кроме того, теоретические позиции, связанные с анализом культур, опирались на труды ведущих ученых-японистов Н.И. Конрада⁴¹, А.Н. Мещерякова⁴² и Е.С. Штейнера⁴³. Также были рассмотрены специфика японской поп-культуры и процессы глобализации в работах зарубежных и отечественных исследователей: Ивабути Коити⁴⁴, Жаклин Бёрндт⁴⁵ и П.А. Мошняга⁴⁶.

Апробация работы

Результаты диссертации были представлены на международных научных и научно-практических конференциях, научных семинарах и круглых столах (НИУ ВШЭ, РГГУ, ВШЭ СПб, университет Рюкоку в г. Киото) за период с 2020 по 2023 гг.

³⁸ Айснер У. Комикс и последовательное искусство / Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 192 с.

³⁹ Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. 216 с.

⁴⁰ Cohn N. The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images. London: Bloomsbury, 2013. 221 p.

⁴¹ Конрад Н.И. Очерки японской литературы. Статьи и исследования. М.: Художественная литература, 1973. 462 с.; Конрад Н.И. Японская литература от «Кодзики» до Токутоми. М.: главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1974. 566 с.

⁴² Мещеряков А.Н. Статья японцем. М.: Эксмо, 2012. 432 с.

⁴³ Штейнер Е.С. Манга Хокусая: Энциклопедия старой японской жизни в картинках. Полная публикация, исследование и комментарий. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2016. В четырех книгах; Штейнер Е.С. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками // Изотекст: Сборник материалов II конференции исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2017. С. 62-74.

⁴⁴ Iwabuchi K. Pop-culture diplomacy in Japan: Soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange' // *International Journal of Cultural Policy* 21 (4), 2015. Pp. 419-432; Iwabuchi K. Introduction: The 1990s–Japan's return to Asia in the age of globalization // *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham and London: Duke University Press, 2002. Pp. 1-22.

⁴⁵ Berndt J. Manga as Literature: Comicalizations of Crime and Punishment (1953-2011) // *Manga: Medium, Art and Material*. Leipziger Universitätsverlag, 2015. Pp. 167-189; Berndt J. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', Nonnonba and Manga // *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/ Boston: De Gruyter, 2013. Pp. 363-384.

⁴⁶ Мошняга П.А. Глобализация японской культуры. М.: МАКС Пресс, 2010. 248 с.

Научно-практическая значимость работы

Полученные результаты исследования предлагают по-новому взглянуть на японские комиксы не только как продукт японской культуры, но и как гибридную форму, совмещающую азиатские и европейские элементы. Материалы исследования могут быть полезны при подготовке учебных курсов вузов по современной визуальной культуре Дальнего Востока и Юго-Восточной Азии.

Научная новизна исследования

Данное диссертационное исследование впервые позволяет определить авторские стратегии рецепции образов европейской художественной культуры в японской манге и выявить особенности социокультурного трансфера образов из одних типов медиа (литература, живопись, скульптура, кинематограф, анимация) в такой тип медиа, как комикс. Уточняется понятие «образа» по отношению к комиксам манга. Впервые выявлена такая особенность образов в манге, как вложенность – совмещение в одном образе элементов других образов. Способы обращения с образами европейской художественной культуры в японской манге описываются на основе трех стратегий интертекстуальности, благодаря которым становится ясна стилеобразующая специфика самой манги и заполняются пробелы в изучении межкультурных влияний. Доказано, как образы европейской художественной культуры, с одной стороны, способствуют закреплению специфических черт манги, а с другой – выражают в скрытой форме протест, эскапистские тенденции, иронию. При этом авторы манги могут как следовать изначальной семантике образа, так и интерпретировать эту семантику в противоположном значении.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Начавшийся после эпохи Мэйдзи (1868–1912) курс на «Европеизацию», в котором культурным ориентиром стали Великобритания, Франция, Россия

и США, оказал влияние на различные стороны жизни японцев. В том числе повлиял он и на становление выразительных средств японской манги, которая формируется под влиянием как восточной, так и западной традиции комиксов и сторителлинга, в результате чего образы в манге характеризуются гибридной стилистикой. Дальнейшее распространение в XX веке новых технологий репродуцирования образов привело к тому, что в основе стилистики и типажей персонажей японской манги лежат образы европейской художественной культуры.

2. Ситуацию социокультурного трансфера образов европейской художественной культуры в японских комиксах манга можно рассмотреть на примере трех стратегий: 1) цитирование (прямое или скрытое), 2) стилизация, 3) пародия.
3. Визуальное цитирование в манге, получившее распространение благодаря родоначальнику *моногатари*-манги Тэдзука Осаму, характеризуется тенденцией к усложнению личности персонажа за счет вложенности образов, когда в одном персонаже комбинируются вербальные и графические образы европейской художественной культуры.
4. Цитирование образов европейской художественной культуры помогает манге сохранять присущие ей отличительные черты – созерцательность, драматизм и «эффект маски» (совмещение реалистичных фонов и карикатурных персонажей).
5. При стратегии стилизации образы европейской художественной культуры формируют амбивалентный внешний вид персонажей, в котором сочетаются европейские и азиатские черты внешности, и позволяют, с одной стороны, убежать от реальности в мир аристократизма и гламура, а с другой – в иносказательной форме заявить о проблемах насилия и выразить социальный протест через образ персонажа-европейца.
6. При стратегии пародирования образы европейской художественной культуры, перенесенные из классического медиа (живопись, скульптура) в

новое медиа (мангу), утрачивают свои изначальные смыслы и приобретают прямо противоположные значения.

7. Жанр альтернативной манги *эро-гуро* (эротизм и гротеск) находит точки соприкосновения с гротескностью образов И. Босха, в результате чего авторам манги удается сохранить изначальный смысл образов нидерландского художника и перенести заложенный им «код Апокалипсиса» в современные работы.
8. Многообразие форм и способов использования образов европейской художественной культуры в японской манге можно свести к трем функциям: образовательной, эмотивной, социокультурного «Другого».

Структура работы

Диссертация состоит из введения, четырех глав, десяти параграфов, заключения, списка источников и литературы и двух приложений в виде иллюстративного материала и перевода главы манги.

В первой главе обсуждается история развития выразительных средств манги, чтобы наметить теоретические положения диссертационного исследования. Через обращение к теории интертекстуальности определены три ключевые стратегии (цитирование, стилизация, пародия), по которым осуществляется социокультурный трансфер образов. Отталкиваясь от концепции Уильяма Митчелла, приводится типология образов и происходит отбор типов образов для последующего анализа в манге. На примере творчества авторов манги, родившихся в довоенное время, прослеживается становление визуального языка манги и влияние на него восточных и западных традиций, что привело к формированию уникальной гибридной эстетики манги. В конце данной главы рассматриваются ключевые теоретические подходы к изучению компонентов манги в трудах Нацумэ Фусаносукэ и Ито Го.

Вторая глава посвящена начальному этапу взаимодействия автора с чужим текстом – цитированию образов европейской художественной культуры в японской манге 1940-1960-х гг. Анализируются способы визуального цитирования в творчестве автора манги Тэдзука Осаму. Обнаружен акцент на скрытом визуальном цитировании, в результате чего осуществляется переход к анализу творчества Мидзуки Сигэру, подхватившего данный метод и раскрывшего его художественный потенциал в виде коллажа образов. Отмечается такая характеристика образов европейской художественной культуры в творчестве классиков манги, как направленность на сохранение специфических черт манги.

В третьей главе уделяется внимание второму этапу взаимодействия автора с чужим текстом – стилизации образов европейской художественной культуры в японской манге 1960-1990-х гг. На примере манги для девочек показана амбивалентность стилизованных персонажей японской манги, совмещающих как азиатские, так и европейские черты. Раскрываются функции образа «европейца» в манге представительниц «Союза 24 года Сёва». Проводятся параллели со стилистикой европейских гравюр в работах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го.

В четвертой главе делается акцент на третьем этапе взаимодействия автора с чужим текстом – пародировании образов европейской художественной культуры в манге 1990-2020-х гг. К пародии также становится близко понятие «гротескности». Анализируются образы искусства итальянского Возрождения в популярной манге Куроки Юсин и Нода Сатору, где они в результате пародии приобретают прямо противоположные значения. Далее анализируются образы искусства Северного Возрождения в альтернативной манге Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро, в которых авторы, наоборот, стремятся сохранить изначальные смыслы используемых образов.

Глава 1. История развития выразительных средств манги

1.1. Представления об образе в гуманитарном знании

В конце XX столетия западная наука испытала влияние так называемых культурных поворотов⁴⁷, одним из которых стал «визуальный поворот» (или «пикториальный поворот»), связанный не столько с многообразием и засилием образов в современную эпоху, сколько с пересмотром концепции визуальных методов познания. Этот поворот был зафиксирован Уильямом Митчеллом в книге «Теория изображений» (1994), где во вступительной статье он обращает внимание на визуальную составляющую теоретических подходов различных ученых, приводя в пример теорию иконических знаков лингвиста Чарльза Пирса, переход от фонетической к визуальной модели письма у философа Жака Деррида, заявления Людвиг Витгенштейна о том, что «картина (образ) держит нас в плену» и др⁴⁸.

При этом Митчелл отмечает парадокс: «Если мы спросим себя, почему пикториальный поворот происходит сейчас, в эпоху, которую принято называть «постмодерном», т.е. во вторую половину XX века, мы столкнемся с парадоксом»⁴⁹. По его словам, этот парадокс заключается в том, что, несмотря на развитие видео- и кибертехнологий и появление новых форм воспроизведения визуального (симуляторы, виртуальная реальность), возникает страх перед образами и недовольство тем, что они могут работать против создателей этих образов. Примечательно, что Митчелл связывает пикториальный поворот со второй половиной XX века, временем, когда происходит становление выразительной системы японских комиксов в послевоенной Японии.

⁴⁷ Подр. см.: Бахманн-Медик Д. Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре / Пер. с нем. С. Ташкенова. М.: Новое литературное обозрение, 2017. 504 с.

⁴⁸ Mitchell W. The Pictorial Turn // Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation. Chicago & London: University of Chicago Press, 1994. P. 12.

⁴⁹ Ibid, p. 15.

Визуальный поворот не следует рассматривать, как возвращение к принципу подражания действительности или как теорию репрезентации. Для Митчелла «это осознание того, что *зрелищность* (внешний вид, видение, взгляд, практики наблюдения, надзор и визуальное удовольствие) может быть такой же глубокой проблемой, как и различные формы *чтения* (расшифровка, декодирование, интерпретация и т.д.) и что визуальный опыт или «визуальная грамотность» не могут быть полностью объяснены по примеру текстуальности»⁵⁰.

Подобные размышления ведут к пересмотру самого акта чтения, который оказывается тесно связан и с актом смотрения, хотя часто акт смотрения опускается или остается не замеченным. Особенно эта проблематика актуальна для искусства комиксов, где процессы чтения и смотрения сложно отделимы друг от друга, но при этом до сих пор не существует единого глагола, отражающего одновременно два этих действия. Американский комиксист и теоретик Уилл Айснер одним из первых указывает на спорный характер разделения изображений и слов. Обращаясь к традиции китайской и японской письменности, он демонстрирует, что буква как символ может иметь в своей основе стилизованное изображение, т.е. буква (точнее было бы сказать иероглиф) рассматривается им как изображение⁵¹.

В японском дискурсе хорошо заметен сдвиг от практики чтения к практике смотрения на примере книг по семиотике манги: так, в 1995 году под редакцией Нацумэ Фусаносукэ и Такэкума Кэнтаро вышла книга «Как читать мангу»⁵², а уже в 2021 году появилось издание «Как смотреть мангу»⁵³,

⁵⁰ Ibid, p. 16.

⁵¹ Айснер У. Комикс и последовательное искусство / Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. С. 12.

⁵² 夏目房之介・竹熊健太郎 Natsume Fusanosuke, Takekuma Kentaro. マンガの読み方 Manga no yomikata [Как читать мангу]. Токио: Takarajimasha, 1995. 232 p.

⁵³ こうの史代, 竹宮恵子, 吉村和真 Kono Fumiyo, Takemiya Keiko, Yoshimura Kazuma. マンガノミカタ Manga no mikata [Как смотреть мангу]. Токио: Jusunbō, 2021. 110 p.

подготовленное исследователем Ёсимура Кадзума и художницами манги Такэмия Кэйко и Коно Фумиё. Обе эти книги освещают одну и ту же тему – теорию выразительных средств манги и символы *мангу*, но последняя смещает внимание с процесса чтения на процесс просмотра, выводя мангу из области литературы и возвращая ее в область визуального искусства. Сборник статей «Опыт просмотра манги: кадр, персонаж, современное искусство»⁵⁴ под редакцией Судзуки Масао также рассматривает мангу с новых теоретических позиций как визуальный объект, находящий точки соприкосновения с живописью и сюрреализмом.

В рамках «визуального поворота» становится актуальной такая дисциплина, как антропология образов. Специалисты визуальной антропологии отмечают, что обращение к образам возникает в древних обществах в результате культа мертвых или представления о богах, живущих в параллельном мире. Получается, что образ наделяется чертами живого, в то время как сам объект мертв, т.е. образ, по сути, – это наличие несуществующего объекта.

Понятие «образ» следует отличать от понятия «изображение». Митчелл подчеркивает, что разница между образом и изображением заключается в возврате к объектности. Изображение можно повесить на стену, сломать или сжечь, но по отношению к образу все перечисленные действия проделать нельзя. «Образ – это то, что возникает в изображении и переживает его разрушение – в памяти, нарративе, копиях и следах на других носителях»⁵⁵. Образ изначально явлен в материальных носителях, но продолжает жить как объект описания в вербальном или графическом нарративе. Его можно легко скопировать из одного носителя на другой. «Образ – это в высшей степени

⁵⁴ マンガを「見る」という体験—フレーム、キャラクター、モダン・アート Manga o 'miru' to iu taiken: Frame, Character, Modern art [Опыт «просмотра» манги: Кадр, персонаж, современное искусство], ed. by Suzuki Masao. Tokyo: Suiseisha, 2014. 261 p.

⁵⁵ Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. С. 10.

абстрактная и достаточно минимальная сущность, которую можно вызвать с помощью одного слова»⁵⁶. Например, достаточно произнести «Πῦετá», как в нашем воображении возникает определенная скульптурная композиция. Такая ситуация очень близка понятию «мотива» у Панофского, как элемента изображения, который вызывает узнавание. Выделение мотива – это первый описательный этап при анализе изображения у Панофского. Мы же будем отталкиваться от понятия «образ» как более широкого и всеобъемлющего значения.

Продолжая разговор о разнице между образом и изображением, отметим, что икона «ничего не изображает» и изображением не является (пустое изображение), поскольку она отсылает к невидимому первообразу Бога и является лишь неким оператором зрительного восприятия. Поэтому разговор о визуальности уводит в сторону разговора о невидимом, в сферу аффекта и чувственного опыта⁵⁷.

В этой связи важно вспомнить ключевую для комиксоведения книгу Скотта Макклауда «Понимание комикса: невидимое искусство», где главным становится «достраивание» смысла между кадрами (глава «Кровь между строк»), а также возможность визуализировать скрытые внутренние чувства. Макклауд делает акцент на том, что комикс – это сочетание зримого и незримого и замечает по этому поводу: «Когда автор придумывает новый способ изобразить невидимое, его могут поддержать другие художники. Если их будет достаточно много, символ закрепится в языке... как это уже не раз происходило»⁵⁸. Например, мы не можем увидеть, как пот стекает крупными каплями, это все существует лишь в нашем воображении и таким образом преобразуется в условный визуальный знак. Японский исследователь Нацумэ Фусаносукэ, также работающий в сфере семиотики комиксов, приходит к

⁵⁶ Там же, с. 11.

⁵⁷ Петровская Е.В. Теория образа. М.: РГГУ, 2010. С. 37.

⁵⁸ Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. С. 129.

похожему выводу: «Рисование вещей, которые не видны глазу, это прием, в котором манга достигла большого мастерства»⁵⁹.

В современной культуре образы культивируются различными медиа, некоторые из этих образов становятся популярными наравне с живыми артистами, как, например, виртуальная певица Хацунэ Мику, которой не существует в реальности, напоминая нам об обмене между мертвым телом и ожившим образом. При этом техническая воспроизводимость образов, если вспомнить эссе Вальтера Беньямина 1936 года⁶⁰, становится основой существования современного искусства. Это приводит к пересмотру самого понятия оригинальности произведения, когда оригинальность заключается скорее в том, как автор работает с образами, как он их комбинирует. Образ не всегда равен изображению, более того, образ может изображаться по-разному, он может утрачивать связь с материальным изображением, упрощаться в соответствии со стилистикой медиа. При этом в одном конкретном образе всегда будет присутствовать определенный набор характерных черт, отличающий его от других образов.

Так, например, авторы манги могут совершенно по-разному изображать Родиона Раскольникова из романа «Преступление и наказание», но связанный с ним нарратив о студенте, совершившем убийство в поисках социальной справедливости, или отдельные внешние атрибуты – например, такие, как топор – будут оставаться неизменными, по ним и будет происходить узнавание образа. Оторванные от конкретного героя атрибуты могут сохранять свои признаки. В манге «Послание с далекой звезды» (果ての星通信, *Хатэ-но хоси цусин*, 2018) студент Марко, мечтающий о полетах в космос, изображен на одной из обложек с топором в руке, что отсылает к

⁵⁹ Natsume F. The Grammar of Manga: Manga's Inherent Hyōgen 'Stylistics' // MANGA!: Visual Pop-Culture in ARTS Education. Viseu: InSEA Publications, 2020. P. 4.

⁶⁰ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе / пер. с нем. С.А. Ромашко. М.: Медиум, 1996. С. 15-65.

«Преступлению и наказанию» и указывает на то, что герой манги родом из Санкт-Петербурга. Неизменность содержания и подвижность формы, размытое восприятие внешнего облика, дают возможность воспроизводить образ в самых разных контекстах и эпохах.

Еще одной важной особенностью восприятия образов является общность опыта. Как отмечает Уилл Айснер: «Если художник-комиксист хочет, чтобы его высказывание было понято верно, он должен разделять жизненный опыт читателя. Взаимодействие возникает, поскольку художник оперирует образами, существующими в сознании обеих сторон»⁶¹. В то же время мы можем наблюдать ситуации, при которых художник-комиксист может включать в свои работы образы, не знакомые широкой аудитории, и лишь немногие читатели-зрители, обладающие общностью опыта с автором, могут распознать и оценить эти изображения, получив дополнительный бонус.

Восприятие новых образов может происходить через действия отдельных личностей и их авторитет. Например, такое происходит, когда становится узнаваем и любим какой-то художественный стиль, ему начинают подражать другие художники, в результате чего он приобретает признанный официальный статус. При этом сам основоположник стиля в той или иной степени опирается на тот багаж образов, который был создан до него. Он может заимствовать отдельные детали или целые композиции, но будет комбинировать их по-своему, что неизменно ведет к формированию собственного почерка.

Такой подход к восприятию образов можно сравнить с тем, что исследовала в своих работах французская ученая Юлия Кристева, когда назвала Михаила Бахтина одним из первых, кто предложил рассматривать литературное слово, как «место пересечения текстовых плоскостей, как

⁶¹ Айснер У. Комикс и последовательное искусство / Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. С. 11.

диалог различных видов письма – самого писателя, получателя (или персонажа) и, наконец, письма, образованного нынешним или предшествующим культурным контекстом»⁶². В своих исследованиях Кристева приходит к формированию понятия «интертекстуальность», т.е. концепции, при которой «любой текст строится как мозаика цитаций, любой текст есть продукт впитывания и трансформации какого-нибудь другого текста. Тем самым на место понятия интерсубъективности встает понятие интертекстуальности, и оказывается, что поэтический язык поддается как минимум двойному прочтению»⁶³.

Говоря об интертекстуальности, Юлия Кристева выделяет три разновидности прозаического слова: авторское слово, прямая речь «героев», чужое слово. Именно чужое слово обладает амбивалентностью, поскольку автор, с одной стороны, сохраняет уже имеющийся смысл, а с другой стороны, вкладывает в чужие слова новый смысл, отчего у слова образуется два смысла. В результате происходит совмещение двух знаковых систем и появляется условность. Теорию Кристевой мы можем применить не только по отношению к литературным текстам, но и текстам визуальным, если пользоваться более широким определением «текста» Юрия Лотмана⁶⁴.

Говоря о чужом слове, Кристева дополнительно выделяет несколько уровней амбивалентных слов, на которых происходит взаимодействие исходного смысла слова и нового смысла, привнесенного автором другой эпохи. Таким уровнем становится «стилизация, устанавливающая определенную дистанцию по отношению к чужому слову»⁶⁵. Автор здесь пользуется чужим словом (в нашем случае – чужим образом), чтобы выразить собственные творческие устремления, не входя в противоречие с

⁶² Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с фр. Г.К. Косикова. М.: Издательская группа «Прогресс», 2000. С. 428.

⁶³ Там же, с. 429.

⁶⁴ Лотман Ю.М. Семиотика культуры и понятие текста // Русский филологический портал. URL: <http://philology.ru/literature1/lotman-92b.htm>

⁶⁵ Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с фр. Г.К. Косикова. М.: Издательская группа «Прогресс», 2000. С. 437.

чужой идеей. Стилизуя, автор пытается следовать заданному направлению (например, определенному стилю художника), делая его условным. Второй разновидностью амбивалентных слов Кристева называет *пародию*: «При пародировании автор вводит в чужое слово смысловую направленность, прямо противоположную чужой направленности»⁶⁶. Таким образом, понятия стилизации и пародии станут ключевыми для нашего исследования. Мы рассмотрим, как авторы японской манги второй половины XX – начала XXI вв. цитируют, стилизуют или пародируют образы европейской художественной культуры в своих работах. Частое обращение к чужому слову фиксирует исследователь Такэути Осаму, когда говорит о том, что автор манги «Тэдзука Осаму помещает в структуру собственных комиксов знакомую многим читателям литературу прошлого – известные классические произведения, мифы, легенды и т.д.»⁶⁷.

В концепции Уильяма Митчелла нам близко его представление об образе. Под понятием «образ» у Митчелла понимается достаточно широкий круг явлений. Это могут быть картины, статуи, оптические иллюзии, карты, сновидения, зрелища, стихи, узоры, воспоминания и даже сами идеи⁶⁸. При этом не обязательно искать в них что-то общее, а лучше представить названные объекты как разветвленное семейство, мигрирующее во времени и пространстве, где каждая ветвь семейства отличается своей спецификой. Митчелл выделяет пять таких ветвей:

- Графические образы (изображение, скульптура, оформление)
- Оптические образы (зеркало, проекции)
- Перцептуальные образы (чувственные данные, видимость)
- Ментальные образы (сны, воспоминания)

⁶⁶ Там же, с. 437.

⁶⁷ 竹内オサム Takeuchi Osamu. 手塚治虫論 Tezuka Osamu Ron [Исследование творчества Тэдзука Осаму]. Токуо: Heibonsha, 1992. P. 15.

⁶⁸ Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. С. 24.

- Вербальные образы (описания)

Идея образности в языке способствует тому, что слово может восприниматься в качестве вербального образа, поэтому литературные сюжеты мы можем рассматривать как вербальную образность. Митчелл отмечает, что описательный абзац и картинка выполняют схожие функции. Поэтому наше исследование основывается на анализе вербальных образов из известных литературных произведений («Остров сокровищ», «Фауст», «Преступление и наказание», «Смерть в Венеции», «Божественная комедия» и др.) и на анализе графических образов (картины и статуи). К графическим образам мы также отнесли сцены или персонажей из анимации («Конек-Горбунок», «Могучий мышонок», «Мотылек и пламя») и кинофильмов («Метрополис», «Третий человек», «Смерть в Венеции» Висконти, «Особенная дружба» и др.) в их застывшем статичном варианте.

Комикс как смешанный тип медиа, сочетающий зрение и слух (ономатопея), оказывается связан с феноменом вложения или метаизображения: «Любой медиа может быть вложен внутрь другого, включая момент, когда медиум вложен в самого себя: это форма самореференции, которую я в других работах описывал как “метаобраз”»⁶⁹. Это ситуация, при которой в комиксе изображается, например, картина или скульптура. Митчелл также приводит в пример Веласкеса, который изображает самого себя на картине «Менины». Похожие самореференции авторов можно обнаружить и в манге.

Исходя из того, что ключевыми для нашего исследования послужат вербальные и графические образы, взятые из литературы, живописи, скульптуры и кинематографа, мы также рассмотрим механизм тройного вложения, характерный именно для комикса. Имеется в виду ситуация, при

⁶⁹ Митчелл У. Дж. Т. Визуальных медиа не существует // Медиа: между магией и технологией. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. С. 138.

которой на вербальный образ, взятый из известного литературного произведения, дополнительно накладывается графический образ из изобразительного искусства или кинематографа и подчиняется выразительным средствам манги. Например, персонажи поэмы «Божественная комедия» Данте, представленные в образе персонажей с гравюр Гюстава Доре, предстают на страницах манги в характерной стилистике (вербальный образ + визуальный образ + визуальный образ в виде оформления). Или главные герои романа «Преступление и наказание» испытывают влияние характерной манга-стилистики и образов из кинофильма Лукино Висконти. Обо всем этом мы более подробно расскажем в последующих главах.

1.2. Восточные и западные элементы в становлении визуального языка манги

Как отмечают многие исследователи, формирование манги связано с переработкой японской культурной традиции⁷⁰. Уже в эпоху Эдо (1603-1868) были широко распространены книжки с картинками *эhon* (絵本), которые различались по цвету обложки и содержали сказки, любовные истории, бытовые зарисовки, театральные пьесы и др. Всего существовало четыре разновидности: книги в красных, синих (или зеленых), черных и желтых обложках. Также в это время появилось слово «манга» (漫画), которое означало «произвольные рисунки» или «зарисовки» и могло записываться не только через иероглиф «рисунки» (画 – га, 漫画, манга), но и через глагол

⁷⁰ См. напр.: Gravett P. Japanese Spirit, Western Learning // Manga: Sixty years of Japanese comics. N.Y.: Collins Design, 2004. Pp. 18-23.

«писать» (漫畫, *манкаку*). Это устраняло дихотомию слова и образа в дальневосточной культуре.

Иероглифический характер письменности в дальневосточных культурах не ставил проблему соотношения вербального и визуального так остро, как это было в западных странах. На Востоке написанное слово не утратило своей идеографичности и всегда подразумевало, хоть и порой весьма стилизованную, визуальную составляющую. Особенно это проявилось в формуле «триединство поэзии, каллиграфии и живописи» (詩書畫三絶, *сисёга сандзэцу*), характерной для всего дальневосточного региона⁷¹.

Если на Западе поэзия и живопись всегда разъединялись, если вспомнить, например, различение искусств по принципу пространства и времени в книге Лессинга «Лаокоон» (1766), то на Востоке, наоборот, приравнивались к вещам одного порядка.

В древности на Японию огромное влияние оказывал Китай, который был центром азиатской цивилизации. Но уже с середины XIX, после прибытия в Японию эскадры кораблей под командованием коммодора Перри в 1853 году и требований открыть свои порты для международной торговли, началось влияние западной цивилизации. Новая эпоха Мэйдзи (1868–1912) пошла по пути капиталистического развития, для которой главным ориентиром были культурные традиции Великобритании, США, Франции и России. Переводы сочинений Эдварда Бульвер-Литтона, Бенджамина Дизраэли, Жюль Верна, Ивана Тургенева и мн. др. помогают японцам узнать об устройстве западной политической системы, достижениях европейской науки, принципах современного романа. Лозунгом новой японской эпохи становится «Европеизация». Помимо этого: «“Европеизация” должна была

⁷¹ Штейнер Е.С. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками // Изотекст: Сборник материалов II конференции исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2017. С. 63.

служить и еще одной цели: именно этим орудием новая промышленная буржуазия стремилась защититься от опасностей, угрожающих со стороны западного капитала; она начала по возможности прочное и быстрое перевооружение на западный лад; а такое перевооружение, т.е. укрепление собственного капитализма, должно было способствовать предотвращению опасности для Японии превратиться в полуколонию Запада, пример чего в лице Китая был у японцев перед глазами»⁷². Японцы не просто воспринимали чужое, но и доводили его до совершенства, превращая явления иностранной культуры в неотъемлемую часть собственной культуры.

Несмотря на существование давней традиции иллюстрированных книжек *эхан*, в конце эпохи Мэйдзи (1900-е гг.) эта традиция была отброшена, и развитие искусства комиксов в Японии опиралось преимущественно на западные образцы. Карикатурист Китадзава Ракутэн (1876–1955), которого принято называть «отцом манги», после знакомства с американскими комиксами с 1902 года стал публиковать первые комикс-стрипы в приложении «Дзидзи манга» японской новостной газеты «Дзидзи симпо».

В 1905 году Китадзава стал работать над новой газетой «Токио Пак» (東京パック, Токуо Puck), созданной по аналогии с американским журналом «Пак», издававшимся в США с 1871 г. Глава издательства Накамура Юдзиро предлагал сначала назвать журнал «Тануки» в честь существа традиционного японского фольклора, изображавшегося в виде енотовидной собаки с большим брюхом, по которому он обычно барабанит лапками со звуком пон-поко-пон⁷³. Но Китадзава был категорически против такой идеи, отмечая любые ассоциации с традиционной японской культурой. Таким образом он выражал протест против традиции манги, идущей от

⁷² Конрад Н.И. Японская литература от «Кодзики» до Токутоми. М.: главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1974. С. 384.

⁷³ 近代漫画の祖「北沢楽天」図録 Kindai manga no so “Kitazawa Rakuten” zuroku [Китадзава Ракутэн – основатель современной манги]. Omiya: Kurokawa insatsu, 1991. P. 16.

сборников «Манги Хокусая» (北斎漫画, *Хокусай манга*) и подразумевающей под собой «Полноту действия, где все виды объектов нарисованы во всевозможных техниках, и как результат – в огромном количестве»⁷⁴. В итоге старинное слово «манга» эпохи Эдо в значении «всевозможные рисунки/наброски» уступило место новому пониманию манги как комиксов, т.е. веселых и комических картинок.

Карикатурист Окамото Иппэй (1886–1948) также пытался отгородиться от традиции манги эпохи Эдо в пользу нового понимания слова «манга» как комиксов и карикатуры. Его учебное пособие «Как рисовать новую мангу» (新漫画の描き方, *Синманга-но какиката*, 1928) показывает новый подход к изображению, проводит параллели с американскими комиксами и принципами создания киносценария⁷⁵. В этом пособии по рисованию манги также впервые появляется четырехчастная структура развития нарратива *ки-сё-тэн-кэцу* (起承転結), в которой кульминационный момент (*тэн*) записывается Окамото через иероглиф «гора» (起承山結). Таким образом, в начале XX века японские карикатуристы продвигали мангу как новый жанр, лишенный связей с предшествующей традицией иллюстрированных книжек *эхан*.

В начале эпохи Сёва (1926-1989) отец Тэдзука Осаму среди прочего интересовался и комиксами, известно что у них дома были полные собрания сочинений Окамото Иппэй (一平全集, *Иппэй дзэнсю*) в 15-ти томах и

⁷⁴ 宮本大人 Miyamoto Hirohito. 「漫画」概念の重層化過程—近世から近代における Manga gainen no jūōka katei – kinsei kara kindai ni okeru [Концепт «манга» как процесс наслоения значений: от раннего модерна к современному периоду] // *Bijutsushi*. No 154, 2003. P. 322.

⁷⁵ 岡本一平 Okamoto Ippei. 新漫画の描き方 *Shin manga no kakikata*. Tokyo: Chūei bijutsusha, 1928. P. 119-121.

Китадзава Ракутэн (樂天全集, *Ракутэн дзэнсю*) в семи томах⁷⁶. В довоенный период именно на комиксах Окамото и Китадзава рос юный Тэдзука Осаму. Об этих двух авторах он говорит в своем интервью «Знакомство с мангой» (マンガとの出会い, *Манга то-но дэай*) для журнала «Детская культура» 1988 года (май-сен).⁷⁷ В творчестве Китадзава Ракутэн его наиболее сильно привлекал момент с характерными персонажами. Героями комических стрипов Китадзава были люди из разных слоев общества, часто с говорящими именами и фамилиями. «Так, один из персонажей Китадзава по имени Канэва Насиро⁷⁸ имел весьма неприятное лицо. Его брови напоминали японскую цифру восемь [八], лицо было квадратной формы, он курил длинную трубку кисэру. В его облике отчетливо проступала человеческая натура, что очень подкупало. Я захотел перенести это в свои произведения. Поэтому со времен средней школы я стал тщательно прописывать характеры. Это основное, что я почерпнул из комиксов Китадзава»⁷⁹.

Японский исследователь Такэути Итиро отмечает, что особенностью комиксов Окамото Иппэй было то, что они, представленные пока еще в примитивной форме в виде отдельных картинок и подписей к ним, часто рассказывали о жизни простых горожан и представляли собой большую драму. Как, например, это было в комиксе «Жизнь человека» (一生, *Хито-но иссё*), публиковавшемся на страницах газет «Токио асахи» и «Мир женщины» с 1921 по 1926 гг.

⁷⁶ 竹内一郎 Takeuchi Ichiro. 北澤楽天と岡本一平日本漫画の二人の祖 Kitazawa Rakuten to Okamoto Ippei manga no futari no so [Основоположники японской манги Китадзава Ракутэн и Окамото Иппэй]. Токуо: Shueisha, 2020. P. 28.

⁷⁷ 手塚治虫漫画全集 391 Tezuka Osamu manga zenshū 391. 手塚治虫漫画の奥儀 Tezuka Osamu manga no okugi [Секреты манги Тэдзука Осаму]. Токуо: Kōdansha, 1997. P. 16-18.

⁷⁸ Канэва Насиро (金輪梨郎) – пример говорящего имени. Выражение «канэ ва наси» (金は無し) означает «нет денег» + «ро» (郎), суфф. для муж. имен. Этот персонаж называет себя предпринимателем, но у него всегда туго с деньгами.

⁷⁹ Там же, с. 26-27.

В результате, молодой Тэдзука унаследовал от Китадзава способы разработки интересных персонажей с глубоким характером, а от Окамото драматизм. Именно тяготение к реализму и драматизму станет отличительной чертой послевоенной манги. Переход к этому впервые был обнаружен в манге Тэдзука Осаму «До самого дня победы» (勝利の日まで, *Сёри-но хи мадэ*), которую он нарисовал на страницах своей ученической тетради в 1945 году, незадолго до капитуляции Японии во Второй мировой войне. В этой манге персонаж по имени Тонкити высовывается из убежища, чтобы подсчитать летящие в небе вражеские самолеты. Даже после попадания бомбы Тонкити остается цел и невредим, вокруг него в качестве элементов символического языка манги появляются вихри и звездочки, что указывает на несерьезный характер повреждений. Но после близкого пролета американского штурмовика, за штурвалом которого сидит мультяшный Микки Маус, мальчик получает смертельное ранение. На кадре манги видно, как мальчик с криком «Аа» хватается за грудь и по его рукам стекает кровь. Именно в этот момент, по мнению исследователя Оцука Эйджи, произошло становление Тэдзука Осаму как художника и рождение послевоенной манги. Символическое тело карикатурного персонажа перестало быть шутливым и бессмертным, оно стало уязвимым и живым.⁸⁰ Трагическая судьба многих героев японских комиксов – это то, что отличает японские комиксы от аналогичной продукции других стран, в которой предпочтение отдается счастливой концовке.

Стиль современных японских комиксов формируется после завершения Второй мировой войны. За годы американской оккупации (1945-1952) он испытал сильное влияние американской художественной культуры – американских фильмов, комиксов и анимации. Поэтому американизация

⁸⁰ 大塚英志、ササキバラ・ゴウ Otsuka Eiji, Sasakibara Go. 教養としての〈まんが・アニメ〉 Kyōyō toshite no manga anime [Манга и аниме как интеллектуальная пища]. Tokyo: Kōdansha, 2001. P. 28.

японских комиксов представляется нам важным этапом взаимодействия с зарубежной культурой и позволяет проследить влияние творчества американских комиксистов на японских авторов манги.

Так, например, Фредерик Шодт говорит о влиянии героини Бетти Буп из мультфильмов Макса Флейшера на становление большеглазых персонажей манги, а также о влиянии комикса «Воспитание отца» (другое название «Джиггс и Мэгги») Джорджа МакМануса и комиксов Милта Гросса на раскадровку и фоны (в виде столпотворения людей) в комиксах молодого Тэдзука Осаму⁸¹. Хелен Маккарти пишет в своей книге, что на создание персонажа Хам Эг (Ham Egg), исполняющего обычно отрицательные роли, Тэдзука подтолкнул злодей из романа без слов Милта Гросса «Он плохо с ней поступил» (He done her wrong, 1930)⁸².

Исследователь Райан Холмберг неожиданно находит подтверждение знакомству Тэдзука Осаму с американскими комиксами в сборнике эссе о Моцарте от известных японских деятелей, опубликованном в 1976 году. Находясь в оккупации и будучи студентом Медицинской школы университета Осаки, Тэдзука в 1946 году посещал соседнее здание «Ассоциации молодых христиан» (YMCA), чтобы поиграть на пианино и исполнить что-то из Моцарта. Здесь он познакомился с чернокожим американским солдатом по имени Джо, чьи войска дислоцировались на авиабазе Итами рядом с Осакой: «Однажды, узнав, что мне нравятся комиксы, когда я быстро нарисовал его карикатурный портрет, он принес мне целую стопку американских комиксов. Это было похоже на то, как будто небеса разверзлись и посыпалась манна. В то время в Японии не было абсолютно никаких комиксов. Я превратился в настоящего книжного червя, был вне себя от радости и словно одержимый копировал их. [...] Моя дружба с ним

⁸¹ Schodt F. The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. P. 44.

⁸² McCarthy H. The Art of Osamu Tezuka: God of Manga. East Sussex: ilex, 2009. P. 55.

была короткой, но она послужила причиной, по которой я решил стать автором манги»⁸³.

Влияние американских комиксов ощущается уже в первой полноценной⁸⁴ работе Тэдзука Осаму – «Новый остров сокровищ» (新宝島, *Син такарадзима*) 1947 года. Эта почти двухсот страничная манга была создана им в содружестве со сценаристом Ситима Сакаи (1905–1969). Исследователь Райан Холмберг пишет о том, что Ситима Сакаи, который в то время рисовал портреты солдат оккупационных войск в отеле Киото, нашел в вестибюле отеля стопку американских комиксов, отнес их юному Тэдзука и предложил нарисовать собственную совместную работу⁸⁵.

В те годы американские комиксы были малоизвестны в Японии, поэтому молодому Тэдзука не составило труда заимствовать некоторые движения героев из комиксов про Микки Мауса. Особенно, как отмечает Холмберг, на это указывают первые страницы манги «Новый остров сокровищ», напоминающие сцену на пристани из комикса «Как Микки Маус перехитрил Черного призрака» (“Mickey Mouse Outwits the Phantom Blot”, 1941). На первых четырех кадрах японской манги изображено, как главный герой, мальчик Пит, спешит на машине к отплытию корабля, при этом движения машины показаны с разных ракурсов, что заставляет рисунок двигаться. Все это очень напоминает сцену, в которой Черный призрак пытается догнать Микки Мауса. Но в отличие от короткого американского комикса, Тэдзука смог развить сюжет на множество страниц, показав развернутую эпическую историю. Именно это привело к рождению так

⁸³ Holmberg R. Tezuka Osamu and American Comics // The Comics Journal. July 16, 2012. URL: <https://www.tcj.com/tezuka-osamu-and-american-comics/3/>

⁸⁴ До этого Тэдзука дебютировал как автор четырех-кадровых стрипов «Дневник малыша Ма» (マアチャンの日記帳, *Ма-тян-но никкитё*, 1946), печатавшихся в газете «Майнити симбун».

⁸⁵ Holmberg R. Tezuka Osamu Outwits the Phantom Blot: The Case of New Treasure Island cont'd // The Comics Journal, February 22, 2013. URL: <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-outwits-the-phantom-blot-the-case-of-new-treasure-island-contd/> (дата обращения 6 ноября 2020).

называемой *моногатари*-манги (物語マング) – повествовательной манги, поэтому наш анализ будет основываться на манге, созданной с 1947 года.

Термин «моногатари» (物語, от ものを語る, *моно о катару* – «рассказывать о чем-либо») относится к жанру повествовательной японской прозы, получившей особое распространение в X – XII вв., и подразумевает под собой «японский классический роман». В отличие от европейского куртуазного романа, восходящего к древним эпическим сказаниям: «В Японии роман предшествовал книжному эпосу, и, следовательно, в средние века нам не приходится искать в нем следов влияния развитых эпических жанров. Он не связан непосредственно ни с преданием, ни с историей и строит свой сюжет на современном автору материале»⁸⁶. К жанру *моногатари* относятся рассказы на темы народных сказок (伝奇物語, *дэнки моногатари*), любовно-бытовые повести, произведения историко-документальной прозы (歴史物語, *рэкиси-моногатари*).

Наиболее известен роман японской писательницы Мурасаки Сикибу «Повесть о Гэндзи» (源氏物語, *Гэндзи моногатари*), созданный в эпоху Хэйан (794–1192) и рассказывающий о любовных похождениях прекрасного аристократа. Японский классический роман отличается от европейского романа своей структурой, в нем отсутствует приключенческий элемент и гиперболизация, а фантастический элемент занимает сравнительно небольшое место⁸⁷. Основным принципом, которого придерживается Мурасаки Сикибу – это принцип правдивости и истинности (誠, *макото*). Она воссоздает в своем многотомном романе реальную картину жизни придворного общества эпохи Хэйан. При этом «Гэндзи моногатари» не

⁸⁶ Боронина И.А. Классический японский роман. М.: Наука, 1981. С. 84.

⁸⁷ Там же, с. 120.

всегда тяготеет к «линейному» типу композиции, его структура характеризуется «эпизодичностью». К тому же роман отличается большой протяженностью и насчитывает 54 главы. Еще один важный принцип японского романа – «очарование вещей» (物の哀れ, *моно-но аварэ*). Он «предполагал выявление прекрасного в самой реальности – в окружающей природе, в жизни, в человеке и его эмоциях и, как таковой, не предполагал поэтизации, но требовал прежде всего чувствительности и способности ощущать и ценить естественную красоту вещей»⁸⁸. Мы не будем останавливаться на перечислении всех особенностей жанра *моноготари*. Скажем только, что принципы японского классического романа *моноготари* отразятся в понятии «*моноготари-манга*» не только в виде достаточного большого объема произведения, но и в качестве реалистичности и глубины передачи чувств персонажей.

Еще одним автором-классиком манги, испытавшим в начале своей карьеры влияние американских комиксов, был Мидзуки Сигэру. Как отмечает исследователь Зак Девиссон: «Отец Мидзуки работал в консульстве США и однажды принес домой американские комиксы, оставленные оккупационными войсками, чтобы порадовать ими любившего рисовать сына. Мидзуки стал срисовывать Супермена, Пластичного человека, Багз Банни и других. Но его любимыми были комиксы ужасов. Он тщательно копировал кадры из комиксов «Байки из склепа» и «Склеп ужасов», придавая каждой истории японский антураж»⁸⁹. Именно они вдохновили молодого Мидзуки на создание манги с мрачной атмосферой.

В 2010 году из печати вышла книга «Страх в четырех тонах: Забытые комиксы ужасов 1950-х гг.» (Four Color Fear: Forgotten Horror Comics of the 1950s), которая помогла исследователю Нацумэ Фусаносукэ обнаружить

⁸⁸ Боронина И.А. Классический японский роман. М.: Наука, 1981. С. 126.

⁸⁹ Davisson Z. The Life and Death of Shigeru Mizuki, 1922-2015 // The Comics Journal. 09.12.2015. URL: <https://www.tcj.com/the-life-and-death-of-shigeru-mizuki/>

непосредственное влияние американских комиксов на мангу Мидзуки Сигэру. Первые работы Мидзуки, посвященные традиционным японским призракам, отличались предельной суровостью и мрачностью.

В 1959 году в журнале «Ёкидэн» (妖奇伝, «Предания о монстрах») Мидзуки стал впервые публиковать в формате комикса историю о семье призраков, заболевших проказой и пытающихся достать деньги на лекарство через продажу своей собственной крови. Попавшая в больницу нечеловеческая кровь превращает одного из пациентов в ходячего мертвеца. Служащий банка крови берется за расследование этого странного происшествия и находит семью призраков, оказавшихся донорами.

Более того, призраки селятся по соседству с домом служащего и в самом начале манги отправляют ему подарок по японским традициям гостеприимства. Только вот подарок сильно пугает мужчину, ведь в коробочке он обнаруживает глазное яблоко (в мире японских призраков глазные яблоки считаются деликатесом). Герой в ужасе выбегает во двор и пытается поскорее избавиться от злосчастного подарка⁹⁰. Кадры, на которых мужчина сначала закапывает коробку, а потом возвращается обратно домой, в точности напоминают кадры из комикса Уорена Креммера «Амнезия» (Amnesia, 1953)⁹¹. В дальнейшем, когда служащий впервые встречается с пациентом, который превратился в живого мертвеца, его лицо искажает гримаса ужаса и удивления. Изначально такое выражение лица было у главного героя комикса «Амнезия», когда из-за потери памяти он не может вспомнить свое имя⁹². Из комикса Боба Пауэлла «Слуги гробницы» (Servants of the Tomb, 1951) Мидзуки заимствует образ мумии для изображения

⁹⁰ 水木しげる Mizuki Shigeru. 妖奇伝 1 完全復刻版 Yōkiden 1: Kanzen fukkoku han [Предания о монстрах, том 1: полное переиздание]. Tokyo: Yanoman, 2007. P. 11.

⁹¹ 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. 水木貸本時代の絵の元ネタ Mizuki kashihon jidai no e no moto neta [Исходные иллюстративные материалы для манги Мидзуки периода книжек напрокат]. URL: <https://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2011/06/post-80da.html> (дата обращения: 14.07.2023).

⁹² Ibid.

прокаженного мужа из четы призраков⁹³. Зак Девиссон дополнительно отмечает влияние рассказа У.Ф. Харви «Чудовище с пятью пальцами» (1928) на главу «Рука» (手, Тэ) из манги о мальчике Китаро, в которой рассказывается о проворной пятерне⁹⁴.

В ранних работах Мидзуки Сигэру копировал из американских комиксов не только отдельные позы персонажей, но и стиль рисунка и выраженные в реалистичной манере эмоции героев. Переход к знаковой системе японских комиксов, отличающихся по сравнению с американскими комиксами большей карикатурностью, произойдет значительно позднее, когда Мидзуки начнет публиковаться для популярных юношеских журналов. Он станет перестраивать наиболее мрачные и жестокие сюжеты (например, когда служащий банка крови в страхе отбрасывает новорожденного Китаро и тот калечит глаз о край могильного камня) под более дружелюбный и позитивный характер подростковых журналов манги.

Для визуального языка манги характерно наличие разнообразных символов, получивших название *манпу* (漫符, сокр. от *ман-га* 漫[画]+ *фу* 符, «знак»). Они изображаются графическим способом и представляют собой разного рода линии, геометрические фигуры или позы персонажей, за каждым из которых закреплено одно или несколько значений. Например, облачко черного дыма в прямом смысле может означать подгоревшую еду, а в переносном – недовольство героя. Многие из этих манга-знаков носят интернациональный характер и понятны читателям по всему миру. Например, заостренные наподобие шипов линии означают злость и негодование, сердечко является распространенным символом влюбленности и радостных чувств, слезы передают горе и т.д.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Davisson Z. Mizuki Shigeru and American Horror Comics // Hyakumonogatari Kaidankai. 28.01.2014 <https://hyakumonogatari.com/2014/01/28/mizuki-shigeru-and-american-horror-comics/> (дата обращения: 25.09.2022).

Помимо работ Китадзава и Окамото в довоенной Японии существовали такие популярные серийные японские комиксы, как «Бездомный пес Черныш» (のらくろ, *Норакуро*, 1931–1981) Тагава Суйхо или «Малыш Фуку» (フクちゃん, *Фуку-тян*, 1936–1971) Ёкояма Рюити. Несомненно, что Тэдзука Осаму был знаком с этими произведениями и, как отмечает исследователь Нацумэ Фусаносукэ, заимствовал оттуда многие знаковые клише. Но заслуга Тэдзука Осаму в том, что он расширил и усложнил количество знаковых комбинаций, передавая целый спектр эмоций, который мог сочетать в себе одновременно удивление, замешательство и грусть⁹⁵. Наверняка такому усложнению способствовало и знакомство Тэдзука со знаковой системой комиксов из США.

Тэдзука пользовался системой визуальных клише, чтобы ускорить процесс создания комиксов, особенно когда он работал над несколькими сериями одновременно. Также эта система визуальных знаков позволяла ему компенсировать отсутствие профессионального художественного образования, поскольку Тэдзука был художником-самоучкой.

В интервью журналу «Пафу» в 1979 году Тэдзука Осаму говорит о том, что рассматривает свои рисунки как особого рода буквы или иероглифы, т.е. уже тогда он рассматривал мангу как систему визуального языка и употреблял по отношению к ней лингвистические термины: «Пожалуй, это можно сравнить с иероглифами. Если герой моего рисунка удивлен, он округляет глаза, если рассержен, то у него, как у Хигэоядзи, вокруг глаз проступают морщины и вытягивается лицо. То есть используется некий шаблон, определенный знак. А при сочетании нескольких шаблонов получается нечто похожее на рисунок. У меня в голове сотни способов

⁹⁵ 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Tokyo: NHK shuppan, 1997. P. 22.

сочетания таких шаблонов. Но все же это не картина в чистом виде, а скорее набор сильно сокращенных символов. [...] Другими словами, для меня манга – это не более чем *жаргон* для отображения выразительных средств, то есть я, пожалуй, даже не рисую, а скорее пишу свои истории особого рода буквами»⁹⁶. Причем такую систему визуальных шаблонов Тэдзука использовал на протяжении всей своей карьеры, т.е. к моменту публикации интервью уже на протяжении 30 лет.

Далее в интервью он отмечает, что и персонажи строятся по принципу совмещения шаблонов, поскольку лица у всех персонажей практически одинаковые и отличаются лишь формой прически. Тэдзука сравнивает себя с ремесленником (職人, *сёкунин*), тем, кто действует по заданному алгоритму действий, демонстрируя тем самым, что его работа в корне отличается от творцов и художников прошлых эпох, которые стремились к индивидуальному самовыражению и пытались выйти за рамки шаблонов. Тэдзука, напротив, создал стандартизированный визуальный язык, который распространился далеко за рамки комиксов, проникнув в рекламу, иллюстрацию, дизайн одежды и др.

Стилю Тэдзука Осаму особенно сильно подражали в начале его творческого пути (1950–1960-е гг.), но современная манга не копирует его стиль напрямую. Вклад Тэдзука заключается скорее в том, что он распространил метод, при котором автор манги постоянно обращается к набору визуальных символов и метафор, поддерживая и развивая визуальный язык японского комикса. Те уникальные символы *мампу*, которыми в настоящий момент славится современная манга и которые не встречаются в комиксах других стран, были придуманы уже не самим Тэдзукой, а его последователями.

