



Министерство культуры Российской Федерации
Российская государственная библиотека для молодёжи
Центр комиксов и визуальной культуры

ИЗОТЕКСТ

статьи и комиксы



ББК 85.15 я 6
И 38

Составитель – А.И. Кунин

Редактор – О.И. Шамарина

В дизайне обложки
использована акварель А. Трошина «Мурнау»

И 38 Изотекст. Статьи и комиксы / Рос.гос. б-ка для молодёжи; Сост.
А.И. Кунин. – М.: Рос.гос. б-ка для молодёжи, 2014. – 126 с.

ISBN 978-5-9907057-2-2

Вниманию читателей предлагается очередной сборник статей и комиксов, подготовленный сотрудниками Российской государственной библиотеки для молодёжи.

Особое внимание в сборнике уделено истории становления американской культуры комиксов, её связи с мультипликацией и художественной литературой. Отдельные материалы посвящены особенностям использования рисованных историй при обучении иностранному языку и переводу, а также в целях социальной адаптации. Сборник содержит методические рекомендации по организации клубов любителей рисованных историй и обзор существующих комикс-центров, комикс-библиотек и комикс-клубов в России.

Сборник адресован специалистам книжного дела, профессиональным авторам, а также любителям рисованных историй и широкому кругу читателей.

ISBN 978-5-9907057-2-2

© Российская государственная библиотека для молодёжи, 2014



К читателю!

Дорогие друзья, перед вами очередной выпуск сборника «Изотекст». Так получилось, что он оказался преимущественно супергеройским. Целых пять больших статей посвящено культуре американского комикса. Что ж, оно и понятно: о чём мы думаем в первую очередь при слове «комикс»? какие образы всплывают в нашем сознании? с чьей национальной культурой рисованных историй мы в первую очередь строим параллели и ассоциации? Конечно — первыми на ум приходят американские комиксы. Но знаем ли мы, о чём говорим? Знаем ли, что такое настоящие американские комиксы и какой эволюционный путь они прошли, прежде чем предстали перед нами в свойственном им сегодня ореоле популярности? Пора взглянуть на американскую массовую культуру со всей строгостью критического анализа. Что мы и сделаем на страницах этого сборника.

Открывает наше исследование статья Евгения Харитонова, известного литературоведа, специалиста по научной фантастике. В своём обзоре он в довольно краткой форме предлагает систематизировать всё то, что известно об истории жанра научной фантастики в американском комиксе и в европейских рисованных историях, чтобы понять, чем обусловлено сегодняшнее такое серьёзное отношение к этому виду искусства на Западе. Для объяснения многих исторических процессов, автор обращается к реалиям того времени и событиям, которые им сопутствовали.

Важно помнить при этом, что если европейский и американский читатель мог быть свидетелем развития культуры комикса или хотя бы вырос в этом контексте, то для современного российского подростка всё совершенно иначе.

К читателю!

С наибольшей долей вероятности всю историю американского комикса он может узнать за одно лето на каникулах, проведя несколько десятков бессонных ночей за компьютером, поглощая один за другим старые выпуски комиксов, электронные копии которых без проблем можно найти в сети в открытом доступе. Полученные знания будут обширны, но бессистемны и беспорядочны.

Задача же специалиста, работающего с рисованными историями, — иметь целостное представление об эволюции «девятого искусства», понимать причины и взаимосвязи в его развитии. Ведь часто именно за этим приходят ребята на лекции, дискуссии и клубные встречи — получить ответ на вопрос «Почему?».

Другие вопросы, с которыми часто приходится сталкиваться, — какой должна быть связь комиксов и литературы? Вредны или полезны комикс-адаптации классических произведений литературы.

Зачем же изобретать велосипед — давайте посмотрим, как развивалось это направление в Америке, и сделаем свои выводы. В посвящённой этому вопросу статье наш следующий автор, Кирилл Кутузов, детально рассказывает, чему был обязан успех комикс-адаптаций в 1960-е гг., и почему в итоге это направление в комикс-индустрии ушло на периферию, уступив место оригинальным историям.

В помощь специалистам подготовлены и другие две статьи сборника. Например, работа культуролога Дарьи Дмитриевой, посвящённая типизации образа суперзлодея в американских комиксах, и статья исследователя Алексея Волкова «Периодизация американских комиксов».

К слову, на сегодня теорий периодизации существует несколько, каждый период озаглавлен либо изменениями в отношении к комиксам, либо изменением психологии героев произведений

и подхода к построению сюжетов, либо появлением новых специфических типов героев. Каждый исследователь делает акценты на интересующих его аспектах, корректируя в соответствии с ними временные рамки «эпох». В любом случае, без базовых знаний о периодизации американских комиксов читателю будет весьма непросто во всём разобраться.

А теперь немного и о других темах. Традиционно в наших сборниках мы рассказываем о том, как существуют рисованные истории в разных странах мира. На сей раз вы узнаете об испанской Комитеке и корейском Музее комиксов в Бучхоне. А в отдельном блоке материалов мы подготовили информацию о том, какие организации, библиотеки и клубы любителей рисованных историй существуют в регионах России, и даём рекомендации для тех, кто планирует создать нечто подобное в своём регионе самостоятельно.

И, разумеется, мы продолжаем рассказывать о социальном комиксе, его потенциале и возможностях применения. Теперь речь пойдёт о российском проекте «Респект», который был инициирован более четырёх лет назад Международным фестивалем рисованных историй «Ком-Миссия» в Москве, а в 2015 г. завершает свою работу. Так что подведение итогов проекта одним из организаторов, Анной Воронковой, выглядит вполне уместно.

В поддержку рассказа об истории проекта «Респект» мы предлагаем ознакомиться с рисованной историей «Такой же, как и все» молодого санкт-петербургского автора Володи Лопатина.

Надеемся, чтение и рассматривание этого сборника будет для вас полезным и занимательным!

С уважением,

Александр «Чедр» Кунин

И



Евгений Харитонов
поэт, музыкант, историк литературы и кино,
член Союза писателей России и Русского ПЕН-клуба

Историко-критический обзор фантастического комикса

Любое направление в искусстве переживает свои этапы роста. Не избежал этой участи и комикс.

Здесь важно отметить, что значительная часть истории и эволюции американского и мирового комикса нам не известна, с этой культурой мы столкнулись в её уже «взрослом» состоянии.

Автор статьи предлагает обзор возникновения и развития одного из ключевых направлений в культуре рисованных историй — жанра научной фантастики.

Как ни странно, на заре комиксной эры художники и сценаристы довольно долго обходили стороной эту «золотую жилу» — сюжеты приключенческого и фантастического содержания. Но сегодня, говоря о комиксах, манге и рисованных историях мы сразу представляем себе супергероев, сумасшедших учёных и прочие соответствующие явления. В то же время, когда нам говорят, к примеру, об американской супергероике как о серьёзном философском, культурологическом явлении — понять, о чём речь, отечественному читателю порой очень сложно.

Из статьи мы узнаем, как «взрослели» американские комиксы о супергероях, через какие кризисы пришлось пройти этому сегменту книжно-журнальной индустрии и какое влияние на него оказывали общемировые процессы и смежные виды искусства.

Ввиду обширности и многогранности темы, автор сконцентрировал своё внимание на развитии жанра исключительно в американских комиксах и в европейских рисованных историях. Аналогичные процессы в азиатской культуре, к сожалению, остались за рамками настоящей статьи.

**Раздел первый,
междисциплинарный**

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

Первым решился нарушить «традицию» художник-комиксист, а впоследствии знаменитый мультипликатор, канадец Уинзор Мак-Кей. В 1905 г. газета New York Herald начала печатать его графический сериал «Малыш Немо в Стране Снов»* (Little Nemo In Slumberland), публикация которого завершилась только в 1926 г.¹ К персонажу Жюля Верна герой Мак-Кея никакого отношения не имеет. Эта рисованная история рассказывает о путешествиях маленького мальчика в страну волшебных сновидений, которой правит добрый король Морфиус. Но прекрасную страну стремится уничтожить злобный монстр — король Страны Кошмаров, и маленький Немо, оказавшись втянутым в эту почти вселенскую битву, помогает силам Добра одолеть короля Кошмаров.

«Малыш Немо» — прекрасный и новаторский комикс, изменивший судьбу жанра. Уинзор Мак-Кей вывел рисованную литературу на качественно новый уровень. Под его рукой комикс приобрёл свой современный вид: Cartoons уступили место тонкой, декоративной, почти модернистской графике. «Малыш Немо» продемонстрировал, что комикс может быть не только серией смешных картинок, карикатур, но и серьёзным искусством — как в плане техники (именно Мак-Кей открыл главную особенность комикса — композицию листа), так и в содержательном отношении.

Европейцы опоздали на пьедестал пионеров жанрового комикса всего на пять лет — первые выпуски абсурдистской фантастической комедии итальянца Антонио Рубино «Квадратино», повествующей о странной семейке «геометрических» людей, появились на страницах газеты Il Corriere dei Piccoli в 1910 г., а последняя серия была опубликована спустя год после завершения публикации «Малыша Немо».

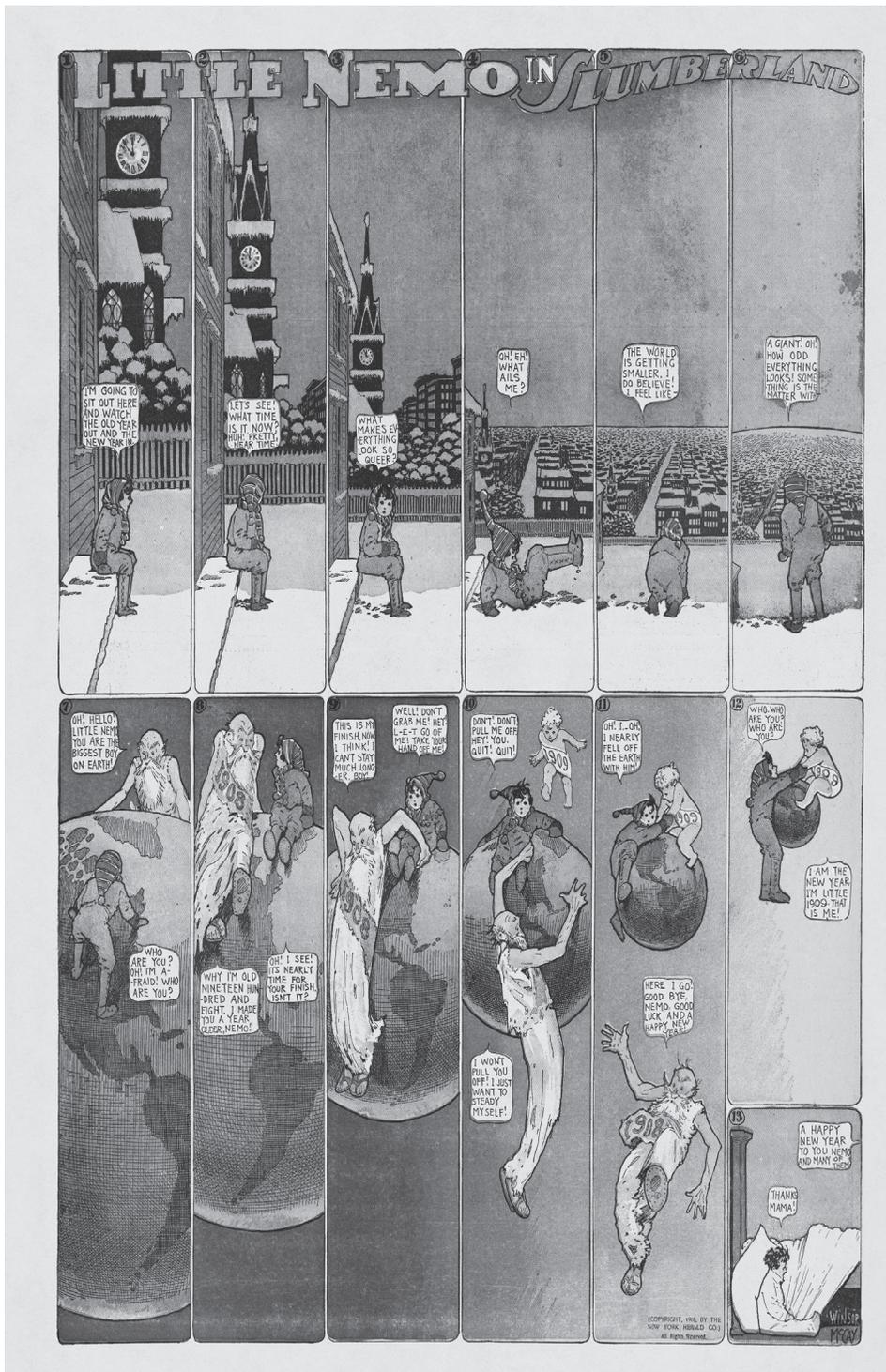
Эти два комикса имели читательский успех (особенно сюжет Мак-Кея, лёгший впоследствии в основу одноименного мюзикла и анимационных лент), однако не вдохновили других авторов и издателей на создание нереалистических историй. Фантастика в чистом виде (как и приключенческий жанр) пришла в графическую литературу лишь на рубеже 1920-1930-х гг., и довольно быстро превратилась в генеральное направление комикс-культуры.