⁹⁶ 香月千成子 Katsuki Chiseko. 手塚治虫：珈琲と紅茶で深夜まで...Tezuka Osamu interview: kōhi to kōcha de shin'ya made...[Интервью Тэдзука Осаму: на чае и кофе до поздней ночи] // PAFU. Vol. 9 (Oct.), 1979. P. 43.

Так, в самом первом учебном пособии «Университет манги» (漫画大学, *Манга дайгаку*), которое было написано в 1950 году в формате «комикс о комиксе», Тэдзука не приводит никаких таблиц с символами. Он лишь рассказывает через главного героя – университетского профессора – об инструментах для рисования, процессе издания манги и подходах к созданию истории. В «Университете манги» информация справочного характера перемежается с примерами самих комиксов – ковбойской историей, сказочной историей про длинные носы и детективной историей про расследование убийства.

Основополагающим подходом к созданию манги становится у Тэдзука *ки-сё-тэн-кэцу* (起承転結), происходящая от китайских четверостиший структура нарратива, которая идеально ложится на четырех кадровую структуру манги *ёнкома* (四コマ)⁹⁷. *Ки-сё-тэн-кэцу* подразумевает развитие сюжета в четыре этапа: 1) *Ки* – завязка 2) *Сё* – развитие действия 3) *Тэн* – поворот 4) *Кэцу* – заключение. Затяжное вступление из завязки и развития действия переходит к третьему этапу в виде кульминационного момента и завершается развязкой истории. После краткого объяснения принципов *ки-сё-тэн-кэцу*, Тэдзука приводит несколько примеров собственной *ёнкома*-манги, заявляя в конце, что «если упражняться в создании ёнкома, то станет понятно, в чем секрет манги»⁹⁸. Т.е. он больше говорит о практической стороне манги и том, как разрабатывать сюжет.

Таблица с символами (рис. 1) появляется впервые в его работе 1969 года «Обучающий курс манги»⁹⁹ (まんが専科, *Манга сэнка*), в которой более

⁹⁷ 手塚治虫漫画全集 39 Tezuka Osamu manga zenshū 39. 漫画大学 Manga Daigaku [Университет манги]. Tokyo: Kōdansha, 1995. P. 110.

⁹⁸ Ibid, p. 123.

⁹⁹ 手塚治虫漫画全集 385 別巻 3 Tezuka Osamu manga zenshū 385, bekkān 3. 手塚治虫のまんが専科 Tezuka Osamu no manga senka [Обучающий курс манги Тэдзука Осаму]. Tokyo: Kōdansha, 1996. 187 p.

подробно, чем в предыдущей книге, излагаются основные правила создания манги и прием *ки-сё-тэн-кэцу*, рассказывается о принадлежностях для рисования, приводится типология словесных пузырей, звуковых эффектов, различных художественных техник и т.д. Но в этой одиночной таблице приводится всего около 20-ти знаков, которые в большинстве случаев ориентируются на шаблоны из американских комиксов, такие как тучка (плохое настроение), лампочка (озарение), звездочки (головокружение/боль) или перешедший с эмблемы пиратов череп с костями (гнев), показанные над головой персонажа (рис. 2).

В более позднем учебном пособии Тэдзука «Как рисовать мангу» (*マンガの描き方, манга-но какиката*, 1977) можно увидеть большее разнообразие таблиц с символами, среди которых есть и английская буква Z рядом с головой персонажа, передающая звук человеческого храпа (рис. 3). Тэдзука здесь изображает спящего человека через язык западного комикса, но в то же время добавляет ему пузырь из носа. Таким образом, у Тэдзука символы *манпу* носили изначально общепринятый характер, сохраняя связь с традицией американских комиксов, и получили статус обособленного визуального языка уже позднее.

Американский исследователь Нил Кон, беря за основу лингвистическую теорию и терминологию, предполагает, что люди различаются не только по тому, на каком языке они разговаривают, но и по тому, как они воспроизводят визуальное (*graphic representations*)¹⁰⁰. В связи с этим он выделяет три разновидности визуального языка: 1) визуальный язык американского комикса (AVL, American Visual Language), 2) визуальный язык японской манги (JVL, Japanese Visual Language), 3) визуальный язык австралийского комикса (CAVL, Central Australian Visual Language). В своем

¹⁰⁰ Cohn N. The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images. London: Bloomsbury, 2013. P. 3.

исследовании он подчеркивает, что наравне с вербальным языком важно обратить пристальное внимание на правила построения языка визуального, который пока недостаточно изучен: «В то время как язык рассматривается как система правил, приобретенных в процессе своего развития, рисование рассматривается лишь как “навык”, обусловленный замыслом и способностями самого художника, которые, как принято считать, развиваются благодаря систематическому обучению или врожденному таланту. И если предложения могут строиться по правилам или не по правилам грамматики, то изображения в большинстве случаев не имеют приемлемого способа структурирования»¹⁰¹.

В визуальном языке американского комикса Нил Кон выделяет несколько уровней – язык популярных комиксов в стиле Джека Кирби, мультяшный стиль Карла Баркса и визуальный язык независимых комиксов. В визуальном языке японской манги он отмечает преобладание стандартного стиля (персонажи с большими глазами, пышными прическами, маленькими ртами и заостренными подбородками) и сравнивает его с токийским диалектом, который считается основным диалектом разговорного японского языка. При этом он замечает, что не все авторы следуют стандартному стилю манги, приводя в пример альтернативный стиль Отомо Кацухиро (направление манги «Новой волны»).

Рассматривая графическую морфологию JVL, Кон выделяет несколько групп морфем в манге. Некоторые из них используют символы визуального языка американских комиксов, как, например, крестики в глазах, подразумевающие потерю сознания или смерть. При этом он подчеркивает, что «хотя визуальный язык манги использует многие элементы графической морфологии американских комиксов, он также обладает уникальными и

¹⁰¹ Ibid, p. 3.

культурно обусловленными знаками»¹⁰². Среди них, например, капля пота на виске как показатель смущения, кровь из носа – символ сексуального возбуждения, пузырь из носа – состояние глубокого сна и т.д.

Некоторые из морфем, по его мнению, подвержены наиболее сильным деформациям, как в случае с внезапным уменьшением персонажей и превращением их в маленьких человечков с непропорционально большой головой, называемых чиби-персонажами (от яп. ちび, тиби – «малютка»). Наиболее полно этот вид морфем проявляет себя, «когда персонажи в момент крика или удивления повторяют позу с картины Эдварда Мунка “Крик”»¹⁰³. Здесь, ко всему прочему, мы наблюдаем прямое проникновение образов европейской художественной культуры в визуальный язык манги.

Причина, по которой визуальный язык японской манги приобрел широкую популярность во всем мире заключается, по мнению Нила Кона, в его однородности (consistency), поскольку набор четко-разработанных знаков воспринимать намного проще: «неоднородность визуальных стилей комиксов в США и Европе (согласно художественной рамке art frame) ведет к тому, что людям сложнее подражать и овладеть определенной графической системой, в отличие от постижения однородной системы визуального языка японской манги»¹⁰⁴. К тому же, такое подражание стилю популярной манги означает следование не столько индивидуальным образцам, сколько принадлежность к фанатскому сообществу, разделяющему общий визуальный вокабуляр.

И хотя язык современного комикса, как отмечает Скотт Макклауд, еще достаточно молод, он содержит большой арсенал узнаваемых символов, а его визуальный вокабуляр обладает безграничным потенциалом для

¹⁰² Cohn N. The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images. London: Bloomsbury, 2013. P. 156.

¹⁰³ Ibid, p. 158.

¹⁰⁴ Ibid, p. 169.

последующего развития¹⁰⁵. Карикатурность и упрощенность визуального языка комиксов является необходимым условием для того, чтобы мы могли абстрагироваться и быстрее считывали значения его графических знаков.

В силу того, что Япония представляет собой островное государство, заимствованный у американцев визуальный язык менялся в условиях изоляции и породил уникальный стиль японского комикса, совмещающий японские и зарубежные традиции.

1.3. Основные подходы к изучению компонентов манги

Внезапная кончина легендарного Тэдзука Осаму в самом конце эпохи Сёва (1989 год) в возрасте 60-ти лет сыграла немаловажную роль в формировании более глубокого подхода к изучению истории японских комиксов. В это время за Тэдзука Осаму уже закрепилось почетное звание «бога манги» (漫画の神様, *манга-но камисама*), для многих исследователей он становится национальным героем и ключевой фигурой в истории развития послевоенных японских комиксов.

В 1990-е гг. происходит осознание того, что комиксы, несмотря на свой упрощенный стиль, обладают исключительными особенностями и потенциалом. С этого времени начинают развиваться визуальные исследования манги, когда манга стала пониматься как набор определенных символов и приемов, с помощью которых автор вовлекает читателя в рисованную историю. В этот период происходит уход от обсуждения содержания или политических вопросов в манге, и основное внимание уделяется визуальным компонентам.

Начинает формироваться семиотический подход к комиксам, к которому практически одновременно приходят исследователи из разных

¹⁰⁵ Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. С. 131.

стран. В США это Скотт Макклауд с книгой «Понимание комикса», а в Японии это, прежде всего, Нацумэ Фусаносукэ (1950 г.р.) – карикатурист и теоретик манги, внук прославленного писателя Нацумэ Сосэки. Рисовать мангу он начал в 1972 году, а в 1990-е годы стал активно заниматься изучением японских комиксов. Он пытался преодолеть предрассудок о примитивности манги и расхожее представление о том, что ее может прочесть каждый. За выдающийся вклад в исследования манги был удостоен культурной премии Тэдзука Осаму в 1999 г. С 2008 года читает курс в рамках дисциплины «Критический подход к изучению манги и анимации» (Critical studies on Manga and animation) в Университете Гакусюин в Токио.

Нацумэ стал описывать символическую природу элементов манги в своих книгах с конца 1980-х гг. Мангу он понимал как набор условностей, при этом различные условные знаки – это явления не природные, а культурно обусловленные. Например, капельки пота на лице персонажа символически передают нервное напряжение или удивление¹⁰⁶.

Нацумэ Фусаносукэ первым заговорил о манге как научной дисциплине, выпустив в 1985 году книгу «Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ»¹⁰⁷. В отличие от других исследователей, обращающих внимание на содержание манги (на ее сюжеты), свое внимание Нацумэ Фусаносукэ сконцентрировал на визуальной составляющей: знаках и символах в манге, а также типе линий и функционировании кадра. В своей книге «Наука о манге» он показал, что эти элементы строятся по определенным правилам и люди, постоянно читающие комиксы, невольно постигают эти правила, часто даже не осознавая этого.

¹⁰⁶ 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Токио: NHK shuppan, 1997. P. 84.

¹⁰⁷ 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. 夏目房之介の漫画学 Natsume Fusanosuke no manga gaku [Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ]. Токио: Daiwa shobō, 1985. 213 p.

Правила манги, которые стал описывать Нацумэ Фусаносукэ, в дальнейшем получили название «грамматика манги» (マンガ文法, *манга бумпо*). Овладение визуальной грамотностью обычно происходит интуитивным образом в процессе чтения самих комиксов (значения некоторых символов становятся понятны читателям лишь по прошествии времени). Также этот опыт может приобретаться при копировании и перерисовывании манги. При этом читатель не всегда может распознать все те знаки и символы, которые присутствуют в комиксе, но понять в целом, о чем комикс, он сможет. Наличие грамматики манги объясняет тот факт, почему люди не знакомые с комиксами (особенно люди старшего поколения), испытывают сложности при их чтении.

Нацумэ Фусаносукэ был первым, кто обратился к манге как совокупности различных знаков. Он показал, как формируются значения, как порождаются новые смыслы, как комбинируются знаки между собой. Такой подход, где ключевым становится толкование и систематизация различных выразительных средств манги (マンガ表現, *манга хёгэн*), относится к семиотике – науке о знаках. В дальнейшем область семиотики манги стали развивать другие ученые, такие как Ёсимура Кадзума, Адзума Хироки, Оцука Эйджи и др.

Нацумэ Фусаносукэ написано множество статей и свыше двадцати книг¹⁰⁸. Об интересующей его проблематике он пишет следующее: «В 1990-е я пытался разобраться в структуре выразительных средств манги, анализируя

¹⁰⁸ Среди них особенно стоит упомянуть такие работы, как «В поисках Тэдзука Осаму» (手塚治虫はどこにいる, *Тэдзука Осаму ва доко-ни иру*, 1992), «Как читать мангу» в соавторстве с Такэкума Кэнтаро (マンガの読み方, *Манга-но ёмиката*, 1995), «Почему манга такая интересная?» (マンガはなぜ面白いのか, *Манга ва надзэ омосирой-но ка*, 1997), «Сила манги: повзрослевшая послевоенная манга» (マンガの力・成熟する戦後マンガ, *Манга-но тикара: сэйдзюкусуру сэнго манга*, 1999), «Углубленный и взрослый подход к чтению манги» (マンガの深読み、大人読み, *Манга-но фукаёми, отонаёми*, 2004), «Вызовы перед наукой о манге: развитие карты критики» (マンガ学への挑戦・進化する批評地図, *Манга гаку-э-но тёсэн: синкасуру хихё тидзу*, 2004).

взаимосвязи между тремя основными компонентами»¹⁰⁹. Этими ключевыми компонентами для него были: 1) изображения (絵, э); 2) кадры (コマ, кома); 3) слова (言葉, котоба). При этом к неотъемлемым элементам манги Нацумэ относит лишь два параметра – кадр и изображение, поскольку слова обязательным элементом не являются, что доказано существованием так называемых «немых комиксов», т.е. комиксов без письменного текста. Согласно Нацумэ, кадр очерчивает форму, а картинка отвечает за внутреннее содержание.

В манге большое количество условных изображений, за которыми закреплено то или иное значение. Все смыслы таких условностей культурно обусловлены и не являются природными явлениями. Например, дрожь тела, которая в комиксе передается с помощью дополнительных изогнутых линий, но в реальной жизни мы не увидим у человека этих линий. Т.е. это преувеличение существует только в манге. К условным знакам Нацумэ относит не только разнообразные символы в виде сердечек, спиралей, жил и т.д., но также фразы в виде многоточий или линии движения. Все эти элементы он объединяет под общим названием «метафора формы» (刑喩, кэйю).

Кэйю могут изображаться как на теле самого персонажа, так и внутри словесного пузыря. Это как дополнение, которое позволяет передать нужный смысл. В качестве одного из примеров Нацумэ приводит изображение диска небесного светила. Белый круг на темном фоне – означает ночь (луну), в то время как круг на светлом фоне с исходящими короткими лучами – означает день (солнце). Только с помощью черной заливки или коротких линий мы меняем смысл картинки, хотя форма круга остается одной и той же.

¹⁰⁹ Natsume F. Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD / trans. by Jessica Bauwens-Sugimoto // Comics World and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010. P. 38.

Еще одной важной составляющей являются слова, которые часто помещаются внутрь словесного пузыря. В зависимости от формы словесного пузыря меняется и смысл сказанного, поскольку одну и ту же фразу можно произнести с разной интонацией. Поэтому очень важно оформлять рамку словесного пузыря в соответствующую форму – это может быть нейтральная овальная форма, форма с острыми краями (громкая речь), форма с пунктирной линией (шепот), облачко с насечками (речь в микрофон) и т. д. Слова при этом могут перенимать функцию изображения – Нацумэ приводит в пример мангу, в которой длинный монолог персонажа на самом деле ничего не означает, а передает исключительно нервное напряжение героя. Обычно слова принято ассоциировать с содержанием, но иногда они выполняют и функцию формы.

Также к категории слова Нацумэ относят звуковые эффекты или ономатопею. Ономатопея совмещает в себе не только функцию слова, но и функцию изображения, поскольку внешнее оформление ономатопеи несет определенный смысл. Округлая форма звуков передает положительные эмоции, острая форма звуков – взрыв, шум, громкую речь. При этом существуют отдельные слова и надписи, которые просто внесены в кадр, но звуковыми эффектами не являются. Все эти элементы Нацумэ объединяет под общим термином «метафора звука» (音喩, *онью*).

Последним неотъемлемым элементом комиксов Нацумэ называет кадры. Именно в рамках кадра абстрактная идея получает в манге конкретное воплощение. При этом Нацумэ отличает четырех-кадровую мангу *ёнкома*, где форма кадров строго определена, от повествовательной манги *моногатари*, в которой используются кадры различной формы. Нацумэ называет кадр минимальной единицей комикса, без которой его существование невозможно. Если нет разбивки на кадры, то становится непонятным направление движения на странице. Другими словами, функция кадра заключается в том, чтобы направлять взгляд читателя и таким образом

поддерживать последовательность времени и организацию пространства в комиксе.

Размер и форма кадра в манге зависит от того, как автор управляет читательским взглядом, это происходит за счет сжатия кадра (圧縮, *ассюку*) или его расширения (開放, *кайхо*). При акцентировании внимания читателя на каком-либо элементе кадр сужается, если же нужно показать кульминационный момент или переход из одного состояния в другое, то кадр расширяется. Благодаря такому чередованию кадров, Нацумэ демонстрирует как автор манги управляет читательским взглядом, приближая его к кульминации событий.

Нацумэ Фусаносукэ был одним из первых, кто начал изучать японский визуальный язык и теорию репрезентации в манге. Он проанализировал каждый отдельный элемент манги – линии, словесные пузыри, звуки (ономатопея), кадры, рамки кадров, визуальные эффекты – и показал, какие символичные значения они могут приобретать. Наглядно продемонстрировал, как за счет умелого расположения кадров на странице (варьирования их размера и формы) происходит управление читательским взглядом, а также создается ощущение сжатия и расширения времени и пространства в кадре. Многие положения, изложенные Нацумэ Фусаносукэ, стали ключевыми для семиотического подхода в манге и остаются актуальными до сих пор.

Говоря об изображении, Нацумэ обращает внимание, прежде всего, на тип линии, ведь именно с различных черточек и коротких штрихов человек начинает первые шаги в рисовании. В нашем исследовании мы также будем обращать внимание на тип линии, штриховку и прочие визуальные элементы, которые помогут нам провести параллели с европейской художественной традицией.

Теоретик Ито Го продолжил линию семиотических исследований, начатую Нацумэ Фусаносукэ, предложив новую концепцию в своей книге

«Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги»¹¹⁰. Здесь он вступает в полемику с другими исследователями, заявляющими, что после Тэдзука повествования в манге перестали быть увлекательными, и демонстрирует, что в 2000-е годы манга стала развиваться по другим принципам и породила новые хиты. В этой книге Ито Го фиксирует смещение акцента с изображения (картинки) на репрезентацию самого персонажа, поскольку визуальный язык манги и символы *манпу* в большинстве случаев не отделимы от действий и чувств персонажа, за перемещениями которого читатель пристально следит в раскадровке. Впервые этот сдвиг он обнаруживает в четырех-кадровой манге Игараси Микио «Бонобоно» (ぼのぼの) 1986 года, где визуальная репрезентация главного персонажа – самца морской выдры – обретает самостоятельность и независимость и отделяется от текста (сюжета)¹¹¹. К тому же, в этой манге отсутствуют кадры с кульминацией, из-за чего действие разворачивается без каких-либо резких поворотов, что свидетельствует об уходе от системы *ки-сё-тэн-кэцу*, а появление 8 кадров вместо 4-х приближает мангу *ёнкама* к повествовательной *моногатари*-манге.

Источником удовольствия для читателя-зрителя становится отдельный персонаж. В связи с этим Ито Го выделяет две основных разновидности действующих лиц в манге: персонаж-*кяракта* (キャラクター, от англ. character) и персонаж-*кяра* (キャラ, сокр. от англ. character). Так, *кяракта* можно сравнить с героем художественного произведения, обладающего индивидуальным характером, мировоззрением, манерой речи и т.д. В то

¹¹⁰ 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Tokyo: NTT shuppan, 2005. 364 p.

¹¹¹ 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Tokyo: NTT shuppan, 2005. P. 80.

время как персонаж-кяра, нарисованный простыми линиями, такой многомерностью характера не обладает, часто он даже не вписан в какой-то конкретный сюжет и не является действующим лицом. К кяра Ито Го относит, например, Бонобоно, кошечку Хэлло Китти, персонажей современного художника Такаси Мураками. При этом персонаж манги *кяракта* может обладать качествами *кяра*.

Ссылаясь на структуру трех основных элементов манги в статье Сайто Нобухико из книги «Как читать мангу»¹¹², Ито Го предлагает заменить параметр «изображения» на параметр «персонаж-кяра». В результате, основными элементами манги для Ито Го становятся: 1) персонаж-кяра (キャラ), 2) структура кадров (コマ構成, кома косэй), 3) слова (言葉, котоба)¹¹³. Таким образом, он пересматривает предложенную ранее Сайто Нобухико и Нацумэ Фусаносукэ структуру «изображение – кадр – слово» и предлагает обновленную версию «персонаж-кяра – [структура] кадр – слово».

Появление персонажа-кяра знаменует трансформацию в процессах восприятия персонажа, обретение им автономности, открывает более широкие возможности для пародирования и коммерциализации персонажа. Теперь он с легкостью может выходить за рамки оригинального сюжета, украшать различного рода товары, становиться героем новых сюжетов – любительских и пародийных историй. Поэтому, в рамках нашего исследования, говоря об образах европейской художественной культуры в манге, мы также будем подразумевать не только фрагменты изображений в виде фонов или стилизованных линий, но и непосредственно самих персонажей.

¹¹² 夏目房之介・竹熊健太郎 Natsume Fusanosuke, Takekuma Kentaro. マンガの読み方 Manga no yomikata [Как читать мангу]. Токуо: Takarajimasha, 1995. P. 220.

¹¹³ 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Токуо: NTT shuppan, 2005. P. 86.

Опираясь на концепцию Уильяма Митчелла, мы определили, что объектом нашего анализа стали вербальные и графические типы образов с присущей им метаобразностью (вложенность одних образов в другие). Для того, чтобы понять, какие образы присущи японской манге в целом, мы обратились к японской традиции иллюстрированных книжек *эхан* и понятию «манга». Мы продемонстрировали, что развитие манги в начале XX века пошло по пути не национальной традиции, а по пути «Европеизации» и испытало сильное влияние зарубежной культуры. Особенно сильное влияние на мангу оказали американские комиксы во время оккупации, что мы продемонстрировали на примере творчества авторов-классиков манги Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру. Западные черты манги проявились в опоре на образы американской художественной культуры и визуальный язык американского комикса. В то время как восточные черты манги опирались на драматизм, реалистичность характеров, нарративную структуру *ки-сё-тэн-кэцу* и принципы японского романа *моногатари*. Прослеживание специфики манги через восточные и западные элементы привело нас к постулату о гибридном характере манги.

Мы подробно разобрали визуальный язык манги, который также опирается и на шаблоны американского комикса. Но в отличие от реалистичного стиля американских комиксов, японская манга характеризуется упрощенностью и схематичностью. В заключении первой главы в поле нашего зрения оказались концепции двух теоретиков Нацумэ Фусаносукэ и Ито Го. Концепция Нацумэ Фусаносукэ о ключевых компонентах манги «изображение – кадр – слово» пересматривается Ито Го в пользу новой обновленной концепции «персонаж-кяра – кадр – слово» с акцентом на персонаже.

Глава 2. Цитирование образов европейской художественной культуры в японской манге 1940–1960-х гг.

2.1. Способы визуального цитирования в манге Тэдзука Осаму

Тэдзука Осаму (1928–1989) является ключевой фигурой в истории развития послевоенных японских комиксов. Его невероятная работоспособность (при жизни он создал более пятисот комиксов манга и первый аниме-сериал) и желание во всем быть первым привели к тому, что он стал зачинателем многих новшеств, ставших ключевыми для манги и аниме-индустрии. Среди таких новшеств, например, разработка формата 200-страничной книжки комиксов (*моногатари*-манга); коллективная система создания комиксов во главе с ведущим автором и помогающими ему ассистентами; технология создания аниме-сериалов, основанная на технике лимитированной анимации и др. Исследователи, как правило, отмечают «кинематографические приемы» в манге Тэдзука Осаму, реже они обращают внимание на способы заимствования образов из кинематографа.

Так, первая крупная работа Тэдзука Осаму «Новый остров сокровищ» наделяется различными кинематографическими эффектами, считаясь неким фильмом на бумаге: «Несмотря на достаточно статичный характер довоенных японских комиксов для детей, Тэдзука использовал оригинальную раскадровку, чтобы создать остросюжетную историю с «кинематографическими эффектами» – драматическими ракурсами с панорамированием, крупными планами и приближением камеры – так, что чтение истории казалось просмотром фильма»¹¹⁴. Мы же попытаемся сконцентрировать внимание на самих образах, которые были заимствованы Тэдзука из разных медиа и мастерски внедрены им в выразительную систему японского комикса.

¹¹⁴ Schodt F. The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. P. 23.

Если мы более пристально посмотрим на творчество Тэдзука Осаму, то увидим, что многие его работы основаны на том багаже знаний, который ему удалось приобрести в детские и юношеские годы. В основе этих знаний лежал опыт, связанный, прежде всего, с просмотром кинофильмов зарубежного производства. Для авторов, родившихся в начале XX века, такой опыт становится основополагающим, поскольку, как отмечает Елена Петровская: «Тот исторический опыт, который мы имеем, ...опосредован образами, по большей части кинематографическими. Мы переживаем историю через кинематограф»¹¹⁵. Поэтому нам важно рассмотреть знакомство Тэдзука с кино.

Известно, что Тэдзука Осаму был выходцем из богатой интеллигентной семьи, проживавшей близ крупного города Осака. Его родители очень любили кино и даже обзавелись домашним кинопроектором французского производства «Пате-беби» (Pathé Baby) для пленки 9.5-миллиметров¹¹⁶. Семья Тэдзука была единственной семьей в городе Такарадзука, у которой имелся собственный кинопроектор зарубежного производства. Благодаря этому юный Тэдзука смог приобщиться к американской и европейской мультипликации. Также родители нередко брали сына с собой в кинотеатр, где показывали работы Диснея, братьев Флейшер и Иванова-Вано. С этого времени и до конца своих дней Тэдзука являлся большим поклонником Диснея и даже перенял некоторые особенности его стиля рисования.

Английский исследователь Пол Граветт подчеркивает огромную роль кинематографа в становлении таланта Тэдзука: «И хотя его явно воодушевляли комиксы и театр, на прекрасное умение Тэдзука рассказывать истории повлиял кинематограф. Позже он будет заявлять, что на протяжении всей своей жизни каждый день смотрел фильмы. Эта привычка зародилась у него еще в детстве, благодаря тому что его отец любил смотреть,

¹¹⁵ Петровская Е.В. Теория образа. М.: РГГУ, 2010. С. 34.

¹¹⁶ McCarthy H. The Art of Osamu Tezuka: God of Manga. East Sussex: ilex, 2009. P. 15.

коллекционировать и даже снимать собственные фильмы. Эта страсть вскоре передалась юному впечатлительному сыну. Они нередко ходили всей семьей в кино, а дома часто пересматривали любительские фильмы старшего Тэдзука, созданные на 8-миллиметровой пленке, а также коллекцию изображений из мультфильмов Диснея и братьев Флейшер или комедий Чарли Чаплина. <...> Будучи подростком, Тэдзука успел посмотреть внушительное количество фильмов, включая голливудские приключенческие фильмы, субботние сериалы и британские триллеры, которые показывали в Японии до войны 1941-го года»¹¹⁷. В частности, в названиях некоторых его ранних комиксов манга, таких как «Затерянный мир» (ロスト・ワールド<前世紀>, *Лост ворлд дзэнсэйки*, 1948) или «Метрополис» (メトロポリス, *Мэторопорису*, 1949), с легкостью угадываются названия классических научно-фантастических фильмов: «Метрополис» (1927) Фрица Ланга, «Затерянный мир» (1925) Гарри О. Хойта по мотивам романа Артура Конан Дойла, «Кинг-Конг» (1933) Мериана Купера и Эрнеста Шодсака.

В случае с мангой «Метрополис», Тэдзука не видел фильм Фрица Ланга и вдохновлялся лишь статичным кинокадром: «Этот искусственный человек [робот по имени Мити] был создан на основе образа женщины-робота из известного довоенного немецкого фильма “Метрополис”. Я не видел сам фильм и даже не знал его сюжет. Во время войны в журнале “Кинэма дзюмпо” и других изданиях о кино был опубликован один единственный кадр из фильма со сценой рождения женщины-робота. Когда я вдруг вспомнил о нем, это дало мне небольшую подсказку. Мне также очень нравилось звучание слова «Метрополис», поэтому я использовал его для

¹¹⁷ Gravett P. Manga: Sixty years of Japanese comics. N.Y.: Collins Design, 2004. P. 26.

названия манги, но больше ничего не связывало мою работу с этим фильмом».¹¹⁸

Любовь к кинематографу способствовала и тому, что своих рисованных персонажей Тэдзука Осаму воспринимал как актеров: они не имели привязки к одному конкретному произведению и могли переходить из одной манги в другую. Для исполнения различных ролей персонажи меняли свой сценический костюм и брали новые имена. Тэдзука также нравился трюк с переходом второстепенных героев на роль главных действующих лиц, в чем отражалась идея карьерного роста.

Такой прием в дальнейшем получил название «Система знаменитостей» (スターシステム, *стасистэму*, от англ. Star system), поскольку Тэдзука обращался со своими персонажами как кинопродюсер, выбирая из готового списка звезд претендента на новую роль. Из этой системы вышли, например, такие персонажи, как мальчишка Сикисима Кэнъити, старичок с усами Хигэоядзи, герцог Рэд и многие др. Среди этих персонажей были и прототипы реальных актеров того времени, например, персонаж Месье Ампер, списанный с американского актера французского происхождения Шарля Буайе (1899–1978)¹¹⁹. А имя героини Сапфир наводит на параллели со сценическим псевдонимом русской балерины Ольги «Сапфир» Павловой, эмигрировавшей в Японию в 1930-е годы, хотя на данный момент мы не обладаем проверенной информацией в пользу этой теории.

К тому же, в основу первых произведений Тэдзука Осаму положены не только кино-образы или принципы киноиндустрии (его «Система знаменитостей»), но и известные литературные сюжеты. Его приключенческая манга «Новый остров сокровищ» представляет собой

¹¹⁸ Цит. по: Lee M. From Metropolis to Metoroporisu: The Changing Role of the Robot in Japanese and Western Cinema // Japanese Visual Culture. N.Y.: M.E. Sharpe, 2008. P. 101.

¹¹⁹ McCarthy H. The Art of Osamu Tezuka: God of Manga. East Sussex: ilex, 2009. P. 66.

переосмысление романа Роберта Стивенсона «Остров сокровищ» (1883), повествующего о поисках спрятанного на необитаемом острове клада, появляется там и литературный персонаж Тарзан (в манге его зовут Барон), созданный писателем Эдгаром Берроузом в 1912 году и впоследствии ставший героем многочисленных киноэкранизаций. «Новый остров сокровищ», адаптирующий и переосмысляющий классическую зарубежную литературу, принес Тэдзука Осаму первый оглушительный успех и был распродан тиражом в 400 тысяч экземпляров. Как отмечает Райан Холмберг: «“Новый остров сокровищ” обычно рассматривается как соединение сюжета оригинального романа Стивенсона, самых поверхностных черт “Робинзона Крузо” и кинофильмов про Тарзана. Сюда же можно добавить серию рассказов Эдогавы Рампо про “Клуб юных детективов”, начавшую публиковаться в журнале “Сёнэн клуб” в 1936 году, поскольку в центре сюжета манги – предприимчивый, шустрый и, судя по всему, обеспеченный мальчик по имени Пит, которому покойный отец оставил в наследство карту сокровищ»¹²⁰.

Исследователь Такэути Осаму говорит, что манга Тэдзука часто состоит из «обработанных отсылок» (引用 + 加工, *иньё* + *како*) к литературным произведениям и добавляет, что отличительной чертой японской манги и секретом ее живительной силы становится коллаж из литературных произведений прошлого¹²¹. Тэдзука Осаму не просто отсылает к литературным произведениям прошлого, он придумывает интересные сюжетные ходы и комбинации образов из разных источников.

¹²⁰ Holmberg R. Manga Finds Pirate Gold: The Case of New Treasure Island // The Comics Journal. October 1, 2012. URL: <https://www.tcj.com/manga-finds-pirate-gold-the-case-of-new-treasure-island/> (дата обращения 06.05.2020).

¹²¹ 竹内オサム Takeuchi Osamu. 手塚治虫論 Tezuka Osamu Ron [Исследование творчества Тэдзука Осаму]. Tokyo: Heibonsha, 1992. P. 18.

Еще один ранний комикс Тэдзука Осаму по литературной классике – манга «Фауст» (ファウスト, *Фаусто*, 1950) рассказывает о злом духе Мефистофеле, который заключает с Господом пари на то, что сможет низвергнуть в ад душу доктора Фауста. В манге «Фауст» действие оригинального произведения Гёте подвергается небольшому сокращению, а визуальный ряд выполнен в сказочной мультипликационной манере. При этом мы видим, что доктор Фауст в манге летает верхом на милой черной собачке. В послесловии к манге «Фауст» Тэдзука так объясняет принцип своей работы: «В манге злой дух Мефистофель все время появляется в образе черной собаки, в то время как в оригинальном произведении он предстает в образе черного пуделя только в самом начале. Другими словами, здесь я соединил сюжет советского мультфильма про Иванушку-дурачка и Конька-Горбунка с историей про Фауста и черную собаку. И то, что Фауст, сидя верхом на черной собаке, летает по небу, это, конечно же, тоже отсылка к “Коньку-Горбунку”»¹²² (рис. 4). Здесь Тэдзука непосредственно называет источник своего вдохновения – советский цветной мультфильм «Конек-Горбунок» 1947 года, который поразил Тэдзука своим техническим совершенством и оказал влияние не только на мангу «Фауст», но и его знаменитую мангу «Жар-птица» (火の鳥, *Хи-но тор*).

Таким образом, Тэдзука, воспользовавшись тем, что в начале романа упоминается собака, решает оставить демона в образе милого животного, который будет более понятен именно детской аудитории, на которую и был рассчитан комикс. Тэдзука не просто переносит известный сюжет классической литературы в мангу, но и прибегает к своему излюбленному методу – совмещает в работе образы из разных произведений (из «Фауста» Гёте и из советского мультфильма «Конек-Горбунок»), которые оказали на

¹²² 手塚治虫漫画全集 60 Tezuka Osamu manga zenshū 60. ファウスト Fausuto [Фауст]. Tokyo: Kōdansha, 1979. P. 169.

него наиболее сильное впечатление. Использование текстов зарубежной литературы объясняется тем, что время создания манги приходится на годы американской оккупации, поэтому обращение к национальному наследию Японии не приветствовалось, представляя угрозу для возрождения былых воинствующих самурайских традиций.

В 1950 году Тэдзука также создает короткую мангу «Красный снег» (赤い雪, *Акай юки*)¹²³ на русскую тематику. В центре сюжета бедная девушка Миня, рожденная во время красного снегопада. Из-за этого девушку считают ведьмой, она подвергается различным нападкам. На своем пути она встречает Иванушку-дурачка, разбойника Дубровского, композитора Чайковского. При этом некоторые имена получают дополнительный шуточный подтекст. Так, например, фамилия Дубровского записывается по-японски азбукой катаканой как «Добуроку-ски» (濁酒, *добуроку* – «неочищенное сакэ» + 好き, глаг. *ски* «любить»), что можно перевести как Водкалюбов, а имя Николая Удонского (うどん, *удон* – «лапша» + 好き, глаг. *ски* «любить») – как Лапшинский.

Помимо кинематографа и анимации Тэдзука увлекался чтением литературы, особенно его привлекала русская классика: «В студенческие годы я взахлеб читал русскую литературу, которая пробудила запах земли, особенно работы Достоевского и Толстого... “Война и мир”, “Преступление и наказание” были особенно полезны для меня как учебники по сторителлингу; последнее произведение, в частности, научило меня искусству драматургии и помогало в других аспектах несчетное количество раз»¹²⁴. Таким образом, создавать сюжеты для комиксов Тэдзука Осаму учился в том числе и на текстах русской литературы.

¹²³ 手塚治虫漫画全集 60 Tezuka Osamu manga zenshū 60. ファウスト Fausuto [Фауст]. Tokyo: Kōdansha, 1979. P. 128-164.

¹²⁴ Цит. по: Schodt F. The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. P. 24-25.

Рассмотрим более подробно подход Тэдзука к созданию рисованной истории на примере его манги «Преступление и наказание» (罪と罰, *Цуми то батсу*, 1953) по роману Ф.М. Достоевского. Тэдзука Осаму неоднократно перечитывал роман Достоевского¹²⁵ и даже исполнил роль красильщика Митрея в постановке любительского театра 1947 года, когда учился на медицинском факультете¹²⁶. Визуально эта манга выглядит так же карикатурно и примитивно, как и манга «Фауст». В ней Родион Раскольников, молодежавый паренек в шапочке с помпоном, замышляет убить старуху-процентщицу. Оригинальный сюжет здесь тоже подвергся пересмотру и сокращению. Заканчивается манга тем, что Раскольников решает признаться в убийстве старухи, но его признание заглушает шум на улице, напоминая революционное восстание.

Манга «Преступление и наказание» адресовалась детской аудитории и была исполнена в соответствующей «легкой» манере. В послесловии к этой манге Тэдзука Осаму напишет: «Я создал это произведение, используя приемы манги, поскольку хотел познакомить детей с шедеврами мировой литературы, которые произвели на меня большое впечатление в молодости. В отличие от всем известного романа “Остров сокровищ” или приключений об Арсене Люпене, я решил адаптировать произведение, которое мало знакомо не только детям, но и даже некоторым взрослым»¹²⁷. Таким образом, Тэдзука Осаму ставил перед собой задачу не доместикации («одомашнивания»), а популяризации¹²⁸ «Преступления и наказания», используя при этом образы,

¹²⁵ Первый перевод романа «Преступление и наказание» был сделан писателем Утида Роан в 1893 г. с английского языка на японский. Перевод романа Достоевского непосредственно с русского языка был известен японскому читателю с 1914 г.

¹²⁶ McCarthy H. *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*. East Sussex: ilex, 2009. P. 28-29.

¹²⁷ 手塚治虫漫画全集 10 Tezuka Osamu manga zenshū 10. 罪と罰 Tsumi to batsu [Преступление и наказание]. Токио: Kōdansha, 1977. P. 136.

¹²⁸ Новикова Е.Г. Ф. М. Достоевский в японских комиксах // Текст. Книга. Книгоиздание, 2019, № 19. С. 78.

навеянные работами Уолта Диснея, и различные анимационные и кино-приемы того времени.

В самом начале манги «Преступление и наказание» Тэдзука использует приемы силуэтной анимации для передачи идей Родиона Раскольникова о том, что гений волен делать все что угодно для исполнения своей мечты, даже идти по головам (рис. 5). Этот прием напоминает мизанабим – «рассказ в рассказе» или «принцип матрешки». Современные кинематографисты часто прибегают к этому приему, когда необходимо изобразить какую-либо легенду, миф или воспоминание. Они меняют стиль повествования за счет визуальных средств, чтобы продемонстрировать, что дополнительная история отличается от основного сюжета.

В манге «Преступление и наказание» также можно заметить некоторые отступления, напоминающие стилистику мультфильмов Уолта Диснея. В романе Достоевского Раскольников, который пытается спрятать вещи после убийства старухи, ведет себя очень нервно и импульсивно. Тэдзука усиливает этот момент и утрирует происходящее, изображая мечущегося и подпрыгивающего до потолка Раскольникова. При этом, он добавляет в сцену танцующих мышей с награбленным, которых не могло быть в романе, но которые уместно бы смотрелись в комиксе или анимации. Вероятно, такое появление мышей связано с тем, что, пытаясь спрятать вещи, Раскольников первым делом пытается засунуть их в дыру в стене, в которой могли бы обитать грызуны. Вот как описан этот момент в романе: «Там, в самом углу, внизу, в одном месте были разодраны отставшие от стены обои: тотчас же он начал все запихивать в эту дыру, под бумагу: «вошло! Все с глаз долой и кошелек тоже!» – радостно подумал он, привстав и тупо смотря в угол, в оттопырившуюся еще больше дыру. Вдруг он весь вздрогнул от ужаса: «Боже мой, – шептал он в отчаянии, – что со мною? Разве это спрятано?»

Разве так прячут?»¹²⁹. Напряженный психологический момент у Достоевского сглаживается в манге комическим появлением двух мышей, что кардинально меняет настроение и поведение героев.

Еще одним явным доказательством влияния стиля Уолта Диснея являются кадры манги, напоминающие мультфильм 1938 года «Мотылек и пламя» (рис. 6). Об этой отсылке говорит в своей статье Жаклин Бёрндт¹³⁰. Тэдзука посвящает целый разворот комикса танцу мотылька и ожившего пламени, точно так же, как это делает Дисней в своем одноименном мультфильме. Тэдзука прибегает здесь к приему визуальной метафоры, поскольку в романе Достоевского, когда Раскольников приходит в полицейский участок, следователь Порфирий Петрович сравнивает преступника с бабочкой, которая летит на пламя свечи: «Видали бабочку перед свечкой? Ну, так вот он все будет, все будет около меня, как около свечки, кружиться; свобода не мила станет, станет задумываться, запутываться, сам себя кругом запутает, как в сетях, затревожит себя насмерть!.. <...> И все будет, все будет около меня круги давать, все суживая да суживая радиус, - и – хлоп! Прямо мне в рот и влетит, я его и проглочу-с, а это уж очень приятно-с, хе-хе-хе!»¹³¹. Таким образом, увиденный Тэдзука мультфильм Диснея накладывается на описания из романа Достоевского и порождает обновленный образ, близкий канонам мультипликации.

Сразу после сцены допроса у Раскольникова в манге происходит неожиданная встреча со Свидригайловым, который призывает Раскольникова вступить в ряды «бойцов народной армии», однако Раскольников отказывается, за что получает пулю в плечо. Такой поворот позволяет сократить действие в манге и приближает повествование к финалу. Мрачную обстановку этой встречи передает подземный туннель. Фоны с подземельем

¹²⁹ Достоевский Ф.М. Преступление и наказание. М.: Эксмо, 2008. С. 90.

¹³⁰ Berndt J. Manga as Literature: Comicalizations of Crime and Punishment (1953-2011) // Manga: Medium, Art and Material. Leipziger Universitätsverlag, 2015. P. 181.

¹³¹ Достоевский Ф.М. Преступление и наказание. М.: Эксмо, 2008. С. 326.

навешены кадрами городской канализации из британского криминального кино-детектива «Третий человек» (1949) с участием актера и режиссера Орсона Уэллса (рис. 7). А сам Свидригайлов, как и другие персонажи манги, входит в «Систему знаменитостей» Тэдзука Осаму и известен, прежде всего, как Месье Ампер.

Как отмечает Нацу Онода Пауэр, образный ряд фильма «Третий человек» повлиял на заключительную сцену еще одной манги Тэдзука Осаму – «Монстр на 38-й параллели» (38 度線上の怪物, *Сандзюхати до сэндзё-но кайбуцу*, 1953). По сюжету этой манги главные герои Кэнъити и Хигэоядзи, уменьшившись до микроскопических размеров, попадают в организм человека, чтобы победить бактерии туберкулеза. Кэнъити очарован прекрасной девушкой по имени Мод, хотя и знает, что она туберкулезная палочка. Он пытается убедить ее прекратить войну с лейкоцитами, но она отказывается следовать за ним и демонстративно проходит мимо Кэнъити. Это в точности напоминает финальную сцену из фильма «Третий человек», в котором главная героиня и возлюбленная погибшего героя равнодушно проходит мимо поджидающего ее мужчины, Холли Мартинса, тем самым демонстрируя ему свой отказ продолжать какие-либо отношения (рис. 8).

При этом, как уже было показано выше, «Преступление и наказание» Тэдзука Осаму содержит много комических моментов, а некоторые сцены кажутся неподходящим или неуместными. Подобная тенденция, как отмечает профессор Жаклин Бёрндт¹³², может быть понята в терминах «карнавальной культуры», а также «веселой относительности» Михаила Бахтина, для которых характерно несоответствие между внешним и внутренним порядком вещей¹³³. Все драматические моменты «Преступления и наказания» поданы

¹³² Berndt J. *Manga as Literature: Comicalizations of Crime and Punishment (1953-2011)* // *Manga: Medium, Art and Material*. Leipziger Universitätsverlag, 2015. P. 179.

¹³³ Бахтин М.М. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*. 2-е изд. М.: Художественная литература, 1990. С. 133, 495.

Тэдзука в развлекательной и игровой манере и переносят вещи из высокого регистра в низкий.

Так, например, в сцене поминок Мармеладова Тэдзука Осаму изображает среди гостей самого себя и своих ближайших друзей, с которыми работал в то время, – Фукуи Эйити, Баба Нобору и Яманэ Хифуми. В результате, поминки заканчиваются забавной сценой массовой потасовки. Импульсивные движения персонажей манги (подпрыгивания, взмахи руками или ногами) и их неожиданные выходы продиктованы не примитивностью комикса как медиума, а стилистикой мультфильмов Уолта Диснея, оказавшей на Тэдзуку непосредственное влияние.

Тэдзука прибегает к еще одному интересному приему, который можно сравнить с принципами монтажа советской киношколы. В манге присутствуют кадры, на которых Раскольников бредет в задумчивости по улице и размышляет о совершении убийства. В четырех кадрах справа, сверху вниз, показана одинаковая фигура Раскольникова крупным планом, а в четырех кадрах слева с помощью пушистых мысленных баллонов показано то, о чем он думает (рис. 9). При этом в мысленные баллоны дополнительно включаются речевые баллоны, они показывают, как меняются мысли Раскольникова от кадра к кадру. Такая раскадровка, по мнению японского ученого Оцука Эйдзи, напоминает так называемый «эффект Кулешова»¹³⁴.

«Эффект Кулешова» получил свое название в честь основателя советской школы кино Льва Кулешова, который описал свой эксперимент в 1929 году. Он снял крупным планом актера Ивана Мозжухина, который смотрит прямо в камеру, и соединил его портрет с тремя другими планами: тарелкой с супом, ребенком в гробу и девушкой на диване. Получилось, что в первом фрагменте герой испытывает голод, во втором – скорбит по

¹³⁴ Цит. по: 森下達 Morishita Hiroshi. 「罪と罰」から「ある一夜」へ—「映画」的「内面」表現の成立過程に関する—考察— “Tsumi to batsu” kara “Aru ichiya” e. Eigateki naimen hyōgen no seiritu katei ni kansuru kōsatsu [От манги «Преступление и наказание» к «Однажды ночью»: размышления о формировании кинематографических приемов для передачи внутреннего мира] // Manga kenkyu. Vol. 20, 2014. Pp. 31-32.

умершему ребенку, в третьем – очарован прекрасной девушкой, хотя выражение лица актера во всех трех случаях было одинаковым. Эксперимент убедительно показал, что содержание последующего кадра способно полностью изменить смысл кадра предыдущего. Это явление было названо «эффектом Кулешова». То же самое мы наблюдаем и в манге «Преступление и наказание», где фигура Раскольникова не меняется, а меняются только его мысли в пушистых баллонах (рис. 9).

Таким образом, интерпретация «Преступления и наказания» у Тэдзука Осаму происходит в рамках визуального языка новых медиа XX века, таких как кинематограф и анимация. Именно раскрытие специфики этих средств позволяет по-новому взглянуть на комиксы Тэдзука Осаму, созданных в значительной мере под влиянием киноискусства и домашней кинопроекторной техники.

Одновременно с выпуском «Преступления и наказания» Тэдзука начал работу над серией манги «Могучий Атом» (鉄腕アトム, *Тэцуван Атому*, англ. *Mighty Atom*), которая начала выходить в журнале «Сёнэн» с апреля 1952 года и впоследствии стала настоящим хитом. История про мальчика-робота была вдохновлена американским комиксом и мультфильмом с похожим названием – «Могучий мышонок» (*Mighty Mouse*), в чем однажды признался сам Тэдзука Осаму: «Отцом Атома, по сути, был Могучий мышонок, чьим отцом был Супермен. Именно по этой причине я использовал английский заголовок на титульной странице манги, когда только начал публиковать историю в журнале. Сходство с Могучим мышонком можно увидеть и в сценах полета, на которых Атом вытягивает вперед одну руку, сжатую в кулак»¹³⁵. И хотя внешне Атому свойственны супергеройские жесты и сила, его судьба складывается трагически, а жизнь оказывается не вечной, в отличие от непобедимых и неумирающих американских супергероев.

¹³⁵Schodt F. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. P. 45.

Совмещение кинематографических приемов, кино- и анимационных образов, отсылок к реальным актерам можно наблюдать в разных работах Тэдзука Осаму. Американская исследовательница Нацу Онода Пауэр в одной из глав своей книги рассматривает работы Тэдзука Осаму «как обширные интертексты, несущие с собой целый набор значений и смыслов»¹³⁶. В качестве примера для анализа она берет его мангу «Сегодня вечером занавес снова синий» (カーテンは今夜も青い, *Катэн ва конъя мо аой*, 1958) и демонстрирует множество присутствующих в ней цитат, аллюзий и пародий. Эта манга рассказывает об актрисе Мэдзиро Тидори, которая подвергается преследованиям таинственного убийцы, использующего для ее устрашения вещи с определенным оттенком красного цвета. В манге «Сегодня вечером занавес снова синий» Тэдзука ссылается на внешнее устройство сцены театра Такарадзука и его репертуар, приводит аллюзии на известных певцов и актеров того времени (Мисора Хибари, Амацу Отомэ, Джеймс Мейсон), вплоть до того, что, как и в случае с «Преступлением и наказанием», изображает самого себя на страницах манги, на этот раз в качестве врача, а также изображает двух своих близких друзей и коллег, Баба Нобору и Фукуи Эйити, в роли театральных поклонников, действующих под прикрытием.

Такой подход к созданию манги исследовательница не связывает с простым подражанием, а видит в этом намеренное переосмысление образов в шуточных тонах, которое перешло в работы других авторов манги: «Метод “заимствования” Тэдзука – превращающий различные культуры, формы искусства и сферы деятельности в замысловато взаимосвязанную пародию с ироничными отсылками, – вдохновлял и продолжает вдохновлять огромное количество художников, работающих в послевоенной Японии»¹³⁷.

¹³⁶ Power N.O. *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of Post-World War II manga*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. P. 152.

¹³⁷ Ibid, p. 170.

Как мы могли убедиться, многие персонажи в ранних работах Тэдзука Осаму представляют собой переработанные образы из зарубежного кинематографа или анимации, но уже в более поздней работе Тэдзука Осаму «MW» (ムウ, МуУ, 1976-1978), созданной под влиянием сурового и тяготеющего к реализму жанра *гэкига*, мы можем наблюдать образы европейской живописи. Подобный прием можно рассматривать, скорее, как исключение из правил, поскольку появление образов европейской живописи для творчества Тэдзука Осаму в целом не характерно.

В первом томе манги «MW» на одном из разворотов Тэдзука использует иллюстрации Обри Бёрдсли, созданные в 1893–1894 гг. для пьесы Оскара Уайльда «Саломея» (рис. 10). Эта серия состоит из 16 рисунков тушью, Тэдзука заимствует из нее две иллюстрации «Кульминация» (Саломея с головой Иоканаана) и «Павлинье платье», но заменяет оригинальные лица на лица персонажей манги (рис. 11). Один из главных героев манги – католический священник Гараи – представлен здесь в образе Саломеи (об этом можно судить по павлиньему платью), которая, согласно библейскому сюжету, потребовала голову Иоанна-Крестителя. А его молодой приятель Митио Юки – в образе «юной сирийки» с андрогинным лицом, если следовать описанию картины «Павлинье платье». Такая отсылка к «Саломее» Бёрдсли связана с тем, что Гараи в тайне желает смерти своему любовнику Митио Юки, который не только замешан в греховной связи со святым отцом, но и является опасным преступником с маниакальными наклонностями. Тем самым Тэдзука пытается через стиль рисунков Бёрдсли, характеризующихся демоническим эротизмом и декадентскими настроениями, передать порочную связь двух персонажей.

Отличительной особенностью этой серии рисунков Бёрдсли является то, что она не связана напрямую с библейским сюжетом о Саломее и даже не связана с эпизодами одноименной пьесы Оскара Уайльда. Она скорее представляет собой декоративные зарисовки, свободные от конкретного

времени действия и сюжета. Так, на рисунке «Туалет Саломеи» Бёрдсли изображает обнаженную Саломею, сидящую за туалетным столиком перед зеркалом, а над ее прической трудится парикмахер в маскарадной маске. Условность образов изображаемых героев и вклинивание атрибутов викторианской современности на иллюстрации к «Саломее», созданных Обри Бёрдсли, позволяет впервые обратить внимание не на сюжет, а на самих персонажей. По этой причине Ито Го называет иллюстрации Бёрдсли наиболее близкими к понятию *кяра*-персонажа: «И хотя название “Саломея” подразумевает имя человека, иллюстрации [Бёрдсли] представляют собой сцены из совсем другой истории, эти образы, как таковые, не связаны с Саломеей, как реально существовавшей личностью. И здесь мы снова указываем на разницу между понятиями “изображение” и “персонаж-кяра”»¹³⁸. На передний план в сцене манги «MW», цитирующей рисунки Бёрдсли, выходит эмоциональный аспект (эротизм, преступные наклонности), который можно прочувствовать через позы героев и декоративные элементы, а оригинальный библейский сюжет оказывается вторичен или даже не важен.

Все это отражает ситуацию, описанную Юрием Лотманом: «Символ существует до данного текста и в независимости от него. Он попадает в память писателя из глубин памяти культуры и оживает в новом тексте, как зерно, попавшее в новую почву»¹³⁹. Трансфер символов неизменно подразумевает, что, беря готовый объект, автор вольно или невольно привносит в него какой-то новый оттенок, а в некоторых случаях и новый смысл.

Именно у Тэдзука намечается тенденция к усложнению личности персонажа за счет совмещения разных типов образов: вербальных и графических. Например, Месье Ампер, похожий на французского актера

¹³⁸ 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Токио: NTT shuppan, 2005. P. 124.

¹³⁹ Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. С. 216.

Шарля Буайе, исполняет роль Свидригайлова в манге по роману «Преступление и наказание». Или Мефистофель, предстающий в образе милой собачки в манге «Фауст» под влиянием советского мультфильма «Конек-Горбунок».

Таким образом, способы визуального цитирования у Тэдзука Осаму разнообразны, комбинируя образы из зарубежной литературы, кино, комиксов, анимации, и носят преимущественно скрытый характер. Лишь читатель уже знакомый с образами западного происхождения сможет распознать ту интертекстуальную игру, в которую погружает нас Тэдзука. Похожего метода скрытого визуального цитирования придерживаются и авторы манги XXI века, помещая известные образы европейской художественной культуры на обложки, страницы манги или аниме-ролики (открывающие заставки к сериалам). Далее мы рассмотрим творчество автора манги, подхватившего метод визуального цитирования Тэдзука Осаму и раскрывшего его художественный потенциал.

2.2. Коллаж образов в манге Мидзуки Сигэру о сверхъестественных существах

Мидзуки Сигэру (наст. имя Мура Сигэру, 1922–2015) прославился как создатель жанра манги о японских демонах, оборотнях, призраках и мистических существах, объединенных под общим термином «ёкай», отсюда и название жанра «ёкай-манга» (妖怪漫画). В своем творчестве Мидзуки Сигэру неоднократно обращался к визуальному наследию прошлого, что позволило ему оживить полузабытые образы японских монстров в современной массовой культуре. И хотя местом действия его популярных серий комиксов является Япония, а сами работы отражают многие национальные традиции, мы также можем наблюдать цитаты образов с картин европейских художников.

Мидзуки Сигэру, чей 100-летний юбилей со дня рождения был отмечен в 2022 году, был родом из приморского городка Сакайминато в префектуре Тоттори. Эта рыбацкая деревушка на западном побережье Японии сохранила множество старинных преданий и легенд. Жившая по соседству старушка Кагэяма Фуса помогала семье Мура присматривать за детьми. В семье Мура было трое сыновей и Сигэру был средним из них. Кагэяма Фуса происходила из семьи обедневших самураев, она знала множество историй и легенд о привидениях, которые часто рассказывала Сигэру и местным ребятишкам. Она была очень набожной, постоянно молилась богам и духам, отчего получила прозвище «Ноннон», именно так называют японскую богиню милосердия Каннон и шаманов на местном диалекте¹⁴⁰. Кагэяма показала маленькому Сигэру, что помимо реального мира существует еще один мир, невидимый людям. Сигэру часто гулял с няней на природе или посещал святилища, а она учила его, как правильно поклоняться духам леса и моря.

Мидзуки Сигэру рисовал с детства и добился немалых успехов в любимом занятии. Известно, что в школьные годы он неоднократно побеждал в конкурсах рисунка: «Несмотря на то, что его никто не учил, а детские работы не сохранились, по отзывам современников рисовал он просто великолепно. Как-то раз в интервью ему задали вопрос, кто из художников оказал на него творческое влияние. Со свойственным ему юмором художник ответил, что никто, потому что он никогда не видел кого-либо, кто бы рисовал лучше, чем он сам. Хорошие успехи в рисовании привели к тому, что по рекомендации школьного учителя в местном доме культуры была открыта его персональная выставка, о чем даже написали в газете»¹⁴¹. И хотя Мидзуки не называет художников, повлиявших на его стиль, исследователь Зак Девиссон отмечает в скобках, что «его искусство

¹⁴⁰ Berndt J. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', Nonnonba and Manga // From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin/ Boston: De Gruyter, 2013. P. 368.

¹⁴¹ Рябова Е.А. Основоположник жанра «ёкай манги» — Мидзуки Сигэру // Изотекст: Сборник материалов III конференции исследователей комиксов 4 апреля 2018 г. М.: Российская государственная библиотека для молодежи, 2018. С. 97.

явно демонстрирует влияние немецкого живописца Альбрехта Дюрера, ведь у самого Мидзуки хранилось несколько его гравюр»¹⁴². По всей видимости, Зак Девиссон имеет в виду характерную для стиля рисования Мидзуки Сигэру реалистичность фонов и объектов на заднем плане, сопровождающихся обильной штриховкой и в чем-то напоминающих технику европейской гравюры, в то время как его персонажи выглядят по-комиксному карикатурно и упрощенно. После Второй мировой войны Мидзуки пробовал себя в различных профессиях, например, рисовал картинки для уличного театра камисибай¹⁴³, но в итоге, даже несмотря на то, что на фронте он лишился левой руки, избрал для себя путь художника и сценариста манги.

В 1957 году он переехал в Токио и начал рисовать мангу для магазинов книжного проката *касихонья* (貸本屋). Первой работой в этом направлении стала манга «Человек-ракета» (ロケットマン, *Рокетмен*, 1958), пародирующая комиксы про Супермена. Год спустя Мидзуки решает отойти от стилистики американских комиксов и возвращается к своей излюбленной теме – японской нечисти. Благодаря поддержке издательства «Тогэцу сёбо» он организует выпуск журнала манги «Ёкидэн» (妖奇伝, «Предания о монстрах», 1959), в котором выступает и в роли составителя, и в роли одного из авторов манги. Вместе с ним в журнале печатались Ито Масаки, Каварамати Сабуро, Хацунэ Сабуро, Ниси Масахико, Такэути Хатири, Минами Рюдзи.

Именно в «Ёкидэн» Мидзуки стал печатать мангу про мальчика-ёкая Китаро, истории о котором он впервые начал рисовать еще для уличного

¹⁴² Davisson Z. The Life and Death of Shigeru Mizuki, 1922-2015 // The Comics Journal. 09.12.2015. URL: <https://www.tcj.com/the-life-and-death-of-shigeru-mizuki/>

¹⁴³ Камисибай (紙芝居, досл. «бумажный театр») – уличное представление, популярное в Японии в 1930-1950-е гг. Представляло собой демонстрацию серии картинок, которые вставлялись в деревянную раму и сопровождалась устным пояснением рассказчика.

театра *камисибай*. Успело выйти всего два выпуска журнала, в которых Мидзуки опубликовал истории «Семья призраков» (幽霊一家, *Юрэй икка*) и «Семья призраков: Китаро с кладбища» (幽霊一家・墓場の鬼太郎, *Юрэй икка: Хакаба-но Китаро*), рассказывающих о родителях Китаро и его появлении на свет. В первом номере журнала «Ёкидэн» впервые появляется образ Вавилонской башни, списанный с одноименной картины Питера Брейгеля Старшего (рис. 12). Позднее образ Вавилонской башни Брейгеля будет повторяться и в других сериях комиксов про Китаро, например, в «Ночных историях Китаро» (鬼太郎夜話, *Китаро ява*, 1967–1969) для журнала альтернативной манги «Гаро». Мидзуки здесь использует известный библейский сюжет, чтобы показать, как в связи с распространением людей по всему свету различным монстрам и призракам пришлось прятаться и уйти в подземный мир. Эту печальную историю рассказывают родители Китаро, которые остались единственными представителями призрачного народа среди людей. Мидзуки использует лаконичный образ Вавилонской башни, который символизирует расселение человечества по всей Земле, но при этом позволяет не показывать самих людей. В более поздней версии комиксов о Китаро можно увидеть фрагмент пейзажа с картины Босха «Святой Иероним на молитве», для которого характерны причудливые голые деревья, птицы (в особенности совы) и гроты (рис. 13). Данный фрагмент иллюстрирует эпоху, в которой за долго до появления людей спокойно жил призрачный народ.

После этого в «Тогэцу сёбо» вышла отдельная серия книг комиксов «Китаро с кладбища» (墓場鬼太郎, *Хакаба Китаро*, 1960–1964, 4 тома), где в последнем томе под названием «Глупец» (アホな男, *Ахо-на отоко*, 1964) на нескольких страницах и развороте манги обыгрываются картины немецкого художника-авангардиста Макса Эрнста «Видение, вызванное ночным видом порта Сен-Дени» (1923) и «Большой лес» (1925) (рис. 14, 15). У Эрнста эти

пейзажи выглядят как искусственные образования, поэтому Мидзуки превращает их в передвижные механизмы, самодвижущиеся растения, которые становятся участниками олимпийских игр ёкаев (рис. 16, 17). Такая необычная история представлена как сон главного героя и несомненно создана под влиянием прошедших в Японии олимпийских игр в Токио 1964 года. Таким образом, именно в период *касихон*-манги можно заметить у Мидзуки Сигэру первое включение образов европейской художественной культуры.

После переезда в Токио Мидзуки часто посещал район Канда, широко известный как «книжная столица», где можно было приобрести самые редкие и раритетные издания. Когда он приобрел книгу японского этнографа и фольклориста Янагита Кунио (1875–1962) «Наставления по ёкаям» (*妖怪談義, Ёкай данги*, 1910-1939), он еще больше увлекся страшными историями, которые любил с детства. После своего дебюта в юношеском журнале манги Мидзуки увидел книгу Торияма Сэкиэн «Ночное шествие сотни демонов в картинках» (画図百鬼夜行, *Гадзу хякки яко*, 1776) в одной из букинистических лавок района Канда. В различных интервью Мидзуки признается, что альбомы Торияма¹⁴⁴ стали для него настоящим поворотным моментом и пробудили в нем интерес к созданию собственных ёкаев. Хотя,

¹⁴⁴ В коллекцию книг Торияма Сэкиэн входят следующие издания: «Гадзу хякки ягё» (画図百鬼夜行, «Ночное шествие сотни демонов в картинках», 1776); «Кондзяку гадзу дзоку хякки» (今昔画図続百鬼, «Сто демонов прошлого и настоящего в картинках: продолжение», 1779); «Кондзяку хякки сюи» (今昔百鬼拾遺, «Дополнение к ста демонам прошлого и настоящего», 1780); «Гадзу хякки цурэдзурэ букуро» (画図百鬼徒然袋, «Собранные от скуки картинки сотни демонов», 1784).

как отмечают некоторые исследователи¹⁴⁵, впервые Мидзуки увидел рисунки Торияма в книгах других авторов¹⁴⁶.

Торияма Сэкиэн (1712 –1788) был художником эпохи Эдо, именно в это время правительство сёгуна проводило политику закрытой страны и, несмотря на отсутствие войн и междоусобиц, строго регламентировало жизнь каждого из четырех сословий: самураев, крестьян, ремесленников и купцов. Мистические истории были своего рода попыткой выйти за рамки строго очерченной кастовой системы, особенно были популярны истории про мстительных духов, способных после смерти отомстить своим обидчикам.

В условиях мирного времени бурно развивалась городская культура и новые виды искусства для непривилегированных слоев населения. В попытках пресечь любые иностранные влияния (станки с наборным шрифтом в Японии были запрещены), в эпоху Эдо была усовершенствована техника печатания с деревянных досок, поскольку именно гравирование на деревянной поверхности позволяло с легкостью переносить разнообразные узоры, в том числе – вязь японской слоговой азбуки. Благодаря этому стало возможно массово выпускать книги, снабженные не только текстом, но и иллюстрациями, которые так и назывались *эхон* – книжки с картинками. Это привело к широкому распространению развлекательной литературы и визуализации образов разнообразных сверхъестественных существ, которые до этого момента имели в основном устное или словесное описание.

Задачу визуализировать все многообразие ёкаев взял на себя Торияма Сэкиэн, изобразив свыше двухсот существ и сопроводив рисунки небольшими пояснительными надписями. Его иллюстрированные книги

¹⁴⁵ 水木しげるの妖怪百鬼夜行展～お化けたちはこうして生まれた～Mizuki Shigeru no Yokai hyakki yakō ten: Obaketachi wa kōshite umareta [Ночное шествие сотни демонов Мидзуки Сигэру: Как рождались привидения]. Токуо: NHK promotion, 2022. P. 21.

¹⁴⁶ Это такие книги, как «Собрание ёкаев в изобразительном искусстве» (妖怪画談全集, *Ёкай гадан дзэнсю*, 1929) и «Собрание японского фольклора» (図説日本民俗学全集, *Дзусэцу нихон миндзокугаку дзэнсю*, 1960) Фудзисава Морихико (1885–1967), а также «История японских ёкаев и оборотней» (日本妖怪変化史, *Нихон ёкай хэнгэ си*, 1923) Эма Цутому (1884–1979).

были созданы в традициях одной из первых японских энциклопедий – 105-томной «Вакан сансай дзуэ» (和漢三才図会, Японо-китайский иллюстрированный сборник трех миров, 1712), в основе которой лежал конфуцианский метод «познания вещей» и их упорядочивания. Но, в отличие от «Вакан сансай дзуэ», которая была написана на *камбуне* (иероглифической письменности) и известна лишь среди ученых и грамотной части населения, альбомы «Ночное шествие сотни демонов в картинках» Торияма Сэкиэн содержали слоговую азбуку и стали первыми популярными источниками о сверхъестественных существах для широких масс¹⁴⁷. В этих книгах, помимо исследовательского интереса, присутствовали также юмор и игровое начало, что в дальнейшем позволило созданным Торияма Сэкиэн ёкаям прочно войти в современную японскую культуру. Они не столько пугали, сколько развлекали читателей.

В автобиографической манге «Бабушка Ноннон» (のんのんばとおれ, *Нонномба то орэ*, 1992), основанной на эссе 1977 года и доступной в переводе на русский язык¹⁴⁸, Мидзуки Сигэру переносит образы нескольких ёкаев из книг Торияма Сэкиэн в придуманные им сюжеты. Уже в самом начале манги, когда маленький Сигэру идет со своей няней Ноннон к святилищу, мысленно возникает образ лохматого зверя Отороси (искажение от яп. 恐ろしい, *осоросий* – «страшный»), стерегущего вход на территорию храма (рис. 18). В других эпизодах к мальчику во сне является увеличивающийся в размерах монах Микоси-нюдо, а когда они с другом сидят у зажженной свечи, появляется сотканный из дыма призрак Энэнра. Обитателем заброшенного дома становится Уван, пугающий главных персонажей страшным криком. Все эти ёкаи изначально встречаются у

¹⁴⁷ Яковенко С. В. Образы ёкай на страницах первых японских «энциклопедий» // Россия и АТР. № 2 (96). 2017. С. 133.

¹⁴⁸ Мидзуки С. Бабушка Ноннон / пер. с яп. Е. Рябовой. Брянск: Альт Граф, 2017. 408 с.

Торияма Сэкиэн, их позы и облик практически без изменений перенесены на страницы манги «Бабушка Ноннон».

Мидзуки не просто копировал образы ёкаев из старинных книжек с картинками *эхон*, его задачей было бережное обращение с образами в целях их сохранения для последующих поколений: «Я думаю, что изначально ёкаи создавались не как монстры, они являются наследием людей прошлого, поэтому следует с уважением относиться к их облику и передать его будущим поколениям»¹⁴⁹. Мидзуки прославился не только как автор манги, но и как собиратель японского фольклора. Следуя примеру художников эпохи Эдо, Мидзуки Сигэру также стал заниматься созданием собственных иллюстрированных энциклопедий ёкаев. С 1970-х годов у Мидзуки начинают выходить книги по исследованию японского и западного фольклора¹⁵⁰. Своими красочными альбомами Мидзуки Сигэру внес большой вклад в современную фольклористику, был членом Японской ассоциации культурной антропологии и председателем Всемирной ассоциации ёкаев.

Чтобы посмотреть, как Мидзуки Сигэру сохраняет образы ёкаев, можно обратиться к альбому его рисунков «53 станции Ёкайдо» (*妖怪道五十三次, Ёкайдо годзюсан-цуги*, 2003), фоном для которого послужила серия гравюр Утагава Хиросигэ «53 станции Токайдо» (1833–1834), посвященная одной из пяти главных дорог средневековой Японии (рис. 19). Тракт Токайдо или «Восточный морской путь» пролегал вдоль побережья Тихого океана, он

¹⁴⁹ 水木しげるの妖怪百鬼夜行展～お化けたちはこうして生まれた～Mizuki Shigeru no Yokai hyakki yakō ten: Obaketachi wa kōshite umareta [Ночное шествие сотни демонов Мидзуки Сигэру: Как рождались привидения]. Токуо: NHK promotion, 2022. P. 34.

¹⁵⁰ «Альбом ёкаев Мидзуки Сигэру» (水木しげる妖怪画集, *Мидзуки Сигэру ёкай гасю*, 1970), «Атлас ёкаев Запада и Востока» (東西妖怪図絵, *Тодзай ёкай дзюэ*, 1975), «Энциклопедия ёкаев Мидзуки Сигэру» (水木しげるの妖怪事典, *Мидзуки Сигэру-но ёкай дзитэн*, 1980), «Энциклопедия ёкаев со всего мира» (水木しげるの世界妖怪事典, *Мидзуки Сигэру-но сэкай ёкай дзитэн*, 1985), «Большая энциклопедия японских ёкаев» (日本妖怪大全, *Нихон ёкай тайдзэн*, 1991), «Иллюстрации и комментарии о ёкаях» (妖怪画談, *Ёкай гадан*, 1992), «Иллюстрации и комментарии о привидениях» (幽霊画談, *Юрэй гадан*, 1994) и др.

соединял Эдо, тогдашнюю столицу сёгуна Токугава, с городом Киото, резиденцией японского императора. На протяжении всего пути располагалось 53 почтовых станции, которые стали источником вдохновения для художников японской гравюры *укиё-э*. Мидзуки Сигэру, в свою очередь, населяет серию гравюр о дороге Токайдо сверхъестественными существами, которые заимствованы им из различных книжек с картинками эпохи Эдо¹⁵¹ (рис. 20).

При визуализации ёкаев Мидзуки Сигэру использует различные стратегии, которые можно поделить на три группы: 1) осовременивание готовых визуальных образов из старинных книг, 2) создание образов ёкаев на основе письменных заметок ученых-фольклористов, не имеющих иллюстративного отображения, 3) создание собственных оригинальных образов ёкаев на основе личного опыта встречи со сверхъестественным.

В самой известной манге Мидзуки Сигэру «Гэгэгэ-но Китаро» (ゲゲゲの鬼太郎, 1967–1997) действуют, с одной стороны, как оригинальные персонажи, так и персонажи, придуманные им на основе этнографических и фольклорных источников. К оригинальным персонажам, прежде всего, относятся главный герой манги – мальчик Китаро (его имя записывается иероглифами «дьявол», 鬼 *ки* + мужское имя, 太郎 *таро*) и его отец – папаша-глазик Мэдама-оядзи, представляющий собой маленького человечка с головой в виде большого глаза. Образы бабушки и дедушки Китаро, а также некоторых друзей мальчика основаны на материалах книги Янагита Кунио «Словарь названий ёкаев» (妖怪名彙, *Ёкай мэи*, 1938-1939).

¹⁵¹ Например, «Манга Хокусая» (北斎漫画, «Хокусай манга», 1814-1878), «Има ва мукаси» (異魔話武可誌, «Ныне уже в прошлом», 1790), «Эхон саёсигурэ» (絵本小夜時雨, «Книжка с картинками: моросающий дождь в ночи», 1801), «Эхон хяку моногатари» (絵本百物語, «Книжка с картинками ста страшных историй», ок. 1841), «Кёка хяку моногатари» (狂歌百物語, «Сто страшных историй в стихотворениях кёка», 1853) и др.

Японский этнограф Янагита Кунио продолжил классификацию ёкаев, начатую еще в период Эдо, совершая полевые экспедиции в отдаленные уголки Японии. Таким образом, Мидзуки Сигэру первым визуализировал старушку с песком Сунакакэ-баба, старика-плаксу Конаки-дзидзи, летающую простыню Иттан-момэн и стенку-преграду Нури-кабэ, упоминаемые в исследованиях Янагита Кунио. Выбор именно этих ёкаев был связан с тем, что они не имели четкого визуального облика и часто описывались у Янагита Кунио как существа, которых мало кто видел. Профессор Калифорнийского университета Майкл Дилан Фостер подчеркивает, что при создании образа бабушки Китаро – старушки Сунакакэ-баба, название которой происходит от ее вредной привычки бросаться в прохожих песком, был важен элемент невидимости и относительной неизвестности: «Мидзуки решает визуализировать этого [женского] ёкая, которого “никто не видел”, чтобы вывести ее из практически неизвестных широкой публике академических трудов Янагита Кунио и показать ее в ярком свете популярной культуры»¹⁵². По сути, Мидзуки Сигэру повторяет путь Торияма Сэкиэн, делая ёкаев достоянием широких слоев населения.

Заимствуя функцию Сунакакэ-баба бросаться песком, Мидзуки конструирует ее лицо на основе театральной маски. Известно, что Мидзуки любил коллекционировать предметы народного творчества, особенно его интересовали маски и статуэтки, которые он старался привозить из поездок по Японии и заграничных путешествий. Фестиваль Уэно Тэндзин мацури¹⁵³, проводящийся осенью в городе Ига префектуры Миэ, известен процессией ста демонов, когда по одной из улиц города шествуют актеры в масках и

¹⁵² Foster M.D. The Otherworlds of Mizuki Shigeru // *Mechademia*, Volume 3, 2008. P. 14.

¹⁵³ Уэно Тэндзин мацури проводится в честь Сугавара Митидзанэ (845–903) – выдающегося государственного деятеля, ученого и поэта. При жизни Сугавара был оклеветан, выслан из столицы в провинцию на Кюсю, где и умер в изгнании. После его смерти тогдашнюю столицу Киото поразила чума и природные катаклизмы. Все это было приписано мстительному духу Сугавара. Для его умиротворения в столице возвели святилище Китано Тэммангу, присвоили Сугавара титул главного министра и посмертное имя «Тэндзин», что в переводе означает «небожитель». В современной Японии Тэндзин считается божеством-покровителем учебы.

костюмах различных представителей нечистой силы. Одним из демонов этой процессии является Хёроцуки оимоти (ひょうろつ鬼笈持) с дорожным ящиком за спиной, именно маска этого демона была использована при создании облика старушки Сунакакэ-баба¹⁵⁴ (рис. 21). Точно такой же принцип использован при создании облика дедушки Конаки-дзидзи, обнаруживая сходство с маской танцующего китайца (唐人踊り, *тодзин одори*) из народного спектакля города Цу префектуры Миэ (рис. 22).

Манга про Китаро повествует о приключениях мальчика-ёкая, живущего в мире людей и пытающегося бороться с плохими ёкаями. Китаро появился на свет уже после того, как его беременную мать похоронили. Через три дня сосед заметил странное шевеление на свежей могиле, а когда подошел поближе, то увидел, как из-под земли самостоятельно выбрался ребенок. Сосед в ужасе убежал прочь, но потом все же приютил осиротевшего мальчика у себя. Такое необычное появление главного героя на свет связано с тем, что в его основу положен древний рассказ «Привидение с младенцем» (子育て幽霊, *Ко-содатэ юрэй*) о призраке умершей матери, которая по ночам покупала сладости своему новорожденному малышу (этот сюжет также известен под названием «*мотикаэ онна*» – «женщина, покупающая рисовые колобки»). Когда деньги у женщины закончились, она расплатилась верхним кимоно. Торговец сладостями оставил кимоно проветриваться перед входом в магазин. Проходивший мимо богач увидел кимоно и стал расспрашивать торговца, откуда оно у него. Торговец рассказал ему, как по ночам к нему приходит странная женщина, на что богач ответил, что точно в таком же кимоно похоронил недавно свою дочь. Взмолнованный он отправился на кладбище,

¹⁵⁴ 水木しげるの妖怪百鬼夜行展～お化けたちはこうして生まれた～Mizuki Shigeru no Yokai hyakki yakō ten: Obaketachi wa kōshite umareta [Ночное шествие сотни демонов Мидзуки Сигэру: Как рождались привидения]. Токуо: NHK promotion, 2022. P. 45.

где услышал, как из свежей могилы доносится детский плач. Когда могилу раскопали, то обнаружили, что на руках у покойницы лежит живой ребенок. Мидзуки Сигэру придумал продолжение этой страшной истории, описав дальнейшую жизнь ребенка, который появился на свет столь удивительным образом.

Умершую мать Китаро звали Ивако (岩子), она приходилась родственницей девушке-призраку О-Ива из знаменитой пьесы Цуруя Намбоку «История о призраке из деревни Ёцуя тракта Токайдо» (東海道四谷怪談, *Токайдо Ёцуя кайдан*, 1825). В этой пьесе муж пытался отравить собственную жену, чтобы жить с любовницей. Под действием яда лицо несчастной жены было обезображено до неузнаваемости – одна сторона лица была сильно перекошена и опухла. Похожий изъян лица унаследовала и Ивако, мать Китаро. При этом в образе самого Китаро отдалено просматриваются черты призрака О-Ива, ведь с рождения один глаз у него всегда находится в закрытом состоянии, словно наследуя родовое увечье (рис. 23).

Противниками Китаро обычно становятся персонажи японского фольклора, но также в манге появляются и представители западной демонологии, например, вампиры, ведьмы, мумии или летучие мыши, а некоторые из персонажей одеты по-джентельменски – носят шляпу-цилиндр, фрак и пенсне. В целом, Мидзуки интересовали мистические существа из самых разных уголков мира, и как мы писали ранее, в начале своего творческого пути его вдохновляли американские комиксы «Байки из склепа» (*Tales from the Crypt*, 1950–1955) и др.

В обновленной серии комиксов «Китаро с кладбища» (墓場の鬼太郎, *Хакаба-но Китаро*, 1965–1967) для популярного журнала юношеской манги «Сёнэн магазин», помимо обширного ряда образов из японского фольклора,

Мидзуки включает и образы европейской художественной культуры. Первая из таких отсылок присутствует на титульной странице к главе «Спуск в ад» (地獄流し, *Дзигоку нагаси*) в начале манги. На ней изображено, как Китаро идет по тропинке к необычному объекту – этим объектом оказывается скульптура «Рот Оркуса» из итальянского парка «Сады Боболи», созданная Симоне Москино в XVI веке (рис. 24). В представлении древних римлян Оркус был богом смерти и правителем загробного царства, поэтому Мидзуки заимствует его образ, чтобы проиллюстрировать вход в ад, в котором нашли свое пристанище японские ёкаи. В самой главе вход в загробный мир обставлен совсем по-другому, поэтому иллюстрация с Оркусом становится неким условным знаком.

Обыгрывается эта скульптура в еще одной главе под названием «Бог Волос» (髪さま, *Камисама*, 1969), она становится входом в пещеру, в которой хранится *синтай* – тело божества в виде зеркала (рис. 25). Примечательно, что выходу главного хита Мидзуки Сигэру предшествовала манга «Дьяволенок» (悪魔くん, *Акума-кун*, 1963–1964, 3 тома). Именно на ее страницах впервые появляется скульптура «Рот Оркуса» в главе «Странная находка» (異形の者, *Игё-но моно*). Данная скульптура не несет в себе какого-то конкретного смысла и используется автором манги как декорация, будучи изображенной на дикой местности, по которой бредет молодой монах (рис. 26).

Ёмота Инухико одним из первых исследователей манги замечает образы европейской художественной культуры у Мидзуки: «В серии комиксов Мидзуки Сигэру про Китаро короткая глава “Башня ёкаев” демонстрирует самые фантастические декорации. Мидзуки здесь цитирует картину писателя Виктора Гюго, к которой умело добавляет японские

мотивы»¹⁵⁵. Сюжет главы «Башня ёкаев» (妖怪城, *Ёкай дзё*), опубликованный в 40-м и 41-м номерах журнала «Сёнэн магазин» 1966 года, рассказывает о том, как жители одной деревни получают письмо, в котором местные ёкаи просят их поставлять каждый месяц по одному ребенку согласно древнему кровавому обычаю. Китаро решает помочь людям избежать этого и вместе с внучкой старейшины и человеком-крысой Нэдзуми-отоко отправляется в опасное приключение. По пути им встречается Башня ёкаев с водруженным японским знаменем, по форме напоминающая постройку с картины Виктора Гюго «Маяк Эдистон» (рис. 27). В этой башне обитает двуротая женщина *футакути-онна*, хорошо известная по книжке с картинками Такэхара Сюнсэн «Эхон хяку моногатари» (1841). Она ловит добычу своими змееподобными волосами, которые обладают невероятной силой наподобие подъемного крана и могут удлиняться на сотни метров. Внучка старейшины становится заложницей в Башне ёкаев, и главные герои пытаются ее спасти. Секрет того, как победить Башню ёкаев был написан на перепутном камне, который Нэдзуми-отоко обнаруживает в дремучем лесу. Моделью для отображения леса и перепутного камня становится гравюра французского художника Гюстава Доре «Ад. Песнь 13-я. Лес самоубийц» из «Божественной комедии» Данте (рис. 28). Изготовив священную веревку *симэнава* и набросив ее на Башню ёкаев, героям удастся развеять колдовские чары.

В главе «Гигантский ёкай» (妖怪獣, *Ёкайдзю*), опубликованной с 27 по 36 номер журнала «Сёнэн магазин» 1967 года, появляются новые противники – животные-оборотни *тануки*, которые пытаются захватить политическую власть в стране и приблизить наступление эры ёкаев. Они ведут Китаро и премьер-министра Японии в подземелье, где показывают подземное озеро с

¹⁵⁵ 四方田犬彦 Yomota Inuhiko. 漫画原論 Manga genron [Основы манги]. Tokyo: Chikuma shobō, 1994. P. 278.

обитающим в нем огромным сомом (рис. 29), который, согласно древним представлениям японцев, может вызывать землетрясения. Окрестности подземного озера в точности воспроизводят гравюру Гюстава Доре, на которой он изображает последний круг ада из «Божественной комедии» Данте с фигурой сатаны, замороженной во льдах (рис. 30). Использование этой гравюры Доре словно намекает на способ, с помощью которого удастся расправиться с огромным сомом. Китаро уводит сома далеко на север, где тот буквально превращается в замерзшую рыбу. После победы над сомом, в небе над Токио возникает непонятный летающий объект – космический корабль тануки. По форме объект напоминает камень как на картине Рене Магритта «Чувство реальности» (рис. 31). Американские войска начинают обстреливать парящий камень и даже сбрасывают на него водородную бомбу, после чего тот тонет в Тихом океане. Этот эпизод перекликается с трагическими событиями Второй мировой войны, а именно со сбросом атомных бомб на японские города и решающей ролью американских войск.

После 1967 года манга «Китаро с кладбища» была переименована на более благозвучное «Китаро гэгэгэ» (*ゲゲゲの鬼太郎, Гэгэгэ-но Китаро*, 1967–1969) и продолжила цитировать образы. Глава «Остров-людоед» (*人喰い島, Хитокуи дзима*), опубликованная в 19 номере «Сёнэн магазин» 1968 года, воспроизводит одну из шести вариантов картин швейцарского художника Арнольда Бёклина «Остров мертвых», на которой изображен гористый остров с выбитыми в скалах порталами и рощей кипарисов в центре (рис. 32, 33). Персонажи манги подплывают на лодке к предполагаемому острову, а затем через пробитое в скале окошко попадают внутрь пасти острова-людоеда, выполняя роль жертвоприношения. Тропическая версия «Острова мертвых», где вместо кипарисов растут пальмы, представлена в последней главе «Китаро гэгэгэ: жизнь после

смерти» (その後のゲゲゲの鬼太郎, *Соно ато-но гэгэгэ-но Китаро*, 1970), в которой Китаро вместе с бабушкой, дедушкой и Нэдзуми-отоко на плоту отправляется на юг. Они оказываются в плену у племени аборигенов и вынуждены остаться жить на острове до конца своих дней. Нарушив один из законов племени, Китаро в наказание был сослан на остров смерти (死の島, *си-но сима*), который похож на остров с картины Арнольда Бёклина (рис. 34). На этом острове Китаро смог переродиться младенцем и вернуться к прежней жизни. Таким образом, остров в манге сохраняет свое первоначальное предназначение с картиной «Остров мертвых» как пристанище для душ умерших людей.

В главе «Судилище ёкаев» (妖怪大裁判, *Ёкай дай сайбан*, 1969) Китаро ложно обвиняется в том, что позволил людям заснять на видео вечеринку монстров и обнародовать кадры на телевидении. В мире ёкаев это считается самым страшным преступлением, ведь никто из людей не должен знать о существовании призрачного народа. Подземное логово ёкаев с фигурой монаха *миагэ-нюдо*, зал суда над Китаро и место его последующего спасения заимствуют фоны с гравюр Гюстава Доре к «Божественной комедии», изображающих Ад, Чистилище и окрестности входа в загробное царство – «Ад. Песнь 29-я. Бертран де Борн», «Чистилище. Песнь 13-я. Сапия», «Ад. Песнь 29-я. Ров поганый», «Ад. Песнь первая. Рысь», «Ад. Песнь третья. Врата ада» (рис. 35, 36, 37, 38, 39).

В результате, мы можем проследить метод коллажа в произведениях Мидзуки Сигэру, когда он совмещал свой личный опыт, почерпнутый из рассказов няни Кагэяма Фуса, образы ёкаев из старинных книжек с картинками *эхон* или гравюр *укиё-э*, образы из европейской живописи, изображения предметов народного искусства (маски, тотемы) и научные материалы о ёкаях из газет и журналов, используя для этих целей технику

скрапбукинга (スクラッピング, от англ. scrapbook – тетрадь с вырезками из газет). В музее Мидзуки Сигэру в городе Сакайминато один из залов воспроизводит его рабочий кабинет, где можно заметить книжные полки, сплошь уставленные скрапбук-книгами. В доинтернетовскую эпоху такие скрапбуки были для художников и представителей творческих профессий своеобразной базой понравившихся образов и источником референсов.

Специальное художественное образование Мидзуки получил уже в зрелом возрасте, это дало ему возможность включать образы европейской художественной культуры в свои комиксы. И хотя образы – это не главное, что привлекает читателей манги, тем не менее узнавание образов становится приятным бонусом к основному сюжету. Даже если читатель не распознает оригинальный образ, он все равно сможет насладиться графической историей.

Как можно было проследить из вышеприведенных примеров, Мидзуки Сигэру берет форму различных известных образов, будь то образы японской художественной культуры или европейской, и наполняет ее новым содержанием и осовременивает, подчиняя стилистике японской манги и правилам азиатского графического нарратива. Маяк на рисунке Виктора Гюго превращается в Башню ёкаев, парящий камень Рене Магритта – в военный корабль оборотней-тануки, монстры из альбомов Торияма Сэкиэн попадают в урбанистические пейзажи, становясь звездами современной японской массовой культуры.

Исследователи обращают внимание не только на то, что образы в манге Мидзуки Сигэру навеяны традиционной японской культурой, но и на то, что сами графические нарративы в большинстве своем опираются на традицию японских рассказов *моногатари*, которые отличаются от правил европейского романа. В японских *моногатари* не так ярко выражена кульминация, особенно, если вспомнить ранее упоминавшийся роман-моногатари «Повесть о Гэндзи», где смерть блистательного принца передана лишь с помощью названия главы «Сокрытие в облаках», но никакого текста в

этой главе нет¹⁵⁶. Поэтому такие обязательные сюжетобразующие элементы как завязка, кульминация и развязка соблюдаются в манге не всегда.

Исследовательница Жаклин Бёрндт приводит в пример мангу «Бабушка Ноннон», которая, несмотря на присуждение ей Гран-при фестиваля комиксов в Ангулеме, была названа одним из французских критиков «наискуднейшей книгой комиксов, которую он когда-либо читал»¹⁵⁷. Профессор Бёрндт пытается разобраться в причине такого отношения к манге и подробно анализирует одну из глав под названием «Адзуки-хакари», рассказывающую про встречу юного Мидзуки с призраком, разбрасывающим бобы красной фасоли *адзуки*. Она подытоживает, что встреча главного героя со сверхъестественным существом заканчивается без какой-либо кульминации (*punch line*) или поучительного наставления¹⁵⁸. Призрак вскоре исчезает, и мальчик остается наедине со своими раздумьями, в то время как широкий горизонтальный кадр показывает, как за окном шумит дождь. Но это вовсе не означает, что японские комиксы отвергают принципы развития сюжета.

В отличие от европейской трехчастной системы сюжетобразования, в японской манге используется четырехчастная система *ки-сё-тэн-кэцу* (см. параграф 1.2), внедренная в систему создания как коротких 4-х кадровых стрипов *ёнкама*, так и длинных манга-повествований. Именно из-за того, что в начале присутствует два этапа в виде завязки и развития действия, история разворачивается более плавно, подмечая различные детали, уходя вглубь.

В связи с этим уместно вспомнить книгу Скотта Макклауда «Понимание комикса», в которой он выделяет шесть типов связей между кадрами¹⁵⁹. Проанализировав комиксы из США, Европы и Японии, в качестве

¹⁵⁶ Мурасаки С. Повесть о Гэндзи. Т. 2 / Пер. с яп. Т.Л. Соколовой-Делюсиной. СПб.: Гиперион, 2010. С. 233.

¹⁵⁷ Berndt J. Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', Nonnonba and Manga // From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin/ Boston: De Gruyter, 2013. P. 368.

¹⁵⁸ Ibid, p. 370.

¹⁵⁹ 1) от момента-к-моменту, 2) от действия-к-действию, 3) от темы-к-теме, 4) от сцены-к-сцене, 5) от аспекта-к-аспекту, 6) околесица.

отличительной черты японских комиксов Макклауд называет пятую связку «от аспекта-к-аспекту» (aspect-to-aspect) и приводит в качестве примера страницы из манги Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру¹⁶⁰. Получается, что авторы манги обращаются к совсем другому типу развития сюжета, более неспешному и концентрирующему внимание на деталях повседневной жизни. Время словно замирает в таких кадрах, часто абсолютно безмолвных. Получается, что японских авторов манги не столько заботит результат, сколько сам процесс развертывания истории. В чем можно углядеть опору на созерцательность дальневосточной культуры.

Образы европейской художественной культуры, которые изображаются в реалистичной манере, помогают манге сохранять ее особую эстетику, которая характеризуется сочетанием реалистичных фонов и карикатурных персонажей. Эту особенность также отмечал Скотт Макклауд, говоря о так называемом «эффekte маски» в 1990-е годы: «...никто не ждет от аудитории самоидентификации со стенами и пейзажами, потому что фоны зачастую более реалистичны. В некоторых комиксах это разделение особенно заметно. Стиль «чистая линия», который бельгиец Эрже использовал в комиксах про Тинтина, сочетает образных героев с невероятно реалистичными фонами. Это сочетание позволяет читателю надеть маску персонажа и в безопасности проникнуть в новый чувственный мир. <...> в Японии «маска» какое-то время была буквально главным стилем!»¹⁶¹.

К тому же, образы европейской художественной культуры помогают подчеркнуть присущий манге драматизм. Какой бы поначалу забавной не была история, она часто приводит нас к драматическим событиям или смерти персонажей. Например, манга «Сампэй водяной» с достаточно милыми и совсем не страшными мистическими существами, наполненная шутками и

¹⁶⁰ Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. С. 78-79.

¹⁶¹ Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. С. 42-43.

проказами персонажей, показывает бога смерти Синигами, который сначала забирает души бабушки и отца главного героя, а в конце забирает и душу самого Сампэя.

В данной главе Тэдзука Осаму, будучи родоначальником *моногатари*-манги, был рассмотрен нами как приверженец визуального цитирования, мастерски сочетая вербальные образы из зарубежной литературы и графические образы из зарубежной анимации, кинематографа и режиссуры живописи. Например, в манге «Преступление и наказание» он опирался на вербальные образы Достоевского, графические образы Диснея («Мотылек и пламя») и режиссера Кэрола Рида («Третий человек»).

Автор манги Мидзуки Сигэру также был рассмотрен нами как приверженец визуального цитирования, заимствуя преимущественно графические образы из японского и европейского изобразительного искусства. Для него в целом характерен коллаж образов, ведь помимо мастеров японской гравюры (Торияма Сэкиэн, Такэхара Сюнсэн и др.), в его работах эпизодически появляются образы с картин Босха, Питера Брейгеля, Макса Эрнста, Рене Магритта, Гюстава Доре, Арнольда Бёклина, Симона Москино и др.

Двух авторов манги объединяет стратегия скрытого визуального цитирования. Если опора Тэдзука Осаму преимущественно на кинообразы и анимационные образы помогает ему конструировать импульсивный ритм своих комиксов (резкие движения персонажей, преувеличенные эмоции). То опора Мидзуки Сигэру на образы из европейской живописи, напротив, нацелена на некую остановку внимания, замирание, чтобы лучше рассмотреть детали объекта и оценить необычный пейзаж, диковинное сооружение или механизм.

Глава 3. Стилизация образов европейской художественной культуры в японской манге 1960-1990-х гг.

3.1. Амбивалентность стилизованных персонажей манги

Стилизацию образов мы попробуем проследить на примере комиксов для девочек или так называемой «сёдзё-манги» (от яп. 少女, *сёдзё* – «девочка»). В начале следует сказать о тех особенностях, которые присуще сёдзё-манге в целом. Прежде всего, авторы сёдзё-манги акцентируют внимание на внутренних переживаниях героев и достигли мастерства в различных способах отображения внутреннего мира.

При анализе манги Татикакэ Хидэко «Быть рядом в дождливый день» (雨の降る日はそばにいて, *Амэ-но фуру хи ва соба ни итэ*, 1977) Нацумэ Фусаносукэ демонстрирует, как в ней перемежаются и наслаиваются кадры из прошлого и настоящего времени: 1) кадры с главной героиней, где ее лицо показано крупным планом, 2) кадры с воспоминаниями главной героини о некоем юноше, 3) фоновые кадры самого процесса вспоминания. Это создает многослойную структуру расположения кадров на странице, похожую на целлулоидную технику анимации, когда одновременно совмещаются три листа-слоя¹⁶². Все это используется для того, чтобы показать сложное эмоциональное состояние героини и ее мыслительный процесс, которые происходят одновременно.

Если говорить о выразительных средствах сёдзё-манги, то они включают в себя различные декоративные элементы, такие как рюши, ленточки, бантики, оборки, цветочные орнаменты, ассоциирующиеся с женственностью и девичьим миром. С одной стороны, это нашло отражение

¹⁶² 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Токио: NHK shuppan, 1997. Pp. 168-172.

в названиях журналов манги для девочек, например, «Цветы и грезы» (花とゆめ, *Хана то Юмэ*) или «Бант/Ленточка» (りぼん, *Рибон*), а с другой – в графико-символическом языке манги. Коно Фумиё в своем «Иллюстрированном словаре символов манги с персонажами “Тёдзю гига”» приводит бантик в качестве символа для обозначения персонажей женского пола¹⁶³, особенно, если речь идет о персонажах-животных (исключение составляет только мужской галстук-бабочка).

Изначально мангу для девочек рисовали авторы-мужчины. В 1953 году Тэдзука Осаму создал первую популярную *моногатари*-мангу для девочек «Принцесса-рыцарь» (リボンの騎士, *Рибон-но киси*, досл. «Рыцарь с бантиком»), ведь до этого комиксы для девочек представляли собой короткие стрипы юмористического содержания¹⁶⁴. В манге «Принцесса-рыцарь» рассказывалось о том, как по вине ангелочка Цинка главная героиня, принцесса Сапфир, получила два сердца, мужское и женское, и для того, чтобы унаследовать трон ей приходилось играть роль принца – она носила мужской костюм, скакала верхом на коне и мастерски владела шпагой. Впоследствии такой тип персонажа получил название «девушка в мужском костюме» (男装の少女, *дансо-но сёдзё*) и стал широко использоваться в аниме и манге. Известно, что на создание «Принцессы-рыцаря» Тэдзука подтолкнули представления театра Такарадзука Ревю (основан в 1913 году), особенностью которого было то, что все роли в нем исполняли исключительно женщины.

¹⁶³ こうの史代 Kono Fumiyo. ギガタウン：漫符図譜 Giga town: manpu zufu [Иллюстрированный словарь символов манги с персонажами «Тёдзю гига»]. Токуо: Asahi shimbun shuppan, 2018. P. 84.

¹⁶⁴ Это такие стрипы, как, например, «Курукуру Куруми» (くるくるクルミちゃん, *Курукуру Куруми-тян*, 1938-1954) Мацумото Кацудзи, «Принцесса Аммицу» (あんみつ姫, *Аммицу-химэ*, 1949-1955) Кураканэ Сёсукэ, «Садзаэ» (サザエさん, *Садзаэ-сан*, 1946-1974) Хасэгава Матико.

И по сей день в театре Такарадзука Ревю существует два основных амплуа: мужские роли *отокояку* и женские *мусумэяку*. При этом амплуа *отокояку* ценится намного выше, ведь для него отбирают более талантливых и физически крепких девушек. К тому же, *отокояку* пользуются у зрительниц невероятной популярностью. Все девушки театра Такарадзука на протяжении своей карьеры обязаны не выходить замуж и не заводить романов с мужчинами. Более того, актрисе-*отокояку* не разрешается появляться на публике в компании мужчины, поскольку это может нанести вред ее имиджу¹⁶⁵.

Название театра происходит от имени городка Такарадзука близ Осаки, в котором вырос знаменитый Тэдзука Осаму. К тому же, мать Тэдзука была большой поклонницей Такарадзука Ревю и нередко брала сына с собой на представления, что впоследствии и повлияло на создание образа «девушки в мужском костюме». На сегодняшний день театр Такарадзука Ревю является своего рода местом, где воплощаются женские грезы о прекрасном принце в исполнении женщин-актрис. Репертуар театра строится в большинстве своем на адаптациях известных литературных и манга-произведений.

Тэдзука не только ввел героиню с гендерной подоплекой, но и поместил действие манги в сказочную европейскую атмосферу. При этом на страницах «Принцессы-рыцаря» упоминаются имена известных французов, использовавших мужскую линию поведения. Когда по сюжету манги недоброжелатели пытаются захватить трон и обвиняют Сапфир в связях с пиратами, за что по законам королевства положена смертная казнь, принцесса прячется во дворце. Фрейлины защищают Сапфир и решают вступить с мужчинами в бой. Когда они облачаются в рыцарские доспехи, то произносят при этом: «Я чувствую себя Жанной Д'Арк, а я Жорж Санд!»¹⁶⁶.

¹⁶⁵ Лазарев А.М. Такарадзука // Япония сегодня, № 1, 2007. С. 12–15.

¹⁶⁶ 手塚治虫漫画全集 6 Tezuka Osamu manga zenshū 6. リボンの騎士 Ribon no kishi 3 [Рыцарь с бантиком. Том 3]. Tokyo: Kōdansha, 1977. P. 24.

Как отмечает Ребекка Сутер: «Под влиянием манги Тэдзука [«Принцесса-рыцарь»], а также благодаря популярности среди японских читательниц сказок «Белоснежка», «Спящая красавица» и «Золушка», зарубежный сеттинг, прежде всего сеттинг европейских стран, становится чрезвычайно популярен в манге для девочек 1960-х гг.»¹⁶⁷. По-видимому, это также связано с широко распространенным тропом про Золушку, чей аналог мы можем обнаружить и в японской культуре – в «Повести о прекрасной Отикубо» (落窪物語, *Отикубо-моногатари*, X в.), по сюжету которой падчерица подвергается издевательствам мачехи и единственным спасением для бедной девушки становится удачное замужество с государственным сановником Митиёри.

Художник Такахаси Макото также внес различные новшества в мангу для девочек и активно продвигал в своих комиксах и иллюстрациях европейский сеттинг. Исследовательница Фудзимото Юкари обнаружила, что Такахаси в своей манге «Вдали от бури» (あらしをこえて, *Араси о коэтэ*, 1958) при изображении женских персонажей стал первым использовать такие приемы, как лучистые глаза (瞳に星, *хитоми ни хоси*, досл. «звездочки в глазах») и «модная картинка» *стайру-га* – когда фигура персонажа изображается в полный рост и частично наслаивается поверх других кадров, чтобы можно было разглядеть детали наряда¹⁶⁸. Помимо этого, манга Такахаси Макото рассказывала о девочке Хитоми, мечтавшей стать балериной, что связывало произведение с зарубежной тематикой. Как отмечает исследователь Масафуми Монден из Технологического университета Сиднея: «По крайней мере с середины XIX века связь между классическим балетом и материальным миром, окружавшим юных девушек,

¹⁶⁷ Suter R. Re-centring Australia in the Shojo Imagination // *Women's Manga in Asia and Beyond*. Palgrave, 2019. P. 139.

¹⁶⁸ Подр. см.: Фудзимото Ю. Такахаси Макото – прародитель стиля манги для девочек / пер. с яп. Ю. Тарасюк // *Манга в Японии и России*. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 209-240.