Мужчины в трико

Конечно, родина рисованной литературы — Европа, но настоящий комиксный бум начался на рубеже 1920 — 1930-х гг. в США. И бум этот самым парадоксальным образом был спровоцирован событиями весьма печальными. Обвал на фондовой бирже 1929 г., отозвавшийся в Америке эпохой Великой Депрессии, повлёк за собой и полный крах книжного рынка. Читатель вдруг охладил не то что к серьёзному чтению, но даже к бульварным детективам. Миллионные тиражи дешёвых изданий пылились на складах, а типографии и издательские дома закрывались... И совершенно неожиданно на таком вот фоне взлетают тиражи газет, публикующих приключенческие комиксы. Комикс становится самым востребованным бумажным продуктом и, как следствие, рисованные истории стремительно шагнули с газетных полос на книжные прилавки. Целые команды художников создавали галерею ницшеанских героев в трико, с мультипликационной лёгкостью расправляющихся с любыми порождениями земного и вселенского зла. На страницах комиксных журналов, тиражи которых достигли астрономических цифр, художники и сценаристы творили новую американскую мифологию. Историк американского комикса Михаил Заславский, пытаясь

* См. МакКей В. Малыш Немо в Сонной Стране. — М.: Zangavar Books, 2010. А также: МакКей В. Малыш Немо в Сонной Стране. Невероятные приключения продолжаются! (1906-1927 годы) — М.: Zangavar Books, 2014.

¹ Кстати, склонность к бесконечным комикс-сериалам — старая американская традиция, европейские графические романы всегда имеют закрытый финал и редко превышают объём трёх-пяти альбомов-томов.



В. Мак-Кей. Малыш Немо в Стране снов. (The New York Herald, 1908)

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса



А. Реймонд. Флэш Гордон. 1945 г.

объяснить феномен «супергероических» историй, писал: «Среди художников преобладали выходцы из незажиточных эмигрантских семей, изрядно потрепанных Депрессией. Из каких же недр их сознания выплывали те нищезанские образы сверхлюдей, что завладели умами детворы? Возможно, то была просто защитная реакция воображения на нескончаемую череду невзгод и потрясений кризисных времён».

Что ж, в воображении, хотя и несколько извращенном и однобоком, авторам «золотой эпохи» не откажешь. В любом случае, это была эра больших личностей, определивших развитие современного фантастического и приключенческого комикса.

Мода на научно-фантастические (далее — НФ) и приключенческие сюжеты пришла в 1929 г. вместе с публикацией рисованной версии романов Эдгара Райса Берроуза о Тарзане. Любопытно, что этот комикс, сценарий к которому написал сам Берроуз, начал публиковаться ещё в 1928 г., но в Великобритании, и лишь год спустя стартовал в США. Именно эта ранняя версия с великолепной, хорошо детализированной графикой Гарольда Фостера и Бёрна Хогарта является лучшей за всю историю комикстарзанианы, эталоном газетного комикса 20-50-х гг. Впоследствии по обе стороны Атлантики было создано великое множество рисованных приквелов, сиквелов и интерпретаций «Тарзана», а также адаптирована и вся марсианская серия Берроуза (в числе классических авторов рисованной «марсианы» значится, кстати, Фрэнк Фразетта).

Ну, а с появлением в том же 1929 г. первых выпусков сериала «Бак Роджерс в XXV в.» (Buck Rogers in 25th Century) из литературы в мир комикса пришла и завоевала почётное место «чистая» научная фантастика (прежде всего, конечно, в своей «космооперной» ипостаси). Графический роман, созданный Диком

Калкинсом на основе НФ-повести Филлипа Ноулэна «Армагеддон-2419», опубликованной годом ранее в журнале Хьюго Гернсбека *Amazing Stories*, имел едва ли меньший успех, чем «Тарзан». Кроме того, эту динамичную и яркую историю о военном лётчике времён Первой Мировой войны, попавшем в далёкое будущее, в самый эпицентр космической войны, можно считать предтечей супергероев, которых чуть позже наплодят компании DC и Marvel.

Но подлинным бестселлером ранней рисованной НФ стал многосерийный комикс-роман Алекса Рэймонда «Флэш Гордон» (Flash Gordon) от издательского дома King Features Syndicate. Первый выпуск сериала появился в 1934 г. и сразу же захватил внимание молодых (и не только) американцев. Сюжет, в общем-то, прост и банален, как это часто и бывает в космоопере: Флэш Гордон — молодой американец, спортсмен, сын знаменитого учёного, в компании с красавицей Дэйл Арден и сумасшедшим, но гениальным учёным Зарковым совершают космические путешествия на корабле последнего и противостоят злобному императору Мингу с планеты Монго, вздумавшему уничтожить Землю...

Но история эта была увлекательно рассказана и талантливо нарисована. К тому же, это был один из первых цветных комиксов, и Рэймонд не поскупился в прописках инопланетных ландшафтов.

С «Флэша Гордона» началась и индустрия кинокомикса, — только в течение 30-х гг. было снято два сериала и один полнометражный фильм по мотивам сюжета Алекса Рэймонда.

И всё-таки в те же годы рейтинг популярности у детектива был выше, чем у НФ, поэтому авторы комиксов вплоть до 40-х гг. практически не обращались к теме космоса. Фантастика же, стремясь выжить, пошла на сближение с приключениями и детективом.

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

Страницы газет и журналов заполнили борцы с преступностью в масках а-ля Зорро, в трико и плащах — «Дик Трэйси» (1935) Честера Гулда, «Малиновый Мститель» (1938) Джима Чемберса и другие. Элемент фантастики в этих «костюмированных» историях был минимален. Чуть ближе к канонам НФ популярный и по сей день «Фантом» (1936) Ли Фалька и Рэя Мура — серия историй о борце за справедливость в чёрной маске, фиолетовом трико и чёрных трусиках поверх. «Униформа» Фантома послужила прототипом одеяний всех супергероев «золотой эпохи». Фактически, персонаж Фалька и Мура² — в известной степени «папа» Бэтмена и «дядя» Супермена. Но особого упоминания заслуживает другой сериал — «Призрак» (The Spirit), впервые появившийся на страницах воскресных газет в 1940 г. Придумал и нарисовал его знаменитый реалист Уилл Айснер³, привнесший в американский комикс редкое свойство для массовой культуры тех лет — интеллект. Лишь при беглом знакомстве кажется, что эта «бульварная» работа идёт вразрез с другими историями Айснера — талантливого сатирика и бытописателя, исследователя жизни низов американского общества. Социального анализа предостаточно и в сериале о приключениях детектива Денни Кольта, вершащего правосудие под именем Призрак. Но важно другое: The Spirit, при внешних атрибутах «дешёвых» историй, положительно выделялся на фоне валовой продукции о героях ночного города прежде всего ощутимой связью с литературой. В комиксе Айснера великое множество литературных аллюзий и скрытых цитат. Автор «Призрака» не просто обыгрывал сюжеты бульварного детектива и «городской фантастики», но довольно

рискованно вводил мотивы из Амброза Бирса и О'Генри. Что ещё отличало сериал Айснера от прочих фантомов и суперменов, так это наличие довольно острой, неполиткорректной сатиры. Любопытно, что даже с началом «холодной войны» «Призрак» оставался едва ли ни единственным произведением американского масскульта, где русские изображались положительными персонажами.

В 1938 г. случилась маленькая «революция», определившая «формат» всего американского пальп-комикса — в декабрьском номере журнал Action Comics появилась первая история о железном человеке Кал-Эле с планеты Криптон, известном одновременно как непобедимый Супермен и застенчивый репортёр из вымышленного города Метрополис — Кларк Кент. Впервые в комикс пришёл и занял главенствующую позицию герой, наделённый фантастическими способностями. В остальном же схема осталась практически неизменной: днём он обычный, неприметный человек с кучей комплексов и несложившейся личной жизнью, но ночью, облачившись в трико, он — гроза преступного мира и инопланетных злодеев, защитник угнетённых. Главная отличительная черта комиксов про супергероев — они не имеют финала, обрастая приквелами, сиквелами и побочными сериалами.

Примечательны фигуры создателей «Супермена»: американец Джерри Сигел и канадец по рождению Джо Шустер — активные участники американского фэндома 30-х гг., издатели ряда фэнзинов. В 1932 г. в одном из таких журнальчиков и появился персонаж с планеты Криптон, а придуман он был при непосредственном участии близких друзей Сигела и Шустера — начинающего фантаста

² Для Ли Фалька «Фантом» не первая работа в фантастике. Два года раньше он придумал не менее популярную авантюрно-фантастическую историю «Чародей Мандрагора» о приключениях иллюзиониста и кудесника в синем смокинге и красном плаще.

³ Для комиксного мира фигура Айснера является столь же знаковой, как для западной НФ — Хьюго Гернсбек. Не трудно догадаться, чьим именем названа самая престижная премия в области рисованной литературы — Айснеровская.

Рэя Брэдбери и культового человека в американском фэндоме Форреста Дж. Акермана. Спустя шесть лет компания National Comics, позже прославившаяся как DC Comics, купила права на комикс «Супермен» и сделала на персонаже целое состояние (правда, авторы остались ни с чем). Авторство в американском комиксе — вещь редкая и не сильно ценящаяся, над созданием одного сериала трудится целый штат сотрудников. Образ Супермена с годами претерпевал изменения, оброс побочными сериалами (например, в 1946 г. стартовал комикс «Супердевушка» про сестру Кал-Эла).