стала очевидной. По словам Джульетты Пирс, балет представлял собой не просто популярную форму девичьего досуга: начиная уже с 1830-х годов, когда девицей была сама королева Виктория, “на товарах, предназначенных для девочек, можно было часто встретить плоские или объемные изображения балерин”»¹⁶⁹.

В начале XX века представления о балерине и балетной пачке как символах утонченной женской красоты и элегантности, сдержанности и дисциплинированности, распространились из Европы в Японию. Особенно тема балета стала актуальной для японцев после поражения во Второй мировой войне, когда нужны были истории, которые бы уводили читателей в мир грез и воспитывали женский идеал: «Популярность балетной манги в конце 1950-х – начале 1960-х гг. частично объясняется тем, что она ассоциировалась с чужеземным образом жизни, который считался воплощением романтики и гламура»¹⁷⁰.

Балет пришел в Японию только в 1911 году и стал популярен благодаря деятельности иностранных мастеров по танцу, прежде всего, выходцев из России: Анны Павловой, Елены Павловой и Ольги Павловой. Эмигрировавшая в годы революции русская балерина Елена Николаевна Павлова (позже она возьмет себе имя Кирисима Эрико) открыла в Японии первую балетную школу в 1926 году. Поэтому балетная манга будет включать в себя и русский сеттинг, что наиболее ярко проявилось в комиксах Ямагиси Рёко «Арабески» (アラベスク, *Арабэсуку*, 1971-1975) и «Послеполуденный отдых фавна» (牧神の午後, *Бокусин-но гого*, 1989). Изображение России или СССР в подобных работах мало чем отличалось от изображения европейских стран, поэтому русский сеттинг был частью воображаемой Европы.

¹⁶⁹ Масафуми М. Слои утонченного: культурное исследование красоты, девичьего мира и балета в японской сёдзё-манге / пер. с англ. С.Мороз и М.Майзульса // Теория моды. № 35. 2015. С. 155.

¹⁷⁰ Там же, цит. по: с. 167.

Вместе с Тэдзука Осаму и Такахаси Макото, мангу для девочек создавали Акацука Фудзио и Исиномори Сётаро, творивший в то время под псевдонимом Исимори Сётаро. Их комиксы были посвящены повседневной жизни девочек, которые вынуждены были преодолевать различные невзгоды.

Помимо балета были и комиксы, продолжающие тему волшебной сказки и аристократизма, где главной героиней становилась принцесса или новая Золушка. Особенно на это повлияли публичная коронация английской королевы Елизаветы II в 1953 году и романтическая кинокомедия «Римские каникулы» (1953)¹⁷¹, рассказывающая о юной принцессе Анне в исполнении Одри Хепбёрн, устроившей себе незапланированный выходной в итальянской столице. Фильм «Римские каникулы» стал очень популярен в Японии, о чем можно судить по манге «Принцесса Анна» (プリンセス・アン, *Пуриносэсу Ан*, 1959-1960) Такахаси Макото.

Мидзуно Хидэко – одна из немногих женщин, создававших мангу в 1960-е годы и сотрудничавшая с Исиномори и Акацука, выпустила мангу «Прекрасная Кора» (すてきなコーラ, *Сутэкина Кора*, 1963) по мотивам черно-белого фильма «Сабрина» (1954), обыгрывающего традиционный для сказки зачин про братьев (одного умного, а другого глупого) и поиски невесты. Она же была создательницей манги на русскую тематику «Тройка белых лошадей» (白いトロイカ, *Сирой тройка*, 1964), которая впоследствии оказала влияние на Мото Хагио.

Ориентированность на образцы западной культуры прослеживается в Японии с эпохи Мэйдзи, когда страна подверглась ускоренной модернизации, принявшей во многом форму вестернизации. С этого времени менялись не только быт японцев и элементы внешней культуры, но и представления о красоте и собственном теле. К 1920-м годам западный идеал женской

¹⁷¹ Там же, с. 170-171.

красоты уже глубоко проник в потребительскую культуру Японии: «На рекламных плакатах того времени представлены японские женщины, мало похожие на “настоящих” японок, даже если они и облачены в кимоно. Многие модели были стрижены по-европейски, некоторые делали завивку. Их миндалевидные и по-голливудски распахнутые глаза потеряли характерный для монголоидов разрез и темный цвет. Кожа тоже выглядела не темной, а белой, губы – ярко-алые, на щеках “играл” косметически наведенный румянец. Эти губы растягивались в широкой и тоже “голливудской” улыбке, совершенно не свойственной для образа традиционной японки, которой при улыбке следовало прикрывать рот рукой»¹⁷².

Стремление молодых японцев во всем походить на европейцев уже к концу 20-х годов XX века сменилось страхом потерять собственную идентичность. Поэтому за всплеском интереса к западной культуре происходил возврат к национальным традициям. Все это порождало синтетичность японской культуры, в которой иностранное и родное тесно переплетались.

В настоящее время персонажи популярной манги из-за своего яркого дизайна часто ассоциируются в общественном сознании с представителями Запада, хотя существует множество примеров того, когда персонажи манги разной национальной принадлежности изображаются в одинаковой стилистике, без указания каких-либо расовых отличий.

В то же время, если мы посмотрим на то, как японцы изображали иностранцев в прошлом, то увидим, что белые люди часто изображались на японских гравюрах с большими и длинными носами, что разительно отличается от современных способов изображения белых персонажей в манге, имеющих, хоть и большие глаза, но абсолютно маленькие рты и носы.

¹⁷² Мещеряков А.Н. Статя японцем. М.: Эксмо, 2012. С. 307.

Все это указывает на то, что в манге существует своя условная система изображения персонажей. Она комбинирует европейские (широко распахнутые глаза) и азиатские (маленькие нос и рот) черты лица, что часто приводит читателей в замешательство. Например, как отмечает Кавасима Терри, главная героиня манги и аниме «Сейлор Мун» будет восприниматься западными читателями как белая из-за светлого цвета волос и голубых глаз, хотя на самом деле она японка¹⁷³.

Если в современной японской манге и существуют расовые различия, то они будут касаться скорее деталей гардероба или окружающей обстановки, но в визуальном плане лица европейцев, азиатов, славян или индусов будут изображаться абсолютно одинаково. Даже появление чернокожих персонажей в манге часто определяется лишь более темным оттенком кожи, которая затемняется с помощью наложенной поверх рисунка тонирующей пленки скринтон. Например, к такому способу прибегает Сайто Тихо в манге «Бронзовый ангел» (*ブロンズの天使*, *Бурондзу-но тэнси*, 2004-2007), когда изображает предков А.С. Пушкина, при этом лица персонажей выполнены в традиционной для манги стилистике.

Такой амбивалентный внешний вид персонажей японской манги указывает на влияние образов европейской художественной культуры и позволяет читателям из разных уголков мира легко ассоциировать себя с ними. Вероятно, по причине такой амбивалентности первый американский исследователь и переводчик манги Фредерик Шодт в своей книге «Манга! Манга! Мир японских комиксов» определял персонажей сёдзё-манги как белых, причисляя их к кавказской расе¹⁷⁴ (Caucasian): «Журналы комиксов для девочек также стремятся сохранить баланс разных поджанров, но отличаются [от юношеских журналов] тем, что акцентируют внимание на

¹⁷³ Цит. по: Antononoka O. Blonde is the new Japanese: Transcending race in shōjo manga // Mutual Images. Issue 1, 2016. P. 26.

¹⁷⁴ Кавказская раса – белая раса согласно типологии немецкого антрополога Фридриха Блюменбаха. Он разделил человечество на пять рас: Кавказская, Монголоидная, Малайская, Негроидная, Американоидная.

историях об идеализированной любви между стилизованными героями и героинями, многие из которых выглядят как представители *кавказской расы*¹⁷⁵. Такое восприятие распространилось среди западных исследователей манги, закрепив ассоциативную связь светлокожих и светловолосых персонажей манги с представителями неяпонской национальности.

Таким образом, манга преодолевает «...ожидание, что небелые расы должны быть представлены в популярной культуре как социально маркированные»¹⁷⁶. Исследовательница Ольга Антоненко отмечает по этому поводу: «В академическом дискурсе преобладает мнение, что манге удалось преступить границы и ограничения отдельно взятой расы. Подобные мнения основаны на кажущемся несоответствии между визуальным изображением персонажа и его расовой принадлежностью, упомянутой в сюжете (через место действия, задние планы и вербальную составляющую). Изображение расы в манге часто описывают как расовую абстракцию, преодолевающую ограничения расы как таковой»¹⁷⁷.

Подобная расовая абстракция при изображении внешнего облика персонажей японской манги позволяет авторам легко переносить место действия в зарубежные страны, придавать персонажам с японскими именами и фамилиями черты другой расы или этноса. Так, например, в популярной манге «Наруто» мальчик-ниндзя Удзумаки Наруто является обладателем голубых глаз и золотистых волос.

При этом не все жанры манги расово абстрактны. Отображение расовых черт можно обнаружить в жанре манги *сэйнэн*, рассчитанном на аудиторию молодых мужчин. Объясняется это тем, что данный жанр

¹⁷⁵ Schodt Frederik. Manga! Manga!: The world of Japanese comics. Tokyo: Kodansha International, 1983. P. 15.

¹⁷⁶ Девис Д., Барбер К., Брайс М. Почему они выглядят белыми? // Манга и философия / Пер. с англ. С.Титовой. М.: Эксмо, 2011. С. 365.

¹⁷⁷ Антоненко О.И. «Другой» в сёдзё-манге: раса и гендер // Мир комиксов. Вып. 5: диафильм, супергерои, японская субкультура. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2020. С. 206.

поднимает взрослые темы и тяготеет к более реалистичному стилю рисунка. В то время как жанры подростковой манги более схематичны и следуют клишированным визуальным стандартам, изображая основную часть персонажей с большими глазами и аккуратными чертами лица. Стилизованный персонаж с амбивалентной расовой принадлежностью становится отличительной чертой популярной манги.

3.2. Образ «европейца» в творчестве представительниц «Союза 24 года Сёва»

В середине 1960-х гг. индустрия манги расширяется и в создании комиксов для девочек начинают активно участвовать женщины из послевоенного поколения бэйби-бума: Икэда Риёко (1947 г.р.), Такэмия Кэйко (1950 г.р.), Мото Хагио (1949 г.р.), Оосима Юмико (1947 г.р.), Ямагиси Рёко (1947 г.р.) и др. Большинство этих женщин родилось приблизительно в 1949 году, отчего впоследствии они будут объединены в так называемый «Союз 24 года Сёва»¹⁷⁸, поскольку именно так обозначается этот год в японской системе летоисчисления.

С приходом женщин вектор комиксов для девочек кардинально меняется. На смену женственным героиням приходят воинственные «амазонки» и прекрасные юноши. При этом европейский сеттинг продолжает эксплуатироваться как место грез и побега от реальности. Исследовательница из университета Мэйдзи Фудзимото Юкари объясняет, почему был сделан выбор в пользу мужских персонажей: «Раньше в манге для девочек главные герои были исключительно женского пола, что неизбежно ограничивало самовыражение авторов из-за положения женщин в обществе. Главных героев-мужчин создатели могли изображать более независимыми и

¹⁷⁸ Эпоха Сёва длилась с 1926 по 1989 гг.

активными, а также включать их в смелые эротические повествования. Осознание этого факта открыло новые творческие возможности, а читательницы с энтузиазмом приняли работы, изображающие привязанность и любовь между персонажами мужского пола»¹⁷⁹.

Представительницы «Союза 24 года Сёва» придумывают новый жанр манги *сёнэн-ай* (少年愛, «любовь юношей»), который позднее выльется в отдельное направление boys' love манги (сокр. BL) и распространится среди стран азиатского региона. Такой вид манги отличается от манги про однополюе отношения и считается территорией женских фантазий: «Традиционное японское уважение к логике и морали допускает существование фантазии как формы снятия стресса. Графическое эротическое содержание в BL-произведениях рассматривается как отличное от порнографии, потому что служит лишь для того, чтобы подчеркнуть связь между двумя персонажами. Кроме того, эротические материалы для женщин редко воспринимались всерьез»¹⁸⁰. В BL-манге европейский сеттинг, как пространство утонченности и элегантности, сохранится, но получит меланхоличную и драматичную окраску, а главными персонажами станут преимущественно мальчики и молодые мужчины-европейцы.

Истоки подобного эстетизма и романтизации Европы, а также женских фантазий о любви между мужскими персонажами, следует искать в творчестве японской писательницы Мори Мари (1903–1987) – дочери известного японского писателя и переводчика немецкой литературы Мори Огай. Пристальный интерес к творчеству этой японской писательницы возник сравнительно недавно, только в начале 2000-х гг. Когда стали изучать ее творческое наследие, то, помимо признанных работ, за которые она удостоилась различных литературных наград, обнаружили рассказы, которые

¹⁷⁹ Фудзимото Ю. Эволюция культуры «любви юношей»: может ли жанр BL вызвать социальные изменения? // Nippon, 20.11.2020. URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/d00607/?pnum=1>

¹⁸⁰ Фудзимото Ю. Эволюция культуры «любви юношей»: может ли жанр BL вызвать социальные изменения? // Nippon, 20.11.2020. URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/d00607/?pnum=1>

получили невысокую оценку в литературных кругах, но были по достоинству оценены исследователями манги¹⁸¹.

Отец Мори Мари в молодости был отправлен учиться за границу в Лейпциг в качестве специалиста по военной медицине, где сильно увлекся европейской литературой. Впоследствии Мори Огай перевел на японский язык «Фауста» Гёте. Своей дочери он любил присылать одежду из Германии. Одета в зарубежные платья Мори Мари приковывала восторженные взгляды, а школьные мальчишки кричали ей вслед «чужестранка» (異人, *идзин*)¹⁸².

Имя самой писательницы происходило от имени «Мария», ее родные братья и младшая сестра тоже носили имена на европейский манер – Отто, Луис (Руи), Фриц и Анна. В своем эссе про детские годы Мори Мари также вспоминает, как отец усаживал ее на колени и рассказывал ей сказки «Белоснежка», «Золушка», «Красная шапочка», «Гензель и Гретель»¹⁸³.

В 1919 году Мори Мари вышла замуж за преподавателя французской литературы Ямада Тамаки, а в 1922 присоединилась к нему во время его стажировки в Париже. Прожив в Париже больше года, она выучила французский язык, что впоследствии позволило ей работать переводчицей в 1930-е годы. Непосредственное знакомство с европейской культурой также повлияло на ее выбор стать писательницей и во многом определило темы и место действия в ее произведениях.

В рассказе Мори Мари «Лес влюбленных» (恋人たちの森, *Коубитотати-но мори*, 1961) описываются взаимоотношения 19-летнего Пауло с 38-летним профессором французской литературы Гидо де Гишем.

¹⁸¹ Это три рассказа, которые посвящены теме однополрой любви, – «Лес влюбленных» (恋人たちの森, *Коубитотати-но мори*, 1961), «В воскресенье я не приду» (日曜日に僕は行かない, *Нитиёби ни боку ва иканай*, 1961) и «Ложе из увядших листьев» (枯れ葉の寝床, *Карэха-но нэдоко*, 1962).

¹⁸² Nakata Kaori. *The Room of Sweet Honey: The Adult Shojo Fiction of Japanese Novelist Mori Mari (19031 – 1987)*. Columbus: Ohio State University, 2004. P. 4.

¹⁸³ Ibid, p. 4.

Исследователей в данном случае интересует то, как Мори Мари изображает своих главных персонажей. Прежде всего, они относятся к так называемым «хафу» (от англ. half, «половина»), т.е. к полукровкам. Так, профессор Гидо де Гиш по национальности наполовину француз, а наполовину – японец. Пауло же описан как юноша с серыми глазами и каштановыми волосами: «Красота Пауло, как у ребенка от смешанного союза англичанина и француженки, пленяла Гидо настолько, что он ни на минуту не хотел расставаться с ним, при этом невинная порочность и лукавство юноши как шипы розы приятно покалывали Гидо. Он представлял, будто Пауло впивается в него словно молодой ярко-розовый шип, впервые появившийся на стебле розы. Испорченный мальчишка, он даже не знал, как ядовит. Губительный цветочек мака. Вот, что он сделал с ним. Он был как наркотик. Его родословной Гидо не знал, но было и так понятно, что в нем течет кровь европейца. Его темные как панцирь жука-носорога глаза отливали серым, у японцев таких не бывает»¹⁸⁴. Таким образом, Мори Мари была одной из первых японских писательниц, кто обращался в своих произведениях к теме хафу – людям смешанной национальности. Персонажи манги, как известно, тоже стирают границы национальной идентичности и их нельзя отнести к какой-либо определенной расе.

Но еще более интересным представляется тот факт, что возраст главного героя Пауло совпадает с возрастом самой писательницы, когда она потеряла родного отца. Помимо этого бар, где впервые знакомятся главные персонажи, называется «Мари», а в самом названии рассказа «Коибитотати-но мори» содержится фамилия писательницы. Это позволяет зарубежным исследователям рассматривать ее рассказ в рамках психоанализа. Ключевым понятием в данном случае для них становится «комплекс Электры». Название комплекса происходит от имени героини древнегреческой трагедии

¹⁸⁴ 森茉莉 Mori Mari. 恋人たちの森 Koibitotachi no mori [Лес влюбленных] // Mori Mari zenshū. Tokyo: Chikuma shobō, 1993. Pp. 50-51.

– дочери Агамемнона и Клитемнестры. Понятие «комплекс Электры» ввел ученик Фрейда Карл Юнг, обозначая им Эдипов комплекс у девочек. Другими словами, девочка становится очень привязана к своему отцу и, в результате, у нее появляется ревность по отношению к матери.

Исследователь Кит Винсент называет Мори Мари «японской Электрой» и демонстрирует, как в рассказе «Лес влюбленных» в образе юноши по имени Пауло, на самом деле, кодируется женский персонаж¹⁸⁵. Если рассматривать рассказ «Лес влюбленных» с точки зрения психоанализа, то, согласно данной теории, в образе Пауло Мори Мари изображает саму себя, в образе Гидо – своего отца, а в образе жены Гидо – свою мать. В такой иносказательной и неосознанной форме Мори Мари еще раз излагает свои переживания и скрытые чувства, связанные с утратой отца, которого она боготворила с детства. Свои рассказы об однополой любви она написала в возрасте 57 лет, когда осталась совсем одна, после череды двух неудачных замужеств.

Литературные произведения Мори Мари и комиксы представительниц «Союза 24 года Сёва» объединяет то, что их глубоко беспокоила тема человеческих взаимоотношений, а повествование строилось вокруг мужских персонажей. В частности, исследователи выделяют такие элементы в произведениях Мори Мари, роднящие их с жанром *сёнэн-ай*, как: 1) присутствие в истории красивого юноши, который привлекателен для женской аудитории, но в качестве объекта любви выбирает мужчину; 2) действие, разворачивающееся в европейских странах; 3) сюжет, согласно которому запретная любовь между мужскими персонажами непременно заканчивается трагическим финалом.

Если мы обратимся к ранним произведениям в жанре *сёнэн-ай*, то увидим, что очень часто местом действия в манге являются зарубежные

¹⁸⁵ Keith V. A Japanese Electra and Her Queer Progeny // *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. Pp. 64-79.

страны (Франция или Германия), герои принадлежат к европейской знати, а сама история нередко заканчивается гибелью одного из персонажей.

Как отмечает Нагаикэ Кадзуми, персонаж Пауло также представляет собой типаж «рокового мужчины» (*L'homme fatal*), т.е. своеобразную мужскую версию «роковой женщины», чья необычайная красота и сексуальная привлекательность приводит их любовников к трагическому финалу¹⁸⁶. В подобном типаже героя Нагаикэ видит протест против устоев патриархальной культуры, когда желание нарушить запрет и низвергнуть авторитет Отца выражается в такой завуалированной символической форме. Таким образом, мир художественного вымысла Мори Мари предвосхитил мир фантазий поколения женщин 1970-х годов, для которых замужество и гетеронормативное взросление казались все менее привлекательными¹⁸⁷.

С конца 1960-х гг., положение женщин в обществе начинает меняться. В Японии девушки все больше начинают вести самостоятельный образ жизни, пытаются реализовать себя в профессии и не спешат поскорее выйти замуж, отчего возникает так называемый феномен «отложенного замужества» (*postpone marriage*)¹⁸⁸. В это же время на волне студенческих восстаний формируется феминистское движение в Японии.

Подобные настроения проникают и в индустрию манги. Феминистских взглядов придерживалась Икэда Риёко – создательница популярной манги «Роза Версаля» (*ベルサイユのばら, Бэрусайю-но бара, 1972–1973*). Сеттинг этой рисованной истории переносит читателя во Францию времен правления Людовика XVI, а главной героиней становится Леди Оскар, относящаяся к типу «девушка в мужском костюме». По сюжету этой манги отец Оскар мечтал о рождении сына, поэтому воспитал свою дочь по мужским правилам.

¹⁸⁶ Nagaike K. "L'homme fatal" and (Dis)empowered Women in Mori Mari's Male Homosexual Trilogy // *Japanese Language and Literature*, Vol. 41, # 1, Apr., 2007. Pp. 40-41.

¹⁸⁷ Keith V. A Japanese Electra and Her Queer Progeny // *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. P. 69.

¹⁸⁸ Sakamoto K. Reading Japanese Women's Magazines: The Construction of New Identities in the 1970s and 1980s // *Media, Culture & Society*. 1999. Vol. 21(2). P. 174.

Оскар добилась больших успехов в военном деле и попала в королевскую гвардию Марии-Антуанетты, где защищала королеву до конца своих дней. Маскулинный образ Оскар продиктован не только отсылками к «Принцессе-рыцаре» Тэдзука Осаму, но и основан на более глубоком и не всегда очевидном пласте европейской культуры.

В 1970 году итальянский режиссер Лукино Висконти решает экранизировать роман Томаса Манна «Смерть в Венеции» (1912). Свою новую картину Висконти выстраивает вокруг образа прекрасного юноши. Поиски актера велись в разных городах, в том числе в Венгрии, Польше, Финляндии и СССР. В результате, из шести претендентов на роль польского юноши Тадзио был утвержден 15-летний швед Бьёрн Андресен – блондин с серыми глазами. В романе Томаса Манна Тадзио описывался как обладатель золотисто-медвяных волос и сумеречно-серых глаз¹⁸⁹.

В марте 1971 года во время мировой премьеры фильма «Смерть в Венеции» в Лондоне, на которой присутствовали Елизавета II и принцесса Анна, Висконти провозгласил Бьёрна Андресена «самым красивым мальчиком на свете»¹⁹⁰ (по яп. это изречение звучало как 世界一の美少年, *сэкай ити-но бисёнэн*). Это вызвало пристальный интерес к шведскому юноше, ему стали присылать письма поклонники со всего мира. Особенно много писем было от японцев. В 1971 году Бьёрн был приглашен в Японию, где выступил в рождественском шоу на телеканале «Фудзи ТВ». Японские фанаты приветствовали Бьёрна плакатами и держали наготове ножницы, чтобы отрезать клочок волос любимого кумира. Музыкальный продюсер Сакаи Масатоси подчеркивает, что приезд Бьёрна положил начало культуре айдолов в Японии¹⁹¹. В Японии айдолами (アイドル, *айдору*) называют

¹⁸⁹ Манн Т. Смерть в Венеции / Пер. с нем. Наталии Ман. М., Мюнхен: Im Werden Verlag, 2004. С. 14, 37.

¹⁹⁰ O Garoto Mais Bonito do Mundo (The Most Beautiful Boy In The World). Directed by Kristina Lindström and Kristian Petri, 2021 https://www.youtube.com/watch?v=ts_SEqMEUlc

¹⁹¹ Ibid, https://www.youtube.com/watch?v=ts_SEqMEUlc

молодых исполнителей и актеров, которые привлекают внимание публики, прежде всего, своей красивой внешностью. По приезде фирма «Сони» записала с Бьёрном песню под названием «Вдвоем навеки» (永遠にふたり, *Эйэн ни футари*), которую юноша исполнил на японском языке. Менеджер Макс Сэки, сотрудничавший с Бьёрном во время его приезда в Японию, говорит, что фильм «Смерть в Венеции» смог воплотить в реальности образ красивого юноши *бисёнэна* (美少年, *би*, «красота» + «мальчик», *сёнэн*).

Красивая внешность Бьёрна Андресена и сыгранный им персонаж – польский аристократ Тадзио (рис. 40) – вдохновили целое поколение авторов манги, особенно авторов манги для девочек, где персонажи с красивыми лицами и типаж *бисёнэна* ставятся во главу угла. Под сильным впечатлением от фильма «Смерть в Венеции» находилась и Икэда Риёко. В интервью она признается, что именно Бьёрн Андресен послужил моделью для образа Леди Оскар в манге «Роза Версаля»¹⁹² (рис. 41). Светлые волнистые волосы и военный мундир Оскар перекликаются с прической и одеждой Бьёрна из фильма. Впоследствии сероглазый или голубоглазый европеец с золотистыми локонами, о чем можно судить по цветным страницам и обложкам, станет излюбленным типажом в сёдзё-манге 1970-х гг.

Так, например, Оосима Юмико в манге «Родион Романович Раскольников» (ロジオンロマージュイチラスコーリニコフ, *Родзион Романуити Расукориникофу*, 1974) изображает Свидригайлова совершенно иначе, чем он описан в романе у Достоевского, как мужчина 50 лет с окладистой бородой. В манге он выглядит намного моложе, у него пышные длинные волосы, а одет он в темный плащ, застегнутый на пуговицы-петли (рис. 42). Более того, на задней цветной обложке манги мы видим, что у Свидригайлова копна светлых волос, одет он в военный мундир и держит в

¹⁹² Ibid, https://www.youtube.com/watch?v=ts_SEqMEUlc

руках крест с окровавленным основанием (рис. 43). Несомненно, что такой эффектный, но совершенно не каноничный образ Свидригайлова можно объяснить через сходство с имиджем Бьёрна Андресена, особенно во время его визита в Японию (рис. 44). Черты облика шведского актера ощущаются и в персонаже манги «Песня ветра и деревьев» – Жильбере Кокто, белокуром и строптивом красавце (рис. 45).

Влияние европейских экранных образов ощущается в комиксах еще двух ярких представительниц «Союза 24 года Сёва» – Такэмии Кэйко и Мото Хагио. При этом, для их подхода характерна более кропотливая работа с источниками, по сравнению с авторами сёдзё-манги прошлых десятилетий. Известно, что перед тем, как начать создавать мангу Такэмия Кэйко вместе с Хагио Мото, Масуяма Норие и Ямагиси Рёко отправилась в турпоездку по Европе в марте-апреле 1972 года¹⁹³. Позже свои воспоминания о путешествии женщины изложили в отдельном выпуске журнала манги в разделе под названием «Наши сердца все еще с Европой» (気分は今もヨーロッパ, *Кибун ва има мо Ёロッパ*, 1989). За время поездки они сделали множество фотографий, чтобы в точности воспроизвести в своих комиксах предметы материальной культуры европейских стран. В отличие от сёдзё-манги 1950-1960-х годов, для которых была характерна дружелюбная атмосфера европейских сказок и так называемая «воображаемая Европа», сёдзё-манга 1970-х годов тяготела к реализму и драме.

Такэмия Кэйко выбрала местом действия для своей революционной манги в жанре *сёнэн-ай* Францию, поскольку это позволило ей дистанцироваться от современного японского общества и соприкоснуться с европейской эстетикой: «Так случилось потому, что я осознала, что хочу дистанцироваться от реальности. Если бы я поместила действие в Японию, это было бы слишком грубо (*наманамасий*) и не очень приемлемо. В это

¹⁹³ Suter R. Re-centring Australia in the Shojo Imagination // *Women's Manga in Asia and Beyond*. Palgrave, 2019. P. 141.

время общее восхищение зарубежной культурой было все еще очень сильным. Век Голливуда подходил к концу, поэтому мы искали новые эталоны. Огромное количество журналов выпускало спецвыпуски, посвященные Европе. Ведь сама идея эстетики (*тамби*) пришла из Европы»¹⁹⁴.

Схожей дистанции придерживалась и Мото Хагио. Еще в юношеские годы в школьной библиотеке ей были доступны книги как японских, так и зарубежных авторов, но она все-таки предпочитала японской литературе зарубежную, поскольку это позволяло ей больше задействовать свое воображение и узнавать о правах и положении женщин. По этой причине из японских писателей она очень любила Миядзава Кэндзи, чьи рассказы давали ей большой простор для фантазии. В своем интервью она подчеркивает: «Это были такие американские писательницы, как Джин Стреттон-Портер и Луиза Мэй Олкотт, а позднее Люси Мод Монтгомери. «Таинственный сад», «Энн из зеленых крыш», «Ребекка с фермы Саннибрук», «Маленькие женщины»...во всех этих типичных книжках для девочек протагонисткой была девушка, попадающая во всевозможные приключения. Это были целые серии книг, и я все их прочла. После чего меня заинтересовали мифы Древней Греции и Рима»¹⁹⁵.

В своей недавно вышедшей автобиографической книге «Мальчик по имени Жильбер» (*少年の名はジルベール, Сёнэн-но на ва Дзирубэру*) Такэмия Кэйко вспоминает, как в 1960-е годы посетила выставку, посвященную французским художникам-пейзажистам Барбизонской школы (1825-1875). Ее поразило то, что в этих одиночных картинах чувствовалась богатая история и сила повествования. Больше всего ей понравилась картина Жана-Франсуа Милле «Дафнис и Хлоя», на которой влюбленные пастух и

¹⁹⁴ Ibid, p. 143.

¹⁹⁵ The Moto Hagio Interview conducted by Matt Thorn // The Comics Journal (Shojo Manga Issue) #269, 2005. P. 150.

пастушка ловили рыбу (рис. 46). Этот древнегреческий мотив часто обыгрывался в творчестве самых разных художников. «Дафнис и Хлоя» в исполнении Милле настолько понравились Такэмии, что у нее в комнате даже висел плакат с репродукцией этой картины¹⁹⁶. Фигуры пастуха и пастушки занимают на картине сравнительно небольшое пространство, в то время как большую часть полотна заполняет густой лес. И хотя картина выполнена в темных тонах, яркий поток света высвечивает босые ступни Дафниса, что заставило Такэмию впервые задуматься о мужском эротизме.

Затем появились и другие источники, которые позволили подготовить почву для создания комиксов об отношениях юношей. Этими источниками оказались европейская литература и кинематограф, с которыми молодых Такэмию Кэйко и Хагио Мото в основном знакомила Масуяма Норизэ – сценарист и по совместительству продюсер Такэмии. Она жила с ними по соседству, когда девушки в начале своей карьеры снимали одну квартиру на двоих в токийском районе Оидзуми. Именно здесь, в месте, которое позже будет известно как «Салон Оидзуми», им удалось собрать вокруг себя коллектив женщин-мангак – будущих представительниц «Союза 24 года Сёва».

Французский фильм «Особенная дружба», вышедший на широкие экраны в 1964 году, произвел на обеих художниц большое впечатление. Инициатором похода в кино также выступила Масуяма. Фильм был снят по одноименному роману французского писателя Роже Пейрефитта, который был написан еще в 1944 году. Фильм показывает историю дружбы старшеклассника Жоржа де Сарра и 12-летнего Александра Мотье, которые учатся в закрытой католической школе для мальчиков. Вскоре наставникам школы становится известно об их «особенной» дружбе. Они просят мальчиков исповедаться, Жорж соглашается, но маленький Александр

¹⁹⁶ 竹宮恵子 Takemiya Keiko. 少年の名はジルベール Shōnen no na wa Gilbert [Мальчик по имени Жильбер]. Tokyo: Shogakukan, 2016. P. 30.

продолжает твердить, что их отношения – это его личное дело. По дороге домой, не выдержав предательства и разлуки со своим старшим товарищем, он бросается с поезда и погибает.

Именно этот фильм во многом объясняет, почему первые работы в жанре *сёнэн-ай* были посвящены теме закрытых колледжей для мальчиков, и почему была выбрана подобная стилистика. Это, прежде всего, такие произведения, как 1-томная манга Хагио Мото «Ноябрьская гимназия» (1971) и ее продолжение, но уже под другим заголовком «Сердце Томаса» (1974, 3 тома), а также 17-томная манга Такэмии Кэйко «Песня ветра и деревьев» (1976–1984).

Но самой первой историей в жанре *сёнэн-ай* принято считать работу Такэмии «В беседке» (*サンルームにて, Санрумунитэ*), опубликованную на страницах спецвыпуска журнала «Сёдзё комикку» в 1970 году под первоначальным заголовком «И снег, и звезды, и ангелы...» (*雪と星と天使と, Юки то хоси то тэнси то...*). В этой манге рассказывалось о красивых юношах, влюбленных друг в друга, а действие истории разворачивалось в Европе¹⁹⁷.

Сразу после просмотра фильма «Особенная дружба» Хагио Мото приступила к созданию манги «Ноябрьская гимназия» (*11月のギムナジウム, Дзюити гацу-но гимнадзиум*, 1971), повествующую о закрытой немецкой школе для мальчиков. В то время для нее было в новинку печатать в девичьем журнале историю, где персонажами были одни только мальчики. Как заявляет в своем интервью Хагио Мото, она пыталась сделать женскую версию манги, но она получилась довольно смешной, поэтому в итоге она

¹⁹⁷ Welker J. Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga // *Mechademia* 6. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. P. 212.

решила остановиться на мужском варианте «Ноябрьской гимназии»¹⁹⁸. В центре этой рисованной истории – рассказ о разлученных в детстве братьях-близнецах Эрике и Томасе, которые случайно познакомились в школе. Во время школьных каникул Томас внезапно умирает от пневмонии, и Эрик начинает расследовать историю тайной любви его матери.

Затем Мото Хагио выпустила 3-томную мангу «Сердце Томаса» (トーマの心臓, *Тома-но синдзо*, 1974), где главный герой Томас Вернер кончает жизнь самоубийством и оставляет письмо своему возлюбленному Жюлисмолю. Томас поспорил, что Жюлисмоль влюбится в него, но тот никогда не питал к нему нежных чувств и отверг любовь юного мальчишки. Вскоре в школе появляется новый ученик, Эрик Фрюэлинг, который как две капли воды похож на погибшего Томаса. В этой работе Хагио Мото продолжает развивать тему братьев-близнецов – здесь, как и в «Ноябрьской гимназии», внезапная смерть персонажа снова влечет за собой терзания главного героя и череду новых расследований. К тому же, в самом начале манги мы наблюдаем кадры с игрой в футбол, очень похожие на сцену из фильма «Особенная дружба» (рис. 47).

Влияние фильма «Особенная дружба» ощущается и в манге Такэмии Кэйко «Песня ветра и деревьев» (風と木の詩, *Кадзэ то ки-но ута*, 1976–1984), которая считается классикой жанра *сёнэн-ай*. Действие этой манги разворачивается во французской академии Лакомбрад. В центре истории – взаимоотношения двух учеников Жильбера Кокто и Сержа Баттура, при этом Жильбер подвергается насилию в том числе и сексуальному со стороны более старших товарищей, его ожидает трагический финал. В визуальном плане заимствована не только тема мальчишеской гимназии, но и некоторые персонажи, а также теплица, как место романтических встреч (рис. 48).

¹⁹⁸ The Moto Hagio Interview conducted by Matt Thorn // The Comics Journal (Shojo Manga Issue) #269, 2005. P. 163.

Для создания манги «Песня ветра и деревьев» Такэмия Кэйко также собирала французские альбомы с иллюстрациями и фото. В частности, у нее был альбом с фотографиями Парижа от французского фотохудожника Эжена Атже (1857–1927) – одного из пионеров городской фотографии. Такую любовь к Франции Такэмии привила Масуяма Норизэ, обожавшая европейское кино и собиравшая буклеты к фильмам¹⁹⁹.

Что касается имени одного из главных персонажей «Песни ветра и деревьев» – Жильбера Кокто, то оно не случайно и отсылает к французскому писателю, художнику и кинорежиссеру Жану Кокто (1889–1963). Известно, что Такэмия и Хагио были хорошо знакомы с творчеством данного писателя, в особенности с его автобиографичным романом «Белая книга» (1928), где он пишет об осознании своей нетипичной сексуальности.

Кокто был эксцентричной творческой личностью, фривольным эстетом, известный своими гомосексуальными наклонностями. После войны в 1943 году он помог Жану Жене (1910–1986) – еще одному французскому писателю, затрагивающему в своем творчестве тему гомосексуализма, опубликовать его роман «Богоматерь цветов». Впоследствии имя Жана Жене послужило основой для названия японского журнала «June», публикующего с 1978 года мангу в жанре *сёнэн-ай* и ЯОЙ²⁰⁰. Фамилия Жене на японском – «Дзюнэ» (ジユネ) созвучна с английским словом «June» (джун, «июнь»), которое по-японски записывается точно так же, как фамилия французского писателя. Влияние журнала было настолько велико, что даже появился специальный термин «*сосаку дзюн*» (創作 JUNE, произведения в стиле журнала June), который использовался наравне с такими определениями, как *сёнэн-ай*, *тамби сёсэцу* и *бисёнэн-манга*. На заре своего существования в

¹⁹⁹ 竹宮恵子 Takemiya Keiko. 少年の名はジルベール Shōnen no na wa Gilbert [Мальчик по имени Жильбер]. Токио: Shogakukan, 2016. P. 147.

²⁰⁰ ЯОЙ (сокр. от 山なし、落ちなし、意味なし, *Яма наси, Оти наси, Ими наси* – «ни кульминации, ни развязки, ни смысла») – поджанр женской манги о сексуальных отношениях мужских персонажей.

журнале “June” был открыт раздел под названием «Классы рисования» (お絵描き教室, *О-экаки кёсицу*), редактором которого стала Такэмия Кэйко. Она помогала начинающим авторам в создании манги и давала рекомендации читателям – какие посмотреть фильмы или какую почитать литературу, чтобы быть в теме.

Существовали и другие произведения, посвященные теме закрытых школ для мальчиков, которые оказали влияние на стилистику жанра *сёнэн-ай*, как, например, британский драматический фильм «Если...» (1968) о протесте старшеклассников в английской частной школе или повесть Германа Гессе «Под колесом» (1906) об одаренном мальчике из провинции, отправленном учиться в элитную семинарию. Также Хагио Мото в своем интервью упоминает фильм францужско-итальянского производства «Смерть в Венеции»²⁰¹, в котором приехавший на отдых композитор оказывается очарован красотой польского юноши Тадзио, поэтому тема однополю любви в нем затрагивалась косвенно.

В поисках новой эстетики женщины-мангаки обращались в основном к европейскому кинематографу и литературе. Как женщин их интересовали мужские персонажи, но описание мужчин и взгляд на мужчину как предмет обожания они могли встретить только в произведениях гомосексуальной направленности. Поэтому творчество таких писателей, как Роже Пейрефитт, Жан Кокто, Жан Жене, а также фильмы «Особенная дружба» и «Смерть в Венеции», были восприняты представительницами «Союза 24 года Сёва» с воодушевлением и переосмыслены ими в русле их собственного манга-стиля, отличающегося красотой, изяществом и меланхоличностью.

Европа, как символ «Другого», стала для создательниц манги пространством экспериментов, где можно было, с одной стороны, убежать от

²⁰¹ The Moto Hagio Interview conducted by Matt Thorn // The Comics Journal (Shojo Manga Issue) #269, 2005. P. 161.

реальности в мир аристократизма и гламура, а с другой – в иносказательной форме заявить о проблемах насилия, издевательствах и притеснении слабых. Руководительница кастинга в фильме «Смерть в Венеции» Маргарета Кранц отмечает не только строгую красоту Бьёрна Андресена, но и его хрупкость и уязвимость²⁰².

Многие исследователи отмечают, что андрогинные персонажи жанра boy's love манги – это и не мальчики, и не девочки, а скорее представители так называемого «третьего пола». Однополые отношения между прекрасными юношами *бисёнэнами*, которые изображаются женщинами в манге жанров ЯОЙ и *сёнэн-ай*, – это всего лишь плод женской фантазии²⁰³, который имеет мало общего с отношениями между гееми в реальном мире. Мужские персонажи *сёнэн-ай* манги транслируют феминизированный образ европейца: «В этих историях идеальные представители мужского пола часто выглядят как европейцы, но при этом они несовершеннолетние, а их визуальная репрезентация выполнена пластичными линиями, создающими образ мягких, инфантильных, женоподобных мужчин, и соотносится с декоративными фонами, деревьями и цветами, точно так же, как в случае изображения женских персонажей»²⁰⁴.

В сёдзё-манге 1970-х гг. практически отсутствуют прямые цитаты образов европейской художественной культуры, но мы можем обнаружить отдельные элементы стиля ар-нуво, как, например, в 15-м томе манги «Песня ветра и деревьев» (рис. 49), которые представляют собой стилизацию. Самую раннюю стилизацию под живопись норвежского художника Эдварда Мунка обнаруживает Ёмота Инухико в манге Окада Фумико «Красная лоза» (赤い蔓

²⁰² O Garoto Mais Bonito do Mundo (The Most Beautiful Boy In The World). Directed by Kristina Lindström and Kristian Petri, 2021 https://www.youtube.com/watch?v=ts_SEqMEUlc

²⁰³ Keith V. A Japanese Electra and Her Queer Progeny // *Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. P. 70.

²⁰⁴ Antononoka O. Blonde is the new Japanese: Transcending race in shōjo manga // *Mutual Images*. Issue 1, 2016. P. 36.

草, *Акай цурукуса*, 1968)²⁰⁵. Сюжет этой манги рассказывает о нелегкой жизни молодого художника по имени Эдвард Блох, пережившего сначала смерть матери и сестры, а позднее – болезнь и кончину отца. После того, как мальчик посещает вместе с отцом могилу своих родственников, ему снится кошмарный сон, в котором появляются две головы, нарисованные в характерной для Мунка стилистике (рис. 50). Скорее всего, мальчик видит во сне свою мать и младшую сестру, умерших от туберкулеза. Экспрессивная техника Мунка используется здесь, чтобы передать нервное напряжение героя. Спустя некоторое время показано, как Эдвард приезжает из Парижа на похороны своего отца, где встречает подругу Софи, их объятия показаны через цитирование картины «Вампир» (1893), а на обложке титульной страницы ко второй части манги изображена голова Софии, напоминающая профиль девочки с зарисовок Мунка «Больной ребенок» (1886). Пережитые переживания делают Эдварда пациентом психиатрической больницы. Окада Фумико сочетает не только детали автобиографии самого Мунка, но и подчеркивает стилем его картин общий драматический посыл своей манги.

Наличие преимущественно скрытых цитат образов европейской художественной культуры в манге Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру подразумевает в то же время их шутовское обыгрывание и превращение отдельных образов в утилитарные вещи. Но сёдзё-манга 1970-х годов таких скрытых цитат не содержит, поскольку переходит на новый более серьезный уровень взаимодействия с источником, стремясь реалистично отобразить предметы европейского быта, поэтому любые шутки здесь сознательно убраны. В этих случаях становится уместна лишь стилизация, которая опять же призвана показать не обыгрывание образов, а авторский взгляд на происходящее, следующий атмосфере первоисточника.

²⁰⁵ 四方田犬彦 Yomota Inuhiko. 漫画原論 Manga genron [Основы манги]. Tokyo: Chikuma shobō, 1994. P. 280.

Тем не менее, в творчестве представительниц «Союза 24 года Сёва» можно проследить схожую стратегию, обозначенную еще Тэдзука Осаму, когда на создание персонажа влияют зарубежные кино-образы. Сочетаясь с черно-белой стилистикой манги, это создает уникальную атмосферу и порождает такой стилистический прием, как изображение андрогинного персонажа-европейца, распространившийся в сёдзё-манге с 1970-х гг.

3.3. Гравюры Гюстава Доре в работах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го

В предыдущем параграфе мы рассмотрели первые шаги в сторону стилизации образов европейской художественной культуры в японской манге, которые вылились в утонченную европейскую стилистику. В этом же параграфе мы обратимся к понятию стилизации более детально и рассмотрим примеры, когда автор непосредственно заимствует стиль другого художника и подчиняет его собственным творческим нуждам. Стилизация в данном случае понимается нами как синтез, когда автор находит точки соприкосновения со стилем предшествующего художника и пытается вписать его в собственный образный ряд, подчиняя визуальному языку современной манги.

Техника рисования манги и комиксов в целом основывается на принципах карикатурного изображения, нарисованного простыми линиями. Инструментами автора комиксов могут быть карандаш, шариковая ручка или перо с тушью. При этом одиночные иллюстрации или листы с карикатурами принято отличать от графических нарративов, представляющих собой серии последовательных изображений с зачатками примитивной раскадровки. Под раскадровкой в данном случае понимается деление листа бумаги вертикальными линиями на столбцы разной ширины, напоминающие продолговатые фреймы или узкие кадры современных комиксов. Такой прием кадрирования изображения (получивший название «метод аккордеона») впервые был использован швейцарским карикатуристом и

писателем Родольфом Тёпфером (1799–1846) в его юмористических графических повествованиях «История господина Вье-Буа» (*Histoire de Mr. Vieux Bois*, 1827), «История господина Жабо» (*Histoire de monsieur Jabot*, 1833), «История Альберта» (*Histoire d'Albert*, 1845) и др. При этом Тёпфер не использовал словесные пузыри, а сопровождал рисунки небольшими подписями в низу страницы (рис. 51).

Впоследствии графические повествования Тёпфера будут напечатаны с помощью метода автолитографии, когда автор рисует литографским карандашом на специальной бумаге и делает оттиск, и станут первыми книгами комиксов, а самого Тёпфера назовут «отцом комиксов». Усовершенствование в начале XIX века техники печати с помощью литографского камня позволило массово воспроизводить иллюстрированные материалы в газетах и книгах, а также позволяло авторам более свободно обращаться с линией, чем это было возможно в технике гравюры.

Тёпферу стали подражать другие художники, под его влиянием находился в начале своей карьеры молодой французский график-самоучка Гюстав Доре (1832–1883). Это особенно ощущается в первом альбоме литографий Доре «Подвиги Геркулеса» (*Travaux d'Hercule*, 1847), представляющем собой пародию на приключения героя греческой мифологии, где используется точно такое же членение листа бумаги на вертикальные столбцы-фреймы, как и у Тёпфера.

Морита Наоко в своей статье «Истоки повествовательной манги в творчестве Гюстава Доре»²⁰⁶ обращается к раннему периоду творчества художника с 1847 по 1854 гг., который она называет «комиксным» периодом (ドレの「漫画家」時代, *Доре-но мангака дзидай*)²⁰⁷. Преимущественно она

²⁰⁶ 森田直子 Morita Naoko. 長篇漫画の草創期におけるギュスターヴ・ドレ Chohen manga no sosoki ni okeru Gustave Dore [Истоки повествовательной манги в творчестве Гюстава Доре] // Bungei kenkyu No. 141, 2020. Pp. 105-117.

²⁰⁷ Ibid, p. 107.

анализирует его графический нарратив «Неприятности увеселительной поездки» (*Les Des-agrements d'un voyage d'agrement*, 1851), рассказывающий о путешествии супружеской четы в Савойя и швейцарские Альпы. Муж Сезар, прихватив с собой альбом для рисования, гуляет по горам и делает зарисовки природы, а под конец поездки встречается самого художника Доре, который рекомендует Сезару опубликовать свои работы в издательстве Обера. В этой истории художник часто изображает самого себя и дает субъективную точку зрения на происходящие моменты. Часто используется композиция, в которой несколько небольших рисунков (сцен) с подписями группируются на одной странице. В связи с этим Морита Наоко подмечает, что в этих рисунках присутствует порой неясный порядок чтения, а раскадровка далека от раскадровки современных комиксов, тем не менее Доре был одним из немногих художников, кто умел различными способами передать время и пространство в графическом нарративе²⁰⁸.

Также в этот период Доре был создан антирусский военный памфлет «История Святой Руси» (*Histoire de la Sainte Russie*, 1854) как реакция на Крымскую войну, в котором он в сатирической и язвительной форме осмысляет формирование Российской империи. В предисловии к изданию «Истории Святой Руси» в переводе на русский язык говорится: «В этой книге великое множество новшеств на самых разных уровнях – от взаимодействия изображения и повествования (никто раньше не начинал рассказ с черного квадрата, не иллюстрировал мысль пустыми «окошками» вместо картинок и не «заливал чернилами» часть страницы) до переключения между стилями и «говорящей» компоновки иллюстраций на развороте»²⁰⁹. В этом альбоме страницы не расчерчены на фреймы, но расположение самих картинок подразумевает определенную последовательность и хронологический порядок чтения. Поэтому, если вписать каждую отдельную сцену в

²⁰⁸ Ibid, p. 107, 110.

²⁰⁹ Доре Г. История Святой Руси / пер. с фр. Л. Рофварг. М.: Астрель, 2012. С. 5.

воображаемые границы, то получится аналог современного комикса или манги, где есть как одностраничные развороты, так и страницы с тремя-четырьмя и более кадрами на странице (рис. 52). Здесь, как и в «Неприятностях увеселительной поездки», используется схожая композиция рисунков и подписей к ним.

Совершенствование таланта Доре привело к тому, что, начав как карикатурист, он добился славы художника классической школы и стал плодотворно работать в области книжной иллюстрации. Он создал огромное количество иллюстраций к известным литературным произведениям Гомера, Рабле, Гете, Байрона, Бальзака, Шарля Перро, Сервантеса, Расина, Эдгара По и др., открыв тем самым грандиозный проект «Шедевры литературы», в котором проявился его талант выстраивать из серии рисунков графическое повествование. В 1855 году в возрасте 23 лет Гюстав Доре приступает к созданию иллюстраций к «Божественной комедии» Данте Алигьери (1265–1321). Изначально интерес французской публики к «Божественной комедии» ограничивался эпизодами «Паоло и Франческа» и «Уголино», но «в XIX веке поэма Данте приобретает все большую популярность: возникают многочисленные переводы комедии на французский язык, в газетах и специализированных журналах появляются критические статьи, а в промежутке между 1800 и 1930 гг. создано более двухсот произведений живописи и скульптуры, посвященных поэме»²¹⁰. Замысел Доре превратился в дорогостоящий проект, поэтому первую публикацию 1861 года художник профинансировал из собственного кармана. Успех «Иллюстрированного Инферно», серии гравюр к первой части «Божественной комедии», превзошел все ожидания, поэтому издательство поспешило выпустить иллюстрации к следующим частям комедии «Чистилище» и «Рай» одним томом в 1868 году. Гравюры Гюстава Доре, совмещавшие в себе черты

²¹⁰ Audeh A. Gustave Dore // The World of Dante. URL: http://www.worldofdante.org/gallery_dore.html (дата обращения 06.05.2020).

«обнаженных фигур Микеланджело, пейзажной традиции северной живописи и современной Доре популярной культуры»²¹¹, оказали огромное влияние на коллективное воображение, закрепив на долгие годы его стиль как образец визуальной интерпретации поэмы Данте.

В этом можно убедиться, если обратиться к японским комиксам Мидзуки Сигэру и Нагаи Го, в которых не только возникают аллюзии на различные серии гравюр Гюстава Доре, но и осуществляется попытка приспособить стиль художника XIX века к популярному медиа второй половины XX века. Возникает это в результате внешней схожести техники рисования, при которой черно-белый цвет гравюр и обилие штриховки становятся близки стилистике японской манги, рисуемой преимущественно в черно-белой гамме и использующей различные типы штриха. Например, штриховку горизонтальными или вертикальными линиями, а также штриховку в виде жгутиков *нава-ами* (ナワアミ) или штриховку в виде сеточки *какэ-ами* (カケアミ).

Во второй главе мы уже обращались к творчеству Мидзуки Сигэру, в котором удалось обнаружить визуальное цитирование картин Питера Брейгеля, Виктора Гюго, Макса Эрнста, Рене Магритта и др. Здесь же мы сконцентрируем внимание на стиле гравюр Гюстава Доре, который наиболее полно проявил себя в комиксах Мидзуки Сигэру, посвященных приключениям мальчика по имени Кавахара Сампэй, похожего на японского водяного *каппу*. Существует несколько версий историй про Сампэя. Самой ранней из них является манга «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1961–1962, 8 томов) периода магазинов книжного проката *касихонъя*, но в ней не было обнаружено каких-либо аллюзий или цитат образов европейской художественной культуры.

²¹¹ Ibid.

В 1968–1969 гг. в журнале «Сёнэн сандей» публикуется перерисованная версия манги «Сампэй водяной» с добавлением новых историй. Именно в этой версии манги удалось обнаружить целый ряд цитат на гравюры Гюстава Доре. Мидзуки Сигэру помещает цитаты без каких-либо пояснений или комментариев, поэтому обнаружить их становится нелегкой задачей для читателя. Единственной зацепкой может быть лишь некоторое несоответствие между стилем основного графического повествования и стилем включенных цитат, которые выбиваются из общего визуального ряда. Работа по обнаружению цитат осложняется еще и тем, что Мидзуки комбинирует цитаты сразу из нескольких источников: иллюстраций Доре к «Божественной комедии» (1855–1868) Данте, к повести Шатобриана «Атала, или Любовь двух дикарей в пустыне» (1863), к Библии (1866) и к поэме Джона Мильтона «Потерянный рай» (1874).

Мы проанализировали трех томное издание «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969) широкоформатной серии “Sun wide comics”. В первом томе на страницах 109-110 Мидзуки подражает стилю Доре из «Потерянного рая», цитируя его гравюры «Песнь вторая. Сатана пробирается вперед» и «Песнь девятая. Сатана низвергается вместе с рекою». Он использует их для изображения пейзажей потустороннего мира, вход в который совершенно случайно обнаруживают Сампэй и его друг Каппа, когда оказываются во дворце морского дракона под водой. Персонажи на них отсутствуют, т.е. эти рисунки выполняют исключительно функцию фонов и растягивают время в манге.

Далее глава «Загадочный кувшин» (ふしぎな甕, *Фусигина камэ*), впервые опубликованная в мартовском спецвыпуске журнала «Сёнэн сандей» 1969 года, рассказывает о том, как Сампэй вместе с друзьями-ёкаями находит

кувшин со сладостями²¹². Пытаясь дотянуться до новой шоколадки, Сампэй засовывает руку глубоко в кувшин и его волшебным образом затягивает внутрь. Мальчик оказывается в мистическом пространстве, где вскоре обнаруживает одноклассников, недавно пропавших без вести. Ребята пытаются найти выход из злосчастного кувшина и хоть какую-то еду. Первый день их странствий проходит в местности, напоминающей фонны с гравюр Гюстава Доре к «Божественной комедии» и повести «Атала»: «Ад. Песнь первая. Сумрачный лес» (с. 204, т.1), «Ад. Песнь первая. Данте перед львом» (с. 205, т.1), «Ад. Песнь шестая. Цербер» (с. 206, т.1), «Ад. Песнь 17-я. Полет на монстре» (с. 207, т.1), «Чистилище. Песнь 19-я. Ангел» (с. 207, т.1), «Ад. Песнь девятая. Посол небес» (с. 210, т.1), «Ад. Песнь вторая. День уходил...» (с. 210, т.1), «Ад. Песнь первая. Вергилий и Данте» (с. 212, т.1), «Атала и Шактас у костра» (с. 213, т.1) (рис. 53, 54, 55).

Мидзуки отбирает для изображения параллельного мира в главе «Загадочный кувшин» девять гравюр Гюстава Доре и располагает их таким образом, чтобы лучше проиллюстрировать логику собственного графического повествования (рис. 56–59). Например, он изображает сидящих вечером у костра ребят, что напоминает иллюстрацию, на которой Данте и Вергилий смотрят на звездное небо, а когда ребятам кажется, что они нашли выход, помещает сцену, стилизующую гравюру, на которой Данте и Вергилий покидают сумрачный лес. В следующий момент Мидзуки стилизует гравюру из «Аталы» с изображением дымящегося костра, чтобы показать, как изголодавшимся ребятам наконец удалось найти источник пищи. Таким образом, Мидзуки через мрачную атмосферу стиля Доре демонстрирует, как герои сначала оказываются в неизведанном и опасном месте (как у Данте в сумрачном лесу), но все же находят путь к спасению.

²¹² Перевод главы см. Приложение 2.

Во втором томе манги «Сампэй водяной» также был стилизован целый ряд гравюр из «Потерянного рая» и «Божественной комедии» в разрозненном порядке. В начале тома можно увидеть стилизацию фонов манги с гравюр «Потерянный рай. Песнь седьмая. Стекаются водяные толпы» (с. 21), «Ад. Песнь восьмая. Вход в город Дис» (с. 22), «Ад. Песнь третья. Харон сзывает стаю грешных» (с. 23), «Чистилище. Песнь 25-я. Горный склон в бушующем огне» (с. 63), «Ад. Песнь 17-я. Герион» (с. 69), «Потерянный рай. Песнь первая. Роковой для Египта день» (с. 70). Затем в середине тома – «Потерянный рай. Песнь четвертая. Сатана взирает на рай» (с. 85), «Потерянный рай. Песнь четвертая. Ангел и Уриил» (с. 85), «Ад. Песнь 13-я. Бегущие сквозь лес самоубийц» (с. 86), «Ад. Песнь вторая. Беатриче является Вергилию» (с. 87), «Ад. Песнь четвертая. Поэты из Лимбо» (с. 104), «Ад. Песнь 16-я. Плающие души Улисса и Диомеда» (с. 105). И под конец тома – «Потерянный рай. Песнь девятая. Сатана низвергается вместе с рекою»²¹³ (с. 130), «Ветхий завет. Видение четырех зверей. Даниил 7:2-3» (с. 154-155), «Потерянный рай. Песнь первая. Сатана поднимается из озера» (с. 275) «Ад. Песнь 18-я. Фаида» (с. 281). Мидзуки в данном случае использует либо фрагменты, либо композиции гравюр полностью, убирая с них персонажей Доре и заменяя их персонажами манги (рис. 60, 61), а порой и вовсе оставляя заимствованный пейзаж без каких-либо действующих лиц.

Вероятно, нами были идентифицированы не все гравюры Доре, встречающиеся в манге, но даже перечисленные примеры дают понять, насколько большой круг образов приводит Мидзуки Сигэру. Он умело соединяет визуальный язык манги, его черно-белую стилистику с акцентом на линии, и стиль гравюр XIX века, внешне очень похожий на современную мангу. Мидзуки задействует целые композиции или фрагменты из европейского изобразительного искусства именно в те моменты, когда герой

²¹³ Некоторые гравюры Мидзуки повторяет в своей манге несколько раз.

переносится в другое пространство. Это может быть пространство, подразумевающее горы или, наоборот, подземелье или преисподнюю, а также воображаемое пространство, в котором разворачивается сон главного персонажа. Мидзуки подчеркивает самим графическим стилем инаковость параллельного мира, когда на фоне предельно реалистичных и мрачных пейзажей действуют карикатурно нарисованные герои.

Помимо того, что Мидзуки опирается на готовые репрезентации ада, заимствуя образы из творчества европейских художников, и вводит в стилистику манги различные приемы Доре, как, например, изображение панорамного вида сквозь горное ущелье (рис. 62) или расходящиеся в стороны лучи света (рис. 63).

Нагаи Го (р. 1945) – еще один автор манги, для которого гравюры Доре послужили основой для создания собственного произведения. Прежде всего, он известен как автор популярной юношеской манги и знаменит тем, что придумал образ гигантского робота, управляемого человеком изнутри. В целом, для него характерны провокационные произведения в жанрах черного юмора, ужасов и эротики.

Но в начале 1990-х гг. он обращается к нехарактерному для себя драматическому произведению и создает мангу по классике мировой литературы. «Божественную комедию» Данте (*ダンテの神曲物語*, *Дантэ-но синкёку моногатари*) он читал еще в детстве благодаря изданию мировой литературы для детей. Это издание было снабжено иллюстрациями Гюстава Доре, созданными в середине XIX в. И хотя иллюстрации публиковались не в полном объеме, именно они произвели на будущего автора манги неизгладимое впечатление. Воображение юного Нагаи Го захватили образы фантастических чудовищ и нечеловеческих страданий. Несмотря на всю сложность поэмы, Нагаи Го пытался понять суть культурных и религиозных особенностей средневековья.

Долгие годы Нагаи Го вынашивал мысль оживить гравюры Доре с помощью выразительных средств манги. Уже в зрелом возрасте он смог осуществлять эту мечту, когда к нему обратились из редакторского отдела с просьбой создать мангу по поэме итальянского поэта Данте Алигьери²¹⁴. Результатом его работы стала манга «Божественная комедия Данте» (ダンテ神曲, *Дантэ синкёку*, 1994), разделенная на тома «Ад. Начало», «Ад. Конец» и «Чистилище и Рай».

Главный герой «Божественной комедии» сам Данте Алигьери, который после изгнания из родной Флоренции встречается древнеримского поэта Вергилия и вместе с ним пребывает, сначала, во всех девяти кругах Ада, затем в семи кругах Чистилища и в конце концов – на семи небесах Рая. Описания «хождений» в загробный мир были широко распространены в средневековой литературе, но Данте создал поистине грандиозную картину мира, где на своем пути он встречается Адама и Еву, героев и чудовищ языческой древности и праведников христианской эпохи. При этом поэма была написана не на латыни, а на народном итальянском языке. Название «комедия», по заверениям самого Данте, означает всякое поэтическое произведение среднего стиля «с устрашающим началом и благополучным концом»²¹⁵. В данном случае, понятие Данте отличается от современного понятия «комедии».

Данте признавался, что его поэма «многомысленна», в ней есть как дословный смысл, так и иносказательный. Как отмечает переводчик Михаил Лозинский, символика «Божественной комедии» заключается в следующем: «заблудившийся в порочном мире человек, руководимый разумом (Вергилием), восходит к Земному Раю, чтобы затем, наставляемый

²¹⁴ 永井豪 Nagai Gō. *ダンテ神曲上 Dante Shin kyoku jō* [Божественная комедия Данте. Начало]. Токуо: Кōdansha, 1998. P. 360.

²¹⁵ Данте А. Божественная комедия с иллюстрациями Гюстава Доре / Пер. с ит. М.Л. Лозинского. М.: АСТ, 2021. С. 14.

откровением (Беатриче), вознестись к Раю Небесному»²¹⁶. Также Лозинский говорит о том, что «образы Данте насквозь проникнуты символическим смыслом, и в то же время они в высшей степени реалистичны. Создания своей мечты он видит с какой-то повышенной отчетливостью и с такой же отчетливостью воплощает их в слове. И взаимопревращение людей и змей в Аду, и озаренные скалы Чистилища с упавшею на них черною тенью Данте, и хороводы огней в небесных сферах встают в глазах читателя, как наяву»²¹⁷. Этот символизм позволит сначала художнику Гюставу Доре, а в последствии автору манги Нагаи Го, воссоздать знаменитую поэму средствами визуального языка: «Именно от умения работать с символами и зависит выразительный потенциал комиксиста. [...] Система кодов в руках художника становится азбукой, средствами которой он доносит самые разные сообщения, сплетающиеся в затейливый узор эмоционального взаимодействия»²¹⁸.

Нагаи Го, с одной стороны, переносит в мангу сюжет «Божественной комедии» Данте, а с другой – для визуального воплощения цитирует практически всю серию гравюр Гюстава Доре, насчитывающую около 130 оттисков. Для Нагаи Го было важно не разрушить видение мира, представленное гравюрами Гюстава Доре. Характерный для гравюр тип штриха был воспроизведен автором манги, чтобы приблизить комикс к оригиналу, хотя для самой манги такой стиль штриховки не характерен.

В манге используются различные способы перенесения гравюр Доре. Если говорить о расположении на странице, то Нагаи Го помещает некоторые изображения на одностраничные или двухстраничные развороты (рис. 64), а также использует развороты на одну треть листа с добавлением нескольких кадров слева или справа (рис. 65, 66). Другие перенесенные

²¹⁶ Там же, с. 14.

²¹⁷ Там же, с. 16.

²¹⁸ Айснер У. Комикс и последовательное искусство / Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. С. 13.

изображения, напротив, занимают сравнительно небольшое место на странице манги и разбиваются на кадры, где с помощью крупного или дальнего планов объекты и персонажи приближаются или удаляются от взгляда читателя. В целом, используется различный спектр комиксовых средств, чтобы рассказать историю графическим способом. При этом Нагаи Го «переводит» для нас многие сложные места поэмы на язык манги, объясняет значение встречающихся аллегорий. В манге даже используются отдельные страницы-пояснения про мифических существ или древнегреческих героев, например, про Медузу Горгону, Ахиллеса, Кентавров и т.д. (рис. 67). Также присутствуют дополнительные ретроспективные сцены, рассказывающие о жизни Данте и его встрече с Беатриче. Они выполнены уже в стилистике манги.

У Нагаи Го не было необходимости вносить изменения в структуру «Божественной комедии», но он решил сделать акцент на любовной линии между Данте и его возлюбленной Беатриче. Известно, что Данте любил Беатриче платонической любовью, впервые он познакомился с ней в возрасте 9 лет. Но он не мог взять ее в жены, поскольку был помолвлен с другой. Беатриче умерла в возрасте 25 лет. Потрясенный столь ранней кончиной девушки, он рассказал о любви к ней в своем первом произведении «Новая жизнь» (1292–1293), сочетающем прозу и поэзию. Но этого ему показалось недостаточно, поэтому Данте решил создать в ее честь небывалый памятник слова. В «Божественной комедии» преображенная Беатриче, как Высшая Мудрость и Откровение, возносит поэта к постижению высшей любви.

В послесловии манги Нагаи Го отмечает трудности, с которыми ему пришлось столкнуться, и эти трудности культурного характера. Поскольку Данте жил в другое время и принадлежал другой культуре, у него были другая мораль и вероисповедание. В поэме для Нагаи Го было много непонятных сцен. Наибольшее затруднение вызвало то, почему Данте считал плохим язычество, религию, существовавшую до Христианства. Поэтому

Нагаи Го обратился к дополнительным источникам при изображении Сатаны – иллюстрациям Доре из «Библии» и «Потерянного рая».

В беседе с Танигути Эрия, японским переводчиком «Божественной комедии», Нагаи Го понял, что должен создать собственную версию этого произведения: «Я считаю, что мое произведение, доведенное до законченной истории, в которой я оживил статичные картины Доре и с помощью средств манги воссоздал мир в промежутках между этими картинами, все-таки отличается от образов, нарисованных Доре»²¹⁹. Поэтому, даже несмотря на то, что он пытался в точности следовать стилю Гюстава Доре, у него все равно получилось произведение, образы которого порождают атмосферу, отличную от первоисточника.

На примере манги «Божественная комедия Данте» становятся отчетливо видны приемы Постмодернизма, для которого главным становится установка на развлекательность, размытие границ между элитарным и массовым, сочетание проблемности и занимательности. Не случайно Нагаи Го в послесловии к своей манге говорит о развлекательности произведения Данте, используя английский термин «интертеймент»: «Рисую мангу по “Божественной комедии”, я снова и снова восхищался тем, как интересная структура поэмы, делает ее развлекательным произведением. Даже в наше время поэт Данте мог бы быть выдающимся драматургом»²²⁰.

Нагаи Го добавляет к стилю гравюр Гюстава Доре выразительные средства манги. Этими средствами становятся: 1) экспрессивность или преувеличенность эмоций персонажей (рис. 68), 2) добавление в пространство картины словесных пузырей или оноματοпоэтических слов (рис. 69, 70), 3) изображение карикатурных персонажей на реалистичном фоне (рис. 71, 72), 4) придание персонажам динамики с помощью линий движения

²¹⁹ 永井豪 Nagai Gō. ダンテ神曲上 Dante Shin kyoku jō [Божественная комедия Данте. Начало]. Токуо: Kōdansha, 1998. P. 364.

²²⁰ Ibid, p. 362.

(субъективное движение) (рис. 73, 74). В результате он вводит в язык гравюр XIX века конвенциональные знаки комикса.

Несмотря на то, что в истории европейского или японского искусства можно обнаружить протоформы словесных пузырей (надписи на свитках или клочках бумаги), все же добавление современной формы словесных пузырей полностью меняет природу картины. Как отмечает философ Дэвид Кэрриер: «В целом, пузыри использовались в исторической живописи, но включение словесных пузырей в картины Джотто или Рафаэля создает очень странный эффект, разрушая картину. У старых мастеров не было нужды пояснять свои истории с помощью слов. [...] Поскольку искусство старых мастеров рассказывало истории без каких-либо слов на картине, подобные добавления в живописное пространство выглядели не эстетично. Даже после появления комикс-стрипов, в модернистском искусстве редко можно встретить использование словесных пузырей».²²¹ Это замечание верно и по отношению к другим элементам комикса, таким как ономапопея или линии движения, зачатки которых можно обнаружить и в более ранних предметах искусства (например, линии для отображения потока света или течения воды у Доре), но свой потенциал и новые значения они приобрели только как элементы искусства комиксов XX века.

Следует отметить, что Нагаи Го делает акцент на обыгрывании гравюр Доре, посвященных Аду. При этом гравюры Чистилища и Рая занимают его внимание значительно меньше и объединены под обложкой всего одного тома манги. И в этом кроется ключ к пониманию тематики его произведений в целом.

Нагаи Го известен широкой публике не «Божественной комедией Данте», а совсем другими произведениями. Как правило, это подростковая манга и аниме о гигантских роботах, как, например, «Мазингер Зет» (マジン

²²¹ Carrier D. The Aesthetics of Comics. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000. P. 38.

ガーZ, *Мадзинга дзэтто*, 1972–1974), о персонажах с суперсилой, как в «Данте повелитель демонов» (魔王ダンテ, *Мао Данте*, 1971) и «Девилмене» (デビルマン, *Дэбирумэн*, 1972–1973), или сексуализированных девушках-роботах, как в случае с «Милашкой Хани» (キューティーハニー, *Кюти Хани*, 1973–1974). Но даже в этом пристрастии к гигантомании, к изображению протагонистов с темным прошлым и обнаженных героинь ощущается влияние гравюр Гюстава Доре и христианской символики, которые несомненно присутствуют в творчестве Нагаи Го. Образы и символы западной культуры преломляются самым причудливым образом в рамках японской массовой культуры, делая возможным, например, союз человека и дьявола в манге «Девилмен», в котором демоническая сверхсила начинает служить на благо человечества.

Истоки подобного отношения кроются в традиционной религии японцев *синто*, где нет разделения на плохих и хороших божеств, а злодеяние можно искупить через добрые поступки. Так, упоминаемый в древнем мифологическом своде «Кодзики» бог Сусаноо из-за своего буйного характера сначала оскверняет покои своей сестры Аматаэрасу, но позже становится героем, победив восьмиглавого и восьмихвостого змея.

Судить о том, какое колоссальное влияние оказали поэма итальянского писателя и гравюры французского художника на воображение будущего автора манги можно, если сопоставить образы персонажей из его популярных произведений с образами из иллюстраций Гюстава Доре. Ренессансная нагота, мрачные образы демонов и Сатаны, могущественные гиганты и монстры, горные пейзажи – все это объединяет иконографию двух художников. Но у Нагаи Го эти образы получают иной вектор развития, не столько устрашая публику, сколько эпатируя ее и развлекая.

Особенности манги Мидзуки Сигэру, которой часто приписывают суровый стиль манги *гэкига*, по нашему мнению, вырастает из традиции европейской гравюры, что отчетливо видно по тем натуралистичным пейзажам в его манге, выглядящим инородно при наличии карикатурных и упрощенных персонажей.

В начале третьей главы мы рассмотрели механизм того, как персонажи японской манги стилизуются под белую расу, что приводит к формированию так называемой «расовой абстракции». Стилизация позволяет изображать как персонажей японцев, так и не японцев в одинаковой манере. В сёдзё-манге особую популярность приобретает такой стилизованный персонаж как красивый юноша европеец. Этот персонаж конструируется на основе образов главных героев европейского кино, где ключевая роль отводится актеру Бьёрну Андресену, воссоздавшему на экране образ прекрасного юноши, который стал близок такому типу японских комиксов, как «бисёнэн» (красивый юноша).

В этой главе мы рассмотрели как стилизацию персонажей, так и стилизацию окружающих фонов. В первом случае стилизация под европейский сеттинг и стилизованные персонажи-европейцы формируют уникальную эстетику сёдзё-манги. Во втором случае, заимствуется стиль конкретного европейского художника для изображения отдельных локаций или всей манги в целом. Происходит процесс сближения стиля европейской гравюры со стилем японской манги, при котором в язык гравюры вводятся конвенциональные знаки японского комикса.

Объединяет стратегию стилизации и в первом, и во втором случае роль другого, которая выражается, например, в том, что типаж красивого юноши *бисёнэна* помогает убежать в мир грез или заявить о социальных проблемах.

Глава 4. Пародирование и гротескность образов европейской художественной культуры в японской манге 1990–2020-х гг.

4.1. Искусство итальянского Возрождения в популярной манге Куроки Юсин и Нода Сатору

Современная японская манга, как явление культуры второй половины XX века, развивается в условиях постмодернизма, для которого характерно свободное обращение с наследием прошлого в форме художественного заимствования или реинтерпретации. Крупнейший представитель постмодернизма в литературе Умберто Эко в своих «Заметках на полях “Имени розы”» отмечает, что модернизм (в искусстве ему соответствует авангардизм) пытался избавиться от образа и наследия прошлого, поэтому тяготел к абстрактному искусству, чистому холсту, в архитектуре – к дому-коробке, в литературе – к коллажам Берроуза и т.д.²²² Постмодернизм стал своеобразным ответом модернизму, поскольку он не отменяет образ и не уничтожает прошлое, а переосмысливает образ – иронично, но без наивности²²³. Поэтому в данной главе мы попробуем применить термин «иронизм» к образам европейской художественной культуры в японской манге XXI века. При этом следует учитывать, что механизмы иронизирования в постмодернистском произведении могут быть не распознаны самим читателем-зрителем, тем не менее он продолжит вовлекаться в произведение: «Ирония, метаязыковая игра, высказывание в квадрате. Поэтому если в системе авангардизма для того, кто не понимает игру, единственный выход – отказаться от игры, здесь, в системе

²²² Эко У. Заметки на полях «Имени розы». М.: АСТ, Астрель, 1999. С. 28.

²²³ Там же, с. 29.

постмодернизма, можно участвовать в игре, даже не понимая ее, воспринимая ее совершенно серьезно»²²⁴.

Исследователи японской поп-культуры при описании теоретических сдвигов в истории аниме и манги, связывают их, как правило, с эпохой постмодерна. Так, например, теоретик и писатель Оцука Эйдзи (1958 г.р.) в своей монографии «Теория потребления нарративов»²²⁵ опирается на постмодернистскую концепцию метанарративов Жан-Франсуа Лиотара²²⁶ из книги «Состояние постмодерна». Согласно Лиотару в период постмодерна наступает кризис универсальных дискурсов и больших идеологических программ (нарратив прогресса, нарратив социализма, победы рационального знания и др.), поэтому прежние большие нарративы теряют свою привлекательность и распадаются на более мелкие фрагменты – малые нарративы. Оцука Эйдзи считает, что в создании малых нарративов начинают активно участвовать сами потребители, в том числе поклонники японской поп-культуры. Свой анализ Оцука основывает на потреблении шоколадок «Биккуриман» (ビックリマンチョコレート, *Биккуриман тёкорэто*), которые были чрезвычайно популярны в Японии в 1987–1988 гг. Сами шоколадки не представляли никакой ценности как продукты питания. Потребителей интересовали, прежде всего, наклейки, прилагавшиеся к этой шоколадке. Оцука пишет, что потребители (преимущественно дети) забирали наклейки и выбрасывали шоколадки без всяких сожалений.

Особенностью этих шоколадок было то, что они не были основаны на какой-либо манге или аниме-сериале. Оцука задается вопросом о том, что же все-таки заставляло детей продолжать покупать эти шоколадки, и приходит к

²²⁴ Там же, с. 29.

²²⁵ 大塚英志 Otsuka Eiji. 物語消費論：「ビックリマン」の神話学 Monogatari shōhiron: Bikkuriman no shinwa gaku [Теория потребления нарративов: Изучение мифа вокруг шоколадок «Биккуриман»]. Токуо: Shinyōsha, 1990. 244 p.

²²⁶ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / пер. с фр. Н.А. Шматко. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. 160 с.

выводу, что создатели шоколадок «Биккуриман» продавали детям не сладости и даже не наклейки, а большой нарратив или метанарратив (大きな物語, *окина моногатари*). Этот нарратив нужно было собрать из фрагментов более мелких нарративов (小さな物語, *тиисана моногатари*): на лицевой стороне наклейки был напечатан персонаж и его название, а на оборотной – фрагмент истории о нем.

Такая форма «потребления» продуктов культуры прослеживается, например, при чтении комиксов-манга, которые разбиты на множество томов, или при просмотре аниме-сериалов, которые состоят из большого количества эпизодов. Каждая новая серия аниме или каждый новый том манги приближают нас к разгадыванию большого нарратива. Также Оцука подчеркивает важность последовательности в потреблении нарратива (秩序, *тицудзё*), т.е. движение от начала и до конца. Такой тип потребления нарратива уподобляется видеоигре, когда воображаемая вселенная не видна целиком и сразу, а новые локации открываются после прохождения определенных заданий. Фанаты также активно включаются в потребление нарратива, когда, например, выискивают какие-то ошибки в сюжете или, наоборот, пытаются разгадать тайны и найти дополнительную информацию.

Оцука Эйдзи выделяет еще одну важную особенность такого процесса. Опасность большого нарратива состоит в том, что фанаты могут сами участвовать в создании собственных малых нарративов, придумывая дополнительные ответвления от основной истории. Такая ситуация наиболее ярко прослеживается в так называемых любительских комиксах *додзинси*, когда непрофессиональные художники создают истории с героями популярных произведений. Это необязательно пародия или плагиат, а скорее сотворчество. Причем в Японии для этих целей существует ярмарка любительских комиксов «Комикет», где фанаты могут совершенно свободно

продавать свои иллюстрации или комиксы небольшими тиражами (50 или 100 экз.), основанные на сюжете и персонажах известных франшиз.

Еще один значительный теоретик постмодерна в японской поп-культуре – философ Адзума Хироки (1971 г.р.) демонстрирует, что появление субкультуры японских поклонников аниме, манги, видеоигр и фильмов со спец-эффектами *токусацу* не является исключительно японским феноменом, а связано, прежде всего, с американизацией японской поп-культуры после Второй мировой войны в период с 1950-х по 1970-е гг.: «История культуры фанатов-отаку это история адаптации того, как была “одомашнена” американская культура»²²⁷. И этот процесс он связывает, в первую очередь, с заимствованием техники лимитированной анимации, появившейся в США в 1940-е годы как альтернатива реализму и полной анимации Диснея. Именно техника лимитированной анимации, позволявшая сократить количество кадров до 8 или даже до 6 кадров в секунду, была внедрена Тэдзука Осаму в первом аниме-сериале «Могучий Атом» 1963 года и стала ключевой техникой для развития всего жанра телевизионного аниме в Японии.

Уже с 1970-х гг., согласно Адзума Хироки, происходит разделение режиссеров на два лагеря: 1) экспрессионистов (Оцука Ясао, Миядзаки Хаяо, Такахата Исао), создающих аниме-фильмы в технике полной анимации; 2) нарративистов (Ринтаро, Ясухико Ёсикадзу, Томино Ёиюки), творящих в технике лимитированной анимации²²⁸. Рождение уникальной эстетики японского аниме Адзума связывает с деятельностью режиссеров-нарративистов, сумевших через заимствованные у американцев мультипликационные технологии породить собственный ориентированный на японских фанатов-отаку стиль анимации, что нашло отражение в аниме-

²²⁷ 東浩紀 Azuma Hiroki. 動物化するポストモダン・オタクから見た日本社会 *Dōbutsukasuru postmodan: Otaku kara mita nihon shakai* [Анимализация постмодерна: японское общество глазами фанатов-отаку]. Tokyo: Kōdansha, 2001. P. 20.

²²⁸ *Ibid.*, p. 22.

сериалах «Космический крейсер Ямато» (宇宙戦艦ヤマト, *Утю сэнкан Ямато*, 1974-1975) и «Мобильный воин Гандам» (機動戦士ガンダム, *Кидо сэнси гандаму*, 1979-1980). Поэтому процесс формирования сообщества поклонников аниме и манги в Японии принято отсчитывать с 1970-х гг. Адзума выделяет три этапа в формировании сообщества *отаку*:

1. 1945-1970 – препостмодерн;
2. 1970-1995 – постмодерн первого периода;
3. 1995- по н.в. – постмодерн второго периода или анимализация.

Адзума подчеркивает, что особенностью эстетики японского аниме является формирование образа псевдо-Японии, в которой элементы традиционной японской культуры, прежде всего относящиеся к эпохе Эдо (самобытной эпохе без примесей иностранного влияния), причудливым образом сочетаются с элементами западной культуры. Он приводит в пример часто встречающийся в японской поп-культуре образ японской жрицы *мико* в традиционном японском одеянии кимоно с широкими штанами хакама, к которому запросто добавляется ведьмовская метла, рассказы об астрологии и ношение элементов японской школьной формы²²⁹. В результате образы аниме и манги носят гибридный характер, поскольку формируются в условиях американизации японской культуры.

Адзума Хироки соглашается с идеями Оцука Эйдзи о том, что в современных условиях покупатели потребляют не сами культурные продукты, а нарративы, которые с ними связаны. Но он развивает теорию малых нарративов дальше и констатирует, что с середины 1990-х гг. наступает не просто распад больших нарративов на малые нарративы (фрагменты и продукты мерчандайза), а формируется поколение фанатов-отаку, которые утрачивают интерес к нарративу в целом. И утрату нарратива

²²⁹ Ibid., p. 25.

начинает восполнять персонаж, который становится важнее сюжета. В этой ситуации сюжет начинает привязываться к персонажу.

Как утверждает Адзума, персонажи аниме и манги – это не чей-то уникальный дизайн, а комбинация заранее известных любимившихся элементов. Эти элементы, называемые им элементы *моэ* (萌え要素, *моэ-ёсо*), становятся частью так называемой «базы данных» (データベース, от англ. database). Термин «моэ» (萌え) появился в конце 1980-х гг. и, по одной из версий, произошел от ошибочного написания слова «*моэагару*» (燃え上がる, «вспыхнуть» или «сгорать от любви») на клавиатуре компьютера. При наборе японских слов вводится сначала транскрипция, после чего компьютер предлагает различные варианты написания одинаково звучащих иероглифов. Одним из вариантов, предложенных компьютером, было слово «*моэ*»/«*моэру*» (萌え/萌える, досл. «прорасти», «давать ростки»), что с радостью и было воспринято фанатами²³⁰.

Словом «моэ» принято обозначать чувство умиления и обожания, испытываемое при виде любимых персонажей аниме и манги или поп-идолов. К *моэ*-элементам относятся детали одежды (фартук горничной, школьная форма), аксессуары (очки, шляпы, носки, колокольчики), формы причесок (торчащие словно антенны пряди волос), атрибуты животных (ушки, хвосты, лапки) и др. Например, это может проявляться у поклонников в предпочтении персонажей в очках (眼鏡萌え, *мэганэ-моэ*) или персонажей с оголенными ключицами (鎖骨萌え, *сакоцу-моэ*)²³¹. Обычно *моэ*-элементы носят визуальный характер, но также они могут быть представлены в виде

²³⁰ Шумилова А.Ю. Эпоха *моэ* и постмодернизма в японской поп-культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 26.

²³¹ オタク語事典 Otaku go jiten 2 [Энциклопедический словарь отаку. Том 2]. Токуо: Bijutsu shuppansha, 2009. P. 84.

особой манеры речи персонажа, сеттинга, сюжетных клише или движений тела. Таким образом, наравне с «потреблением нарративов», Адзума постулирует появление «потребления базы данных», что знаменует фетишизацию продуктов культуры и как результат наступление эпохи анимализации ²³², когда общество получает возможность быстро удовлетворять свои базовые (животные) желания.

Теперь на первый план выходит не качество истории, а способность произведения вызывать эмоции восхищения и любви к вымышленному персонажу. Такая тенденция наметилась еще в 1970-е гг., но в полной мере смогла воплотить себя лишь в середине 1990-х с выходом на экраны аниме-сериала «Евангелион нового поколения» (*新世紀エヴァンゲリオン*, *Син сэйки Эвангэрион*, 1995, сокр. «Евангелион») режиссера Анно Хидэаки, когда влияние постмодерна стало ощущаться в полной мере. В этом сериале персонажи подросткового возраста становятся пилотами гигантских роботов. Роботы называются Евами (Ева-00, Ева-01, Ева-02) и борются с Ангелами (первый Ангел назван Адамом, второй – Лилит, в честь первой жены Адама в Каббале, и т.д.) – инопланетными существами не похожими на канонических христианских ангелов и принимающими геометрические, человекоподобные или зооморфные формы. Визуальный ряд аниме-сериала насыщен различными религиозными символами Христианства и Иудаизма, а само его название отсылает к традиции «Евангелия», но интерпретируются эти символы весьма вольным образом, хаотично и противоречиво. Философ Николай Афанасов отмечает по этому поводу: «Любопытно, что большинство религиозных символов, которые появляются в аниме, не получают комментария от главных персонажей по ходу развития сюжета.

²³² Анимальность – термин, который впервые употребил французский философ русского происхождения Александр Кожёв в книге «Введение в чтение Гегеля» (1947). Он рассматривает развитие человеческого общества, в основе которого лежат животные желания. По его мнению, постисторическое состояние есть возврат к исходной *анимальности* – к общественно-гарантированному потреблению как единственно возможной цели человеческого существования.

Таким образом, адресатом религиозной визуальной и вербальной семиотики выступает зритель»²³³. Поэтому фанатов интересовали не столько перипетии сюжета аниме, сколько дизайн персонажей и окружающий сеттинг. Фанаты были очарованы образами главных героев сериала: школьником Икари Синдзи – пилотом «Евангелиона-01» и молчаливой девочкой с голубыми волосами Аянами Рэй, пилотирующей «Евангелион-00». Это привело к появлению любительских комиксов и эротических иллюстраций с главными героями «Евангелиона», а также к увлечению конструировать фигурки больших роботов, демонстрируя тем самым заинтересованность фанатов, прежде всего, в самих данных (базе данных), которые они легко извлекали из оригинального произведения и воплощали с их помощью свои собственные фантазии.

С конца 1990-х гг. появляются персонажи манги, которые сочетают в себе качества других известных персонажей. Адзума называет это «цитатами» (引用, *иньё*), «влияниями» (影響, *эйкё*) или «пародиями» (パロディ, *пароди*), т.е. описывает ситуацию, когда «автор находится под влиянием другого автора, и он или она цитирует эту работу, а в некоторых случаях и пародирует ее»²³⁴. Таким образом, он повторяет в своей книге идеи интертекстуальности, выдвинутые ранее Юлией Кристевой в статье «Бахтин, слово, диалог и роман» (1967).

Отталкиваясь от идей Оцука Эйджи и Адзума Хироки, становится понятен новый подход к созданию манги с конца 1990-х гг., и в особенности образов персонажей, которые аккумулируют в себе элементы нескольких культур и новую образность глобальной культуры. Теоретик Ито Го также

²³³ Афанасов Н.Б. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме Neon Genesis Evangelion // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 134.

²³⁴ 東浩紀 Azuma Hiroki. 動物化するポストモダン・オタクから見た日本社会 Dōbutsukasuru postmodan: Otaku kara mita nihon shakai [Анимализация постмодерна: японское общество глазами фанатов-отаку]. Tokyo: Kōdansha, 2001. P. 73.

отмечает этот водораздел в своей книге «Тэдзука мертв», когда говорит об изменении дискурса манги, в котором важное место раньше отводилось Тэдзука Осаму. Считалось, что со смертью Тэдзука пропали по-настоящему захватывающие истории и наступил кризис индустрии манги. Но Ито Го не согласен с таким мнением и пытается продемонстрировать в своей книге, что изменились лишь способы создания истории.

Для него, в частности, новым хитом становится популярная манга «One Piece. Большой куш» (ワンピース, Ван Пис, 1997 – н.в.), которая была создана еще в конце 1990-х и продолжает выходить до сих пор, насчитывая по состоянию на 2023 год 105 томов. Эта манга о приключениях команды пиратов «Соломенной шляпы» разворачивается в вымышленной вселенной, умело сочетающей в себе романтику эпохи пиратства и кругосветных мореплаваний с атрибутами современной эпохи (например, живые улитки *дэндэн-муси*, взаимодействующие друг с другом телепатически посредством радиоволн и выполняющие функцию телефонов и прочих средств связи в манге). Пираты обладают различными суперспособностями благодаря силе дьявольского фрукта. Например, главный герой Манки Д. Луффи способен сжимать и растягивать свое тело, как резина. Манга «One Piece» содержит огромное количество персонажей, поэтому ее автор Ода Эйитиро опирается на достаточно пестрый образный ряд.

На страницах 4-го тома манги можно встретить, например, такого персонажа, как капитан Джанго (рис. 75). Его образ конструируется из таких элементов, как очки-сердечки Элтона Джона; черная шляпа и костюм, белые перчатки и носки Майкла Джексона, фараонская борода (отсылка к клипу Джексона “Remember the Time”), лунная походка; лицо, как у солиста группы «Аэросмит» Стивена Тайлера.

Другой не менее запоминающийся персонаж – бог Энель (рис. 76), впервые появляющийся в 27 томе манги, заимствует преимущественно иконографию буддистских и индуистских божеств: барабанчики за его

спиной напоминают японского бога грома Райдзин, длинные мочки ушей – Будду, оранжевые шаровары и золотые браслеты на запястьях и щиколотках – бога Вишну, а лицо – американского рэп-исполнителя Эминема в белой бандане.

Ода Эйитиро также активно работает с образами из кинематографа, как японского, так и зарубежного. Например, для создания внешности трех адмиралов Сакадзуки Акаину, Кудзан Аокидзи и Борсалино Кидзару из Морского дозора он опирается на японских актеров Сугавара Бунта, Мацуда Юсаку и Танака Куниэ (рис. 77). При этом прозвища адмиралов отсылают к японской сказке о мальчике Момотаро, родившемся из персика, который отправился в поход на остров демонов Онигасима вместе со своими друзьями – собакой (*ину*), фазаном (*кидзи*) и обезьяной (*сару*)²³⁵. Эксцентричный глава королевства Камабакка Эмпорио Иванков (рис. 78), одевающийся как драг-квин, представляет явный оммаж на доктора Фрэнк-эн-Фертера в исполнении Тима Карри из фильма «Шоу ужасов Рокки Хоррора» (1975), а член команды пиратов «Соломенной шляпы» киборг Фрэнки носит похожую гавайскую рубашку как актер Джим Керри из фильма «Ace Ventura» (1994) и т.д.

Это далеко не полный список всех прототипов персонажей манги «Ван Пис», но он дает понять, что Ода Эйитиро создает своих персонажей с опорой на *моэ*-элементы, среди которых можно заметить особые детали одежды и аксессуаров, специфические движения тела или манеру речи персонажей. При этом к этому списку *моэ*-элементов добавляются элементы зарубежной медиакультуры второй половины XX – начала XXI вв. В отличие от своих предшественников, Ода Эйитиро цитирует известных медийных личностей, живущих в наше время.

Автор манги, действующий в рамках Постмодерна, не разрушает старый образ, а пересобирает его в соответствии с языком новых визуальных

²³⁵ Дословно прозвища адмиралов можно перевести как «красная собака» (Акаину), «синий фазан» (Аокидзи) и «желтая обезьяна» (Кидзару).

медиа. Происходит перекодирование образов в рамках стилистики манги, и это перекодирование часто реализуется в ироническом ключе или выглядит как пародия. Ричард Рорти, описывая ироника – приверженца принципов иронизма – говорит о том, что «его метод – переописание, а не заключение»²³⁶. Это происходит из-за того, что комиксы как вид искусства используют не реалистичные методы отображения, они часто выглядят как пародия, т.е. происходит столкновение реализма с карикатуризмом. Хотя сами авторы комиксов заявляют, что не хотели нарушать оригинальную ауру произведения, тем не менее визуальный язык манги накладывает свой отпечаток.

Настоящим гимном постмодерна становится манга Куроки Юсин «Подростковый Ренессанс Давида» (思春期レネサンス！ダビデ君, *Сисюнки Рунэсансу Дабидэ-кун*, 2018–2019, 4 тома), изобилующая образами европейской художественной культуры, начиная с мастеров эпохи Возрождения, импрессионизма, постимпрессионизма и заканчивая художниками XX века. В первом томе обыгрываются образы с картин и скульптур Микеланджело, да Винчи, Боттичелли, Родена, Винченцо де Росси, Огюста Ренуара, Паоло Веронезе, Гюстава Моро, Вильяма Бугро, Одилона Редона и Альфонса Мухи.

Главный герой манги – японский старшеклассник по имени Давид в точности напоминает известную скульптуру Давида, созданную Микеланджело в 1501-1504 гг., с небольшим отличием лишь в том, что одет он в японскую школьную форму *гакура* (рис. 79). При этом его друг-одноклассник представлен скульптурой Писающего мальчика в своем естественном нагом виде, без какой-либо одежды. Одноклассницы Давида – девочки Венера и Мона Лиза – списаны с картин Боттичелли («Рождение Венеры») и Леонардо да Винчи. В отличие от мужских персонажей, лица

²³⁶ Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность / Пер. с англ. И. Хестановой, Р. Хестанова. М.: Русское феноменологическое общество, 1996. С. 109.

девушек нарисованы в стилистике манги и об их принадлежности к образам ренессансных картин напоминают только прически. Давид пытается наладить отношения с противоположным полом, но постоянно испытывает робость и смущение или обуреваем непристойными помыслами, от чего попадает в самые нелепые ситуации. Его соперником становится верзила из соседнего класса по имени Голиаф, выглядящий не как старшеклассник, а скорее как взрослый мужчина с бородой и в шлеме викингов.

Если на страницах американских комиксов образы взрослых мускулистых супергероев отсылают к мифологическому архетипу Геракла²³⁷, то персонажи сёнэн-манги, в большинстве случаев, лишены такого явного проявления мускульной силы и физической мощи. Их стройные, молодые, ненакачанные тела призваны показать преобладание силы духа над плотью. Поэтому в основе многих нарративов лежит использование такого архетипа, как Давид, побеждающий Голиафа: «Японская аудитория очарована идеей превосходства силы духа над физической плотью, а также идеей мастерства, превосходящего мускулы. <...> В комиксах для мальчиков маленькие Давиды постоянно встречают огромных Голиафов, возможно потому, что многие японцы хотели бы видеть себя в качестве сильных духом Давидов в мире грубых гигантов»²³⁸.

Образ Давида, красивого и атлетически сложенного мужчины, «рассыпается» под действием выразительных средств манги (иногда трещины на теле Давида появляются в буквальном смысле), отчего Давид выглядит еще более карикатурно и нелепо. Мы наблюдаем прием иронизирования над классической скульптурой Давида, одетого в форму японского школьника и выражающего эмоции в преувеличенной форме, как это обычно делают персонажи манги. Например, у него может идти носом кровь, когда он видит соблазнительную Венеру.

²³⁷ Эко У. Миф о супермене // Роль читателя: исследование по семиотике текста. СПб., 2007. С. 179.

²³⁸ Buruma I. A Japanese mirror: Heroes and villains of Japanese culture. London, 1984. P. 133.

Разберем одну из сцен в первом томе манги «Подростковый Ренессанс Давида», в которой влюбленный в Венеру Давид пытается сблизиться с девушкой. В разговоре с подругой Венера упоминает слово «эттингу», которое Давид трактует как предложение заняться непристойностями (エツチ, *этти* – «грязный», эротический жанр аниме и манги). Когда Давид приходит заняться «эттингу», то вскоре понимает, что девушка на самом деле имела в виду технику создания офорта (エツチング, *эттингу*, офорт). Разочарование главного героя показано через композицию скульптуры Микеланджело «Пьета» (Pieta, от итал. «сострадание»), согласно которой Богородица держит на коленях Иисуса, снятого с креста (рис. 80). В манге изображена Венера, оплакивающая якобы мертвого Давида, где для пущей убедительности добавлен конвенциональный манга-символ *хитодама*, означающий «испустить дух» (рис. 81). В результате первоначальное значение «Пьеты» приобретает в манге прямо противоположный смысл, указывая на мнимые и преувеличенные страдания главного героя по поводу несостоявшейся интимной встречи с возлюбленной, что и создает комический эффект.

Узнать все многообразие образов европейской художественной культуры в манге помогают специальные справочные страницы под названием «Введение в искусство Ренессанса» (ルネサンス美術入門, *Рунэсансу бидзюцу нюмон*). Они знакомят читателя с краткой биографией того или иного художника и картинами, процитированными в манге.

Куроки Юсин не просто заимствует образы европейской художественной культуры для отдельных сцен из манги, но строит визуальный язык своей манги на основе этих известных образов, повторяя некоторые из них на протяжении всех четырех томов. Таким новым символом манги, к примеру, становится фигура грешника, закрывающего

лицо одной рукой, с фрески «Страшного суда» (1536-1541) Микеланджело – в манге эта фигура обозначает разочарование (рис. 82). Символом радости или мечтательного удовольствия становится выражение лица со скульптурной группы «Экстаз святой Терезы» (1645-1652) Джованни Лоренцо Бернини (рис. 83). Скульптура «Умиряющего раба» Микеланджело используется в ситуации, когда главный герой манги испытывает замешательство (рис. 84).

В похожем фривольном и комедийном ключе обыгрываются образы европейской скульптуры в манге Нода Сатору «Золотое божество» (*ゴールデンカムイ*, *Горудэн камуи*, 2014-2022, 31 том). Эта манга рассказывает о поисках золота айнов группой бывших участников Русско-японской войны. Так, в 26-м томе манги «Золотое божество» автор заимствует позу со скульптуры Микеланджело «Пьета» и переносит ее на антагонистов манги – лейтенанта Цуруми Токусиро, держащего на руках раненного товарища Усами (рис. 85). Трогательную сцену прощания нарушает последняя фраза, сказанная Усами. В художественном переводе ее можно было бы представить, как «Токусиро, я сейчас скончаюсь от радости», хотя она имеет под собой явный эротический подтекст, переводящий все в грубую насмешку²³⁹.

В японской культуре истоки похожего отношения к религиозным сюжетам можно обнаружить в шуточных книгах *сярэбон* эпохи Эдо – в повести «Мудрецы в веселом квартале» (*聖遊郭*, *Хидзири-но юкаку*, 1757), где описывается как Конфуций, Лао-цзы и Будда Шакьямуни посещают публичный дом. *Сярэбон* относились к так называемой «литературе бренного

²³⁹ Данная фраза (*嬉しくて... イッちゃいますますがね篤四郎さん*, *урэсикутэ...иттяимасуганэ Токусиро-сан...*) содержит глагол «ику» (行く, идти), который записывается здесь не иероглифами, а слоговой азбукой катаканой (イク), отчего образуются дополнительные значения: 1) умереть, перейти черту (омоним 逝く, ику); 2) достичь оргазма. Поэтому, в ответ на похвалу своего командира, рядовой Усами иронично заявляет: «Токусиро, я сейчас кончу от радости».

мира» *укиё-дзоси* (浮世草子), в которой описывалась жизнь простых горожан и ценилось то, что не ценилось прежде. Литература *укиё-дзоси* презиралась высшим сословием. В отместку писатели *укиё-дзоси* потешались над утонченными вкусами и моралью аристократии и превращали священное в скабрёзные шутки, переворачивая все с ног на голову.

Образы европейской художественной культуры в рассматриваемых примерах современной манги «Ван Пис», «Пубертатный Ренессанс Давида» и «Золотое божество» присутствуют преимущественно в форме пародии, где первоначальные значения искажаются и приобретают прямо противоположные смыслы. Хотя современными авторами движет вовсе не желание выразить протест по отношению к высокой культуре, а скорее общая тенденция ироничного осмысления культурного наследия прошлого, особенно если это прошлое касается истории другой страны. Происходит иронизирование над «базой данных» – когда персонажи манги строятся не только по принципу комбинации разных узнаваемых или не очень узнаваемых элементов, но и делают это в подчеркнуто насмешливом, эклектичном и каламбурном ключе.

4.2. Искусство Северного Возрождения в альтернативной манге Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро

В 1964 году был основан журнал «Гаро» (ガロ), ставший площадкой для авторов манги, не вписывающихся в каноны популярной мейнстрим-манги. На страницах этого экспериментального журнала авторы могли проявлять свою самобытность, касаться взрослых тем, давать волю своей фантазии. Изначально в «Гаро» публиковалась манга жанра *гэкига*, представлявшая собой преимущественно суровые самурайские истории. Позднее вектор журнала сменился в сторону исключительно взрослой аудитории, печатая «альтернативную» или андеграундную мангу, которая

отличалась от популярных коммерческих изданий разнообразием стилей и не ограничивалась в цензурном плане подборкой тем.

Именно с журнала альтернативной манги «Гаро» начинали свой творческий путь Маруо Суэхиро (1956 г.р.) и Фуруя Усамару (1968 г.р.) в возрасте 24-х и 25-ти лет. Выразительные средства их манги, которую принято относить к направлению комиксов «Новой волны», несколько отличаются от того визуального языка, который распространен в популярных японских комиксах. В них отсутствует опора на символы *манпу*, а сам художественный стиль тяготеет к реализму и авангардизму. Нет в них и справочных страниц-пояснений, а аудитория состоит преимущественно из читателей 18+.

Прежде всего, эти двое авторов манги интересны нам, поскольку их объединяют симпатии к творчеству нидерландского художника Иеронима Босха (наст. имя Йерун ван Акен, 1450-1516), чья гротескная эстетика оказалась близка современному поджанру *эро-гуро*, в котором Маруо Суэхиро и Фуруя Усамару работают на протяжении долгих лет.