Стремясь повторить ошеломляющий успех «Супермена», руководство National Comics в начале 1939 г. заказало художнику Бобу Кейну и сценаристу Биллу Фингеру придумать нового героя. И уже в майском выпуске журнала Detective Comics появился персонаж, по популярности затмивший даже инопланетянина Кал-Эла. Тёмный рыцарь Бэтмен, Человек — Летучая Мышь, ночной страж правопорядка из вечно мрачного, почти inferнального города Готэм-сити⁴, оказался американцам ближе и понятнее чужеземца Супермена, ведь он свой — обыкновенный американский миллиардер Брюс Уэйн, а не пришелец с Криптона; он даже не наделён какими-то немислимыми сверхспособностями (ему это и ни к чему — у Брюса достаточно денег, чтобы оснастить себя по последнему слову техники). Американская душа — потёмки: два самых безликих, трафаретных комиксных героя (Супермен и Бэтмен) стремительно обросли мифологией и превратились едва ли не в самых популярных персонажей литературы и искусства США.

Спустя два года после появления «Бэтмена» тогда ещё малоизвестный художник Якоб Куртцбург, прославившийся впоследствии под псевдонимом Джек Кирби, предложил модифицированную «модель» сверхгероя. Если способности Супермена заложены в его инопланетном происхождении, а Бэтмен пользовался новыми технологиями, то герои, придуманные Кирби (а потом взятые на вооружение компанией Marvel) — результат деятельности ученых⁵.

В 1941 г. на прилавках книжных магазинов появился новый комикс, сделавший имя Кирби (и его тогдашнего соавтора Джо Саймона) знаменитым. Речь идёт о «Капитане Америка» — самом американском из всех супергероев комиксного мира. Голубоглазый блондин с красносине-белым щитом стал для американцев таким же национальным символом, как статуя Свободы и Макдональдс.

Персонаж появился на свет, когда Европа уже прогнулась под пятой Гитлера. Отсюда неизбежный американский урапатриотизм.⁶ Уже в первых выпусках Капитан Америка мутузит фашистов направо и налево, и даже отправляет в нокаут самого Гитлера (чем не вариант советской «оборонной фантастики» 1930-х гг. на тему «Если завтра война?»). Сюжет, впрочем, не всегда прямолинейно туп, в историях о Капитане Америка при желании можно обнаружить даже намёки на иронию. Забавно, но в напарниках Америки побывал даже русский супергерой — древнеславянский бог Перун.

Чем же Капитан Америка отличался от своих предшественников? Супергероем Стив Роджерс был не всегда. Напротив, с детства он рос юношей хлюпким, болез-

⁴ Нужно отдать должное Бобу Кейну — придуманный им мир Готэма с его ретро-урбанистической эстетикой предвосхитил то явление, что 40 лет спустя в кино и литературе стало называться паропанком.

⁵ Впрочем, первый персонаж Кирби, Капитан Марвел, получил чудесные способности «по старинке» — в дар от колдуна.

⁶ Создатель Капитана в те же годы и сам сражался с фашистами в разведроту, даже участвовал в рукопашной со штурмовиками. После тяжелого обморожения Кирби был комиссован, но войну продолжил, правда уже на художественной ниве — придумывая новые и новые подвиги Капитана Америки.

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

ненным. Да и мечтал он не о подвигах, предпочитая проводить свободное время за мольбертом. После вторжения Германии в Европу Роджерс попытался было записаться в армию, но ему отказали. Вот тут-то и появляется в жизни Стива генерал Филипс, который предложил молодому художнику достойно послужить отечеству, президенту и демократии, а именно — принять участие в правительственном эксперименте под кодовым названием «Возрождение». Цель эксперимента — сделать из простых американских салага суперсолдат (путём научного вмешательства, конечно). Несостоявшийся живописец тут же согласился. И вот, после введения какой-то сыворотки, Роджерс спустя несколько месяцев из слабака вдруг превратился в супермена: его сила, выносливость, реакция фантастически увеличились. А после того, как база была уничтожена нацистами, Роджерс окончательно превратился в Капитана Америку. Натянув трико (какой же супергерой без трико!) и вооружившись здоровенным (70 см в диаметре) круглым щитом из адамантина, Капитан отправился истреблять нацистское зло и отстаивать американский образ жизни.

Идеологический посыл комикса: сражаясь с врагами человечества, Капитан олицетворял собою не только мощь «военно-политической подготовки» Америки, но торжество научного прогресса под маркой *Made in USA*.

Когда Капитан Америка вволю покрушил врагов человечества и американской Демократии, авторы неожиданно решили уничтожить и самого супергероя. В 1944 г. Джо Саймон и Джек Кирби «заковали» Капитана во льдах Северного ледовитого океана. 20 лет Америка как-то жила без своего национального героя, «спасшего» мир от нацизма. Но в 1964 г.

компания *Marvel Comics* решила вернуть к жизни Капитана Америку — на рынке историй как раз шла раскрутка новой суперкоманды, известной под названием «Мстители». И тут уж никак нельзя было обойтись без героя, ставшего символом Америки. Замороженного во льдах Роджерса нашли Мстители, к которым он и присоединился. Капитан Америка продолжает геройствовать в соответствии с тогдашней новой линией внешней политики правительства США. А это, понятно, «борьба» с исламским терроризмом. Так, как это понимали в администрации Буша-младшего.

Обретение героями сверхспособностей благодаря успехам научного прогресса станет чуть позже ноу-хау издательства *Marvel*, куда и перейдёт в штат Джек Кирби.

Охота на ведьм

«Золотая эпоха» американского комикса закончилась в 1950-х гг., в то время, как «Золотая эра» литературной фантастики находилась в самом апогее. Популярность НФ, конечно же, сказалась и на тематике выпускаемых комиксов — в графической прозе тех лет наблюдалось самое настоящее торжество *Science Fiction & Fantasy*. На короткое время НФ-комиксы об освоении космоса и необычных достижениях науки заметно потеснили на рынке истории о супергероях. Назовем некоторые, наиболее примечательные рисованные НФ-серии 40-50-х: «Космический Смит» (*Space Smith*, 1940-1941) Берта Уитмана, «Атомный человек» (*Atomic Man*, 1944) Чарльза А. Войга, «Космический кадет Том Корбетт» (*Tom Corbet — Space Cadet*, 1951-1954) Пола С.Ньюмана и Рэймонда Бэйли, «Биони-

⁷ В 1960-е некоторые из этих авторов вновь обратятся к фантастике и создадут истинные шедевры жанра — Дж. Спарлинг нарисует космическую сагу «Человек из Космоса» (1962), Пол Ньюман, уже в соавторстве с Расселом Мэннингом, создаст футуристический бестселлер о войнах будущего «Магус — боевой робот 4000 г.» (1963), а его прежний соавтор Рэймонд Бэйли неожиданно обратится к «тёмной фантастике», и выдаст мистический триллер «Логово призраков» (1969).

ческая женщина» (Bionic Woman, 1955) Джона Эдмонда Спарлинга⁷, «Одинокий пришелец» (The Lone Spaceman, 1954-1955) Уоррена Тафтса и др. В те же годы вышел многотомный графический роман Алекса Тота «Машина времени» (1957) — лучшая комикс-адаптация классического романа Герберта Уэллса...

Столь же активно развивался в рисованной литературе и жанр фэнтези. Самым заметным явлением этого направления был журнал *Weird Fantasy* (1950-1953) издательства EC Comics. Это издание, родившееся на базе другого журнала — *Mad Magazin* — ориентировалось, в основном, на «тёмную фантастику» — хоррор, мистику, фэнтези, хотя появлялись на его страницах и НФ-истории. По большому же счету «Сверхъестественные фантазии» оставили след в истории фантастики благодаря тому, что с журналом активно сотрудничали многие именитые писатели-фантасты — такие, как Рэй Брэдбери, Ричард Матесон, Курт Воннегут и др.

Конечно, живительная струя НФ заметно омолодила комикс, но коммерческий успех всей рисованной литературы стремительно сползал вниз, тиражи стремительно падали. Но даже не это обстоятельство поставило точку в самом благодатном периоде графических историй. Тогда же, в 50-е произошло событие, едва не погубившее вообще всю комикс-индустрию Америки.

А началось всё с вполне безобидного, очень ироничного и отвязного межавторского комикс-сериала «Склеп ужасов» (*Vault Of Horror*, 1950)⁸, знакомого нашим читателям по его экранизации — телесериалу «Байки из склепа».

Очень уж сильно напугал читателей этот комикс. Но не подростков, которым он был адресован, а американских конгрессменов, открывших новую «охоту на ведьм», которая вылилась в сенатскую

комиссию по изучению связи комиксов и подростковой преступности. Не последнюю роль в этом деле сыграла книга известного психолога Фредерика Вертхэма «Совращение невинных» (*Seduction of The Innocent*), в которой автор доказывал, что комиксы-де призывают подростков к насилию и сексуальной разнузданности. Занятно, но десятилетие спустя тот же Вертхэм в книге «Мир фэнзинов» (1973) отзываясь о комиксах уже в ином тоне — благосклонно и уважительно. Так или иначе, но урон вышеозначенная комиссия нанесла непоправимый — в 1954 г. был принят варварский Комикс-кодекс и введена жесточайшая цензура. Итог: интеллектуальный и реалистический комикс практически исчезает с прилавков, остались лишь «героические» поделки, которые и так терпели коммерческий крах. Вред, нанесённый комикс-индустрии сенатской комиссией, сопоставим разве что с деятельностью другой комиссии — по расследованию антиамериканской деятельности, учинённой президентом Маккарти в 1953 г.

Заканчивалась уютная «Золотая эпоха» американской рисованной литературы и начиналась эпоха противостояния двух гигантов комиксной индустрии — DC и Marvel.

Marvel Age

Именно так окрестили западные журналисты 1960-1970-е гг. — годы абсолютного царствования на рынке комиксов компании Marvel Comics. В течение двух десятилетий марвеловские художники и сценаристы были законодателями моды в мире коммерческой графической прозы. «Человек-Паук», «Фантастическая четвёрка», «Подводник», «Люди Икс», «Мстители», «Халк», «Дардевил», «Железный человек», «Доктор Стрэндж» — вот лишь некоторые знаковые серии, рождённые в недрах Marvel в начале 60-х

⁸ Примечательно, что одним из сценаристов этого «тёмного» комикса был сам Курт Воннегут.

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

и продолжающие выходить по сей день.

Эпоха Marvel Comics тесно связана с именем писателя и сценариста Стэна Ли (в миру — Стэнли Либер; р. 1922). Вообще-то Либер мечтал стать крупным писателем-фантастом, а не сценаристом комиксов. Но судьба распорядилась иначе. Он был шурином владельца Marvel (тогда еще Timely Comics) Мартина Гудмана, и в 1939 г. присоединился к семейному бизнесу. Первыми работами Либер стали сценарии для комикса «Капитан Америка». Тогда-то и появился его знаменитый в будущем псевдоним — Стэн Ли. Либер все ещё лелеял мечту стать серьёзным писателем, и не хотел «засвечивать» свою настоящую фамилию в «порочной связи» с комиксами. «Серьёзным» писателем он так и не стал, зато стал самым знаменитым американским сценаристом комиксов. Вместе с Джеком Кирби и Стивом Дитко они придумали всех самых знаменитых героев Marvel Comics. А в 1972 г. Стэн Ли сам возглавил компанию.