Изначально *эро-гуро-нансэнсу* (エロ・グロ・ナンセンス, сокр. от «эротика, гротеск, бессмыслица») зародился как литературный жанр в 20-30-е гг. XX века и наиболее ярко заявил о себе в рассказах «Красная комната» и «Человек-кресло» Эдогавы Рампо и романе «Догра Магра» Юмэно Кюсаку. Для *эро-гуро-нансэнсу* были характерны декадентские настроения, погоня за наслаждениями или чем-то необычным, включая телесные уродства и увечья. Существовало даже такое понятие, как *рёкися* (猟奇者) – «охотники за необычным» или «праздношатающиеся», обозначая горожанина, бесцельно слоняющегося по городу в поисках острых ощущений. По утверждению Минами Хироси жанр *эро-гуро-нансэнсу* выполнял роль непрямого протеста против милитаристского режима японского правительства 1920-1930-х гг., когда сексуально заряженные и

откровенно странные темы снимали напряжение и недовольство общества, находящегося в жестких тисках военной пропаганды²⁴⁰. Позднее этот жанр перекочевал в японское изобразительное искусство и сейчас известен под своим сокращенным названием, как *эро-гуро*. Элемент «бессмыслицы», подразумевающий неправдоподобность и юмор, из него был убран, превратившись в изображения преимущественно с сексуальным подтекстом и демонстрацией насилия.

Эстетизация жестокости в японском искусстве уходит корнями в гравюру *укиё-э*, которая относится к появившемуся в XIX веке жанру *мудзан-э* (無惨絵, «картины жестокости») или *тимидоро-э* (血みどろ絵, «кровавые картины»). После падения сёгуната Токугава и перестановок в правительстве Японию сотрясают ожесточенные кровавые схватки между самураями и сторонниками восстановления власти императора. Молодые художники Цукиока Ёситоси и Утагава (Отиаи) Ёсику откликаются на эти события через творчество и создают серию гравюр «Двадцать восемь знаменитых убийств в стихах» (英明二十八衆句, *Эймэй нидзюхассюку*, 1866-1869). Так, на одной из гравюр «Фукуока Мицуги с разлетевшимися листами бумаги и отсеченной головой» запечатлен реальный случай, когда 27-летний врач устроил кровавую резню в чайном домике «Абурая» в 1796 году. Впав в ярость из-за ревности, он убил троих и ранил шестерых людей.

Серией гравюр «Двадцать восемь знаменитых убийств в стихах» вдохновлялись писатели Акутагава Рюносукэ, Эдогава Рампо и Мисима Юкио. Влияния этих гравюр не избежал и Мидзуки Сигэру. Его манга «Гэгэгэ-но Китаро» начинается со сцены в больнице, где одному из пациентов переливают кровь ёкаев (родителей Китаро), из-за чего он превращается в ходячего мертвеца (рис. 86). Его кроткая согбенная поза и

²⁴⁰ Riechert J. Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no Oni" // Journal of Japanese Studies, Vol. 27 1, 2001. P. 115.

особенности внешности напоминают призрака с одной из гравюр серии «Двадцать восемь знаменитых убийств в стихах» (рис. 87).

К созданию новой версии «Эймэй нидзюхассюку» Маруо Суэхиро приступил вместе с Ханава Кадзуити (1947 г.р.) в 1988 году, выпустив артбук на английском и японском языках «Соревнование произведений эпох Эдо и Сёва. Мудзан-э. Двадцать восемь знаменитых убийств в стихах» (江戸昭和 競作 無惨絵英明二十八衆句, *Эдо Сёва кёсаку мудзан-э эймэй нидзюхассюку*, или “Bloody Ukiyo-e in 1866 & 1988”). В книге представлены как старинные гравюры *мудзан-э* Цукиока Ёситоси и Отиаи Ёсику, так и современные гравюры *мудзан-э* Маруо Суэхиро и Ханава Кадзуити. На новых гравюрах изображены знаменитые преступники XX в. (например, японка Абэ Сада, немецкие серийные убийцы Петер Кюртен, Фриц Хаарман и др.), а также герои литературных произведений, в том числе и жанра *эро-гуро-нансэнсу* (из рассказов Эдогава Рампо и Юмэно Кюсаку).

Некоторые из них повторяют композицию гравюр XIX века, как, например, гравюра Маруо Суэхиро «Девочка-змея» (へび少女, *хэби-сёдзё*) (рис. 88). С одной стороны, ее название отсылает к одноименной манге Кадзуо Умэдзу, а с другой – напоминает композицию гравюры Утагава Ёсицуя, на которой Минамото Ёримицу вместе со своими товарищами пытается схватить разбойника Хакамадарэ Ясусукэ, который сидит на дереве справа и с помощью магии создает иллюзию битвы черного медведя с огромной змеей (рис. 89). В манге Маруо «Шоу уродов господина Араси» (в оригинале – 少女椿, *Сёдзё цубаки*, досл. «Девочка Цубаки», 1984) в качестве фона также используется фрагмент японской гравюры – триптиха Утагава Куниёси «Ватанабэ-но Цуна, Саката-но Кинтоки, Усуи-но Садамицу» (主馬佐酒田公時・鞍肩尉碓井貞光・瀧口内舎人源次綱, *Сюмэносукэ Саката-но Кинтоки, югэй-но дзё Усуи Садамицу, такигути*

утопэри Гэндзи Цуна), на котором самураи заняты игрой в шашки *го*, а один из них жестоко обращается с мальчиком, подносящим чай (рис. 90, 91). Сюжет гравюры связан с мистическим сюжетом, поскольку в момент игры самураев околдовывает паук Цутигумо.

Помимо обращения к традиционному японскому искусству, Маруо Суэхиро и Фуруя Усамару находят эстетику жестокости и гротеска в европейском искусстве. Таким автором для них становится Иероним Босх, который стал вновь актуален в XX и XXI веках. «Если воспринимать художника как скриптора, как рупор эпохи, как выразителя своего времени, то и причину популярности Иеронимова наследия надлежит искать в сходстве современности с Поздним Средневековьем. Тогда, как и нынче, картина мира претерпевала небывалые трансформации, характеризовалась сменой парадигм, ожесточенным спором и компромиссным слиянием уходящих и приходящих ценностей, ориентиров, приоритетов. <...> Босх кодировал эпоху политических, религиозных, культурных перемен. [Его] Визуальные гибриды – выражение гибридизации идей. Быть может, поэтому Иеронимовы картины стали столь созвучны современному зрителю, варящемуся в *постмодернистском тигле* перманентного становления мира, объять и объяснить который уже не могут формулы былых идеологий и других метанарративов»²⁴¹.

Несмотря на то, что Босх творил в период Возрождения, его полотна сложно соотнести с существовавшими в то время идеями гуманизма, скорее они уводят зрителя в мир фантазии и предрассудков. Как отмечает исследовательница творчества Босха Валерия Косякова: «Нельзя сказать, что Босх был очень популярен, востребован во время своей жизни и после смерти. Его живопись и стиль принципиально отличаются от школы Возрождения – Босх ближе к миниатюре, а сегодня даже напоминает

²⁴¹ Косякова В.А. Код Средневековья. Иероним Босх. М.: АСТ, 2020. С. 7-8.

легкость повествования комикса. В нем нет перспективы и математизации пространства – он плоть от плоти средневековой визуальности»²⁴².

Дань почтения творчеству нидерландского художника отдает Фуруя Усамару в короткой манге «Истоки наготы» (裸体の起源, *Ratai-no kigэн*), впервые опубликованной в четвертом номере журнала “Comic Cue” 1997 г. В одном из интервью он признается, что искусство Босха является для него любимым источником вдохновения²⁴³. В отличие от других анализируемых работ, «Истоки наготы» выполнена в цвете. Она полностью заимствует стиль и образный ряд из центральной и правой створки триптиха Босха «Сад земных наслаждений» (рис. 92). Главная героиня здесь рождается из цветка печали и ее одетый вид вызывает негодование у обнаженных обитателей «Сада», они называют девушку уродливой и заставляют ее раздеться (рис. 93). Обнаженная героиня затмевает своей красотой других обительниц сада, но чуть было не погибает из-за зависти соперниц, которые насылают на нее огромную сову с ядом. Девушку спасает другая птица, которая переносит ее в «лес нагих тел», чтобы та смогла отыскать истину и понять, кем она является на самом деле. В этом лесу известные философы, мыслители и художники, искавшие истину (Леонардо да Винчи, Босх, Кант, Ницше, Эйнштейн и Иисус Христос), представлены в виде различных неодушевленных предметов (рис. 94). Главная героиня должна снять с себя все лишнее, чтобы познать себя, т.е. даже ту оболочку, в которой родилась. Она буквально снимает всю плоть до скелета и перерождается в новом цветке.

Позднее эта история войдет в состав сборника под общим названием «Сад» (Garden, 2000), объединившим под одной обложкой семь рисованных манга-историй, на которые стиль и образы Босха оказали непосредственное

²⁴² Женщины в науке: Валерия Косякова о феминизме, творчестве и научном поиске // РГГУ. 11.02.2022. URL: <https://www.rsuh.ru/news/detail.php?ID=824794>

²⁴³ Lehmann T. Manga: Masters of the Art. N.Y.: Collins Design, 2005. P. 74.

влияние. Обложка манги «Сад» также выполнена в стилистике Босха (рис. 95). Обыгрывание известных образов европейской художественной культуры на титульных страницах или обложках манги, а также стилизация под определенные стили искусства (например, ар-нуво), является одной из стратегий авторов манги для продвижения продукта.

Одним из таких примеров обыгрывания можно указать обложку первого тома манги «Кратер» (ザ・クレーター, *Дза курэта*, от англ. The Crater, 1969-1970) в собрании сочинений Тэдзука Осаму от издательства «Коданся», стилизованную под картины-аллегии итальянского живописца Арчимбольдо (рис. 96). Манга на супергеройскую тематику Икэгами Рёити «Человек-паук» (スパイダーマン, *Супайдаман*, 1970-1971) обыгрывает статую «Давида» Микеланджело, демонстрируя его в сине-красном костюме супергероя с цветком розы в руке (рис. 97). Интересный пример также представляет собой обложка к титульной странице короткой манги «Fire-ball» («Огненный шар», 1979) Отомо Кацухиро, цитирующая «Автопортрет в сферическом зеркале» (1935) Маурица Эшера, но вместо человека на рисунке показан робот, а шар в его руке оказывается головой самого робота (рис. 98). Еще один пример достаточно распространенной цитаты – картина Эдварда Мунка «Крик» на обложке манги «Осколки ужаса» (魔の断片, *Ма-но какэра*) Ито Дзюндзи, славящегося историями в жанре хоррор (рис. 99). Как видно из вышеприведенных примеров, каждый из авторов осмысляет известные образы европейского искусства, привнося в них свои дополнения. При этом перечисленные комиксы не содержат каких-либо цитат художественных образов, ограничиваясь лишь их обыгрыванием на обложках. Стилистика этих обложек выполняет роль вступления, предваряя тематику самих произведений о метаморфозах человеческого тела, супергерое с телом как у античной статуи, искусственном интеллекте или холодящих душу рассказах.

Опору на иконографию Босха можно заметить и в творчестве Маруо Суэхиро, для которого коллаж образов, заимствованных из кинематографа, живописи и скульптуры, очень характерен. Сам автор манги является большим фанатом немых фильмов немецкого экспрессионизма и сюрреализма, в частности таких работ, как «Кабинет доктора Калигари» (1920), «Андалузский пес» (1929), «Золотой век» (1930) и др. «Я полагаю, что немые фильмы очень близки манге, поскольку в них нет живой речи и они полагаются исключительно на визуальные эффекты»²⁴⁴ – отмечает Маруо в одном из своих интервью.

Так, в его манге «Смеющийся вампир» (笑う吸血鬼, *Варау кюкэцуки*, 2000–2004), рассказывающей о паре молодых вампиров, главный персонаж Мори Коносукэ, чтобы скрыть следы превращения в кровопийцу, носит на лице маску, как в фильме «Человек-слон» (1980) Дэвида Линча, а один из второстепенных персонажей списан с актера Бела Лугоши в роли Дракулы из одноименного фильма «Дракула» (1931). При этом имя главной героини манги Мияваки Луна – отсылка к вампирше Луна из американского фильма «Знак вампира» (1935). Из живописи Маруо цитирует картины Арнольда Бёклина «Чума» (1889) и «Остров мертвых» (1880-1886), а также изображает сов, как на картинах Иеронима Босха.

Но наибольший интерес для нашего исследования представляет манга «Необыкновенная история острова Панорама» (パノラマ島綺譚, *Панорама то кидан*, 2008). С одной стороны, она адаптирует сюжет одноименной повести Эдогава Рампо, которая публиковалась в журнале «Синсэйэн» с 1926 по 1927 гг. А с другой – она наполнена восхитительными по красоте визуальными образами и отсылками к европейскому искусству. За эту работу

²⁴⁴ Lehmann T. *Manga: Masters of the Art*. N.Y.: Collins Design, 2005. P. 105.

художник был удостоен Культурной премии Тэдзуки Осаму в 2009 г. в номинации «Новая жизнь» (新生賞, *синсэйсё*).

Помимо «Необыкновенной истории острова Панорама», в 2009 г. Маруо Суэхиро адаптировал рассказ Эдогава Рампо «Гусеница» (芋虫, *Имомуси*, 1929), рассказывающий об искалеченном солдате времен японской интервенции в Сибирь. В следующем году он выпустил артбук «Панорама Рампо» (乱歩パノラマ, *Рампо панорама*, 2010), представляющий собой собрание иллюстраций к произведениям японского писателя и содержащий короткую мангу «Пляшущий карлик» (踊る一寸法師, *Одору иссумбоси*) по одноименному рассказу Эдогава Рампо.

Новелла «Необыкновенная история острова Панорама» относится к раннему периоду творчества Эдогава Рампо и, несомненно, испытала влияние жанра *эро-гуро-нансэнсу*. Прежде всего, в ней воспеваются стремление к роскоши, праздности и нескончаемым удовольствиям, а в образе главного персонажа можно усмотреть типичного *рёкися* – охотника за необычным. Если мы обратимся к манге «Необыкновенная история острова Панорама», то увидим, что она рассказывает о незадачливом писателе Хитоми Хиросукэ, которому сложно зарабатывать на жизнь литературой. Впрочем, такое бедственное положение не мешает ему грезить о создании величественного острова, своеобразного рая на земле. От главного редактора издательства «Тогэцу» Хитоми узнает о смерти своего бывшего университетского товарища – богатого и известного промышленника Комода Гэндзабуро. Хиросукэ с Гэндзабуро были так похожи, что в университете их часто путали и принимали за братьев.

Эта новость наталкивает главного героя на безумную мысль, он решает покончить с жизнью бесталанного писателя Хитоми Хиросукэ и начать новую жизнь Комода Гэндзабуро. Для этого он инсценирует свое

самоубийство, якобы сбросившись в море со скалы, а сам тем временем спешит на поезде к месту захоронения Комода. Темной ночью он выкапывает труп своего бывшего однокурсника и внимательно осматривает его. Он замечает у Комода обручальное кольцо, срывает его и одевает себе на палец, вырывает у себя здоровый зуб и вставляет вместо него коронку, т. е. делает все, чтобы быть похожим на умершего богатого промышленника. Затем закапывает труп в другом месте, а сам падает у дороги, чтобы его заметили жители.

Семья Комода, узнав о его чудесном воскрешении, приходит в неописуемую радость. По этому случаю устраивается пышное празднество и кажется, никто не замечает подмены. Лже-Комода удается уговорить своего управляющего выделить деньги на строительство «Парка развлечений» на рыбацком острове. И хотя все идет по плану, Хитоми Хиросукэ не дает покоя мысль, что его может разоблачить жена настоящего Комода. Когда строительство парка развлечений закончено, он приглашает Тиёко прогуляться по острову, а затем хладнокровно убивает девушку. Когда последняя преграда на его пути устранена, на острове начинается бурное веселье в окружении приглашенных музыкантов, артистов и танцоров. Но праздник был не долгим, на остров наведывается известный детектив Акэти Когоро. Осознавая, что его замысел раскусили, лже-Комода не дается в руки правосудию, а решает подорвать себя вместе с праздничным салютом.

Маруо Суэхиро точно следует литературному произведению Эдогава Рампо, но все-таки в манге есть несколько отличий. Во-первых, ближе к концу манги вместо писателя Китами Когоро на остров приезжает детектив Акэти Когоро. Он-то и расследует дело, пытаясь деликатно вывести Хитоми на чистую воду. Во-вторых, в манге несколько по-другому представлена смерть Тиёко. В исполнении Маруо главный герой душит свою жену, а затем ее тело красиво утопает в озере с кувшинками, что напоминает картину Джона Милле «Смерть Офелии» (рис. 100). В новелле Рампо лже-Комода

не только убивает Тиёко, но и пытается спрятать тело. Найти труп женщины удастся только благодаря клочку волос, торчащему из бетонной стены: «Сказав это, Китами Когоро раздвинул плющ, вьющийся сбоку по большой колонне, и там из-под белой гладкой поверхности стены торчал пучок длинных волос, напоминающий цветок удумбара»²⁴⁵.

Здесь явно прослеживаются отсылки к рассказу Эдгара По «Черный кот», в котором обезумевший муж убил свою жену и, чтобы скрыть следы преступления, замуровал ее труп в стене. Такие отсылки к американскому писателю не случайны, поскольку известно, что Эдогава Рампо очень любил творчество Эдгара По²⁴⁶ и написал свою повесть «Необыкновенная история острова Панорама» под впечатлением от его рассказов «Поместье Арнгейм» и «Домик Лэндора». Главный герой «Поместья Арнгейм» – Эллисон, потомок знатного рода, получает в наследство огромное состояние и решает потратить его на строительство грандиозного поместья – Арнгеймского Эдема. В поисках подходящей местности он несколько лет путешествует вместе с другом, но отвергает множество достойных мест: «Наконец мы достигли возвышенного плоскогорья, отличающегося удивительно плодородной землею и очень красивого, откуда открывался панорамический вид обширнее того, что открывается с Этны, и, по мнению Эллисона, равно как и моему, превосходящий вид с прославленной горы в отношении всех истинных элементов живописного. Панорама воистину великолепна, и я восторгался бы ею, если бы великолепие ее не было бы чрезмерно»²⁴⁷. Как видно из приведенной цитаты, одним из таких отвергнутых мест является площадка с прекрасной панорамой, что возможно и послужило основой для названия новеллы Эдогава Рампо.

²⁴⁵ 江戸川乱歩 Edogawa Ranpo. パノラマ島綺譚 Panorama-tō kidan [Необыкновенная история острова Панорама] // Kagami jigoku: Edogawa Ranpo kaiki gensō kessaku sen. Tokyo: Kadokawa horror bunko, 1997. P. 272.

²⁴⁶ Псевдоним писателя Эдогава Рампо (наст. имя – Хираи Таро) – это произнесенное на японский манер имя американского писателя Эдгара Аллана По.

²⁴⁷ По Э.А. Полное собрание рассказов в одном томе. М.: Эксмо, 2013. С. 773–774.

Маруо Суэхиро в своей манге тоже неоднократно указывает на параллели с творчеством Эдгара Аллана По, когда изображает портрет писателя, висящий в комнате главного героя, или когда упоминает на страницах манги его рассказы «Поместье Арнгейм» и «Преждевременное погребение»²⁴⁸. Желая показать грандиозный размах и величие острова Панорама, Маруо Суэхиро приводит целый ряд цитат – в основном это объекты садово-паркового искусства Италии XVI в. Так, в его манге можно распознать скульптуры «Похищение сабинянок» (рис. 101) и «Аллегория Апеннин» (рис. 102) флорентийского скульптора Джованни да Болонья или Джамболонья (1529–1608).

Из знаменитого паркового ансамбля «Сады Боболи» им заимствована статуя маленького Вакха, сидящего верхом на черепахе, которая выполнена скульптором Валерио Чиголи (1529–1599, рис. 103). Другая скульптура «Рот Оркуса» (рис. 104) Симоне Москино (1533–1610), изображающая римского бога смерти, символизирует врата в преисподнюю и является частью «Священного леса» или «Сада чудовищ» – садово-паркового ансамбля в долине у подножия замка семьи Орсини в итальянском городке Бомарцо. «Рот Оркуса» представляет собой вход в уборную, что и обыгрывает в своем произведении Маруо. Это далеко не единственные отсылки к известным произведениям европейской живописи и скульптуры в манге Маруо Суэхиро, но важно отметить, что все они органично вписываются в повествование, не вызывая ощущения искусственности. Некоторые из скульптур оживают и присоединяются к дружной компании приглашенных на остров артистов. Такой ожившей скульптурой становится статуя маленького Вакха, прототипом для которой в действительности послужил карлик Морганте – шут при дворе итальянского государя Козимо I (см. рис. 103).

²⁴⁸ 丸尾末広、江戸川乱歩 Maruo Suehiro, Edogawa Ranpo. パノラマ島綺譚 Panorama-tō kidan [Необыкновенная история острова Панорама]. Tokyo: Enterbrain, 2008. P. 16, 18, 31.

Остров Панорама – это своеобразное воплощение представлений о рае на земле. Поэтому Маруо Суэхиро также наполняет свою мангу цитатами из фантастического триптиха «Сад земных наслаждений». Считается, что Босх изобразил на левой створке триптиха Рай, на правой – Ад, а то, что художник поместил в центре, до сих пор не поддается точному определению, поскольку Босх практически не подписывал свои картины, а название «Сад земных наслаждений» появилось уже после смерти автора. К примеру, первый исследователь работ Босха монах Хосе де Сигуенса называл ее «Картина с клубникой», поскольку плоды этой ягоды часто встречаются на живописном полотне. Именно из центральной части картины, где обнаженные герои предаются всевозможным утехам, Маруо Суэхиро берет больше всего цитат для своей манги. Объясняется это тем, что сюжет босховского Сада, своеобразного райского уголка для взрослых, как нельзя лучше передает идею острова Панорама, где все предаются разгулу и веселью. Цитаты из Босха, начиная уже с обложки, присутствуют в манге в виде отдельных фрагментов, более часто они встречаются в конце рисованной истории, когда действие переносится на остров.

О самом Босхе известно очень немного. Из-за его таланта к изображению чудовищ ему часто приписывают занятия алхимией или употребление дурманящих веществ. Хотя такие утверждения лишены исторической точности, и на творчество художника, прежде всего, следует смотреть с точки зрения эпохи, в которой он жил. В то время в Европе ждали конца света и страшного Суда. В 1486 году впервые выходит «Молот Ведьм» (1486) – руководство по преследованию женщин, занимающихся колдовством, которое вплоть до 1520 г. переиздавалось, по крайней мере, тринадцать раз. Работы Босха носили поучительный характер, они показывали, что станет с человеком, если он будет вести несправедливый образ жизни. Красота телесного неизменно противопоставлялась духовному миру человека: «Иными словами, то, что показывает нам Босх, повторяя

распространенный в средневековой литературе мотив, – это не Рай, а его лживое подобие, чья мимолетная красота ведет человека к гибели и вечному проклятию»²⁴⁹.

Чтобы понять, что же пытался донести до нас художник, следует обратиться к босховской поэтике. К сожалению, далеко не все символы на картине «Сад земных наслаждений» поддаются точной расшифровке. Но благодаря стараниям голландского ученого Дирка Бакса можно сказать, что: «Многое из того, что изображено на центральной части триптиха, – плоды, животные, экзотические минеральные структуры на заднем плане – представляют собой эротические образы, навеянные народными песнями, пословицами, жаргонными выражениями, бытовавшими во времена Босха»²⁵⁰. Так, например, рыба, которую персонажи часто держат в руках, означает фаллический символ, а раковина – женский половой орган. Езда верхом на зверях или птицах предстает метафорой совокупления, точно так же, как и поедание ягод: «В средневековой художественной традиции собирание фруктов – как отзвук первородного греха – является метафорой полового акта»²⁵¹. Также в манге можно обнаружить отсылку к эротической иллюстрации французского художника Эдуарда Анри Авриля (1849–1928) «Сократ и Алкивиад», посвященную теме мужеложества²⁵².

Становится очевидно, что фрагменты, которые заимствует Маруо из центральной части триптиха «Сад земных наслаждений» и других произведений, тем или иным образом связаны с эротическими символами и призваны подчеркнуть, что остров Панорама является местом развлечения для взрослых. «Ведь сад – не только пространство Эдема, это также и пространство нарушения священного завета, место искушения змием и

²⁴⁹ Бозинг В. Иероним Босх. Около 1450–1516. Между Адом и Раем / Пер. с англ. П. Боборькина. М.: Taschen / Арт-родник, 2008. С. 56.

²⁵⁰ Там же, с. 51–52.

²⁵¹ Босх // Художественная галерея, № 35, 2005. С. 19.

²⁵² 丸尾末広、江戸川乱歩 Maruo Suehiro, Edogawa Ranpo. パノラマ島綺譚 Panorama-tō kidan [Необыкновенная история острова Панорама]. Tokyo: Enterbrain, 2008. P. 233.

знанием, место краха союза меж человеком и Богом. Помимо того, в средневековой повседневности, в тогдашней мирской жизни сад – топос весьма определенного назначения и с конкретной семантикой: пространство эротоманов и влюбленных, похотливых случек и патетических встреч, изящных, изощренных, фривольных и куртуазных межполовых игрищ»²⁵³.

Впрочем, у Маруо эротизированные образы Босха порой приобретают ироничный характер. Например, стеклянная сфера, в которой сидят двое любовников и которая символизирует хрупкость любви, превращается у Маруо в оригинальную душевую кабину (рис. 105).

Некоторые символы Босха настолько привлекательны для Маруо Суэхиро, что становятся элементами его собственного визуального языка. Особенно ярко эта тенденция прослеживается на примере изображения сов, которые появляются в целом ряде работ Маруо Суэхиро. Согласно средневековой поэтике, совы – это не только символ мудрости, но еще и символ зла, обмана и обольщения. Сова, которая по ночам охотится на других птиц, прочно ассоциировалась с представлениями о дьяволе, который искушает и заманивает в свои сети человеческие души. На центральной створке «Сада земных наслаждений» можно увидеть мужчину в пруду слева, ласкающего сову, как символ похоти, а также двух пляшущих людей, головы которых скрыты под колпаком с навершием в виде совы (рис. 106). На правой створке «Сада земных наслаждений» синий монстр в поварском колпаке, пожирающий грешников и тут же испражняющийся ими, также представлен в виде совы.

Метафора совы, как дьявольской птицы, выполняющей роль и охотника, и обольстительной приманки, сохраняется и у Маруо Суэхиро. Сова, сидящая на голове персонажа Мори Коносукэ, появляется в «Смеющемся вампире» (рис. 107), появляется она и в манге

²⁵³ Косякова В.А. Код Средневековья. Иероним Босх. М.: АСТ, 2020. С. 161.

«Необыкновенная история острова Панорама» на фоне смеющейся головы самозванца Комода (рис. 108). В «Пляшущем карлике» сова сопровождает циркового шута, который из-за мести убивает свою напарницу при исполнении трюка «распиливание женщины» (рис. 109). В артбуке «Панорама Рампо» на иллюстрации с Эдгаром Алланом По также можно заметить сову, которая водружается на голову американского писателя в характерной позе как на босховских картинах (рис. 110). Название иллюстрации «Проклятый» явно указывает на то, что сова, как ноктюрническое животное, преследует Эдгара По и заполняет его голову темными мыслями. При этом задний фон данной иллюстрации полностью цитирует картину «Аббатство в дубовом лесу» Каспара Давида Фридриха (рис. 111). Появляется эта картина и в качестве фона во втором томе манги «Смеющийся вампир», когда одна из героинь жалуется, что несмотря на превращение в вампира, ее тело все равно начало стареть²⁵⁴.

Частью визуального языка Маруо Суэхиро становится и картина Арнольда Бёклина «Остров мертвых» (см. рис. 32), исполненная Бёклиным в различных вариациях. Так, она появляется в качестве усыпальницы для жены Тиёко в манге «Необыкновенная история острова Панорама» (рис. 112). В манге «Приют влюбленного психопата» она фигурирует, когда героиня рассуждает о конце света (рис. 113), а в «Смеющемся вампире» она появляется в кошмарном сне или предваряет одну из глав второго тома (рис. 114, 115).

Скульптура «Рот Оркуса», которая впервые встречается на страницах манги «Китаро с кладбища» Мидзуки Сигэру (рис. 116), используется у Маруо также в качестве зловещего знака в мангах «Необыкновенная история острова Панорама» (рис. 117) и «Пляшущий карлик» (рис. 118, 119). Таким

²⁵⁴ 丸尾末広 Maruo Suehiro. 笑う吸血鬼 2 Warau kyuketsuki 2 [Смеющийся вампир, том 2]. Tokyo: Akita shoten, 2004. P. 200.

образом, манера художника к цитированию излюбленных образов прослеживается в целом ряде работ.

В результате, совы, остров мертвых, статуя римского бога смерти Оркуса означают не что иное, как код Апокалипсиса, унаследованный от произведений Босха и переходящий в современные комиксы Маруо Суэхиро. В пользу этого говорит и тот факт, что на одной из страниц манги «Необыкновенная история острова Панорама» изображен мчащийся поезд, украшенный спереди головой железной Марии из фильма Фрица Ланга «Метрополис» (1927) (рис. 120, 121). Согласно фильму, женщина-робот Мария является вестницей апокалипсиса, и, вероятно, автор манги использует ее образ, чтобы показать, что веселью обитателей острова Панорама скоро придет конец.

Как отмечает искусствовед Кит Мокси, вопреки распространенному мнению Иероним Босх учился не на художника, а толкователя рукописей. Многие образы с его картин находят множество параллелей с маргиналиями – потешными рисунками и комментариями на полях старинных книг (особенно это заметно на примере гибридов животных и людей). «Опираясь на традицию толкования рукописей, Босх обратился к живописи как форме искусства, которая традиционно ассоциировалась с классом аристократии»²⁵⁵. Таким образом, заслуга Босха в том, что он перенес гротескные образы маргиналий с задворок культуры в центральное пространство картины, сделав их достоянием интеллектуального поля высокой культуры. Точно также и Маруо Суэхиро усложняет визуальный язык манги, как массового искусства, образами с картин и скульптуры, как высокого искусства.

Символы с картин Босха помогают современным авторам манги – Маруо Суэхиро и Фуруя Усамару – конструировать свой собственный визуальный язык, придумывать символы с новыми значениями и раскрывать

²⁵⁵ Moxey K. Hieronymus Bosch and the “World Upside Down”: The Case of the Garden of Earthly Delights // Visual Culture: Images and Interpretations. Hanover and London: Wesleyan University Press, 1994. P. 130.

свою фантазию. Они усложняют язык манги, создавая своеобразные ребусы, требующие не простого созерцания, но эрудированного зрителя, способного разгадать закодированные значения и смыслы.

Прием визуального цитирования Маруо Суэхиро также разнообразен, как и у классиков манги Тэдзука Осаму и Мидзуки Сигэру, и опирается на образы из литературы, кинематографа, живописи и скульптуры. Это говорит о преемственности обращения с образами среди японских авторов. Ведь самая первая манга Маруо называлась «Рыцарь с бантиком» (リボンの騎士, *Рибон-но кисси*, 1980), как бы намекая на одноименную сказочную мангу для девочек Тэдзука Осаму, но, на самом деле, не имея не с ней ничего общего кроме названия. «Рыцарь с бантиком» Маруо создан в жанре *эро-гуро*, выводя на передний план настроения гротеска и иронии над манга-классикой.

Зачатки пародии мы обнаружили еще у авторов-классиков манги, когда, например, Тэдзука Осаму подшучивал над именами литературных персонажей Пушкина (Дубровский как Водкалюбов). Но уже с конца XX века пародия, как отражение тенденций постмодернизма, становится доминирующей стратегией авторов и проявляется себя как в популярной манге, так и альтернативной. Гротескность, как что-то причудливое и комичное, тоже может быть соотнесено с понятием пародии, но в то же время обнаруживает совсем другой вектор. Когда заимствованный образ не входит в противоречие с замыслом предшествующего автора. Авторы альтернативной манги вместо противоречия, наоборот, стараются следовать изначально заложенным интенциям и поддерживать «код Апокалипсиса», созданный Босхом.

Заключение

В ходе данного исследования мы рассмотрели три стратегии (цитирование, стилизация, пародия) японских авторов, с помощью которых образы европейской художественной культуры интегрируются в комиксы манга. В заключение, на их основе мы попробуем определить общие функции для представленных в данном исследовании образов.

Развитие выразительных средств манги на начальном этапе совпало с курсом на «Европеизацию» японского общества и в первой половине XX века формировалось под сильным влиянием западной традиции комиксов. В результате совмещения как восточных, так и западных элементов, манга приобрела гибридную стилистику, а благодаря распространению новых проекционных технологий в основу типажей персонажей японской манги легли образы европейской художественной культуры.

Диссертационное исследование мы начали с фигуры Тэдзука Осаму, чье активное знакомство с новыми видами искусства XX века – кино и анимацией, сделало его мастером визуального цитирования в комиксах, в результате чего стиль его повествовательной *моногатари*-манги с самого раннего периода был пронизан, хоть и не всегда очевидной, интертекстуальностью. В ходе исследования в его произведениях были обнаружены цитаты на образы, взятые из мировой литературы, театра, анимации, танца (балета), живописи и, конечно же, кинематографа. «...стиль Тэдзука можно сравнить со стилем писателя Умберто Эко – он постоянно заимствовал образы, фразы и отдельные эпизоды из других медиа, наполняя свои работы богатыми интертекстами, которые его читатели могли или не могли распознать. Он также часто цитировал самого себя, считая цитаты

«бонусами», открывающими путь к другим произведениям, даже когда между двумя произведениями не было очевидной сюжетной связи»²⁵⁶.

Было обнаружено, что образы европейской художественной культуры имеют тенденцию к усложнению (вложенности), когда в одном образе сочетается сразу несколько элементов других образов. Если Тэдзука Осаму создавал своих персонажей на основе одного или максимум двух образов (Могучий Атом=Супермен+Могучий мышонок), то автор манги “One Piece” Ода Эйитиро разрабатывает персонажей на основе трех или четырех образов (Джанго=имидж Майкла Джексона+Стивена Тайлера+Элтона Джона).

Обыгрывание образов, начатое родоначальником *моногатари*-манги Тэдзука Осаму, прослеживается в творчестве других авторов манги самых разных направлений и жанров, будь то манга для мужской или женской аудитории, популярная или андеграундная манга.

Схожей стратегии цитирования образов в манге придерживался Мидзуки Сигэру. На примере творчества авторов-классиков манги было продемонстрировано, что трансфер образов европейской художественной культуры помогает сохранять созерцательность, драматизм и «эффект маски» (совмещение реалистичных фонов и карикатурных персонажей), т.е. те характеристики, которые отличают мангу от комиксов других стран.

К тому же, для Мидзуки Сигэру процитированные образы европейской художественной культуры выполняют в большинстве случаев функцию «Другого», поскольку используются для отображения потустороннего или диковинного пространства: ада, мест обитаний мистических существ ёкаев, сновидений. Сам Мидзуки говорит по этому поводу в одном из своих интервью, что «чтобы продать книгу, нужно нарисовать что-то эдакое, необычное. Читателям такое нравится»²⁵⁷. Поэтому

²⁵⁶ Natsu Onoda P. *God of Comics – Tezuka Osamu and the Creation of Post-World War II Manga*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. P. 17.

²⁵⁷ Мидзуки С. *Ночные истории Китаро*, том 2 / Пер. с яп. Е. Рябовой. Брянск: Alt Graph, 2022. С. 300.

изображение ада, отличающееся от традиционных японских представлений, прежде всего, призвано подогреть интерес читателей и увести их в новый неизведанный мир.

Для создательниц манги, входящих в «Союз 24 года Сёва» (Икэда Риёко, Такэмия Кэйко, Мото Хагио, Оосима Юмико), образ стилизованного персонажа-европейца также выполняет функцию социокультурного «Другого», поскольку с помощью него можно, с одной стороны, убежать от реальности в мир аристократизма и гламура, а с другой – рассказать о проблемах насилия, издевательствах и притеснении слабых, тем самым выразив феминистский протест против патриархальной культуры.

У авторов манги 2000-х годов основной стратегией становится пародирование образов европейской художественной культуры как отражение эпохи постмодерна. Заметен сдвиг в сторону развлекательности, а прежние драматические и серьезные сюжеты уступают место приключенческим и пародийным историям. Авторы альтернативной манги тоже стараются иронизировать над некоторыми образами (например, превращение стеклянной сферы цветка в душевую кабину). Тем не менее, в этой пародии ощущается образовательный посыл. Ведь для того, чтобы оценить пародию, нужно знать первоисточник. Поэтому в манге «Пубертатный Ренессанс Давида» присутствуют отдельные страницы со справочной информацией.

Наряду с тем, что образы европейской художественной культуры при стратегии пародирования полностью утрачивают свой изначальный смысл и приобретают прямо противоположные значения, они также могут и сохранять первоначальный смысл, получая продолжение в современных работах. Такой подход был продемонстрирован на примере жанра альтернативной манги *эро-гуро* (эротизм и гротеск) Фуруя Усамару и Маруо Суэхиро, совпавшего с гротескностью образов И. Босха и «кодом Апокалипсиса».

Вбирая в себя опыт европейской художественной культуры, японская манга выполняет образовательную функцию как для читателей в Японии, так и за ее пределами. Исследовательница Наталья Самутина писала: «Он [образовательный потенциал] бросает дополнительный вызов тезису о «примитивности», отражая стремление авторов манги сделать ее полезной молодым (и не только) читателям через бесконечное разнообразие освещаемых в ней предметов и насыщением манги отсылками и образами, вызывающими любопытство, побуждающими к действию – поиску, чтению, прояснению»²⁵⁸.

Стремление авторов адаптировать литературные произведения в комиксах изначально содержало и содержит образовательный потенциал. Ярким примером этому в нашем диссертационном исследовании является манга Тэдзука Осаму и Оосима Юмико по роману Достоевского «Преступление и наказание», а также «Божественная комедия Данте» Нагаи Го. В манге «Божественная комедия Данте» не только преследуется цель познакомить подрастающее поколение с выдающимся произведением итальянского поэта, но и происходит попытка приблизить стилистику манги к стилистике европейской гравюры.

Наряду с образовательной функцией, образы европейской художественной культуры выполняют эмотивную функцию и включаются в состав визуального языка манги. Так, Тэдзука Осаму через рисунки и орнаменты Обри Бёрдсли передает атмосферу порока и напряжения. Скульптура «Пьета» становится условным знаком смерти, настоящей или понарошку, и попадает в раздел визуального языка манги, касающегося поз и жестов персонажей. Сова символизирует злые намерения и т.д. Пейзажи с картин «Аббатство в дубовом лесу» или «Остров смерти» не всегда отсылают нас к конкретному месту, а чаще передают таинственную и мрачную

²⁵⁸ Самутина Н. Японские комиксы манга в России: введение в проблематику чтения // Новое литературное обозрение. 2019. № 160 (6). С. 314.

атмосферу кладбища. Они становятся символом определенной эмоции. Это объясняет причину, почему картина Эдварда Мунка «Крик», о которой упоминает Нил Кон, органично вошла в визуальный язык манги. Ведь она относится к экспрессионизму, передает чистую эмоцию и ничего более²⁵⁹.

Через включение образов европейской художественной культуры японская манга расширяет свой визуальный язык. Сюжеты классического искусства понятны лишь узкому кругу специалистов, поскольку часто они посвящены мифологическим сюжетам и не связаны с реалиями современной жизни, поэтому требуют от искусствоведов подробных описаний. В то время как комиксы понятны сами по себе. «Интерпретация комиксов (и других предметов массового искусства) в корне отличается от интерпретации музейных картин. Историки искусства приближают понимание того, что кажется нам далеким, реконструируя предполагаемое значение образов, содержащих непонятные и загадочные нам действия. В комиксах с помощью словесных пузырей и последовательности графического нарратива история показывается доходчиво, а значения изображаемых действий становятся понятны каждому из нас»²⁶⁰.

Таким образом, мы можем свести все многообразие использования образов европейской художественной культуры в манге к следующим функциям:

- Образовательная функция;
- Функция «Другого» (инаковое пространство, конструирование расы);
- Эмотивная функция (фоны, символы *манпу*).

²⁵⁹ Примеры отображения картины «Крик» в японской поп-культуре см.: Расселл Д. Джонс. «Крик» Мунка // Искусство в аниме: Anime Cross-Arts Project. URL: <https://cross-art.russelldjones.ru/section/munch/> (дата обращения: 25.09.2022).

²⁶⁰ Carrier D. The Aesthetics of Comics. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000. P. 84-85.

В результате, визуальная часть в японских комиксах – это всегда некий микс, в который легко и органично вплетаются образы европейской литературы, живописи, скульптуры, анимации или кинематографа, а сами персонажи манги могут легко ассоциироваться с европеоидной расой. Но содержание историй (принципы романа *моногатари*), методы их развертывания (прием *ки-сё-тэн-кэцу*) и поведение героев (ориентация на драму) всегда будут продиктованы особенностями японской культуры. Под европеизированной оболочкой скрывается японский контент, что лишней раз подтверждает синтетичность японской культуры, «поскольку именно эта страна [Япония] совершеннее всех государств в Азии соединила восточные традиции и западные технологии»²⁶¹. В условиях глобализации японская манга становится одним из главных каналов распространения визуальной информации, что, в свою очередь, ведет к новому этапу идолопоклонства²⁶², в котором гибридные персонажи японской манги, скрыто или явно опирающиеся на образы европейской художественной культуры (*моэ*-персонажи, юноши *бисёнэны*, существа *ёкаи*), обладают иррациональной властью над читателем-зрителем и становятся новой востребованной эстетикой.

²⁶¹ Мошняга П.А. Глобализация японской культуры. М.: МАКС Пресс, 2010. 248 с.

²⁶² Подробнее об идолопоклонстве см.: Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 240 с.

Список источников и литературы

Источники:

1. Данте А. Божественная комедия с иллюстрациями Гюстава Доре / Пер. с ит. М.Л. Лозинского. М.: АСТ, 2021. 432 с.
2. Доре Г. История Святой Руси / Пер. с фр. Л. Рофварг. М.: Астрель, 2012. 174 с.
3. Манн Т. Смерть в Венеции / Пер. с нем. Наталии Ман. М., Мюнхен: Im Werden Verlag, 2004. Режим доступа: https://imwerden.de/pdf/thomas_mann_der_tod_in_venedig.pdf
4. Мидзуки С. Ночные истории Китаро, том 2 / Пер. с яп. Е. Рябовой. Брянск: Alt Graph, 2022. 304 с.
5. Мурасаки С. Повесть о Гэндзи. Т. 1 / Пер. с яп. Т.Л. Соколовой-Делюсиной. СПб.: Гиперион, 2010. 592 с.
6. Мурасаки С. Повесть о Гэндзи. Т. 2 / Пер. с яп. Т.Л. Соколовой-Делюсиной. СПб.: Гиперион, 2010. 592 с.
7. По Э.А. Полное собрание рассказов в одном томе / Пер. с англ. Александрова З., Беккер М., Богословская М., Галь Н., Гальперина Р., Гурова И., Маркиш С., Облонская Р., Старцев А., Урнов М., Хинкис В., Широков Ф., Холмская О., Берштейн И. М.: Эксмо, 2013. 864 с.
8. Третий человек [кинофильм] / реж. Кэрол Рид, 1949. Озвучено на русс. Film Prestige. Режим доступа: <https://kinoknopka.plus/movie/id359-tretii-chelovek-1949>
9. Эдогава Р. Игры оборотней / Пер. с яп. Г. Дуткиной, В. Скальника, Т. Редько-Добровольской. СПб.: Северо-Запад Пресс, 2003. 467 с.
10. Юмэно К. Догра Магра / Пер. с яп. А. Слащёвой. СПб.: Изд-во книжного магазина «Желтый двор», 2023. 544 с.
11. O Garoto Mais Bonito do Mundo (The Most Beautiful Boy In The World). Directed by Kristina Lindström and Kristian Petri, 2021. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=ts_SEqMEUlc
12. 池田理代子 Ikeda Riyoko. ベルサイユのばら Berusayu no bara 1–10 [Роза Версаля, тома 1-10]. Tokyo: Fairbell comics, eBook Initiative Japan Co., LTD. URL: www.10daysbook.com.
13. 江戸川乱歩 Edogawa Ranpo. パノラマ島綺譚 Panorama-tō kidan [Необыкновенная история острова Панорама] // Kagami jigoku: Edogawa Ranpo kaiki gensō kessaku sen. Tokyo: Kadokawa horror bunko, 1997. Pp. 139-279.

- 14.岡田史子 Okada Fumiko. ガラス玉 Garasu dama [Стеклянный шар].
Tokyo: Asahi sonorama, Sun comics, 1976. 230 p.
- 15.岡田史子 Okada Fumiko. 赤い蔓草 Akai tsurukusa [Красная лоза] // COM.
1968. # 11. P. 159-182.
- 16.岡田史子 Okada Fumiko. 赤い蔓草 Akai tsurukusa [Красная лоза] // COM.
1968. # 12. P. 123-148.
- 17.大島弓子 Ōshima Yumiko. ロジオンロマーヌイチラスコーリニコフ
Rojion Romanuichi Rasukorinikofu [Родион Романович Раскольников].
Tokyo: Asahi Sonorama, Sun comics, 1983. 204 p.
- 18.大友克洋短編集 Otomo Katsuhiko Anthology 1. 彼女の想いで…
Kanojo no omoide [В ее воспоминаниях]. Tokyo: Kodansha, 1990. 258 p.
- 19.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 27. Tokyo: Shueisha,
2003. 191 p.
- 20.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 28. Tokyo: Shueisha,
2003. 191 p.
- 21.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 29. Tokyo: Shueisha,
2003. 231 p.
- 22.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 30. Tokyo: Shueisha,
2003. 215 p.
- 23.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 31. Tokyo: Shueisha,
2003. 215 p.
- 24.尾田栄一郎 Oda Eiichiro. ワンピース One Piece. 32. Tokyo: Shueisha,
2004. 215 p.
- 25.黒木雄心 Kuroki Yūshin. 思春期ルネサンス！ダビデ君 Shishunki
Renaissance! David-kun 1 [Пубертатный Ренессанс Давида, том 1].
Tokyo: Shueisha, 2019. 192 p.
- 26.黒木雄心 Kuroki Yūshin. 思春期ルネサンス！ダビデ君 Shishunki
Renaissance! David-kun 2. Tokyo: Shueisha, 2019. 192 p.
- 27.黒木雄心 Kuroki Yūshin. 思春期ルネサンス！ダビデ君 Shishunki
Renaissance! David-kun 3. Tokyo: Shueisha, 2019. 192 p.
- 28.黒木雄心 Kuroki Yūshin. 思春期ルネサンス！ダビデ君 Shishunki
Renaissance! David-kun 4. Tokyo: Shueisha, 2019. 192 p.

- 29.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 1 [Песня ветра и деревьев том 1]. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 186 p.
- 30.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 2. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 187 p.
- 31.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 3. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 188 p.
- 32.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 4. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 187 p.
- 33.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 5. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 189 p.
- 34.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 6. Tokyo: Shōgakukan, 1977. 189 p.
- 35.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 7. Tokyo: Shōgakukan, 1978. 187 p.
- 36.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 8. Tokyo: Shōgakukan, 1978. 187 p.
- 37.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 9. Tokyo: Shōgakukan, 1978. 189 p.
- 38.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 10. Tokyo: Shōgakukan, 1979. 188 p.
- 39.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 11. Tokyo: Shōgakukan, 1979. 188 p.
- 40.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 12. Tokyo: Shōgakukan, 1980. 186 p.
- 41.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 13. Tokyo: Shōgakukan, 1980. 188 p.
- 42.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 14. Tokyo: Shōgakukan, 1981. 188 p.
- 43.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 15. Tokyo: Shōgakukan, 1982. 197 p.
- 44.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 16. Tokyo: Shōgakukan, 1983. 183 p.
- 45.竹宮恵子 Takemiya Keiko. 風と木の詩 Kaze to ki no uta 17. Tokyo: Shōgakukan, 1984. 254 p.

- 46.手塚治虫漫画全集 391 Tezuka Osamu manga zenshū 391. 手塚治虫漫画の奥儀 Tezuka Osamu manga no okugi [Секреты манги Тэдзука Осаму]. Tokyo: Kōdansha, 1997. 181 p.
- 47.手塚治虫漫画全集 385 別巻 3 Tezuka Osamu manga zenshū 385, bekkān 3. 手塚治虫のまんが専科 Tezuka Osamu no manga senka [Обучающий курс манги Тэдзука Осаму]. Tokyo: Kōdansha, 1996. 187 p.
- 48.手塚治虫漫画全集 303 Tezuka Osamu manga zenshū 303. ムウ MuU 3 [MW. Том 3]. Tokyo: Kōdansha, 1993. 188 p.
- 49.手塚治虫漫画全集 301 Tezuka Osamu manga zenshū 301. ムウ MuU 1 [MW. Том 1]. Tokyo: Kōdansha, 1993. 200 p.
- 50.手塚治虫漫画全集 60 Tezuka Osamu manga zenshū 60. ファウスト Fausuto [Фауст]. Tokyo: Kōdansha, 1979. 171 p.
- 51.手塚治虫漫画全集 44 Tezuka Osamu manga zenshū 44. メトロポリス Metoroporisu [Метрополис]. Tokyo: Kōdansha, 1979. 167 p.
- 52.手塚治虫漫画全集 43 Tezuka Osamu manga zenshū 43. 38度線上の怪物 Sanjū hachi dō senjō no kaibutsu [Монстр на 38-й параллели]. Tokyo: Kōdansha, 1995. 224 p.
- 53.手塚治虫漫画全集 39 Tezuka Osamu manga zenshū 39. 漫画大学 Manga Daigaku [Университет манги]. Tokyo: Kōdansha, 1995. 172 p.
- 54.手塚治虫漫画全集 10 Tezuka Osamu manga zenshū 10. 罪と罰 Tsumi to batsu [Преступление и наказание]. Tokyo: Kōdansha, 1977. 138 p.
- 55.手塚治虫漫画全集 6 Tezuka Osamu manga zenshū 6. リボンの騎士 Ribon no kishi 3 [Рыцарь с бантиком. Том 3]. Tokyo: Kōdansha, 1977. 259 p.
- 56.手塚治虫漫画全集 5 Tezuka Osamu manga zenshū 5. リボンの騎士 Ribon no kishi 2 [Рыцарь с бантиком. Том 2]. Tokyo: Kōdansha, 1977. 213 p.
- 57.手塚治虫漫画全集 4 Tezuka Osamu manga zenshū 4. リボンの騎士 Ribon no kishi 1 [Рыцарь с бантиком. Том 1]. Tokyo: Kōdansha, 1977. 231 p.
- 58.手塚治虫 Tezuka Osamu. マンガの描き方・似顔絵から長編まで Manga no kakikata: Nigao-e kara chōhen made [Как рисовать мангу: от портрета к полноценному комиксу]. Tokyo: Kobunsha, 2011. 250 p.