Биографию главного человека в «Marvel Group» мы вспомнили не просто так. Пристрастие Стэна Ли к научной фантастике (НФ) определило всю дальнейшую концепцию марвеловской вселенной. Ли и его команда разработали свою линию «героической мифологии», отличной от героических стандартов Первого поколения. Прежде всего, каждый комикс-сериал «Marvel» обязательно имел научную подкладку, актуальную на момент появления рисованной истории — будь то космические исследования, генетика или компьютерные технологии. Практически все сверхгерои — это герои поневоле, причём их чудесные способности имеют конкретное НФ обоснование — никакой мистики и магии! По большому же счёту, все они являются жертвами научного прогресса. Капитана Америку из хлипкого художника-неудачника Стива Роджерса создали учёные в секретной военной лаборатории; Фантастическая Четвёрка стала таковой в результате неудачного

испытания космического корабля и облучения радиацией; Питер Паркер превратился в Человека-Паука, после того как в лаборатории Озборна был укушен радиоактивным пауком; Сорвиголова появился вследствие научной халатности; мутанты Люди-Икс — результат «естественной» эволюции и, отчасти, военно-научных экспериментов; Железный Человек, хоть и не обладал сверхспособностями, зато был гениальным учёным и изобретателем, что позволило ему технически оснастить себя; одна из самых трагических жертв научного фанатизма — современный «доктор Джекил», — Брюс Брэннер, «сосуществующий» со своим «мистером Хайдом» — Халком...

Антигерои, кстати, тоже вербуются из НФ: в большинстве своём это представители научного мира — как правило, люди весьма одарённые. И, право же, все эти неглупые злодеи, будучи жертвами науки и непризнания, зачастую вызывают определённую симпатию.

Не только эксплуатация НФ-тематики выдвинула Marvel в очевидные лидеры комикс-индустрии 1960-1980-х. Другое ноу-хау Ли и компании — «заземлённость» мира, в котором существуют супергерои. Вместо абстрактных Готэма и Метрополиса в комикс пришли вполне реальные Нью-Йорк, Лос-Анджелес и даже наш Санкт-Петербург с реальными же современными социальными проблемами. Ноглавное не это: персонажи DC — Супермен и Бэтмен — всегда были фанерными оболочками, психологически одномерными, как и любой Абсолютно Положительный Герой. Marvel взяла курс на очеловечивание супергероев. Стэн Ли так сформулировал новую концепцию: «Это люди, которые живут рядом с нами. Это герои, которыми может стать любой». Авторы компании стали создавать персонажей неоднозначных, акцентируя внимание на психологии поступков и внутреннем мире героев (насколько это возможно в рамках рисованной литературы). Оказалось, что супергерои — такие

же люди, с кучей личных проблем, они умеют не только выкрикивать что-нибудь вроде «Ты заплатишься за то, что причинил людям зло!», но и размышлять; они страдают не по поводу всех бед человечества, а из-за личных неурядиц. Питер Паркер в «реале» — закомплексованный молодой человек, у которого непростые отношения с любимой тетушкой, да ещё жуткий комплекс вины за смерть не менее любимого дяди; Люди-Икс ощущают себя в мире «нормальных» людей законченными маргиналами; а Железный Человек и вовсе страдает алкоголизмом. Ещё меньше повезло в жизни зелёному громиле Халку. Вообще, этот персонаж резко выбивается из строя героических персонажей американской рисованной литературы. Во-первых, это первый в истории комиксов супергерой-монстр. Есть и ещё один момент: все прочие комиксные герои перевоплощаются по собственному желанию — когда им заблагорассудится. Но молодой ученый Брюс Бэннер лишен такой возможности — Халк его alter ego, тёмная (точнее — зелёная) сторона его личности, вырывающаяся из тенёт всякий раз, едва Бэннер начинает злиться.

Спасите Бэтмена!

В начале 1980-х американский комикс вошел в ступор, окончательно разделившись на коммерческую и авангардную (элитарно-интеллектуальную) линии. Собственно, уже в 1970-х можно было наблюдать полную стагнацию идей в сериалах ведущих компаний. В итоге, из DC Comics и Marvel Group молодые талантливые авторы стали уходить и создавать свои компании, которые очень скоро начали вытеснять с рынка «зубров». Самым очевидным и впоследствии знаменитым конкурентом монополистов стало издательство Dark Horse Comics из Портленда, штат Орегон. Основал её в 1986 г. книготорговец, владелец сети розничных книжных магазинов Майк Ри-

чардсон. По мнению журнала *Premiere* компания Dark Horse стала «самым большим в истории куском, который независимый издатель когда-либо смог забрать у лидеров рынка DC и Marvel». Ещё бы: молодая компания привлекла к сотрудничеству таких неординарных авторов, как Майк Миньола («Хэллбой»), Фрэнк Миллер (автор «Города грехов»), юморист Серджио Арагон; заполучила она и великолепных британцев — Алана Гранта, Пата Миллса и др. С одной стороны ДН сделали ставку на высококачественный в графическом и сюжетном планах поп-авангард, с другой — на комикс-интерпретации литературных и кинопроизведений («Звёздные войны», «Баффи», «Терминатор», «Хищник»).

Справедливости ради стоит заметить, что не ко всем новоиспечённым издательствам судьба была столь благосклонна. Взять хотя бы ныне хорошо известную компанию Malibu Comics, в 1987 г. едва не прогоревшее, выпустив на рынок сериал «Люди в чёрном» никому не известного, не раскрученного Лоуэла Каннингэма. Да-да, те самые *Man in Black*, послужившие сюжетной основой самому лучшему кинокомиксу всех времён! Теперь-то, понятно, издательство на коне, а многочисленные переиздания «провального» комикса расходятся бешеными тиражами.

Самой же заметной фигурой американского комикса 80-х, безусловно, стал писатель и художник Фрэнк Миллер — автор крайне непредсказуемый, отчасти эпатажный, как никто другой способный балансировать на тонкой грани между сугубо коммерческим поп-трэшем и интеллектуальным чтивом. Заметным событием стала уже первая крупная работа Фрэнка в издательстве DC Comics — минисериал «Ронин» (1983-1984), жанр которого непросто определить одним-двумя словами: тут и апокалиптическая драма, и анархический футуротриллер, и элементы киберпанка. С этого комикса мрачная, гипер-реалистическая манера

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

рисунка, изощрённый постмодернистский сюжет стали визитной карточкой Миллера. «Фрэнк Миллер — из тех редких в американской комикс-индустрии мастеров, которые органично сочетают в себе художественный талант и писательское дарование», — сообщает о комиксмейкере российский исследователь М. Заславский.

Именно Миллер вернул к жизни вышедшего в тираж, полузабытого героя предвоенных лет Бэтмена. И как он это сделал! Появление четырёхтомника «Бэтмен: Возвращение Тёмного Рыцаря» (1985-1986) произвело эффект разорвавшейся бомбы. Что же такого необычного Миллер сотворил с престарелым супергероем? Да, именно престарелым, ведь в комиксе Миллера мы обнаруживаем Бэтмена уже в преклонных годах. Это — пожилой параноик, для которого борьба с преступностью превратилась в навязчивую идею. Он выходит на улицы Готэма и сражается с уголовным миром бандитскими же методами. Какая там, к черту, добродетель?! Миллер нарисовал скрупулёзнейший психологический (если не сказать — психиатрический) портрет супергероя (неважно под какой маской тот скрывается). В данном случае его пациентом оказался Бэтмен — человек, переживший в детстве страшную трагедию (гибель родителей от рук бандита), что и наложило неизбежный отпечаток на его психику. «Я никогда не забуду то потрясение, что испытал в детстве, когда впервые открыл выпуск с Бэтменом. — рассказывает Ф. Миллер. — Я буквально утонул в нём. То, как изображался город, и сам факт, что парень носит костюм летучей мыши — у меня просто дух захватывало! Начиная книгу «Тёмный рыцарь», я хотел поделиться тем детским впечатлением, но уже с более взрослым и искушённым читателем. Только подумайте: человек наряжается в летучую мышь! Ну что о нём можно сказать? Что он, мягко говоря, со странностями...»

Но «Возвращение Тёмного Рыцаря» — это не просто «извращённая» история супергероя. Это ещё и постапокалиптическая драма, и социальная сатира. Журнал Rolling Stone так охарактеризовал работу Фрэнка Миллера: «В руках Миллера Бэтмен — нечто большее, чем комиксный типаж. У Миллера он стал символом американского разложения и американского идеализма».

Но самый амбициозный проект Миллера, работа над которым продолжалась до 2000 г., — создание истории некоего вымышленного города, вобравшего в себя черты крупных городов США. Грандиозную сагу Sun Sity, первые части которой появились в 1991 г., сам Миллер считает главнейшим достижением своей творческой карьеры.

Главное, что отличает эту мрачную антиутопию от прочих комикс-сериалов США — отсутствие центрального героя. Более того, в комиксе нет вообще ни одного положительного персонажа! Функции главного героя исполняет сам город с его душной атмосферой лжи и насилия. В Городе грехов насквозь коррумпированная власть, а единственный закон, который безотказно здесь работает — это закон джунглей. Его обитатели живут в постоянном страхе; зачастую, чтобы выжить, им приходится рассчитывать только на свои кулаки.

Это очень стильная работа в изобразительном плане, и глубокая — в содержательном. По сути, «Город грехов» — не просто сериал. Миллер создал детально разработанную летопись Города, в известном смысле являющегося слепком современного мира. Эту летопись составляют самые разнообразные документы — короткие новеллы и многоуровневые графические романы. Автор объединил сагу в несколько книг — «Трудное прощание», «Женщина, за которую стоит убивать», «Резня по высокому классу», «Тот жёлтый ублюдок», «Семейные ценности», «Бухло, бабы, пули» и «В ад и

обратно» (в соответствии с переводами изд-ва «Амфора», выпущенными с 2005 по 2015 гг.). Наконец, «Город грехов» во многом превосходил «чёрную эстетику» фильмов Квентина Тарантино.

«Британское вторжение»

Это словосочетание появилось в середине 1960-х в музыкальной прессе, когда несокрушимая армия британских рок-музыкантов уложила на обе лопатки всю Америку. Это же понятие вполне применимо и к той ситуации, что сложилась в американской комикс-индустрии в середине 1980-х, когда рынок США стали стремительно завоевывать иностранные комиксы — прежде всего японские и английские.

Американские компании весьма охотно переманивали к себе британских художников и сценаристов. В сущности, привлечение звезд европейского комикса — отчаянная попытка выжить в борьбе с молодыми, энергичными издательствами. DC, Marvel, а затем и более юные Dark Horse и Image Comics наперегонки принялись рекрутировать в свои ряды европейцев. Так Америка узнала британцев Алана Гранта, Пата Миллса, Алана Мура, Нила Геймана, француза Мёбиуса...

Британцы легко прижились на чужой территории — всё-таки в Старой Англии фантастический комикс имел свою богатую историю, и по стилю он гораздо ближе американскому аналогу, чем рисованная литература континентальной Европы, больше ориентированная на реализм и интеллектуальный поп-арт.

Авангард «британского вторжения» составили выпускники знаменитого английского еженедельного журнала 2000 A.D. — Алан Мур, Джон Вагнер, Алан Грант, Пат Миллс, Карлос Эскуерра... Журнал этот прославился в конце 70-х, начав публиковать самый известный

британский комикс «Судья Дредд», до сих пор занимающий первые места в рейтингах популярности. Оригинально радикально отличается от голливудского киновоплощения. По жанру этот комикс — футуристический триллер и сатирическая антиутопия в одном флаконе, а его главный персонаж — самый настоящий антигерой будущего, редкостный поддон, вершащий суд и расправу в постапокалиптическом городе Мега-Сити. Авторы этой саги «бережно перенесли традиции Оруэлла в мир комиксов, но придали им иной контекст. По замыслу Вагнера и Гранта, сатирическому обстрелу подвергался уже не просто отдельный политический строй. Пародировалась сама мысль о том, что сильная рука способна принести в общество процветание и стабильность» (М. Заславский).

Совсем иного персонажа мы получили в голливудской интерпретации. И виной тому исполнитель главной роли Сильвестр Сталлоне, наотрез отказавшийся играть отрицательного героя; вместо циника, параноика и подонка, каковым судья был в комиксах, на экране мы увидели лакированного, славного до отвращения парня, невинную жертву Системы. Фильм, при всех зрелищных наворотах, на корню убил (даже хуже — опошил) идею Вагнера-Гранта. Кстати, «Судья Дредд» не единственная жертва голливудской кастрации. Не повезло с режиссёром и другому британскому комиксу 80-х — «Лига выдающихся джентльменов» Алана Мура и Кевина О'Нила. Изящный, очень ироничный, насквозь постмодернистский, брызжущий фантазией паропанк, пошлейшим образом был адаптирован под хрумкающего поп-корном американского зрителя.

Так или иначе, но европейцы существенно обогатили застоявшиеся сюжеты свежими идеями. Из заметных сериалов, созданных британской командой специально для американского рынка, можно назвать альтернативную историю «Хранители» (Watchmen, DC, 1986-1987) Ала-

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

на Мура и Дэйва Гиббонса, межавторский проект «Мир зомби» (Dark Horse, 1997), и комикс-новеллизация «Терминатора» и «Хищника» от всё того же Dark Horse. Несколько особняком стоит выпущенный по заказу Marvel комикс «Капитан Британия» (1985), над которым трудились сценарист Алан Мур и художники Джеми Делано и Алан Дэвис. Это английский аналог национального супергероя Капитана Америки. Но лишенный пафоса. В целом, «Капитан Британия» — весьма забавный, ироничный, замешанный на фольклоре разных стран (и весьма интернациональный по духу) комикс. Абсолютный «интернационализм» наблюдается как в лагере героев, сражающихся заодно с Капитаном, так и в стане врага. Например, в одном из эпизодов Капитану Британии пришлось обезвреживать даже нашу Бабу Ягу!

Вслед за выпускниками журнала 2000 A.D. стремительно покорили Америку и питомцы британского комикс-издательства Escаре. Мистические рисованные триллеры «Яростные деяния» и «Песочный Человек» Нила Геймана, равно как и ужастики Клайва Баркера, ранее выходившие только в туманном Альбионе, были переизданы в США, где снискали ещё больший успех. Впрочем, сегодня оба комиксмейкера куда больше известны в роли мастеров фантастики литературной. Американской...

К началу 2000-х гг., однако, американский рынок фантастических комиксов производил впечатление пробуксовки в очередном затяжном кризисе. Индустрия не обогащалась новыми идеями. Разве можно назвать новаторством стремление впадающих в старческий маразм гигантов вроде Marvel и DC следовать идеологическим установкам, запуская на рынок сериалы о приключениях супергероев... нетрадиционной ориентации, или довольно жалкие попытки привнести в лакированный пальп-комикс

побольше брутальности и трэша (Blade, Spawn). По большому счёту, компании-гиганты занимались реанимацией и тиражированием проверенных временем персонажей прошлого — вроде Человека-паука, Бэтмена или Людей Икс. Даже новые работы, вроде DC-шного мега-популярного проекта GEN-13, оказывались интерпретациями-ремейками старых сюжетов (в данном случае — Людей Икс) с учётом современных запросов общества и актуальных мотивов научного прогресса. О кризисе печатного комикса, наметившемся спаде интереса к его персонажам, свидетельствовал и небывалый всплеск экранизаций классических историй под чутким патронажем вездесущего Стэна Ли.*

Европейский пейзаж

Завершим наш обзор кратким экскурсом в мир европейского комикса.

Комикс-индустрия континентальной Европы и Великобритании настолько индивидуальна и не похожа на американский вариант, что эта тема заслуживает самостоятельной статьи. Начать с того, что Европа не столь привязана к коммерчески беспроигрышным фантастическим сюжетам; в отличие от Америки, европейцы крайне неохотно обращаются, например, к героическим историям. Здесь всегда в большей степени тяготели к реализму, авангарду, юмористике, ориентируясь на читателя более требовательного, интеллектуально подкованного (если говорить о читателе взрослом). Даже издают графическую прозу в Европе иначе — в виде дорогостоящих альбомов в твёрдых переплётках (хотя, конечно, бытует комикс и в газетно-журнальном варианте). Что неудивительно: Франция и Бельгия первыми зачислили комикс в «реестр» официальных искусств, лучшие работы выставляются в Лувре, а с 1960-х гг. во Франции функционирует ещё и самый

* О процессах в американской комикс-индустрии в период с 1992 г. по настоящее время см. на стр. 40-41.

настоящий НИИ, исследующий исключительно этот жанр изобразительного искусства — Центр изучения графической литературы в Ангулеме.

Ещё одно принципиальное отличие от американского комикса: производство комиксов в Европе не анонимно-конвейерное (когда, к примеру, над созданием очередных выпусков «Человека-паука» трудится целый штат наёмных художников и сценаристов), а штучное, авторское.

Но, как ни парадоксально, на родине комикса вплоть до 1960-х гг. не удавалось прижиться «самостийным» фантастическим сюжетам. В 30-50-е гг. XX в. европейский комикс в этой области был на удивление робок и серьёзно зависим от американского рынка. Газеты и журналы пестрели персонажами вроде Амока, Бинго, Горака, Пумы, являвшихся всего лишь европейскими версиями американских фантомов и тарзанов. В 50-х испанские комиксмейкеры братья Гаго даже запустили «свой ответ» Америке — серию «Капитан Испания».

Действительно, оригинальные работы в рамках фантастики публиковались нечасто, но те немногие научно-фантастические комикс-романы 40-50-х заслуживают отдельного упоминания в нашем обзоре. Пожалуй, хронологически первый значительный НФ-комикс Европы появился в 1937 г. в Италии — эпическая космоопера «Сатурн против Земли» (Saturno Contro La Terra) Ф. Педроччи и Дж. Сколари; Во Франции Рене Бастар опубликовал в журнале *Odyssées* увлекательную авантюрно-фантастическую историю «Профессор Ренар» (Le Professeur Renard, 1944-1946), стилизованную в духе французских авантюрных и НФ романов жюльверновской эпохи и повествующую о поисках древних цивилизаций.

Основным же производителем фантастической рисованной литературы в Европе в те годы оставалась Англия⁹. В 1939 г. Джо Уолкер опубликовал один из лучших европейских авантюрно-детективных комиксов 40-х «Сэкстон Блэк» (1939), написанный на основе популярного в конце XIX в. романа Хола Мередита «Без вести пропавший миллионер» (1893) о полных мистических загадок приключениях частного детектива и специалиста по паранормальным явлениям. В течение следующих полутора десятков лет в издательствах и журналах туманного Альбиона появились такие заметные произведения уже «чистой» НФ, как сага Дона Фримана и Стива Даулинга о приключениях во времени в Космосе «Двор» (Garth, 1943), космическая НФ с элементами космооперы об освоении Солнечной системы «Дэн Дар — пилот Будущего» (Dan Dare — Pilot Of The Future, 1950) Фрэнка Хэмпсона, иронические космооперы одного из «крестных отцов» «Судьи Дредда» Рона Тернера — «Космические пираты» (Space Pirates, 1950) и «Космический возраст» (Space Age, 1954)...

В 1960-е гг. на международной карте рисованной прозы появились легитимные столицы Высокого Комикса (арт-комикса) — Франция и Бельгия. А из «неофициальной информации» — в Европе появилась своя фантастика, и поныне остающаяся самой изысканной и интеллектуальной в мировой комикс-культуре.

Примечательно, что оба этих исторических факта отчасти связаны как раз с фантастическим комиксом. Имеется в виду шедевр коммерческого арт-комикса — роман Жана-Клода Форе «Барбарелла», впервые появившийся в 1962 г. на страницах журнала *V Magazine* и почти сразу же вышедший отдельным альбомом в издательстве Eric Losfeld. «Барбарелла» — это блестящий, ироничный и пародийный графический ро-

⁹ В целом на тот момент континентальная Европа занимала лидирующую позицию (и количественно, и качественно) в таких жанрах, как социально-бытовой роман, юмористика и вестерн.

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса

ман в жанре космической оперы, тонко обыгрывающий штампы жанра. Кроме того, это первый эротический и сугубо «взрослый» комикс в Европе. В основе сюжета — космические (и эротические) приключения интергалактического агента, сексапильной Барбареллы (в культовой экранизации Роже Вадима 1967 г. её прекрасно исполнила обворожительная Джейн Фонда).

А годом позже Европу покорила мега-бестселлер Рене Госинни и Альбера Удерзо «Астерикс» — один из лучших юмористических циклов всех времён, насчитывающий 35 альбомов. Обозначать тему этого комикса, думаю, не имеет смысла — герои отважной галльской деревушки хорошо известны читателям по экранизации, которым, однако, не удалось передать весь смак пенящегося юмора Госинни и Удерзо.