- 59.手塚治虫、酒井七馬 Tezuka Osamu, Sakai Shichima. 手塚治虫文庫全集・新寶島オリジナル版 Tezuka Osamu bunko zenshū: Shin takarajima original han [Полное собрание сочинений Тэдзука Осаму: оригинальное издание «Нового острова сокровищ»]. Tokyo: Kōdansha, 2012. 196 p.
- 60.永井豪 Nagai Gō. ダンテ神曲上 Dante Shin kyoku jō [Божественная комедия Данте. Начало]. Tokyo: Kōdansha, 1998. 364 p.
- 61.永井豪 Nagai Gō. ダンテ神曲下 Dante Shin kyoku ge [Божественная комедия Данте. Конец]. Tokyo: Kōdansha, 1998. 415 p.
- 62.野田サトル Noda Satoru. ゴールデンカムイ 26 Golden Kamuy 26 [Золотое божество]. Tokyo: Shueisha, 2021. 200 p.
- 63.萩尾望都 Hagio Moto. トーマの心臓 Tōma no Shinzō [Сердце Томаса]. Tokyo: Shōgakukan, 1995. 461 p.
- 64.萩尾望都 Hagio Moto. 11月のギムナジウム・ロマン短編集 Jūichi gatsu no gymnasium. Roman tanpen shū [Ноябрьская гимназия: собрание коротких романтических историй]. Tokyo: Shōgakukan, 1983. 252 p.
- 65.古屋兎丸 Furuya Usamaru. Garden. Tokyo: East Press: 2000. 239 p.
- 66.丸尾末広 Maruo Suehiro. 乱歩パノラマ・丸尾末広画集 Ranpo Panorama: Maruo Suehiro gashū [Панорама Рампо: собрание иллюстраций Суэхиро Маруо]. Tokyo: Kadokawa group publishing, Enterbrain, 2010. 28 p.
- 67.丸尾末広、江戸川乱歩 Maruo Suehiro, Edogawa Ranpo. 芋虫 Imomushi [Гусеница]. Tokyo: Enterbrain, 2009. 140 p.
- 68.丸尾末広、江戸川乱歩 Maruo Suehiro, Edogawa Ranpo. パノラマ島綺譚 Panorama-tō kidan [Необыкновенная история острова Панорама]. Tokyo: Enterbrain, 2008. 272 p.
- 69.丸尾末広 Maruo Suehiro. 笑う吸血鬼 2 Warau kyuketsuki 2 [Смеющийся вампир, том 2]. Tokyo: Akita shoten, 2004. 280 p.
- 70.丸尾末広 Maruo Suehiro. 笑う吸血鬼 1 Warau kyuketsuki 1 [Смеющийся вампир, том 1]. Tokyo: Akita shoten, 2000. 234 p.
- 71.丸尾末広 Maruo Suehiro. 月的愛人 Tsukiteki aijin [Приют влюбленного психопата]. Tokyo: Seirindō, 1997. 205 p.
- 72.丸尾末広 Maruo Suehiro. 少女椿 Shōjo Tsubaki [Девочка Цубаки]. Tokyo: Seirindō, 1993. 158 p.

- 73.丸尾末広, 花輪和一, 月岡芳年, 歌川芳幾 Maruo S., Hanawa K., Tsukioka Yo., Utagawa Yo. 江戸昭和競作 無惨絵英明二十八衆句 Bloody Ukiyo-e in 1866 & 1988 [Кровавые укиё-э 1866 и 1988 гг.]. Tokyo: Libro-Port, 1988. 102 p.
- 74.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎・鬼太郎の誕生 GeGeGe no Kitarō: Kitarō no Tanjō [Китаро гэгэгэ: Рождение Китаро]. Tokyo: Chuko Comics, 2007. 380 p.
- 75.水木しげる Mizuki Shigeru. 妖奇伝 1 完全復刻版 Yōkiden 1: Kanzen fukkoku han [Предания о монстрах, том 1: полное переиздание]. Tokyo: Yanoman, 2007. 176 p.
- 76.水木しげる Mizuki Shigeru. 妖奇伝 2 完全復刻版 Yōkiden 2: Kanzen fukkoku han [Предания о монстрах, том 2: полное переиздание]. Tokyo: Yanoman, 2007. 179 p.
- 77.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎少年マガジン／オリジナル版 1 Gegege no Kitarō. Shōnen magazine/ original han 1 [Китаро гэгэгэ. Оригинальное издание журнала «Сёнэн мегазин», том 1]. Tokyo: Kōdansha, 2007. 425 p.
- 78.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎少年マガジン／オリジナル版 2 Gegege no Kitarō. Shōnen magazine/ original han 2. Tokyo: Kōdansha, 2007. 445 p.
- 79.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎少年マガジン／オリジナル版 3 Gegege no Kitarō. Shōnen magazine/ original han 3. Tokyo: Kōdansha, 2007. 461 p.
- 80.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎少年マガジン／オリジナル版 4 Gegege no Kitarō. Shōnen magazine/ original han 4. Tokyo: Kōdansha, 2007. 405 p.
- 81.水木しげる Mizuki Shigeru. ゲゲゲの鬼太郎少年マガジン／オリジナル版 5 Gegege no Kitarō. Shōnen magazine/ original han 5. Tokyo: Kōdansha, 2007. 493 p.
- 82.水木しげる Mizuki Shigeru. 河童の三平 Kappa no Sanpei 1 [Сампэй водяной, том 1]. Tokyo: Asahi Sonorama, 1984. 307 p.
- 83.水木しげる Mizuki Shigeru. 河童の三平 Kappa no Sanpei 2. Tokyo: Asahi Sonorama, 1984. 289 p.

- 84.水木しげる Mizuki Shigeru. 河童の三平 Kappa no Sanpei 3. Tokyo: Asahi Sonorama, 1984. 285 p.
- 85.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 1. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 1 [“Сампэй водяной” периода касихон-манги, лимитированное издание, том 1]. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 70 p.
- 86.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 2. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 2. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 80 p.
- 87.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 3. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 3. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 100 p.
- 88.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 4. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 4. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 100 p.
- 89.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 5. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 5. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 144 p.
- 90.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 6. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 6. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 144 p.
- 91.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 7. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 7. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 100 p.
- 92.水木しげる Mizuki Shigeru. 貸本版河童の三平限定版 BOX. 8. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX. 8. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. 106 p.
- 93.水木しげる 貸本漫画傑作選・墓場鬼太郎(1) Mizuki Shigeru kashihon manga kessakusen. Nakaba Kitaro 1 [Собрание шедевров периода касихон-манги Мидзуки Сигэру. Китаро с кладбища, том 1]. Tokyo: Asahi Sonorama, 2001. 274 p.
- 94.水木しげる 貸本漫画傑作選・墓場鬼太郎(2) Mizuki Shigeru kashihon manga kessakusen. Nakaba Kitaro 2 [Собрание шедевров периода касихон-манги Мидзуки Сигэру. Китаро с кладбища, том 2]. Tokyo: Asahi Sonorama, 2001. 267 p.
- 95.水木しげる 貸本漫画傑作選・悪魔くん(上) Mizuki Shigeru kashihon manga kessakusen. Akuma-kun (jō) [Собрание шедевров периода

- касихон-манги Мидзуки Сигэру. Дьяволенок, начало]. Tokyo: Asahi Sonorama, 2001. 274 p.
96. 水木しげる 貸本漫画傑作選・悪魔くん(下) Mizuki Shigeru kashihon manga kessakusen. Akuma-kun (ge) [Собрание шедевров периода касихон-манги Мидзуки Сигэру. Дьяволенок, конец]. Tokyo: Asahi Sonorama, 2001. 250 p.
97. 森茉莉 Mori Mari. 恋人たちの森 Koibitotachi no mori [Лес влюбленных] // Mori Mari zenshū. Tokyo: Chikuma shobō, 1993. Pp. 7–73.

Научная литература:

1. Айснер У. Комикс и последовательное искусство / Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 192 с.
2. Антанасиевич И. Русская классика в картинках // Русский комикс Королевства Югославия. Нови-сад: Комико, 2014. С. 131-156.
3. Антоненко О.И. «Другой» в сёдзё-манге: раса и гендер // Мир комиксов. Вып. 5: диафильм, супергерои, японская субкультура. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2020. С. 205-224.
4. Афанасов Н.Б. Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме Neon Genesis Evangelion // Государство, религия, церковь в России и за рубежом. 2019. № 3. С. 124-148.
5. Барт Р. Риторика образа / Пер. с фр. Г.К. Косикова // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 297-319.
6. Бахманн-Медик Д. Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре / Пер. с нем. С. Ташкенова. М.: Новое литературное обозрение, 2017. 504 с.
7. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М.: Художественная литература, 1990. 543 с.
8. Бел М., Брайсен Н. Семиотика и искусствознание // Вопросы искусствознания. 1996 IX (2). С. 521-559.
9. Бельтинг Х. Образ и культ. История образа до эпохи искусства / Пер. с нем. К.А. Пиганович. М.: «Прогресс-Традиция», 2002. 545 с.
10. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе / пер. с нем. С.А. Ромашко. М.: Медиум, 1996. С. 15-65.
11. Бозинг В. Иероним Босх. Около 1450–1516. Между Адом и Раем / Пер. с англ. П. Боборыкина. М.: Taschen / Арт-родник, 2008. 96 с.
12. Боронина И.А. Классический японский роман. М.: Наука, 1981. 294 с.
13. Босх // Художественная галерея, № 35, 2005. 31 с.

- 14.Бреславец Т.И. Литература модернизма в Японии. Владивосток: Дальнаука, 2007, 255 с.
- 15.Горегляд В.Н. Японская литература VIII–XVI вв.: Начало и развитие традиций. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2001. 400 с.
- 16.Деркач Ф. Манга. Отличительные особенности // Вестник Иркутского госуниверситета. 2003. № 3. URL: <http://www.susi.ru/manga/> (дата обращения: 06.05.2020).
- 17.Девис Д., Барбер К., Брайс М. Почему они выглядят белыми? // Манга и философия / Пер. с англ. С. Титовой. М.: Эксмо, 2011. С. 349-365.
- 18.Деррида Ж. О грамматологии / Пер. с фр. Н. Автономовой. М.: Ad Marginem, 2000. 512 с.
- 19.Деррида Ж. Письмо японскому другу / Пер. с фр. А. Гараджи // Вопросы Философии. № 4. 1992. С. 53-57.
- 20.Ёмота И. Теория кавайи / Пер. с яп. А. Беляева. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 216 с.
- 21.Женщины в науке: Валерия Косякова о феминизме, творчестве и научном поиске // РГГУ. 11.02.2022. URL: <https://www.rsuh.ru/news/detail.php?ID=824794> (дата обращения: 25.09.2022).
- 22.Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М.: Фонд развития кинематографии, 2001. 336 с.
- 23.Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012. 357 с.
- 24.Кин Д. Японская литература XVII–XIX столетий / Пер. с англ. А. Долина, И. Львовой, Т. Редько. М.: главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1978. 432 с.
- 25.Кожев А.В. Введение в чтение Гегеля: Лекции по Фемениологии духа, читавшиеся с 1933 по 1939 г. в Высшей практической школе / Пер. с фр. А.Г. Погоняйло. СПб.: Наука, 2003. 792 с.
- 26.Козлова Кс. Словарь комикса и манга. СПб.: Издательство Лань, 2003. 128 с.
- 27.Конрад Н.И. Японская литература от «Кодзики» до Токутоми. М.: главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1974. 566 с.
- 28.Конрад Н.И. Очерки японской литературы. Статьи и исследования. М.: Художественная литература, 1973. 462 с.
- 29.Косякова В.А. Код Средневековья. Иероним Босх. М.: АСТ, 2020. 432 с.
- 30.Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с фр. Г.К. Косикова. М.: Издательская группа «Прогресс», 2000. С. 427-457.
- 31.Крэри Дж. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX веке / Пер. с англ. М.: V-A-C press, 2014. 256 с.

32. Кунин А.И. Первый комиксист планеты // Территория L. 2019. № 41. URL: <https://gazetargub.ru/?p=10129> (дата обращения: 06.05.2020).
33. Лазарев А.М. Такарадзука // Япония сегодня, № 1, 2007. С. 12–15.
34. Лазарев А.М. Манга: и тогда явился бог // Япония сегодня. 2007. № 5. С. 12-14.
35. Лазарев А.М. Язык манга // Япония сегодня. 2007. № 9. С. 14-17.
36. Леонов В.Ю. Проблемы развития манга и аниме в художественной культуре Японии второй половины XX – начала XXI века. Дис. на соискание уч. степ. канд. искусств.: 17.00.04. М.: МГХПА, 2015. 196 с.
37. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / пер. с фр. Н.А. Шматко. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. 160 с.
38. Лотман Ю.М. Художественная природа русских народных картинок // Народная гравюра и фольклор в России XVII–XIX веков: (К 150-летию со дня рождения Д.А. Ровинского). Материалы науч. конф. (1975). М., 1976. С. 247–267.
39. Лотман Ю.М. Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. 247 с.
40. Лотман Ю.М. Семиотика культуры и понятие текста // Русский филологический портал. URL: <http://philology.ru/literature1/lotman-92b.htm> (дата обращения: 06.05.2020).
41. Лохова В.А. Визуализация мифологических образов в современной японской культуре // Вестник СВФУ. №1(09), 2018. С. 50-60.
42. Магера Ю.А. Образы Гюстава Доре в японских комиксах Мидзуки Сигэру и Нагаи Го // Ценности и смыслы. 2023 №3 (85). С. 112-143.
43. Магера Ю.А. Коллаж образов в манге о сверхъестественных существах Мидзуки Сигэру // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2022 № 7(2). С. 225–244.
44. Магера Ю.А. Литературная классика в японской манге: комиксы Тэдзука Осаму // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021 № 9. С. 100–115.
45. Магера Ю.А. Семиотическая концепция Нацумэ Фусаносукэ в исследовании выразительных средств манги // Ежегодник Япония. Т. 50. М.: Наука, Восточная литература, 2021. С. 342-357.
46. Магера Ю.А. Роль иллюстрированных книг эпохи Эдо (1603–1868) в становлении жанра манги о ёкаях // Мир комиксов. Вып. 4: Протообразы, японская манга, кинокомикс. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2019. С. 82-96.
47. Магера Ю.А. Постмодернистские приемы в произведениях Маруо Суэхиро // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 36-53.
48. Магера Ю.А. Влияние французского искусства на становление жанра манги сёнэн-ай (boy's love) // Изотекст: Сборник материалов II

- Конференции исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2017. С. 75-82.
- 49.Макклауд С. Понимание комикса: невидимое искусство / пер. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, 2016. 216 с.
- 50.Макклауд С. Переосмысление комикса: Эволюция формы искусства / пер. В. Кистяковского. М.: Белое яблоко, 2018. 256 с.
- 51.Макклауд С. Создание комикса / пер. Е. Приходько. М.: Белое яблоко, 2019. 272 с.
- 52.Манга в Японии и России: Вып. 2 / ред.-сост. Ю.А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. 440 с.
- 53.Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса / ред.-сост. Ю.А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. 352 с.
- 54.Манович Л. Теории софт-культуры / Пер. с англ. А. Бадоян, Н. Лебедевой. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. 208 с.
- 55.Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 347 с.
- 56.Маньковская Н.Б. Постмодернизм в эстетике // Философская антропология. 2018. Т. 4. № 1. С. 192-230.
- 57.Мещеряков А.Н. Остаться японцем. Янагита Кунио и его команда: этнология как форма существования японского народа. М.: Лингвистика, 2020. 352 с.
- 58.Мещеряков А.Н. Стать японцем. М.: Эксмо, 2012. 432 с.
- 59.Мирзоев Н. Как смотреть на мир / пер. с англ. Йоханссон Г.Д. М.: Ад Маргинем Пресс, музей современного искусства «Гараж», 2019. 344 с.
- 60.Митчелл У. Дж.Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / пер. с англ. В. Дрозда. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. 240 с.
- 61.Митчелл У. Дж.Т. Чего на самом деле хотят картинки? / пер. с англ. Д. Потемкина // Художественный журнал. 2015. № 94. <http://moscowartmagazine.com/issue/1/article/60> (дата обращения: 06.05.2020).
- 62.Митчелл У. Дж.Т. Визуальных медиа не существует // Медиа: между магией и технологией. М., Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2014. С. 128-143.
- 63.Михайлова Ю.Д. Тема войны в современной японской манга и изображение России // Япония и Россия. Национальная идентичность сквозь призму образов. СПб.: Петербургское востоковедение, 2014. С. 192-223.
- 64.Молтин Л. О мышах и магии. История американского рисованного фильма / Пер. с англ. Ф.Хитрука. М.: Издательство Дединского, 2018. 640 с.

65. Масафуми М. Слои утонченного: культурное исследование красоты, девичьего мира и балета в японской сёдзё-манге / пер. с англ. С. Мороз и М. Майзульса // Теория моды. № 35. 2015. С. 153-187.
66. Мошняга П.А. Глобализация японской культуры. М.: МАКС Пресс, 2010. 248 с.
67. Мошняга П.А. Японская культура в глобализирующемся мире // Знание. Понимание, Умение. 2008. №3, С. 24-29.
68. Мошняга П.А. Японская литература 1920–30-х годов: становление и развитие школы «Нового искусства» // Знание. Понимание. Умение, 2008, №5. URL: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2008/5/Moshniaga_newart/ (дата обращения: 06.05.2020).
69. Новикова Е.Г. Ф. М. Достоевский в японских комиксах // Текст. Книга. Книгоиздание, 2019, № 19. С. 75-94.
70. Осияма М. Манга «Роза Версаля»: анализ типажа «девушка в мужском костюме» / пер. с яп. А. Пушковой // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 241-263.
71. Панофский Э. Ренессанс и «ренессансы» в искусстве Запада / Пер. с англ. В.Д. Дажина. М.: Азбука-классика, 2006. 640 с.
72. Панофский Э. Смысл и толкование изобразительного искусства / Пер. с англ. В.В. Симонова. СПб.: Гуманитарное агентство «Академический проект», 1999. 394 с.
73. Петровская Е.В. Теория образа. М.: РГГУ, 2010. 281 с.
74. Полякова К.В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. Дис. на соискание уч. степ. канд. филол. наук: 10.02.20. СПб.: РГПУ, 2004. 203 с.
75. Прасол А.Ф. Япония: лики времени. Менталитет и традиции в современном интерьере. М.: Наталис, 2008. 360 с.
76. Пропп В.Я. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2009. 128 с.
77. Проханов Д.М. Медиакоммуникационные особенности японских комиксов манга. Дис. на соискание уч. степ. канд. филол. наук: 10.01.10. М.: МГУ, 2013. 174 с.
78. Пушакова А. Э. Повседневная жизнь Японии периода Эдо (1603–1868 гг.) в гравюре укиё-э. М.: РИП-холдинг, 2017. 192 с.
79. Расселл Д. Джонс. «Крик» Мунка // Искусство в аниме: Anime Cross-Arts Project. URL: <https://cross-art.russelldjones.ru/section/munch/> (дата обращения: 25.09.2022).
80. Рорти Р. Случайность, ирония и солидарность / Пер. с англ. И. Хестановой, Р. Хестанова. М.: Русское феноменологическое общество, 1996. 282 с.
81. Рябова Е.А. Основоположник жанра «ёкай манги» — Мидзуки Сигэру // Изотекст: Сборник материалов III конференции исследователей комиксов 4 апреля 2018 г. М.: Российская государственная библиотека для молодежи, 2018. С. 93-114.

82. Самутина Н. Японские комиксы манга в России: введение в проблематику чтения // Новое литературное обозрение. 2019. № 160 (6). С. 307-321.
83. Саркисов К.О. Синтетичность культуры и открытость к восприятию внешнего влияния // Японский феномен. М.: РИО Института Востоковедения РАН, 1996. С. 157-167.
84. Сычева Е.А. Символизм традиционной культуры Японии в аниме и манге: снег, цветы, светлячки. М.: МГИМО-Университет, 2020. 225 с.
85. Сычева Е.А. Традиционная культура Японии в современной массовой культуре (на примере аниме и манга). Дис. на соискание уч. степ. канд. культур.: 24.00.01. М.: МГИМО, 2016. 179 с.
86. Фрейд З. Очерки по психологии сексуальности / Пер. с нем. А. Вяхирева, И. Полякова. СПб.: Азбука-классика, 2008. 256 с.
87. Фудзимото Ю. Эволюция культуры «любви юношей»: может ли жанр BL вызвать социальные изменения? // Nippon, 20.11.2020. URL: <https://www.nippon.com/ru/in-depth/d00607/?pnnum=1> (дата обращения: 25.09.2022).
88. Фудзимото Ю. Такахаси Макото – прародитель стиля манги для девочек / пер. с яп. Ю. Тарасюк // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 209-240.
89. Штейнер Е.С. «Манга Хокусая» и традиция китайско-японских книжек с картинками // Изотекст: Сборник материалов II конференции исследователей рисованных историй 17-19 мая 2017 г. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2017. С. 62-74.
90. Штейнер Е.С. Манга Хокусая: Энциклопедия старой японской жизни в картинках. Полная публикация, исследование и комментарий. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2016. В четырех книгах.
91. Шумилова А.Ю. Эпоха мюз и постмодернизма в японской поп-культуре // Манга в Японии и России. Вып. 2. М., Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 26-35.
92. Эко У. Миф о супермене // Роль читателя: исследование по семиотике текста. СПб.: Симпозиум, 2007. С. 177-206.
93. Эко. У. Заметки на полях «Имени розы». М.: АСТ, Астрель, 1999. 33 с.
94. Яковенко С.В. Образы ёкай на страницах первых японских «энциклопедий» // Россия и АТР. № 2 (96). 2017. С. 128–140.
95. Antononoka O. Blonde is the new Japanese: Transcending race in shōjo manga // Mutual Images. Issue 1, 2016. Pp. 22-45.
96. Audeh A. Gustave Dore // The World of Dante. URL: http://www.worldofdante.org/gallery_dore.html (дата обращения: 06.05.2020).
97. Azuma H. Otaku: Japan's Database Animals / Trans. by Jonathan E. Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 144 p.

98. Azuma H. *The Animalization of Otaku Culture* / Trans. by Yuriko Furuhashi and Marc Steinberg // *Mechademia*. Vol. 2, 2007. Pp. 175-187.
99. Bauwens-Sugimoto J. *Queering Black Jack: A Look at How the Manga Industry Adapts to Changing Reader Demographics* // *Orientaliska Studier*. # 147, 2016. Pp. 111-140.
100. Belting H. *Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology* // *Critical Inquiry* 31(2), Winter 2005. Pp. 302–319.
101. Berndt J. *Manga, Which Manga? Publication Formats, Genres, Users* // *Japanese Civilization in the 21st Century*. New York: Nova Science Publisher, 2016. Pp. 121-133.
102. Berndt J. *Manga as Literature: Comicalizations of Crime and Punishment (1953-2011)* // *Manga: Medium, Art and Material*. Leipziger Universitätsverlag, 2015. Pp. 167-189.
103. Berndt J. *Ghostly: 'Asian Graphic Narratives', Nonnonba and Manga* // *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/ Boston: De Gruyter, 2013. Pp. 363-384.
104. Berndt J. *The Intercultural Challenge of the "Mangaesque" Reorienting Manga Studies after 3/11* // *Manga's Cultural Crossroads*. NY, London: Routledge, 2013. Pp. 65-84.
105. Buruma I. *A Japanese mirror: Heroes and villains of Japanese culture*. London: Cape, 1984. 242 p.
106. Carrier D. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000. 139 p.
107. Cohn N. *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. London: Bloomsbury, 2013. 221 p.
108. Davisson Z. *The Life and Death of Shigeru Mizuki, 1922-2015* // *The Comics Journal*. 09.12.2015. URL: <https://www.tcj.com/the-life-and-death-of-shigeru-mizuki/> (дата обращения: 25.09.2022).
109. Davisson Z. *Mizuki Shigeru and American Horror Comics* // *Hyakumonogatari Kaidankai*. 28.01.2014 <https://hyakumonogatari.com/2014/01/28/mizuki-shigeru-and-american-horror-comics/> (дата обращения: 25.09.2022).
110. Eco U. "Casablanca": *Cult Movies and Intertextual Collage* // *SubStance*, Vol. 14, No. 2, Issue 47: *In Search of Eco's Roses (1985)*, pp. 3-12.
111. Foster M.D. *The Otherworlds of Mizuki Shigeru* // *Mechademia*, Volume 3, 2008. Pp. 8-28.
112. Frahm O. *Weird Signs. Comics as Means of Parody* // *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum, 2000. Pp. 177-191.

113. Gillian R. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2001. 229 p.
114. Gravett P. *Manga: Sixty years of Japanese comics*. N.Y.: Collins Design, 2004. 176 p.
115. Groensteen T. *The System of Comics* / Trans. by B. Beaty and N. Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 174 p.
116. Holmberg R. Matsumoto Katsuji and the American Roots of Kawaii // *The Comics Journal*. April 7, 2014. URL: <https://www.tcj.com/matsumoto-katsuji-and-the-american-roots-of-kawaii/> (дата обращения: 06.05.2020).
117. Holmberg R. Tezuka Osamu Outwits the Phantom Blot: The Case of *New Treasure Island* cont'd // *The Comics Journal*. February 22, 2013. URL: <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-outwits-the-phantom-blot-the-case-of-new-treasure-island-contd/> (дата обращения: 06.05.2020).
118. Holmberg R. Manga Finds Pirate Gold: The Case of *New Treasure Island* // *The Comics Journal*. October 1, 2012. URL: <https://www.tcj.com/manga-finds-pirate-gold-the-case-of-new-treasure-island/> (дата обращения: 06.05.2020).
119. Holmberg R. Tezuka Osamu and American Comics // *The Comics Journal*. July 16, 2012. URL: <https://www.tcj.com/tezuka-osamu-and-american-comics/3/> (дата обращения: 06.05.2020).
120. Ito G. The Globalization of Manga // *New Frontiers in Cultural Studies*. 21.05.2012. URL: <http://global.genron.co.jp/2012/05/21/theglobalizationofmanga/> (дата обращения: 06.05.2020).
121. Ito G. Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse / Trans. by Miri Nakamura // *Mechademia*. Vol. 6, 2011. Pp. 69-82.
122. Iwabuchi K. Pop-culture diplomacy in Japan: Soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange' // *International Journal of Cultural Policy* 21 (4), 2015. Pp. 419-432.
123. Iwabuchi K. Undoing International Fandom in the Age of Brand Nationalism // *Mechademia*, Vol. 5 (1), 2010. Pp. 87-96.
124. Iwabuchi K. Introduction: The 1990s–Japan's return to Asia in the age of globalization // *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham and London: Duke University Press, 2002. Pp. 1-22.
125. *Japanese visual culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. N.Y.: M.E. Sharpe, 2008. 352 p.

126. Keith V. *A Japanese Electra and Her Queer Progeny // Mechademia 2: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. Pp. 64–79.
127. Kinsella Sh. *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Richmond (Surrey): Curzon, 2000. 228 p.
128. Koyama-Richard B. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2008. 248 p.
129. Lee M. *From Metropolis to Metropolis: The Changing Role of the Robot in Japanese and Western Cinema // Japanese Visual Culture*. N.Y.: M.E. Sharpe, 2008. Pp. 91-113.
130. Lehmann T. *Manga: Masters of the Art*. N.Y.: Collins Design, 2005. 256 p.
131. *Manga's Cultural Crossroads / ed. by J. Berndt and B. Kummerling-Meibauer*. N.Y.: Routledge, 2013. 264 p.
132. *Manga Impact!: The World of Japanese Animation*. N.Y., London: Phaidon Press, 2010. 295 p.
133. McCarthy H. *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*. East Sussex: ilex, 2009. 272 p.
134. Mitchell W. J.T. *Image // Critical Terms for Media Studies*. Chicago & London: University of Chicago Press, 2010. Pp. 35-48.
135. Mitchell W. J.T. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago & London: University of Chicago Press, 1994. 445 p.
136. Moxey K. *Hieronymus Bosch and the "World Upside Down": The Case of the Garden of Earthly Delights // Visual Culture: Images and Interpretations*. Hanover and London: Wesleyan University Press, 1994. Pp. 104-140.
137. Nagaike K. "L'homme fatal" and (Dis)empowered Women in Mori Mari's Male Homosexual Trilogy // *Japanese Language and Literature*, Vol. 41, # 1, Apr., 2007. Pp. 37–59.
138. Nakata K. *The Room of Sweet Honey: The Adult Shojo Fiction of Japanese Novelist Mori Mari (1903–1987)*. Columbus: Ohio State University, 2004. 78 p.
139. Natsume F. *The Grammar of Manga: Manga's Inherent Hyōgen 'Stylistics' // MANGA!: Visual Pop-Culture in ARTS Education*. Viseu: InSEA Publications, 2020. Pp. 1-10.
140. Natsume F. *Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD / trans. by Jessica Bauwens-Sugimoto // Comics World and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010. Pp. 37-51.

141. Otsuka E. *World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative* / Trans. by Marc Steinberg // *Mechademia*. Vol. 5, 2010. Pp. 99-116.
142. Papp Z. *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestone: Global Oriental, 2019. 244 p.
143. Power N.O. *God of comics: Osamu Tezuka and the creation of Post-World War II manga*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 202 p.
144. Riechert J. *Deviance and Social Darwinism in Edogawa Ranpo's Erotic-Grotesque Thriller "Kotō no Oni"* // *Journal of Japanese Studies*, Vol. 27 #1, 2001. Pp. 113-141.
145. Sakamoto K. *Reading Japanese Women's Magazines: The Construction of New Identities in the 1970s and 1980s* // *Media, Culture & Society*. 1999. Vol. 21(2). Pp. 173-193.
146. Schodt F. *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*. Tokyo: Kōdansha International, 1983. 260 p.
147. Schodt F. *Dreamland Japan: writings on modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 1996. 360 p.
148. Schodt F. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2007. 216 p.
149. Suan S. *The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Leiden and Boston: Global Oriental, 2013. 344 p.
150. Suter R. *Re-centring Australia in the Shojo Imagination* // *Women's Manga in Asia and Beyond*. Palgrave, 2019. Pp. 135-150.
151. *The Moto Hagio Interview conducted by Matt Thorn* // *The Comics Journal (Shojo Manga Issue) #269*, 2005. Pp. 139-175.
152. *The Citi exhibition Manga マンガ*. London: Thames & Hudson, The British Museum, 2019. 350 p.
153. Welker J. *Flower Tribes and Female Desire: Complicating Early Female Consumption of Male Homosexuality in Shōjo Manga* // *Mechademia 6*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. Pp. 211-228.
154. Zaremba-Penk J. *Ikonografia mangi. Wpływy tradycji rodzimej i zachodnich twórców na wybranych japońskich artystów mangowych*. Bydgoszcz: Wydawnictwo Kirin, 2019. 300 p.
155. 東浩紀 Azuma Hiroki. *動物化するポストモダン・オタクから見た日本社会 Dōbutsukasuru postmodan: Otaku kara mita nihon shakai* [Анимализация постмодерна: японское общество глазами фанатов-отакы]. Tokyo: Kōdansha, 2001. 193 p.

156. 伊藤剛 Itō Gō. テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ Tezuka is Dead: Hirakareta manga hyōgenron e [Тэдзука мертв: На пути к расширенной теории выразительных средств манги]. Токуо: NTT shuppan, 2005. 364 p.
157. 岡本一平 Okamoto Ippei. 新漫画の描き方 Shin manga no kakikata [Как рисовать новую мангу]. Токуо: Chūei bijutsusha, 1928. 264 p.
158. オタク語事典 Otaku go jiten 2 [Энциклопедический словарь отаку. Том 2]. Токуо: Bijutsu shuppansha, 2009. 136 p.
159. 大塚英志、ササキバラ・ゴウ Otsuka Eiji, Sasakibara Go. 教養としてのくまんが・アニメ > Kyōyō toshite no manga anime [Манга и аниме как интеллектуальная пища]. Токуо: Kōdansha, 2001. 265 p.
160. 大塚英志 Otsuka Eiji. 物語消費論：「ビックリマン」の神話学 Monogatari shōhiron: Bikkuriman no shinwa gaku [Теория потребления нарративов: Изучение мифа вокруг шоколадок «Биккуриман»]. Токуо: Shinyōsha, 1990. 244 p.
161. 香月千成子 Katsuki Chiseko. 手塚治虫：珈琲と紅茶で深夜まで…Tezuka Osamu interview: kōhi to kōcha de shin'ya made...[Интервью Тэдзука Осаму: на чае и кофе до поздней ночи] // PAFU. Vol. 9 (Oct.), 1979. Pp. 39-73.
162. 近代漫画の祖「北沢楽天」図録 Kindai manga no so “Kitazawa Rakuten” zuroku [Китадзава Ракутэн – основатель современной манги]. Омия: Kurokawa insatsu, 1991. 60 p.
163. こうの史代, 竹宮恵子, 吉村和真 Kono Fumiyo, Takemiya Keiko, Yoshimura Kazuma. マンガノミカタ Manga no mikata [Как смотреть мангу]. Токуо: Jusonbō, 2021. 110 p.
164. こうの史代 Kono Fumiyo. ギガタウン：漫符図譜 Giga town: manpu zufu [Иллюстрированный словарь символов манги с персонажами «Тэдзю гига»]. Токуо: Asahi shimbun shuppan, 2018. 126 p.
165. 竹宮恵子 Takemiya Keiko. 少年の名はジルベール Shōnen no na wa Gilbert [Мальчик по имени Жильбер]. Токуо: Shogakukan, 2016. 240 p.
166. 竹内一郎 Takeuchi Ichiro. 北澤楽天と岡本一平日本漫画の二人の祖 Kitazawa Rakuten to Okamoto Ippei manga no futari no so [Основоположники японской манги Китадзава Ракутэн и Окамото Иппэй]. Токуо: Shueisha, 2020. 187 p.

167. 竹内オサム Takeuchi Osamu. 手塚治虫論 Tezuka Osamu Ron [Исследование творчества Тэдзука Осаму]. Tokyo: Heibonsha, 1992. 254 p.
168. 手塚悦子 Tezuka Etsuko. 夫・手塚治虫とともに一木洩れ日に生きる Otto Tezuka Osamu totononi: Komorebi ni ikiru [Вместе с мужем Тэдзука Осаму: жизнь в лучах солнца, пробивающегося сквозь листву]. Tokyo: Kōdansha, 1995. 286 p.
169. 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. 水木貸本時代の絵の元ネタ Mizuki kashihon jidai no e no moto neta [Исходные иллюстративные материалы для манги Мидзуки периода книжек напрокат]. URL: <https://blogs.itmedia.co.jp/natsume/2011/06/post-80da.html> (дата обращения: 14.07.2023).
170. 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法 Manga wa naze omoshiroi no ka: sono hyōgen to bunpō [Почему манга такая интересная: Ее выразительные средства и грамматика]. Tokyo: NHK shuppan, 1997. 280 p.
171. 夏目房之介 Natsume Fusanosuke. 夏目房之介の漫画学 Natsume Fusanosuke no manga gaku [Наука о манге от Нацумэ Фусаносукэ]. Tokyo: Daiwa shobō, 1985. 213 p.
172. 夏目房之介・竹熊健太郎 Natsume Fusanosuke, Takekuma Kentaro. マンガの読み方 Manga no yomikata [Как читать мангу]. Tokyo: Takarajimasha, 1995. 232 p.
173. マンガの教科書：マンガの歴史がわかる 60 話 Manga no kyōkasho. Manga no rekishi ga wakaru 60 wa [Учебник манги: история манги в 60-ти очерках]. Kyoto: Rinsen shoten, 2008. 220 p.
174. マンガを「見る」という体験—フレーム、キャラクター、モダン・アート Manga o ‘miru’ to iu taiken: Frame, Character, Modern art [Опыт «смотрения» манги: Кадр, персонаж, современное искусство], ed. by Suzuki Masao. Tokyo: Suisēisha, 2014. 261 p.
175. 水木しげるの妖怪百鬼夜行展～お化けたちはこうして生まれた～ Mizuki Shigeru no Yokai hyakki yakō ten: Obaketachi wa kōshite umareta [Ночное шествие сотни демонов Мидзуки Сигэру: Как рождались привидения]. Tokyo: NHK promotion, 2022. 96 p.
176. 宮本大人 Miyamoto Hirohito. 「漫画」概念の重層化過程—近世から近代における Manga gainen no jūsōka katei – kinsei kara kindai ni okeru [Концепт «манга» как процесс наслоения значений: от раннего

- moderna k современному периоду] // Bijutsushi. No 154, 2003. Pp. 319-334.
177. 森下達 Morishita Hiroshi. 「罪と罰」から「ある一夜」へ—「映画」的「内面」表現の成立過程に関する—考察— “Tsumi to batsu” kara “Aru ichiya” e. Eigateki naimen hyōgen no seiritu katei ni kansuru kōsatsu [От манги «Преступление и наказание» к «Однажды ночью»: размышления о формировании кинематографических приемов для передачи внутреннего мира] // Manga kenkyu. Vol. 20, 2014. Pp. 24-50.
178. 森田直子 Morita Naoko. 長篇漫画の草創期におけるギュスターヴ・ドレ Chohen manga no sosoki ni okeru Gustave Dore [Истоки повествовательной манги в творчестве Гюстава Доре] // Bungei kenkyu No. 141, 2020. Pp. 105-117.
179. 四方田犬彦 Yomota Inuhiko. 「かわいい」論 Kawaii ron [Теория кawaii]. Tokyo: Chikuma shobō, 2006. 206 p.
180. 四方田犬彦 Yomota Inuhiko. 漫画原論 Manga genron [Основы манги]. Tokyo: Chikuma shobō, 1994. 384 p.

Приложение 1



Рис. 1. Тэдзука Осаму «Обучающий курс манги» (まんが専科, Манга сэнка), 1969, с. 52

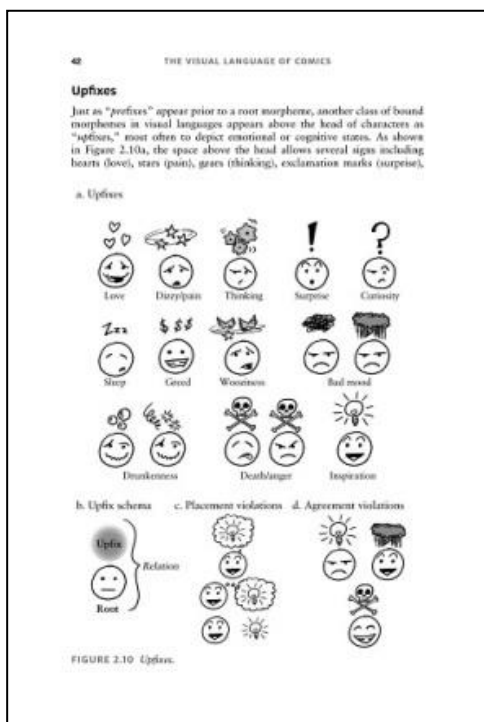


Рис. 2. Нил Кон «Визуальный язык комикса: введение в структуру и познание последовательных изображений», 2013, с. 42



Рис. 3. Тэдзука Осаму «Как рисовать мангу» (マンガの描き方, манга-но какиката), 1977, с. 92



Рис. 4. Слева: Кадр из советского мультфильма «Конек-Горбунок», 1947. Справа: Тэдзука Осаму «Фауст» (ファウスト, Фаусто), репринт 1999, с. 65

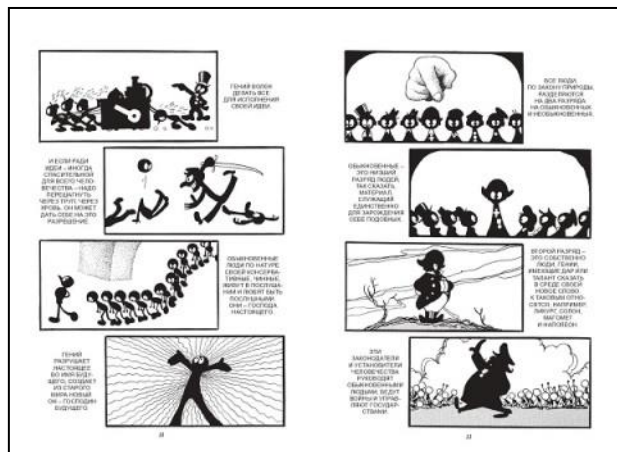


Рис. 5. Приемы силуэтной анимации в манге Тэдзука Осаму «Преступление и наказание», изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 33-34



Рис. 6. Слева: кадр из мультфильма «Мотылек и пламя», 1938. Справа: Тэдзука Осаму «Преступление и наказание», изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 110-111

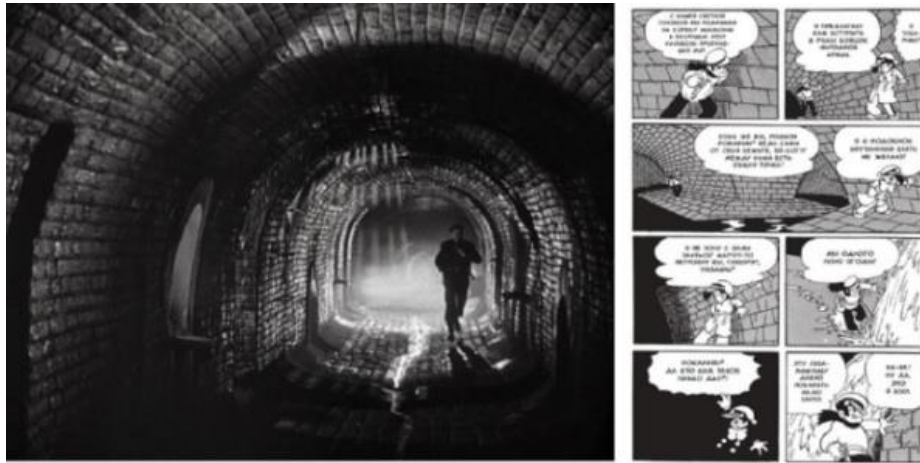


Рис. 7. Слева: кадр из фильма «Третий человек», 1949. Справа: Свидригайлов стреляет в Раскольникова. Тэдзука Осаму «Преступление и наказание», изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 117-118



Рис. 8. Слева: кадры из фильма «Третий человек», 1949. Справа: манга Тэдзука Осаму «Монстр на 38-й параллели» (38度線上の怪物, Сандзюхати до сэндзё-но кайбуцу), репринт 1995, с. 65



Рис. 9. Эффект Кулешова в манге Тэдзука Осаму «Преступление и наказание», изд. «Фабрика комиксов», 2011, с. 9



Рис. 10. Обри Бёрдсли, иллюстрации «Кульминация» и «Павлинье платье» к пьесе Оскара Уайльда «Саломея», 1893–1894



Рис. 11. Тэдзука Осаму «МВ» (ムウ, МуУ), том 1, репринт 2009, с. 86-87



Рис. 12. Картина Питера Брейгеля Старшего «Вавилонская башня» (1563–1565) и ее отображение в манге Мидзуки Сигэру «Семья призраков» (幽霊一家, Юрэй икка, 1959), журнал «Ёкидэн» том 1, репринт 2007, с. 44-45



Рис. 13. Картина Иеронима Босха «Святой Иероним за молитвой» (ок. 1500) и ее отображение в манге Мидзуки Сигэру «Китаро гэгэгэ: Рождение Китаро» (ゲゲゲの鬼太郎～鬼太郎の誕生, *Гэгэгэ-но Китаро: Китаро-но тандзё*), репринт 2007, с. 19



Рис. 14. Макс Эрнст «Видение, вызванное ночным видом порта Сен-Дени», 1923



Рис. 15. Макс Эрнст «Большой лес», 1925

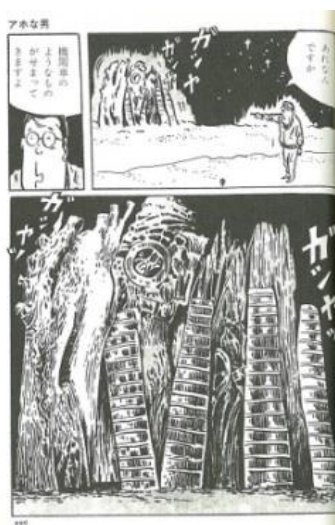


Рис. 16. Мидзуки Сигэру, глава «Глупец» (*アホな男, Ахо-на отоко*, 1964), репринт 2001, с. 237



Рис. 17. Мидзуки Сигэру, глава «Глупец» (*アホな男, Ахо-на отоко*, 1964), репринт 2001, с. 242-243

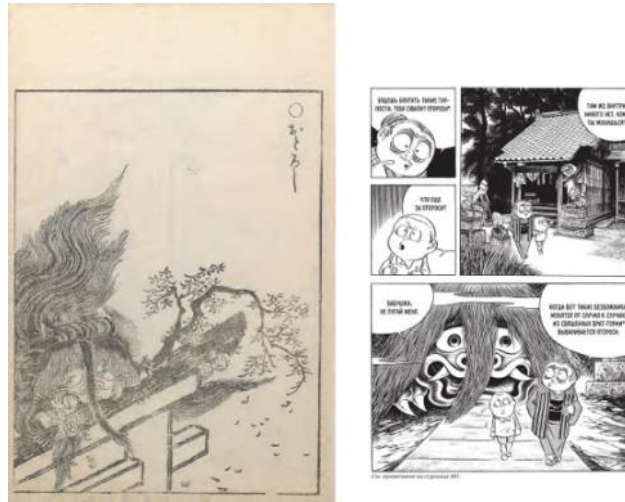


Рис. 18. Слева: монстр Отороси из альбома Торияма Сэкиэн «Гадзу хякки яко» (том 3), 1776. Справа: Отороси в манге «Бабушка Ноннон» (1992), изд-во «Альт Граф», 2017, с. 19



Рис. 19. «Деревня Мэкава рядом с Исибэ» – лист из серии «53 станции Токайдо», Утагава Хиросигэ, ок. 1833-1834. Художественный музей Токио Фудзи

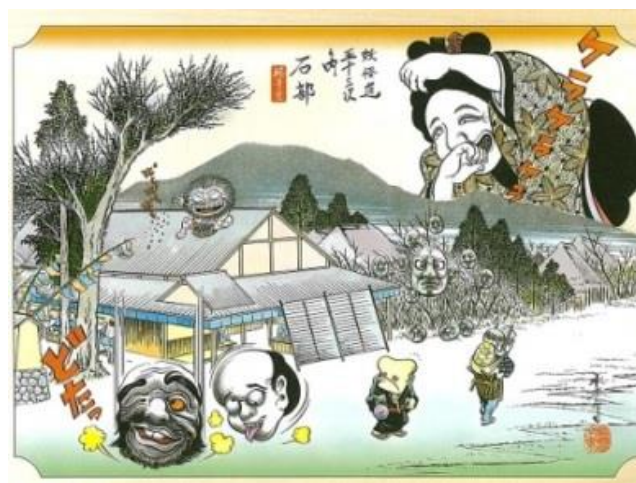


Рис. 20. «Деревня странных звуков рядом с Исибэ» – лист из серии «53 станции Ёкайдо», Мидзуки Сигэру, 2008

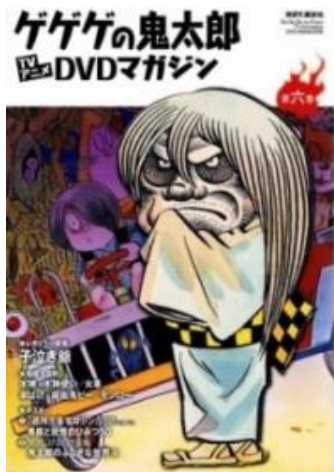


Рис. 21. Старушка, бросающаяся песком, Сунакакэ-баба на обложке журнала и маска демона Хёроцуки оимоти



Рис. 22. Старик-плакса Конаки-дзидзи на рисунке Мидзуки Сигэру и маска танцующего китайца (тодзин одори)



Рис. 23. Призрак О-Ива на гравюре Утагава Куниёси (1836), Ивако и новорожденный Китаро из манги «Ночные истории Китаро» (том 1, 1966), с. 36, 47



Рис. 24. Скульптура «Рот Оркуса» Симоне Москино (XVI в.) и ее отображение в манге «Китаро с кладбища» (墓場の鬼太郎, *Хакаба-но Китаро*, 1965), глава «Спуск в ад», репринт 2007, том 1, с. 51



Рис. 25. Мидзуки Сигэру «Китаро гэгэгэ», глава «Бог Волос» (1969), репринт 2007, том 5, с. 173



Рис. 26. Мидзуки Сигэру «Дьяволенок» (悪魔くん, *Акума-кун*, 1964), репринт 2001, том 2, с. 144



Рис. 27. Рисунок Виктора Гюго «Маяк Эдистон» (1866) и его отображение в манге «Китаро с кладбища» (1966), репринт 2007, том 1, с. 378



Рис. 28. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь 13-я. Лес самоубийц» (1861) и ее отображение в манге «Китаро с кладбища» (1966), репринт 2007, том 1, с. 396



Рис. 29. Огромный сом в подземном озере – «Китаро с кладбища» (1967), репринт 2007, том 2, с. 172-173



Рис. 30. «Сатана» (1861) – лист из серии гравюр Гюстава Доре к «Божественной комедии» Данте



Рис. 31. Картина Рене Магритта «Чувство реальности» (1963) и ее отображение в манге «Китаро с кладбища» (1967), репринт 2007, том 2, с. 289



Рис. 32. Арнольд Бёклин «Остров мертвых», третий вариант, 1883

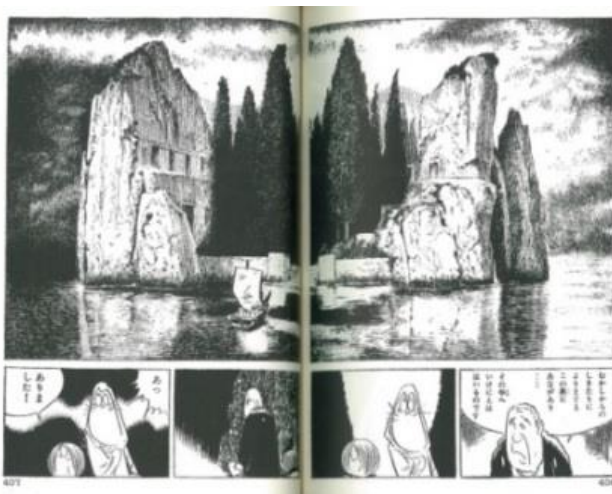


Рис. 33. «Китаро гэгэгэ» (ゲゲゲの鬼太郎, *Гэгэгэ-но Китаро*, 1967–1969), глава «Остров-людоед»

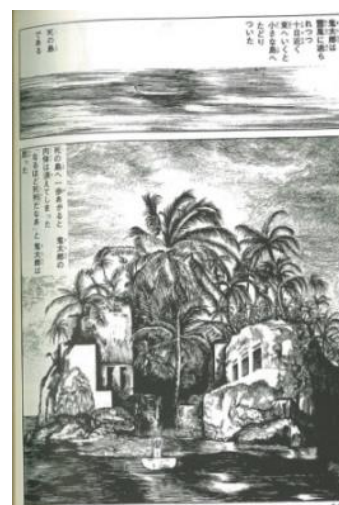


Рис. 34. «Китаро гэгэгэ: жизнь после смерти» (その後のゲゲゲの鬼太郎, *Соно ато-но гэгэгэ-но Китаро*, 1970), репринт 2007, том 5, с. 448

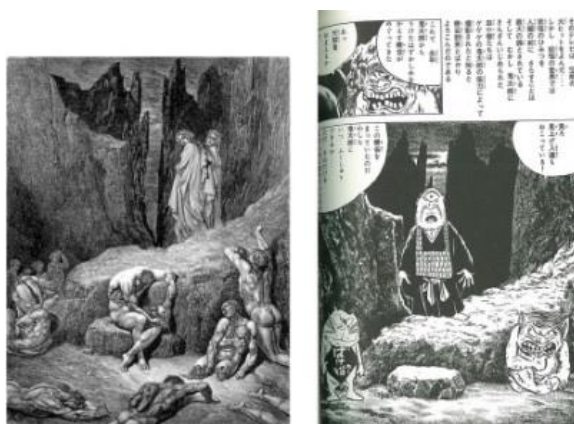


Рис. 35. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь 29-я. Бертран де Борн» (1861) и ее отображение в главе манги «Великий суд ёкаев» (妖怪大裁判, *Ёкай дай сайбан*, 1969), репринт 2007, том 5, с. 190

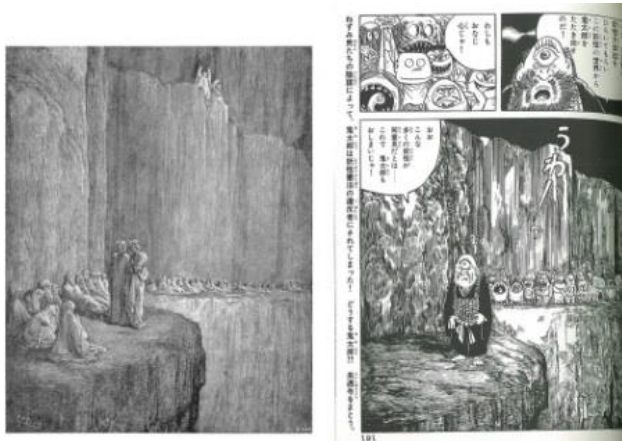


Рис. 36. Гравюра Гюстава Доре «Чистилище. Песнь 13-я. Сапия» (1868) и ее отображение в главе манги «Великий суд ёкаев» (妖怪大裁判, Ёкай дай сайбан, 1969), репринт 2007, том 5, с. 191

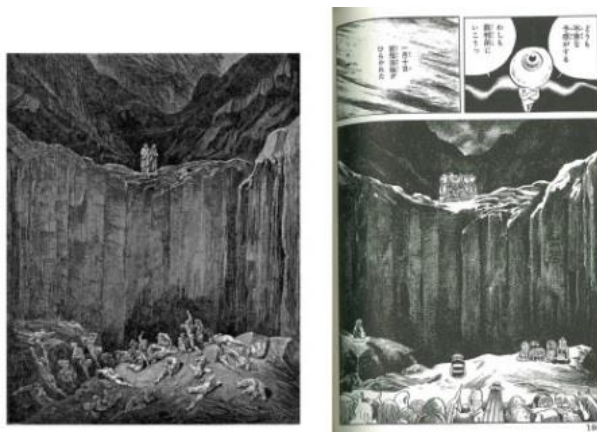


Рис. 37. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь 29-я. Ров поганый» (1861) и ее отображение в главе манги «Великий суд ёкаев» (妖怪大裁判, Ёкай дай сайбан, 1969), репринт 2007, том 5, с. 210

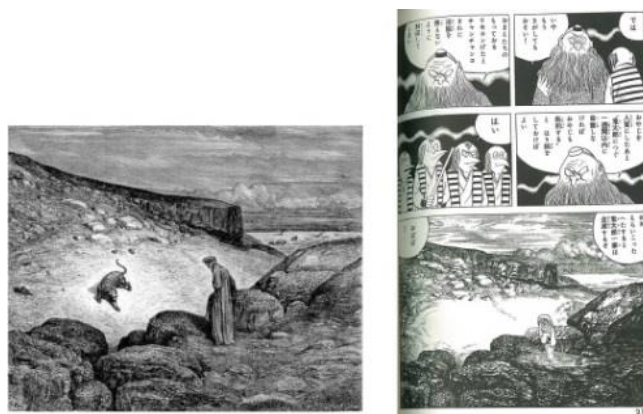


Рис. 38. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь первая. Рысь» (1861) и ее отображение в главе манги «Великий суд ёкаев» (妖怪大裁判, Ёкай дай сайбан, 1969), репринт 2007, том 5, с. 214



Рис. 39. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь третья. Врата ада» (1861) и ее отображение в главе манги «Великий суд ёкаев» (妖怪大裁判, *Ёкай дай сайбан*, 1969), репринт 2007, том 5, с. 215



Рис. 40. Бьёрн Андресен в роли Тадзио в фильме «Смерть в Венеции», 1971



Рис. 41. Леди Оскар в манге Икэда Риёко «Роза Версаля» (ベルサイユのばら, *Бэрусайю-но бара*, 1972–1973), эл. репринт, том 1, с. 161



Рис. 42. Свидригайлов в манге Оосима Юмико «Родион Романович Раскольников» (ロジオンロマーヌイチラスコーリニコフ, *Родзион Романуити Расукориникофу*, 1974), репринт 1983, с. 108

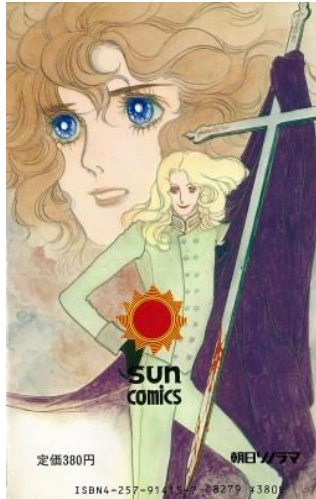


Рис. 43. Свидригайлов на задней обложке манги Оосима Юмико «Родион Романович Раскольников», репринт 1983



Рис. 44. Бьёрн Андресен на обложке японской виниловой пластинки с песней «Вдвоем навеки» (永遠にふたり, *Эйэн ни футари*), 1971



Рис. 45. Жильбер Кокто на обложке манги Такэмии Кэйко «Песня ветра и деревьев» (風と木の詩, *Кадзэ то ки-но ута*), 1981, том 14



Рис. 46. Жан-Франсуа Милле «Дафнис и Хлоя», XIX в.