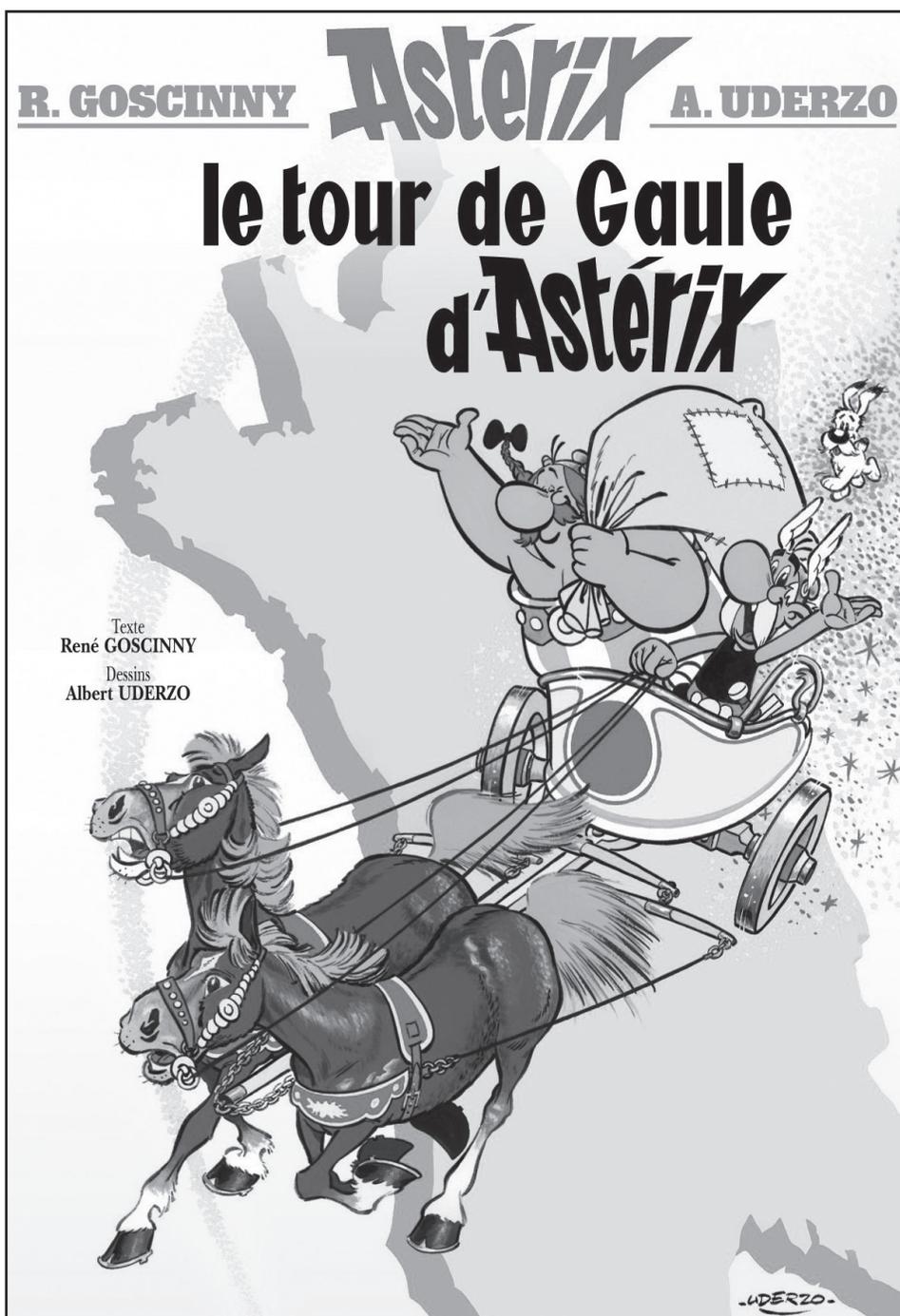
Отдельно из публикаций 60-х хочется выделить фантастическую сказку «Таня» (1965-1974) Пьера Ферри, больше известного под псевдонимом «Пиф». Да-да, героиня этой доброй фантастической истории — русская девочка Таня из деревни Рубли, совершающая удивительное путешествие на необычном летательном аппарате — крылатых санях. Комикс Пифа, имитирующий стилистику лубка, имел большой успех во Франции и Бельгии, однако в Советском Союзе почему-то не рискнули его опубликовать даже в те годы, когда имя Пифа было хорошо знакомо, что называется, каждому советскому школьнику — благодаря публикациям в журнале «Наука и жизнь».

Настоящей Меккой европейского жанрового комикса стал журнал *Metal Hurlant*, за десятилетие своего существования (1975-1987) совершивший подлинную революцию в мире рисованной литературы. Его и сегодня признают едва ли не лучшим из когда-либо существовавших жанровых комикс-изданий. Среди авторов — реформаторы графической прозы Бернард Фаркас, Жан-Пьер

Дионнет, Мёбиус (Жан Жиро), Филипп Друлле, Энки Билал, Жак Тарди и др. На фоне заполонивших рынок американских палп-комиксов работы журнала выделялись ярко выраженной индивидуальностью графики, изощрённостью сюжетов и тщательной проработкой характеров. А главное — ориентацией не на подростка, жуящего гамбургер за чтением очередных походов какого-нибудь Супермена, а на молодых интеллектуалов. Жанровый диапазон публикаций «Ревущего металла» поражающе разнообразен — от космических эпосов Друлле до авангардно-эзотерических детективов Мёбиуса.

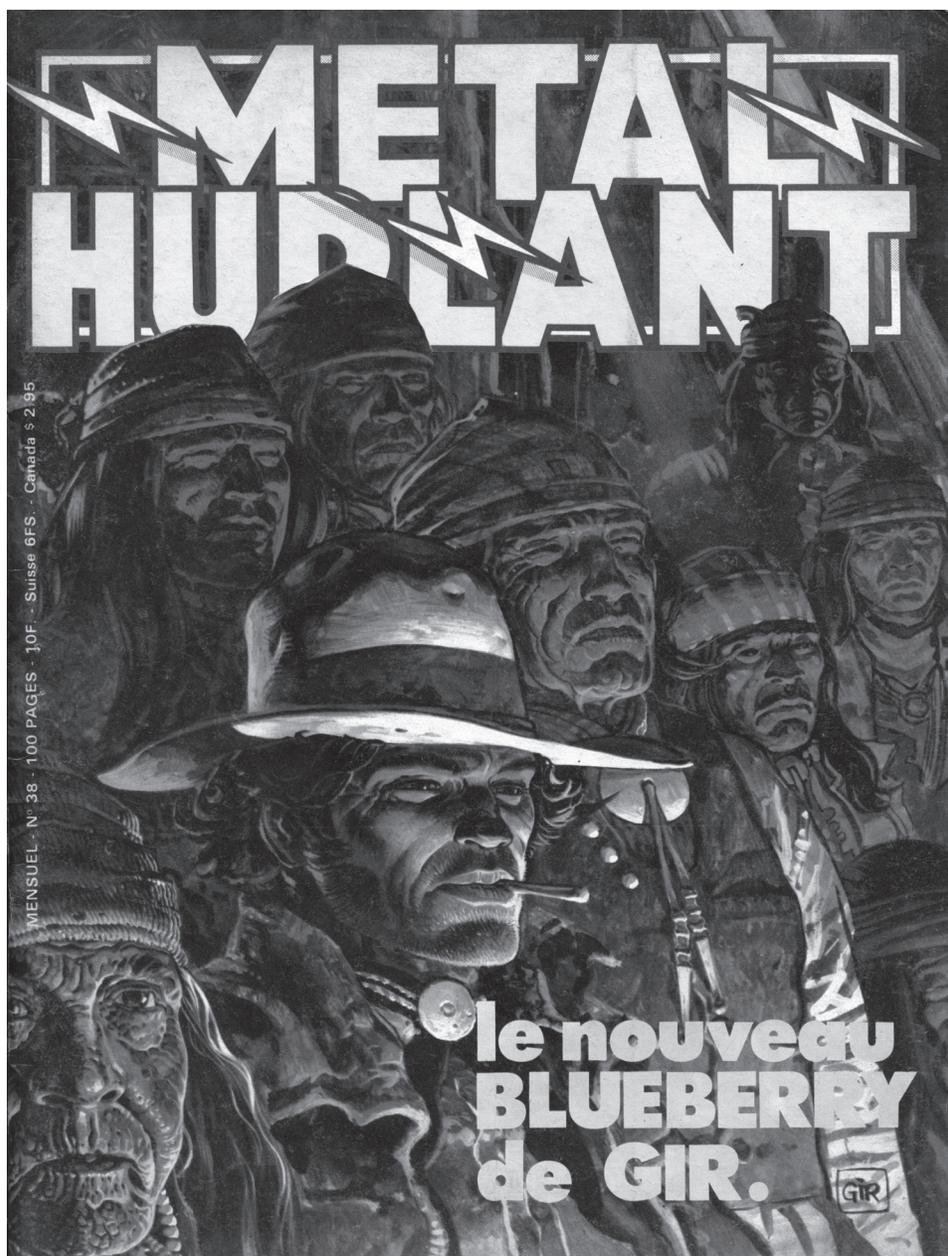
Современная история европейского комикса (фантастического в том числе) — это не столько список сериалов и графических романов, сколько «пантеон» именитых художников и писателей, чья известность простирается далеко за пределами жанра рисованной литературы и чей авторитет в мире современного искусства не подлежит сомнению.

Самый влиятельный и популярный мастер европейского арт-комикса, конечно же, Жан Жиро (Jean Giraud), более известный под броским псевдонимом Мёбиус (Moebius). В отношении этого француза, провозглашённого на родине «национальным достоянием», критики сохраняют удивительное единодушие: «Он радикально обновил все традиционные жанры комикса — от вестерна до научной фантастики». Его диапазон — от «лошадиных опер» и авангардных новелл в журнале *Nara Kiri* до величайшего мастера модерн-мэйнстрима. Первая работа Жиро (вестерн-комикс «Фрэнк и Джереми») появилась в *Far West* в далёком 1955 г., и с тех пор он не переставал удивлять зрителей и читателей. Для его комиксов писали сценарии великий режиссёр Федерико Феллини и киноавангардист, мистик и резонёр Александро Ходоровски. Мёбиус — один из немногих европейцев, покоривших Америку с ходу. Как дизайнер и раскадровщик он придумывал предметный мир для филь-



Astérix, tome 5 : Le Tour de Gaule d'Astérix. Переиздание 2004 г.

Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса



Обложка журнала «Metal Hurlant» №38, 1979 г.

мов «Дюна», «Чужой», «Пятый элемент», полнометражных мультфильмов «Властелин времени» и «Малыш Немо»... Его боготворит Джордж Лукас, а культовый итальянский художник-«порнограф»

Мило Манара почитает своим учителем. На счету у Мёбиуса более 80 альбомов, среди которых такие знаменитые во всем мире графические романы, как мистический вестерн «Блюберри», эзоте-

рические космооперы «Майор Грубер», «Герметический гараж Джерри Корнелиуса» и «Джон Дифуль», а так же великое множество книжных иллюстраций и дизайнских разработок.

Ещё один знаменитый выпускник журнала *Metal Hurlant* — писатель и художник Жак Тарди (Jacques Tardi). Такого творца, право же, язык не поворачивается назвать комиксмейкером, потому что он ПИШЕТ иллюстрированные романы, где литературная составляющая играет ничуть не меньшую роль, чем изобразительный ряд. Тарди — скорее писатель, наделенный талантом рисовальщика. Справедливость такой характеристики зримо подтверждает самое известное его произведение — восьмитомная серия графических повестей о молодой журналистке, живущей в начале XX в., «Необыкновенные приключения Адели Блансек» (*Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*, 1976 — 1985). Жанр этой работы можно определить как паропанк, хотя, конечно, термин в данном случае условный и не раскрывает полностью жанровую полифонию саги, где переплелись едкая пародия на авантюрный роман в духе «Фантомаса», утончённая имитация классического детектива конца XIX — начала XX вв., элементы научно-фантастического романа жюльверновской эпохи вкупе с блестящими мистификациями. Добавьте к этому тонкий, интеллигентный юмор и здоровую иронию. Шедевр, одним словом!

А вот интеллектуал югославского происхождения Энки Билал (Enki Bilal), в большей мере блестящий художник, чем придумщик изощрённых сюжетных линий. Этот комиксмейкер (а с некоторых пор ещё и кинорежиссёр), которого критики окрестили «Тарковским комикса», также прославился на рубеже 70-80-х на страницах «Ревущего металла». Графические адаптации произведений Филиппа Дика и других фантастов «для умных» стремительно вывели Билала в ряды лучших комиксмейкеров Европы.

Одно из его самых известных произведений — графический роман из цикла *Nikopol Trilogy* «Ярмарка бессмертных» (*La Foire Aux Immortels*, 1990), в котором переплелись футуристический триллер, альтернативная история и социальная НФ.

Едва ли меньший вклад в становление и развитие европейского фантастического комикса внёс художник реалистической школы Режи Луазель (Regis Loisel). Наряду с Андре Жюльяром, Мёбиусом, Максом Кабаном и Франсуа Берже, Луазель — один из крупнейших мастеров современной французской графики, реформатор национальной школы комикса, создатель оригинального современного стиля. Его работы можно встретить в таких влиятельных изданиях, как *Pilote*, *Metal Hurlant*, *Fluide Glacial* и *Pif Gadget*. Жанровый диапазон его альбомов весьма широк — от фантастических сказок («В поисках Птицы Времени», 1975 — 1982) и комикс-адаптаций литературной классики («Питер Пэн», 1990) до сборников эротических историй (*Troubles Fetes*, *La Derniere Goutte*) и цикла «бессюжетных» новелл-этюдов (*Nocturnes*). Он не часто обращается к фантастическим сюжетам, но то немногое, что сделал Луазель в жанре, всегда становилось событием.

Этот обзор, конечно, не претендует на исчерпывающее отражение истории фантастического комикса.

Мы всего лишь наметили основные маршруты эволюции жанра НФ в искусстве рисованных историй.



Кирилл Кутузов
администратор сообщества Old Comics

Classics Illustrated

*и другие попытки пересказа классической литературы
языком американского комикса*

Раздел первый, междисципли- нарный

Мы не будем рассказывать о разрозненных случаях комикс-адаптаций, имевших место в самых разных неспециализированных сериях от Showcase¹ до Marvel Graphic Novel². Чтобы продемонстрировать механизм возникновения идеи о том, как можно заработать, пересказывая классику в виде выпуска комиксов, мы обратимся к истории самой известной серии адаптаций — истории американского журнала «Иллюстрированная Классика» (Classics Illustrated), а также его конкурентов и идейных продолжателей.

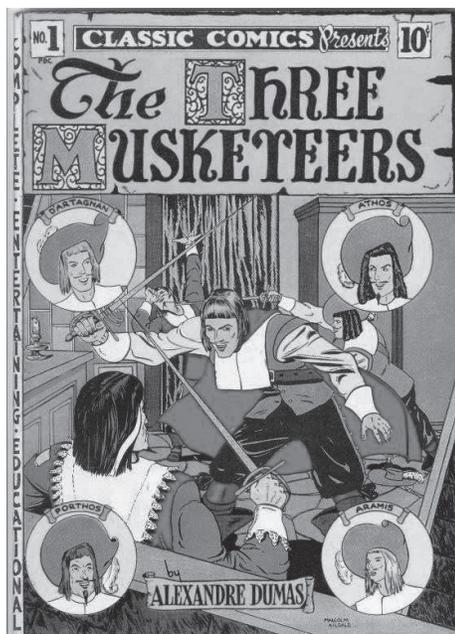
Выход в 1954 г. в США книги доктора Фредерика Вертхема «Совращение невинных» (книга вызвала огромный резонанс в обществе и положила начало пропагандистской кампании против комиксов), последовавшие за этим сенатские слушания, посвящённые влиянию crime comics на уровень детской преступности, принятие издательствами «Комикс-Кодекса» — это всё события, многократно описанные, с разных сторон изученные и, конечно, для истории североамериканской индустрии комиксов поворотные. Но за всеми этими громкими инцидентами трудно разглядеть, каковы были предпосылки к ним, как поэтапно, с самого начала сороковых годов, в американском обществе понемногу нагнеталась антикомиксная истерия.

¹Showcase — серия комикс-антологий от издательства DC, стартовавшая в 1956 г. Главными героями были новые или малоизвестные персонажи. Реакция читателей на их появление часто определяла, перейдут ли эти персонажи в крупные серии издательства.

²Marvel Graphic Novel — серия, запущенная издательством Marvel в 1982 г. В серии выходили графические романы о героях Marvel, оригинальные истории, а также комикс-адаптации для взрослой аудитории.

Родительские организации, которые, поднимаясь в своей праведной ярости «на защиту детей», оказывались куда опаснее стада бешеных быков; литературные критики, стремившиеся сделать себе имя на малоосвоенном ещё поле деятельности, религиозные активисты и военные – все они периодически под тем или иным предлогом обрушивались на комиксы, уличая их в безнравственности, пропаганде насилия, высмеивании традиционных семейных отношений. Авторитет противников рисованных историй был довольно высок, и становился тем выше, чем громче звучали их патриотические речи. Благо война, разразившаяся на континенте, этому только способствовала. Авторы комиксов могли сколько угодно побеждать Гитлера руками своих героических персонажей, одновременно их же устами призывая к покупке облигаций военного займа – это позволяло снять с комиксов только ярлык «фашистские» (да и то ненадолго). Индустрии приходилось адаптироваться к условиям агрессивной среды.

И всё же постепенно начали раздаваться и голоса защитников комиксов – от художников популярных газетных стрипов до простых читателей. Некоторые издательства стали снабжать свои журналы заверениями в их безопасности для детей; под этими доброжелательными отзывами ставили свои подписи учёные, видные общественные деятели и руководители молодёжных организаций. Доподлинно, правда, неизвестно, действовали ли списки этих поручителей успокаивающе на родителей, напуганных куда более многочисленными журнальными статьями о «малолетних преступниках, воспитанных комиксами»... Некоторые издатели потихоньку начали включать в число публикаций комиксы образовательного толка, а вот Альберт Кантер, создатель Gilberton Company Inc., пошёл ещё дальше: его главным, самым известным и прибыльным детищем стала серия журналов-адаптаций произведений клас-



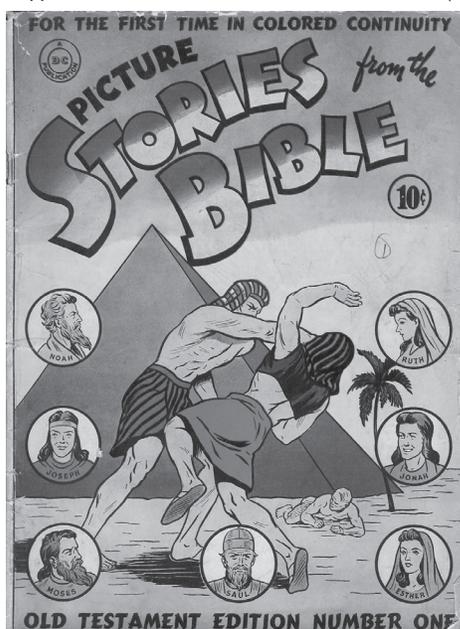
сической литературы – Classic Comics (с 35-го номера серия будет переименована в Classics Illustrated, под этим названием и войдёт в историю индустрии; далее мы так и будем её называть). Вплоть до 1971 г. Classics Illustrated оставалась флагманом этого странного вида образовательных развлечений – классики в комиксах.

Итак, первый номер журнала Classic Comics вышел в 1941-м г. и пересказывал сюжет «Трёх мушкетёров» Александра Дюма. Альберт Кантер, конечно же, утверждал, будто своими комиксами хотел приобщить детей к миру так называемой «большой литературы», однако в тот момент (как раз во время первой волны антикомиксного движения в США) инициатива Кантера выглядела скорее как возможность нажиться на кризисе. Комиксы по классике – можно ли было найти более удачный компромисс для родителей, не желающих покупать своим чадам «книжки о громилах в разноцветных костюмах», и детей, у которых взбудораженная общественность собиралась отнять самый привлекательный и доступный вид развлечений?

К. Кутузов. Classics Illustrated

И, хотя в «Совращении невинных» доктор Вертхем раскритиковал в числе прочих и Classics Illustrated — за искажение адаптируемых произведений во-первых, и за выбор для адаптации книг, «исначально оказывающих на детей разлагающее влияние» во-вторых, — серия успешно выбила себе место на рынке.

Тогда же, в начале сороковых годов, издательство National Publications (в



будущем — DC Comics), почувствовав потенциальную популярность образовательных комиксов, тоже решило отхватить свой кусок пирога: «Если Альберт Кантер застолбил за собой адаптацию книг, то мы адаптируем Книгу книг!». Для того чтобы «противники насилия в комиксах» (среди которых было немало религиозных активистов) поумерили свой пыл в отношении других проектов «NP», было принято соломоново

решение: начнём с того, что запустим серию «Истории из Библии в картинках» (Picture stories from the Bible) — изложение некоторых эпизодов Ветхого Завета в виде комиксов. Серия, рекомендованная, если верить первым страницам комикса, целой когортой лучших представителей американского общества, должна была благосклонно приниматься не только взрослыми критиками, но и юными читателями: лица библейских пророков, изображённые на обложке, почти не отличались от лиц супергероев (сказывалась разве что ближневосточная специфика), к тому же, ветхозаветные истории, зачастую довольно кроваво-жесткие, позволяли поддерживать на страницах известный уровень насилия, не страшась при этом гнева церкви, психологов или родителей. Им же не придёт в голову оспаривать то, что в Книге Исхода Моисей убивает жестокого египетского надсмотрщика? Вот и славно — в «Истории из Библии в картинках» Моисей, как и положено, восстаёт против угнетателя (названного во вступительной статье к комиксу «an Egyptian bully» — египетский хулиган) и поражает его кулаком, с криком «This for tyranny!», — более того, именно этот смачный удар попал и на обложку первого журнала серии! Моралисты вынужденно помалкивают, дети счастливы. (Почти теми же причинами, кстати, во многом объяснялся и выбор редакцией большинства произведений для Classics Illustrated — не обойдутся же мушкетёры без нанизывания на шпаги гвардейцев кардинала, а из «Убийства на улице Морг» не выкинешь орангутанга-убийцу.)

И вот именно эту «библейскую серию» у National Publications увёл Макс Гейнс³, прекративший сотрудничество с редакцией, и открывший собственное изда-

³Макс Гейнс (Maxwell Charles Gaines, 1894-1947) — пионер комикс-издания; именно он в 1933 г. разработал макет четырехцветной газетной брошюры, сшитой в тонкую тетрадку, которая стала стандартом для американской индустрии комиксов. Гейнс был соучредителем компании All-American Publications, благодаря которой на свет появились такие персонажи, как Зелёный Фонарь (Green Lantern), Чудо-Женщина (Wonder Woman) и Человек-ястреб (Hawkman) и основателем компании Educational Comics. Был автором одного из самых ранних очерков о комиксах — научно-публицистического памфлета «Повествовательные картинки. История комиксов» (Narrative Illustration, The Story of the Comics, 1942 г.).