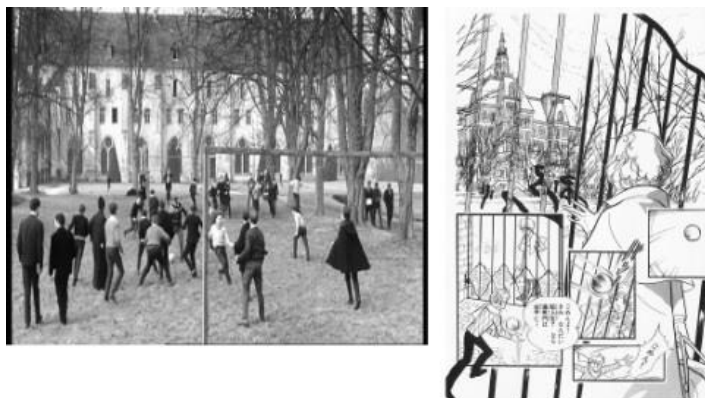


Рис. 47. Ученики играют в футбол – кадр из фильма «Особенная дружба» (1964) и страница из манги «Сердце Томаса» (トーマの心臓, Тома-но синдзо, 1974), репринт 1995, с. 55



Рис. 48. Теплица – кадр из фильма «Особенная дружба» (1964) и страница из манги «Песня ветра и деревьев» (風と木の詩, Кадзэ то ки-но ута), 1977, том 1, с. 52



Рис. 49. Такэмия Кэйко «Песня ветра и деревьев» (風と木の詩, Кадзэ то ки-но ута), 1982, том 15, с. 88



Рис. 50. Окада Фумико «Красная лоза» (赤い蔓草, Акай цурукуса, 1968), репринт 1976, с. 75



Рис. 51. Родольф Тёпфер «История господина Вье-Буа», репринт 1922. Собственность библиотеки имени Н.А. Некрасова



Рис. 52. Гюстав Доре «История Святой Руси», репринт 2012, изд-во «Астрель», с. 18



Рис. 53. Гюстав Доре (слева направо) «Ад. Песнь первая. Сумрачный лес» (1861), «Ад. Песнь первая. Данте перед львом» (1861), «Ад. Песнь шестая. Цербер» (1861)

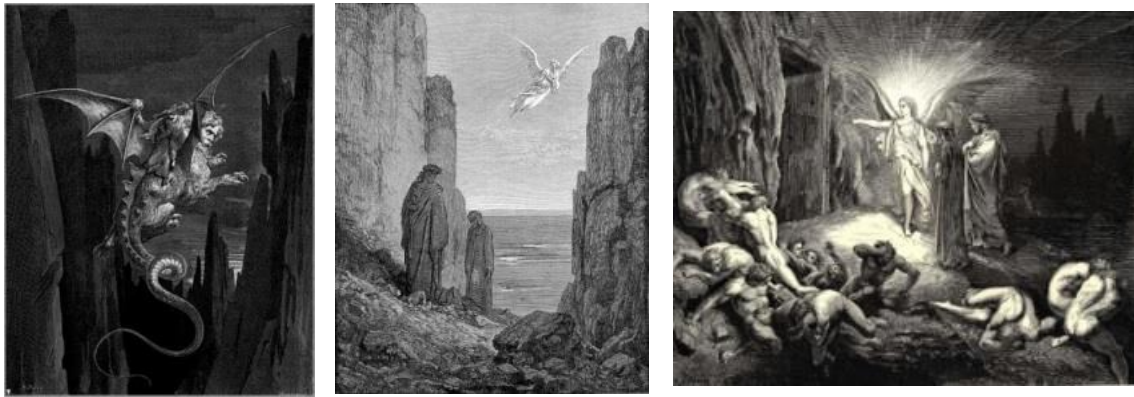


Рис. 54. Гюстав Доре (слева направо) «Ад. Песнь 17-я. Полет на монстре» (1861), «Чистилище. Песнь 19-я. Ангел» (1868), «Ад. Песнь девятая. Посол небес» (1861)



Рис. 55. Гюстав Доре (слева направо) «Ад. Песнь вторая. День уходил...» (1861), «Ад. Песнь первая. Вергилий и Данте» (1861), «Атала и Шактас у костра» (1863)

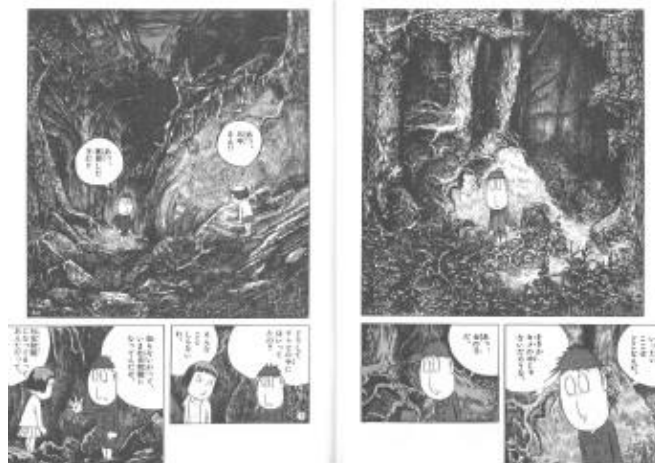


Рис. 56. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Kappa-no Sampei*, 1968–1969), репринт 1984, том 1, с. 204-205



Рис. 57. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 1, с. 206-207



Рис. 58. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 1, с. 210-211



Рис. 59. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 1, с. 212-213

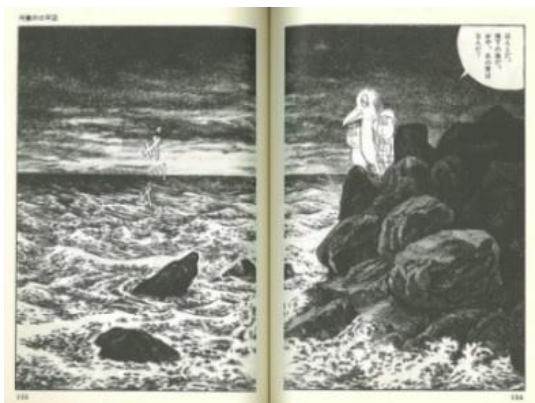


Рис. 60. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 2, с. 154-155



Рис. 61. Гюстав Доре «Ветхий завет. Видение четырех зверей. Даниила 7:2-3», 1866



Рис. 62. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 3, с. 234



Рис. 63. Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной» (河童の三平, *Каппа-но Сампэй*, 1968–1969), репринт 1984, том 2, с. 21



Рис. 64. Гравюра Гюстава Доре «Ад. Песнь третья. Харон» (1861) и ее отображение на развороте манги Нагаи Го «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, *Дантэ синкёку. Дзё*, 1994), репринт 1998, том 1, с. 66-67



Рис. 65. Нагаи Го «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, Дантэ синкёку. Дзё, 1994), репринт 1998, том 1, с. 200-201



Рис. 66. Гюстав Доре «Ад. Песнь восьмая. Город Дис», 1861



Рис. 67. Страница-пояснение про Медузу Горгону в манге «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, Дантэ синкёку. Дзё, 1994), репринт 1998, том 1, с. 218



Рис. 68. Персонаж Данте Алигьери в манге «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, Дантэ синкёку. Дзё, 1994), репринт 1998, том 1, с. 39



Рис. 69. Нагаи Го «Божественная комедия Данте. Конец» (ダンテ神曲, *Дантэ синкёку*. Гэ, 1994), репринт 1998, том 2, с. 294

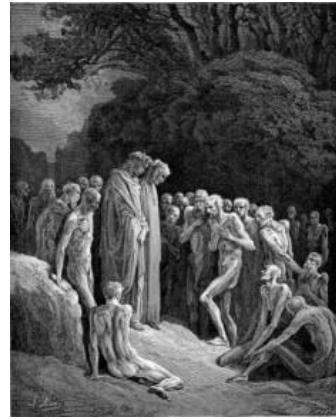


Рис. 70. Гюстав Доре «Чистилище. Песнь 23-я. Обжоры», 1868



Рис. 71. Нагаи Го «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, *Дантэ синкёку*. Дзё, 1994), репринт 1998, том 1, с. 245



Рис. 72. Гюстав Доре «Ад. Песнь 10-я. Фарината», 1861



Рис. 73. Нагаи Го «Божественная комедия Данте. Начало» (ダンテ神曲, *Дантэ синкёку*. Дзё, 1994), репринт 1998, том 1, с. 217.



Рис. 74. Гюстав Доре «Ад. Песнь девятая. Фурии», 1861



Рис. 75. Джанго – «One Piece 2. Книги 4-6», изд-во «Азбука», 2022, с. 39



Рис. 76. Бог Энель – «One Piece 9. Книги 25-27», изд-во «Азбука», 2022, с. 568



Рис. 77. Японские актеры Сугавара Бунта, Мацуда Юсаку и Танака Куниэ и адмиралы из «Ван Пис» Сакадзуки Акаину, Кудзан Аокидзи и Борсалино Кидзару



Рис. 78. Эмпорио Иванков из «Ван Пис» и доктор Фрэнк-эн-Фертер в исполнении Тима Карри из фильма «Шоу ужасов Рокки Хоррора» (1975)



Рис. 83. «Экстаз святой Терезы» (1645-1652) Джованни Лоренцо Бернини в манге Куроки Юсин «Пубертатный Ренессанс Давида», 2019, том 3, с. 77



Рис. 84. Скульптура «Умиравший раб» (1513-1516) Микеланджело Буонарроти в манге Куроки Юсин «Пубертатный Ренессанс Давида», 2019, том 2, с. 136



Рис. 85. Цуруми Токусиро держит на руках умирающего товарища Усами – «Золотое божество», 2021, том 26, с. 124



Рис. 86. Мидзуки Сигэру «Гэгэгэ-но Китаро: Рождение Китаро», репринт 2007, том 1, с. 8



Рис. 87. Цукиока Ёситоси «Куртизанка Охяку и сидящий призрак» из серии гравюр «Двадцать восемь знаменитых убийств в стихах» (英明二十八衆句, *Эймэй нидзюхассюку*, 1866-1869)

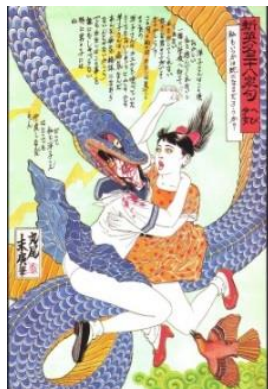


Рис. 88. Гравюра Маруо Суэхиро «Девочка-змея» из сборника “Bloody Ukiyo-e”, 1988, с. 23



Рис. 89. Утагава Ёсицугу «Ёримичу пытается схватить Хакамадарэ, уничтожив его магию», 1858



Рис. 90. Маруо Суэхиро «Шоу уродов господина Араси», изд-во «Фабрика комиксов», 2008, с. 4



Рис. 91. Утагава Куниёси «Ватанабэ-но Цуна, Саката-но Кинтоки, Усуи-но Садамицу», 1850



Рис. 92. Иероним Босх «Сад земных наслаждений», триптих (ок. 1500)



Рис. 93. Фуруя Усамару "Garden", 2000, с. 5



Рис. 94. Фуруя Усамару "Garden", 2000, с.

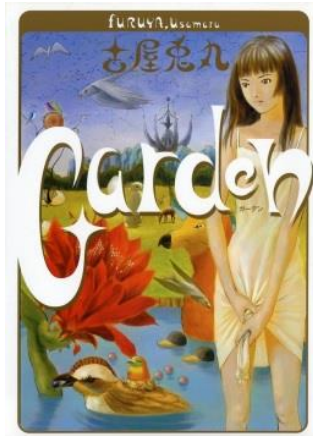


Рис. 95. Обложка сборника манги «Сад» (“Garden”, 2000) Фуруя Усамару, стилизованная под картину Босха «Сад земных наслаждений»



Рис. 96. Обложка первого тома манги «Кратер» (ザ・クレーター, *Дза курэ́та*, от англ. The Crater, 1969-1970) Тэдзука Осаму, стилизованная под картину-аллегорию Джузеппе Арчимбольдо «Осень» (1573)



Рис. 97. Обложка манги Икэгами Рёити «Человек-паук» (スパイダーマン, *Супайдаман*, 1970-1971), цитирующая статую «Давида» (1501-1504) Микеланджело



Рис. 98. Обложка манги “Fire-ball” («Огненный шар», 1979) Отомо Кацухиро, цитирующая «Автопортрет в сферическом зеркале» (1935) Маурица Эшера

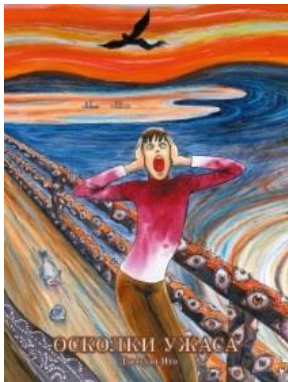


Рис. 99. Обложка манги «Осколки ужаса» (魔の断片, *Ма-но какэра*) Ито Дзюндзи от изд-ва «Фабрика комиксов», цитирующая картину Эдварда Мунка «Крик» (1893)



Рис. 100. Аллюзии на «Смерть Офелии» (1852) Джона Милле в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 228



Рис. 101. Скульптура «Похищение сабинянок» (1580) Джамболонья в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 229



Рис. 102. Скульптура «Аллегория Апеннин» (1580) Джамболонья в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 185

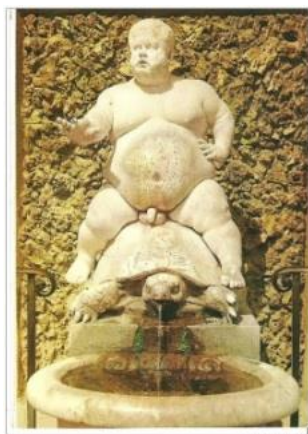


Рис. 103. Фонтан «Маленький Вакх» (1560) Валерио Чиголи в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 231

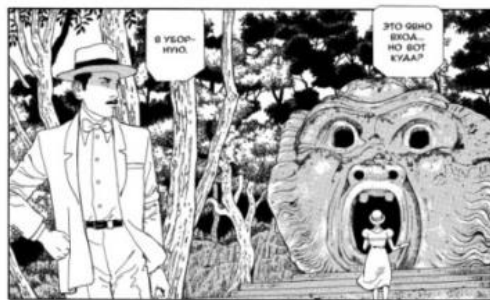


Рис. 104. Скульптура «Рот Оркуса» (XVI в.) Симоне Москино в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 211



Рис. 105. Фрагмент картины «Сад земных наслаждений» Иеронима Босха в манге Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (2011), изд-во «Фабрика комиксов», с. 256 (фрагмент)



Рис. 106. Фрагмент с совой – Иероним Босх «Сад земных наслаждений»



Рис. 107. Маруо Суэхиро
«Смеющийся вампир» (笑う吸血鬼,
Варау кюкэцуки, 2004), изд-во
«Фабрика комиксов», репринт 2023,
том 2, с. 129

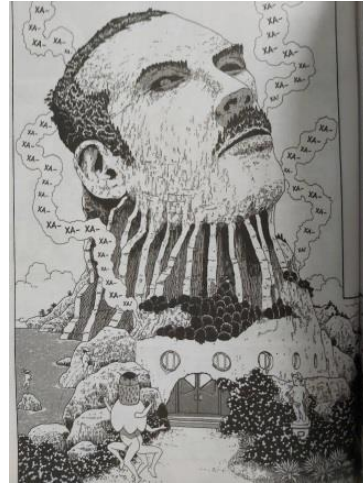


Рис. 108. Маруо Суэхиро
«Необыкновенная история острова
Панорама» (パノラマ島綺譚, *Панорама
то кидан*, 2008), изд-во «Фабрика
комиксов», репринт 2011, с. 255



Рис. 109. «Пляшущий карлик» из
артбука «Панорама Рампо» (乱歩パ
ノラマ, *Рампо панорама*), 2010, с. 75

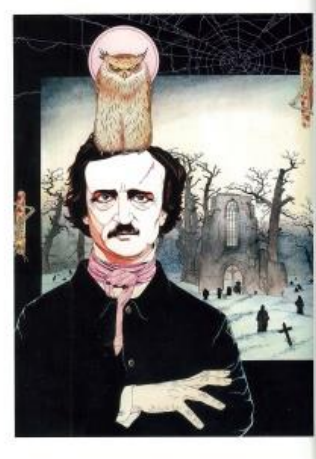


Рис. 110. «Проклятый (Эдгар Аллан
По)» из артбука «Панорама Рампо»
(乱歩パノラマ, *Рампо панорама*),
2010, с. 24



Рис. 111. Каспар Давид Фридрих «Аббатство
в дубовом лесу» (1809-1810)



Рис. 112. Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (パノラマ島綺譚, *Панорама то кидан*, 2008), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2011, с. 259



Рис. 113. Маруо Суэхиро «Приют влюбленного психопата» (月の愛人, *Цутэки айдзин*, 1997), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2009, с. 150

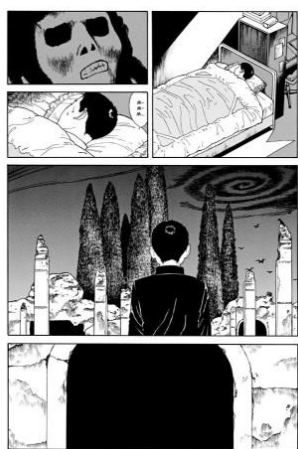


Рис. 114. Маруо Суэхиро «Смеющийся вампир» (笑う吸血鬼, *Варау кюкэцуки*, 2000), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2023, том 1, с. 42



Рис. 115. Маруо Суэхиро «Смеющийся вампир» (笑う吸血鬼, *Варау кюкэцуки*, 2004), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2023, том 2, с. 27



Рис. 116. Мидзуки Сигэру «Китаро с кладбища» (墓場の鬼太郎, *Хакаба-но Китаро*, 1965), глава «Спуск в ад», репринт 2007, том 1, с. 51



Рис. 117. Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (パノラマ島綺譚, *Панорама то кидан*, 2008), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2011, с. 211



Рис. 118. Маруо Суэхиро «Пляшущий карлик» из артбука «Панорама Рампо» (乱歩パノラマ, *Рампо панорама*), 2010, с. 58



Рис. 119. Маруо Суэхиро «Пляшущий карлик» из артбука «Панорама Рампо» (乱歩パノラマ, *Рампо панорама*), 2010, с. 71

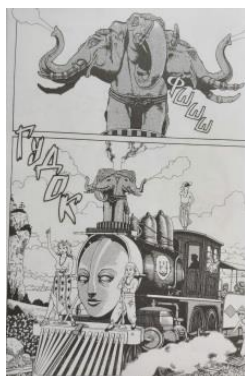


Рис. 120. Маруо Суэхиро «Необыкновенная история острова Панорама» (パノラマ島綺譚, *Панорама то кидан*, 2008), изд-во «Фабрика комиксов», репринт 2011, с. 244

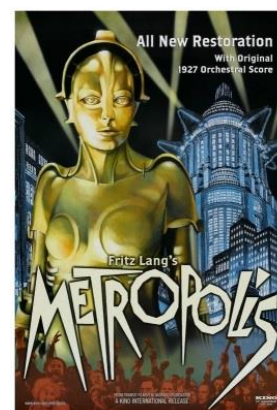


Рис. 121. Железная Мария на постере фильма «Метрополис» (1927) Фрица Ланга

Приложение 2

Перевод главы манги Мидзуки Сигэру «Сампэй водяной», впервые опубликованной в журнале «Сёнэн сандей» в 1969 г.

Перевод Магера Ю.А. по изданию:

水木しげる Mizuki Shigeru. ふしぎな甕 Fushigina kame // 貸本版河童の三平限定版 BOX 1-8. Kashihon han Kappa no Sanpei gentei han BOX 1-8 [“Сампэй водяной” периода касихон-манги, лимитированное издание]. Tokyo: Shōgakukan creative, 2010. Pp. 1-31.

Загадочный кувшин

| | |
|---|---|
| Стр. 2 | |
| <p>1. 三平が、村の小学校にひさしぶりに行ってみると.....</p> <p>2. どうしたんだ、ずいぶん女の子たちが休んでるな。</p> <p>3. おまえ知らなかったんか。ちかごろ、子どもたちが蒸発するんだよ。</p> | <p>1. После долгого отсутствия Сампэй решил наведаться в деревенскую школу...</p> <p>2. А почему девочки прогуливают?</p> <p>3. Ты что, не знаешь? Недавно они таинственно исчезли.</p> |
| Стр. 3 | |
| <p>1. ほほう.....</p> <p>2. きょうは、校長先生が特にみなさんに注意をしたいそうです。</p> <p>3. どうそ。</p> <p>4. えっへん</p> <p>5. えー、みなさんもしょうちのように...</p> <p>6. さいきん、子どもが蒸発します。村の駐在や消防団でもしらべていますがわかりません。</p> <p>7. なにかふしぎなことがあったら...</p> <p>8. 駐在所か、先生にしらせてください。</p> <p>9. カンカン</p> <p>10. やがて、授業のおわりを知らせる鐘がなる。</p> <p>11. おい、三平、ぼくんちに遊びにこないか？</p> <p>12. おれいそがしいんだ。</p> <p>13. きょう、テレビがはいったんだ。</p> <p>14. テレビ?...話にはきいたが、みたことがねえよ。</p> | <p>1. Ох...</p> <p>2. Сегодня директор школы выступит перед вами с важным заявлением.</p> <p>3. Прошу вас.</p> <p>4. Кх-кх.</p> <p>5. Как вы все знаете...</p> <p>6. Недавно пропали дети. Местная полиция и пожарники их так и не нашли.</p> <p>7. Если заметите что-то странное,</p> <p>8. Сообщите об этом учителю или в полицейский участок.</p> <p>9. Дин-дон.</p> <p>10. Через некоторое время раздался звонок об окончании уроков.</p> <p>11. Эй, Сампэй, пойдём ко мне в гости.</p> <p>12. Да я занят.</p> <p>13. Сегодня мне привезли телевизор.</p> <p>14. Телевизор...? Слышал об этом, но ни разу не видел.</p> |
| Стр. 4 | |
| <p>1. これがテレビだ。</p> <p>2. あっ、これが!!</p> <p>3. カチャカチャ</p> <p>4. あっ、こりゃあ蒸発した女の子たちじゃないか!!</p> | <p>1. Это телевизор.</p> <p>2. Ничего себе!</p> <p>3. щелк-щелк.</p> <p>4. Эй, это же пропавшие девочки.</p> <p>5. Нужно позвать полицейского!</p> <p>6. Нам здесь очень нравится.</p> <p>7. Вход сюда рядом с твоим домом.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>5. 駐在所のおまわりさんにしらせなきやあ!!</p> <p>6. ここはとってもよいところよ。</p> <p>7. あんたの家の近くに入り口があるわ。</p> <p>8. どこだ、どこだ!?</p> | <p>8. Где, где девочки!?</p> |
| <p>Стр. 5</p> | |
| <p>1. いま見てるところです。</p> <p>2. どけ、どけ、電気屋に見てもらおうから。</p> <p>3. たしかにこのチャンネルだったんだね?</p> <p>4. はい。</p> <p>5. 第 0 チャンネルなんてないはずだがな...</p> <p>6. うつりませんな。</p> <p>7. おまえたちやうそついたんじゃないか?</p> <p>8. そうとしか、考えられませんな。</p> <p>9. しかし、ほんとうに見たんですけど。</p> <p>10. なに、蒸発した子どもがテレビに出てるって!?</p> <p>11. あっ、校長先生!!</p> <p>12. 子どものいたずらですよ。</p> | <p>1. Только что мы видели их по телевизору.</p> <p>2. Отойдите, пусть электрик посмотрит.</p> <p>3. Это точно был тот телеканал?</p> <p>4. Да.</p> <p>5. Но нулевого²⁶³ канала не бывает.</p> <p>6. Переключатель не работает.</p> <p>7. А вы не врете?</p> <p>8. Только это и приходит на ум.</p> <p>9. Но мы правда их видели.</p> <p>10. Что!?! Пропавшие дети появились в телевизоре!?</p> <p>11. А, это вы директор!</p> <p>12. Тут дети шалят.</p> |
| <p>Стр. 6</p> | |
| <p>1. いたずら...?うちの学校には、そんなたちの悪いいたずらをする子は、いないはずだが...</p> <p>2. この子たちですよ。</p> <p>3. だってほんとうに見たんだもん。</p> | <p>1. Шалят...? В моей школе не может быть таких школьных учеников.</p> <p>2. Вот они.</p> <p>3. Но мы действительно их видели.</p> <p>4. Ах, Сампэй.</p> <p>5. Этот ученик способен на такое. Он как-то притащил в школу</p> |

²⁶³ Нулевой канал по-японски будет «рэй тяннэру» (零チャンネル). Чтение «рэй» (ноль) является омонимом к иероглифу 霊, рэй – «душа», «дух», что указывает на потустороннее происхождение телеканала.

| | |
|---|---|
| <p>4. あっ、三平だね。</p> <p>5. この子ならそういういたずらをする かもしれません。なにしろ、以前妖 怪の子をかっていたことがありまし たからね。</p> <p>6. 校長先生、それは誤解です。</p> <p>7. 三平くん、そんなに弁解したいな ら、だまって今回のテレビ事件をつ じつまあうように、解決してみたま え。</p> <p>8. 駐在さん、かえりましょう。</p> <p>9. 校長先生、まってください!!</p> <p>10. 三平!!</p> <p>11. おとなたちにいってもむだだ。おい らは、事実、見たんだから...</p> <p>12. まさか、死に神のコマーシャルじ ゃ、ないだろうなあ。</p> <p>13. 僕の家近くに、入り口があるとか いったが...</p> | <p>маленького человечка.</p> <p>6. Господин директор, вы заблуждаетесь.</p> <p>7. Сампэй, чем оправдываться, лучше помолчи. И все же постарайтесь раскрыть это дело с телевизором.</p> <p>8. Пойдемте, гражданин полицейский.</p> <p>9. Директор, стойте!</p> <p>10. Сампэй, тише!</p> <p>11. Даже если мы скажем им правду, взрослые нам не поверят.</p> <p>12. Неужели это проделки Синигами²⁶⁴?</p> <p>13. Девочки сказали, что вход рядом с моим домом.</p> |
| Стр. 7 | |
| <p>1. あっ、三平。おれはおまえがハーモ ニカでもやってると思ってきたん だ。</p> <p>2. なんだい、こりゃあ？</p> <p>3. おれにわかるものか。</p> <p>4. キャラメル</p> <p>5. あっ、キャラメルじゃないか。</p> | <p>1. Сампэй, я думал, это ты играешь на губной гармошке?</p> <p>2. А это еще что?</p> <p>3. Откуда мне знать.</p> <p>4. [надпись] карамель.</p> <p>5. О, это же карамель.</p> |
| Стр. 8 | |
| <p>1. うむ、なかみもほんものだ。</p> <p>2. あっ、こんどはチョコレートだ。</p> <p>3. じゃあおれも。</p> <p>4. ほんものだ。</p> | <p>1. На вкус и правда карамель.</p> <p>2. Тут еще и шоколадка.</p> <p>3. Дай-ка я.</p> <p>4. Настоящая.</p> <p>5. Чего делаете?</p> <p>6. Какой вкусный запах.</p> <p>7. Дайте и мне.</p> |

²⁶⁴ Синигами (死に神) – главный антагонист манги «Сампэй водяной». Японский бог смерти, наподобие нашей Смерти с косой.

| | |
|---|--|
| <p>5. おめえたちやあどうしたってんだよ ン?</p> <p>6. いいにおいなんかさせてよ。</p> <p>7. おれにもかじらせろ。</p> <p>8. ま、まてよ。</p> <p>9. ここからいくらでもでるよ。</p> <p>10. おかしいな、なにもないぞ。</p> <p>11. もっと奥にいれるんだ。</p> | <p>8. По-погоди.</p> <p>9. Здесь на всех хватит.</p> <p>10. Ничего нет, странно.</p> <p>11. Ты поглубже руку засунь.</p> |
| Стр. 9 | |
| <p>1. おかしいな、手がきえてるぞ。</p> <p>2. そんなばかなことがあるものか。</p> <p>3. おや、ほんとうだ。</p> <p>4. 胴体もきえてるぜ。</p> <p>5. おかしいな。おれはなんともないけど。</p> <p>6. ぶあ</p> <p>7. あっ!!</p> <p>8. 石でこわしてみよう。</p> <p>9. ぐわしゃ</p> <p>10. だめだ。</p> <p>11. おかしいな?</p> <p>12. ほりおこしてみよう。</p> | <p>1. Странно, лапа исчезла.</p> <p>2. Разве такое бывает?</p> <p>3. Ой, и вправду.</p> <p>4. У тебя туловище исчезло!</p> <p>5. Ну и дела, вроде все на месте.</p> <p>6. Фух</p> <p>7. Ах!</p> <p>8. Попробую разбить камнем.</p> <p>9. Бух.</p> <p>10. Не выходит.</p> <p>11. Как странно?</p> <p>12. Давай поднимем кувшин.</p> |
| Стр. 10 | |
| <p>1. さて、そのころカメの中にはいった三平は...</p> <p>2. いったいここはどこなんだ。</p> <p>3. まさか、カメの中じゃないだろうな。</p> <p>4. あっ、女の子だ。</p> | <p>1. Тем временем очутившийся внутри кувшина Сампэй...</p> <p>2. Где это я?</p> <p>3. Неужели я внутри кувшина.</p> <p>4. Ой, ребенок.</p> |
| Стр. 11 | |
| <p>1. あっ、三平。</p> <p>2. あっ、蒸発した子だ!!</p> <p>3. どうしてテレビの中にはいったの?</p> <p>4. そんなこと知らないわ。</p> | <p>1. О, Сампэй!</p> <p>2. Это же пропавшая девочка!</p> <p>3. Почему ты появилась в телевизоре?</p> <p>4. Я ничего не знаю об этом.</p> <p>5. Не знаешь, говоришь, а в деревне сейчас переполох.</p> <p>6. Теперь и ты часть этого переполоха.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>5. 知らないわって、いま社会問題になってんだぜ。</p> <p>6. 社会問題になってるってあんただって。</p> | |
| Стр. 12 | |
| <p>1. チョコレートやキャラメルをとって いるうちについはいったんでしょ？</p> <p>2. そうだけど。</p> <p>3. あの品物は、子どもをだんだん中に ひきよせるためのものなんだぜ。</p> <p>4. あっ、ブタ吉。</p> <p>5. みんな同じようなことをして、はい ってきたんだ。</p> <p>6. じゃあ、ぼくもえらそうなこと、い えねえな。</p> <p>7. そうだ、それよりもおいら腹がへっ てしかたがねえや。ブーツ。</p> <p>8. 食べ物はないのか？</p> <p>9. さがしたけど、どこにもないのよ。</p> | <p>1. Ты попал сюда, когда пытался достать шоколадку или карамель?</p> <p>2. Да.</p> <p>3. Эти сладости были приманкой, чтобы затащить каждого из нас внутри.</p> <p>4. О, Бутакити²⁶⁵.</p> <p>5. Из-за этого мы очутились все здесь.</p> <p>6. И я тоже попался на это.</p> <p>7. Точно. А сейчас нам так хочется кушать, хрю.</p> <p>8. Здесь есть еда?</p> <p>9. Мы искали, но ничего не нашли.</p> |
| Стр. 13 | |
| <p>1. いやあ、ぼやぼやしてると餓死しち ゃうぞ。</p> <p>2. 出口を探そう。</p> <p>3. そんなこといったってここはカメの 中とちがうか？ブーツ。</p> <p>4. そんなばかな...</p> <p>5. 三平たちは出口をもとめてさがしあ るいた。</p> <p>6. あっ、海らしいぜ。</p> <p>7. なんだ、ありゃあ!?</p> <p>8. おぼけだわ!!</p> <p>9. こっちに近づいてくるじゃないか!!</p> | <p>1. Если не пошевелимся, умрем с голоду.</p> <p>2. Давайте искать выход.</p> <p>3. Чего ты несешь, мы ведь внутри кувшина, хрю.</p> <p>4. Не говори глупостей...</p> <p>5. Сампэй вместе с ребятами отправился на поиски выхода.</p> <p>6. Эй, тут море.</p> <p>7. Что там вдальеке!?</p> <p>8. Чудовище!</p> <p>9. Оно приближается к нам!</p> |
| Стр. 14-15 | |

²⁶⁵ Бутакити – одноклассник Сампэя со свиным пяточком вместо носа. Слово «бута» по-японски – «свинья».

| | |
|--|---|
| もー | Муу. |
| Стр. 16 | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. うわっー、たべられるでーっ!! 2. これからどうしよう? 3. 出口はないし.... 4. はらはへるし... 5. いったいおいらどうしたらいいんだ? 6. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ааа, оно нас сожрет! 2. Как нам быть дальше? 3. Выход не нашли... 4. В животе пусто... 5. Что же нам делать? 6. |
| Стр. 17 | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. そのころ、上のほうでは... 2. おい、やっとカメをひっこぬいたぞ。 3. じゃあこっちにもってこい。すこしいぶしてみよう。 4. なんにも出ないじゃないか。 5. たしかにはいったはずだがなあ。 6. じゃあ、かなづちでたたいてみるか。 7. カーンカーンカン 8. こわれねえ。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Тем временем снаружи.... 2. Ох, наконец-то смог сдвинуть кувшин. 3. Тащи его сюда. Будем выкуривать. 4. Ничего не выходит. 5. Он точно должен быть внутри. 6. Давай постучим молотком. 7. тук-тук-тук. 8. Не сломать. |
| Стр. 18 | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. やっぱりだめだ。 2. カーン 3. コン 4. どうしたらいいんだろ? 5. さて三平たちは.... 6. とにかくだれかいるにちがいない。 7. そいつをさがして、出口をきこう。 8. あっ、ありゃあなんだ? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ни в какую. 2. тук. 3. бац. 4. Что же делать? 5. Тем временем Сампэй и ребята... 6. Здесь наверняка кто-то есть. 7. Если мы отыщем кого-то, спросим про выход. 8. Ой, что там вдалеке? |
| Стр. 19 (диалогов нет) | |
| Стр. 20 | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. ごめんください。 2. ぎゃーっ!! | <ol style="list-style-type: none"> 1. Простите... 2. Ааа! 3. Кажется, я где-то его уже видел. |

| | |
|---|---|
| <p>3. あっ、こいつあどこかでみたことがあるぞ。そうだ。以前、ぼくを殺そうとした、妖怪ギツネだ。</p> <p>4. しつれいしました。</p> <p>5. どうぞ、おはいりになって。</p> | <p>Точно. Этот Лис пытался меня убить.</p> <p>4. Простите за грубость.</p> <p>5. Проходите.</p> |
| Стр. 21 | |
| <p>1. うまそうなおいがしてるなあ....</p> <p>2. ぞうすいです。ご希望でしたらふるまってもいいですよ。フフフフ...</p> <p>3. おねがいします!!</p> <p>4. ばかっ!!</p> <p>5. どこのウマの骨か、わからんようなもののぞうすいなんか、食べたらどうなるかわからんぞーっ!!</p> <p>6. ブーツ</p> <p>7. どこのウマの骨かわからんとは、失礼じゃないですか。</p> <p>8. そうです。</p> <p>9. いまのはたしかに失言です。</p> <p>10. わたしたちにもぞうすいをたべさせてください。</p> | <p>1. Какой вкусный запах...</p> <p>2. Это рисовая каша с овощами. Если желаете, я вас угощу, хи-хи-хи...</p> <p>3. Угостите, пожалуйста!</p> <p>4. Дурак!</p> <p>5. Эта каша не пойми из чего сварена. Неизвестно, что будет с тобой, если ты ее попробуешь!</p> <p>6. Хрю.</p> <p>7. Как грубо говорить, что моя каша не пойми из чего сварена.</p> <p>8. Точно.</p> <p>9. Он просто оговорился.</p> <p>10. Дайте нам каши, пожалуйста.</p> |
| Стр. 22 | |
| <p>1. あんたたち、耳がはえてるのが、わからんのですか？</p> <p>2. 三平っ!!</p> <p>3. あっ、ぼくの名まえを知ってる。やっぱりあいつあ、妖怪ギツネだ。</p> <p>4. みんながほしいというものを、やらないという法はないだろ？</p> <p>5. いまの時代は民主主義とかいってね。なんでも多数決できるんだ。</p> <p>6. 数が多かったら、どんなことしたってかまわねえんだ。</p> <p>7. わかったね？</p> <p>8. わかったらみんなとっしょにぞう</p> | <p>1. Вы хоть слышите, о чем я говорю.</p> <p>2. Сампэй!</p> <p>3. Ах, он назвал меня по имени. Это точно тот Лис.</p> <p>4. Ты не имеешь права запрещать другим делать то, чего они хотят.</p> <p>5. У нас сейчас демократия и решение принимает большинство.</p> <p>6. Мы поступим так, как решит большинство.</p> <p>7. Понял?</p> <p>8. Раз понял, будешь есть кашу вместе со всеми!</p> <p>9. Ладно, я тоже поем.</p> <p>10. Тогда позвольте мне раздать кашу.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>すいをたべなさい。</p> <p>9. じゃ、ぼくも食べる。</p> <p>10. そのかわり、ぼくにいれさせてください。</p> | |
| Стр. 23 | |
| <p>1. おまえが、おいしいぞうすいを平等に分配するっていうなら、かまわないよ。</p> <p>2. ねー、みなさん。</p> <p>3. あちちちっ!!</p> <p>4. ばっしゃっ</p> <p>5. ギャーッ!!</p> | <p>1. Я не против, главное, чтобы ты поделил эту вкусную кашу поровну.</p> <p>2. Все согласны.</p> <p>3. Горячо!</p> <p>4. Плеск.</p> <p>5. Ааа!</p> |
| Стр. 24 | |
| <p>1. あちちちっ!!</p> <p>2. パッ</p> <p>3. 妖怪ギツネが、熱いぞうすいをかぶってたおれた。するとこの世界に、パッと光がさし、同時に妖怪ギツネの化力（ばかす力）が、一瞬とだえたのであろう...</p> <p>4. いままで、どうしてもこわれなかったカメが、タヌキたちのハンマーでたたかれると同時に、みんなが姿をあらわした。みんな妖怪ギツネの化力にばかされていたのだ。</p> | <p>1. Горячо!</p> <p>2. Вжих.</p> <p>3. Облитый горячей кашей лис упал на землю. Как вдруг пространство озарил луч света и в тот же миг все чары Лиса рассеялись.</p> <p>4. И тут из кувшина, который Тануки²⁶⁶ тщетно пытался разбить молотком, появились пропавшие ребята. Все они были заколдованы Лисом.</p> |
| Стр. 25 | |
| <p>1. あっ、やっと出られた。</p> <p>2. みんなに知らせよう。</p> <p>3. それから間もなく、河童の知らせで、親がかけつけた。</p> | <p>1. Ну наконец-то мы смогли выбраться.</p> <p>2. Нужно позвать остальных.</p> <p>3. Вскоре на зов Каппы²⁶⁷ прибежали родители.</p> <p>4. Ханако!</p> <p>5. Мамочка!</p> |

²⁶⁶ Тануки – друг Сампэя. Ёкай, похожий на енотовидную собаку.

²⁶⁷ Каппа – друг Сампэя. Японский водяной, похожий на черепаху с перевернутым блюдцем на голове.

| | |
|---|---|
| <p>4. 花子!! 5. おかあさん!! 6. ブタ吉!! 7. ブーッ!! 8. ほうれ、おはぎだよーっ!! 9. もぐもぐもぐ</p> | <p>6. Бутакити! 7. Хрю! 8. Вот тебе охаги²⁶⁸! 9. Чавк-чавк-чавк.</p> |
| Стр. 26 | |
| <p>1. それから間もなく、駐在や村長や校長きた。 2. なんだって?! 蒸発した子どもが帰ってきた.... 3. そうです。 4. ごらんなさい。 5. その、足もとにこわれてるカメを... 6. その中にいられていたのです。 7. な、なんだって...そんなばかな話があるものかね!! 7. いくらなんだって、こんなものの中に... 8. 子どもが八人もは入れるものか!!</p> | <p>1. Вскоре на место прибыли полицейский, деревенский староста и директор школы. 2. Не может быть!? Пропавшие дети нашлись!? 3. Да. 4. Взгляните... 5. на разбитый кувшин под ногами... 6. в нем они и находились. 7. Ч-что...что за чушь ты несешь! 8. Как в таком маленьком кувшине... могло поместиться так много детей!</p> |
| Стр. 27 | |
| <p>1. だって、はいつてたんだからしかたがないでしょう？ 2. これなんです!! 人間に向かって発言する動物なんて、ありますか？ 3. お化けでしょ。 4. たいほしましょ!! 5. ばかばかしい!! 6. 妖怪ギツネにばかされていたのです。 7. 河童たちが、カメをわったら助かつ</p> | <p>1. А что еще нам оставалось делать, раз они очутились внутри? 2. Это что? Животные, разговаривающие по-человечески? 3.оборотни, сэр. 4. Сейчас я вас арестую! 5. Что за нелепость! 6. Нас околдовал Лис. 7. А Каппа и Тануки спасли нас, разбив кувшин. 8. Сампэй, прекрати дурачить взрослых. 9. Да, человеку следует быть честным. 10. Издавна говорят: «Бог живет в</p> |

²⁶⁸ Охаги – японский десерт в виде рисовых шариков, обсыпанных соевой мукой кинако или смазанных пастой из красной фасоли. По цвету десерт напоминает лиловый кустарник хаги (леспедеца японская), отсюда и название.

| | |
|--|---|
| <p>たのです。</p> <p>8. 三平くん、おとなをからかうようなことはやめたまえ。</p> <p>9. そうだ、人間は正直でなくちゃいかん。</p> <p>10. “正直の頭に神宿る”と昔からいわれておる。</p> <p>11. ぼく正直です。</p> <p>12. ははははは</p> | <p>честном сердце».</p> <p>11. Но я не вру.</p> <p>12. Ох-ох-ох.</p> |
| Стр. 28 | |
| <p>1. こんなおかしな子どもをあいてにしても、しかたがありません。帰りましょう。</p> <p>2. クヤシイ!!</p> <p>3. ちょうどそのころ、ここにもふたりづれがあるいていた...</p> <p>4. まるで安田講堂の戦士のような。</p> | <p>1. Ну вот, приходится иметь дело с таким непутевым учеником. Пойдемте.</p> <p>2. Как обидно!</p> <p>3. Тем временем, неподалеку шли двое.</p> <p>4. Ты похож на защитника аудитории Ясуда²⁶⁹.</p> |
| Стр. 29 | |
| <p>1. それで何匹魂がとれたんだい?</p> <p>2.</p> <p>3. おい、まさかおれがあれだけ資金を出して....</p> <p>4. ぜんぜんとれなかった....なんていうんじゃないだろうなあ?</p> <p>5. おい、みろよ。いい夕日じゃねえか</p> <p>6. おい!!</p> <p>7. ゴーン</p> <p>8. いてててて!!</p> <p>9. おまえまさか...</p> <p>10. いてえなあ。</p> | <p>1. Сколько душ тебе удалось поймать?</p> <p>2.</p> <p>3. Эй, в чем дело, я же дал тебе так много средств...</p> <p>4. Никого не поймал...? Почему молчишь?</p> <p>5. Ой, смотрите, заходящее солнце.</p> <p>6. Эй!</p> <p>7. Бац.</p> <p>8. Больно!</p> <p>9. Как ты мог...</p> <p>10. Болит.</p> |
| Стр. 30 | |
| <p>1. おれ、ぞうすいをかけられて、それ</p> | <p>1. Я не виноват, меня ошпарили рисовой кашей. К тому же...</p> |

²⁶⁹ Аудитория Ясуда – здание и часовая башня Токийского университета, построенные на средства Ясуда Дзэндзио. В 1960-е годы аудиторию Ясуда дважды занимали протестующие демонстранты. Забинтованный Лис напоминает одного из таких протестующих.

| | |
|--|---|
| <p>どころじゃねえんだ。それに...</p> <p>2. 祖先伝来の家宝、ばけガメをこわされちまってよう。</p> <p>3. どうしようかとおもって、胸が一ぱいなんだ。</p> <p>4. おまえって、いつもおれから金をまきあげておいちゃあ、失敗してくれるなあ。</p> <p>5. 六、七人は確保するという約束で、大金を出したんじゃないか!!</p> <p>6. あまりいじめないでくれ。</p> <p>7. 腰の骨がはずれてるらしいや...</p> <p>8. ばっかやろう!!</p> <p>9. ビビビビビビン</p> <p>10. いつまでたっても三平の魂がとれないや。</p> | <p>2. Мой фамильный волшебный кувшин, унаследованный от предков, разби́ли.</p> <p>3. Что делать дальше, ума не приложу.</p> <p>4. Ты всегда вытягиваешь из меня деньги и ничего путного из этого не выходит.</p> <p>5. Я же заплатил тебе, и ты обещал поймать шестерых или семерых!</p> <p>6. Не бейте меня.</p> <p>7. Кажется, у меня вывих в пояснице.</p> <p>8. Бестолочь!</p> <p>9. Ой-ой-ой.</p> <p>10. И снова я не заполучил душу Сампэя.</p> |
| <p>Стр. 31</p> | |
| <p>1. おお、いてて!!</p> <p>2. ひでえ目にあった。</p> <p>3. すべて今回の事件は死に神と妖怪ギツネのしわざだったのだ。完</p> | <p>1. Ох, как болит!</p> <p>2. И попал же я в беду.</p> <p>3. Все эти происшествия случились по вине Синигами и Лиса (конец).</p> |