тельство, предназначенное для выпуска познавательных журналов — Educational Comics; оно стало одним из самых заметных игроков индустрии во второй половине 1940-х — первой половине 1950-х гг. Детище Гейнса, перешедшее после его гибели в 1947 г. к сыну Уильяму, успевает побывать и оплотом образовательных журналов, и лидером по выпуску хоррор-комиксов, и огромным бельмом на глазу сочувствующих доктору Вертхему, и первой жертвой «Комикс-Кодекса».

«Истории из Библии в картинках», как и вся ветхозаветная часть, выпущенная National Publications, и истории Нового Завета от Educational Comics, имели на рынке сдержанный, полностью предсказуемый успех. А вот развить идею «более светских» комиксов, где «признаки насилия» были бы оправданы не менее авторитетным первоисточником, у Гейнса не вышло — сегмент графической адаптации классики был уже накрепко занят компанией Альберта Кантера. Так что пришлось Educational Comics довольствоваться выпуском познавательных комиксов про животных аж до 1947-го г. Именно тогда Макс Гейнс скончался, и за управление издательством взялся его сын. При нём аббревиатура EC получит новую расшифровку, практически противоположную предыдущей — Entertaining Comics: теперь издательство будет иметь дело с «комиксами по классике» только косвенно — выпустит однажды несколько адаптаций рассказов Рэя Брэдбери.

Таким образом, только серии Classics Illustrated удалось стать единственным востребованным изданием комиксов по классическим произведениям и шагнуть из Золотого века индустрии в век Серебряный. Чем выше были продажи выпусков из этой серии, тем крепче стояло на ногах издательство Альберта Кантера, и тем больше было у него возможностей привлечь к работе известных художников. Например, 35-й выпуск журнала, адаптацию книги Эдварда Бул-

вер-Литтона «Последние дни Помпеи» рисовал сам Джек Кирби! Дела у Кантера пошли так хорошо, что в 1953-м г. у Classics Illustrated появляется младший брат — журнал комиксов по популярным сказкам (в первую очередь, авторским) и другим детским произведениям, Classics Illustrated Junior.

Однако времена постепенно менялись. С одной стороны, принятие «Комикс-Кодекса» наконец поставило точку в более чем десятилетнем крестовом походе общественности против комиксов. Чёрно-белая отметка «соответствия «Комикс-Кодексу» на обложке, в сущности, избавляла родителей от необходимости разбираться в том, что же именно читает ребенок. С другой стороны, настал момент, когда большая часть произведений мировой литературы, чьи названия могли хоть что-то сказать рядовому покупателю, уже была переделана под формат комиксов, что неудивительно — серия всё-таки просуществовала более двух десятков лет. В Classics Illustrated были комиксы и по «Фаусту», и по «Тарасу Бульбе» (который вышел под заголовком The Cossack Chief — «Казацкий Вождь»), и по «Преступлению и наказанию», и даже по «Запискам о Галльской войне» Юлия Цезаря. Естественно, количество комиксов по произведениям Жюль Верна, Артура Конан Дойля и Александра Дюма в этой серии и вовсе измерялось десятками. Однако в условиях падения спроса на «классику в комиксах», у издательства Gilberton возникают деловые трудности, и уже с 1962 г. история компании — это череда перепродаж, репринтов и неизменно низких доходов. Однако сама по себе серия Classics Illustrated, суммарный тираж которой за двадцать один год перевалил за 200 миллионов журналов, оставила заметный след в памяти и умах аудитории.

В 1973 г. издательство Pendulum Press решило занять место Classics Illustrated на рынке. В журнале Pendulum Now Age Classics начинают публиковать чёрно-бе-

К. Кутузов. *Classics Illustrated*

лые комикс-адаптации классики; массовому читателю, впрочем, эти истории довелось прочесть в качестве перепечатки в журнале под другим названием — *Marvel Classics Comics*. *Pendulum Press* и *Marvel* почти неукоснительно следовали принципам комикс-адаптации литературного произведения, выработанным в серии Альберта Кантера.

Принципы же были следующими: в первых, журналы *Classics Illustrated* выходили всего на шестидесяти четырех страницах (со временем из-за подорожания бумаги сделались еще тоньше), а особенности рынка не позволяли размывать сюжет одного произведения на несколько номеров — вряд ли будет много желающих снять с газетного прилавка одинокий второй выпуск истории, ведь первый могли просто не привезти. Последователям Кантера также было невыгодно увеличивать количество страниц — слишком это выходило дорого, особенно в условиях постраничной оплаты. Поэтому из всего объема первоначального текста для адаптации нужно было выделить несколько сцен, наполненных действием и диалогами, и лучше всего передающих основную сюжетную линию. Сотню страниц, разделявших две такие сцены, заменяли краткие ремарки, отчего повествование неизменно получалось рваным, зато динамичным. После подобной обработки классические сюжеты зачастую превращались в некую «вариацию на тему», полную условностей и кабаньно зависящую от грамотности художника. Ведь ничто же не помешало филиппинскому художнику Алексу Ниньо в «Трёх мушкетерах» от *Pendulum Press*, перепечатанных в *Marvel Classics Comics*, изобразить здоровяка Портоса статным и худощавым красавцем, а дамского угодника Арамиса одарить вторым подбородком и едва скрытым мешковатой одеждой немалым брюхом. Вторым важным элементом, разработанным опять же в *Classics Illustrated* ещё в сороковые годы, был шрифт, поначалу рукописный,

но при этом максимально приближенный к печатному, а затем и вовсе — исключительно типографский. Таким образом юных читателей комиксов приучали к «настоящим» книгам с их рядами скучных ровных буковок, да и родителям внушали доверие к своей продукции (дети-не-портят-зрение-и-не-сажают-кинескоп etc.).

Однако, несмотря на точное следование заветам Альберта Кантера, серия комикс-адаптаций классики от *Marvel* просуществовала только два года. В прошлом веке её реанимировали только однажды, на короткое время — в 1980-х гг. шесть журналов *Marvel Classics Comics* были переизданы для продажи в магазинах игрушек вместе с аудиоверсиями оригинальных произведений.

Оказавшись на периферии мира комиксов, рисованные адаптации классических произведений стали чем-то штучным, зачастую даже эстетским. Больше в двадцатом веке попыток создать из комикс-адаптаций целую серию ни одно издательство не предпринимало. Родители постепенно переставали питать иллюзии относительно пользы от комикс-адаптаций — комиксов в них, что бы ни утверждал когда-то Альберт Кантер, всё-таки всегда было куда больше, чем «высокой литературы».

Однако вряд ли кто осмелится утверждать, что это так уж мало — познакомить несколько поколений маленьких читателей с десятками классических сюжетов при помощи динамичной графики, одного из самых эффективных способов прямого диалога с читателем.



Алексей Волков
исследователь американского комикса

Комиксы и анимация в Америке: 1911 – 1960 гг.

На протяжении многих лет в нашем восприятии комиксов как вида массовой культуры определяющую роль играли мультипликационные адаптации. Вплоть до начала 1990-х гг. и речи не шло о том, что в руки отечественного читателя могут попасть похождения Супермена, Человека-Паука и прочих «кровавых наймитов капитала» (хотя упоминания о них то и дело мелькали в советской прессе, и даже Корней Чуковский в конце сороковых разродился разгромной статьёй о «Сверхчеловеке Кларке Кенте» и «богоподобном полицейском агенте по имени Брус Уэйн»; разумеется, всё подавалось в ней в самых тёмных красках: дескать, американские болваны читают про американских болванов.

Комиксы стали проникать в страну уже в постсоветское время. Тем не менее, влияние первых ввозимых и переводных журналов на процесс ознакомления читателей с мировой комикс-культурой, как ни парадоксально, меркнет в сравнении с воздействием мультсериалов, демонстрировавшихся по центральным каналам ТВ или распространявшихся на пиратских видеокассетах. С тех самых пор большинство из повзрослевших уже молодых людей долго представляло себе Человека-Паука исключительно мускулистым красавцем с голосом Алексея Борзунова, а Черепашек-ниндзя — весёлыми пожирателями пиццы. Подобный же путь популяризации на постсоветском пространстве прошла и японская манга: сперва «Роботех» и «Сейлор Мун» на экранах, и только потом — японские рисованные истории манга на прилавках. Видеопиратство требовало наличия всего лишь видеомагнитофона и кассет, а «спиратить» комикс в девяностых было делом слишком технически сложным.

Раздел первый,
междисциплинарный

А. Волков. Комиксы и анимация в Америке: 1911 – 1960

История «взаимопроникновения» комиксов и мультфильмов началась задолго до появления и видеомагнитофонов, и телевидения, и даже звукового кино. На первом этапе своего существования (до тридцатых годов XX века) оба искусства фактически были ростками одного корня – газетной карикатуры, и воспринимались как ярмарочно-салонные аттракционы. Комикс в современном его понимании появился практически одновременно с опытом первых аниматоров. А журнал комиксов (главная форма американского комикса) – намного позже. И своей популярностью эта форма обязана не в последнюю очередь именно мультфильмам.

Многообещающую нишу «движущихся комикс-стрипов» первым занял газетный магнат Уильям Рэндольф Херст¹, владелец самого большого «каталога» стрипов, издававшихся его синдикатом. Собственно, пионером мультфильмов по мотивам комиксов выступил его работник, Уинзор Маккей. В 1911 г. вышел его первый фильм под длинным репортажным названием в духе времени: Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the “N.Y. Herald”, and His Moving Comics с мультипликационным фрагментом, переносщим на экран героев маккеевского комикса «Малыш Немо в Стране Снов».

В 1914 г. Херст загорелся идеей создания полноценных киногазет. Поскольку комикс-стрип тогда был неотъемлемой частью газет Херста, то и в киногазетах должны были появляться комиксы. Для этого была создана студия International Film Service (IFS), выпускавшая мультфильмы по мотивам стрипов с 1915 по 1921 гг. Тогда же существовала Hearst-Vitagraph News Pictorial, занимавшаяся, по сути, тем же самым. Известно 11 «мультсериалов» от этих студий:

- Phables (1915-1916): режиссер Грегори Ла Кава, аниматор Рауль Баре;

- Joys and Grooms (1916): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры Фрэнк Мозер и Рауль Баре;

- Maud the Mule (1916): режиссер Грегори Ла Кава, аниматор Берт Грин;

- Krazy Kat (1916-1917): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Фрэнк Мозер, Леон Сирл, Билл Нолан, Берт Грин, Эдвард Гринхэм, Эрл Кляйн, Исидор Кляйн, Сид Маркус, Эл Роуз;

- Happy Hooligan (1916-1919): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Фрэнк Мозер, Билл Нолан, Бен Шарпстин, Джек Кинг, Исидор Кляйн, Грим Натвик;

- Jerry on the Job (1916-1917): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Уилл Пауэрс, Уолтер Ланц;

- Bringing Up Father (1916-1917): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Фрэнк Мозер, Берт Грин, Эдвард Гринхэм, Грим Натвик;

- The Katzenjammer Kids (1916-1918): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Грегори Ла Кава, Джон Фостер, Джордж (Вернон) Сталлингс, Исидор Кляйн;

- Abie the Agent (1917): режиссер Грегори Ла Кава;

- Judge Rummy (1918-1919): режиссер Грегори Ла Кава, аниматоры: Грегори Ла Кава, Грим Натвик, Джек Кинг, Бартон Джиллет, Фрэнк Мозер и Исидор Кляйн;

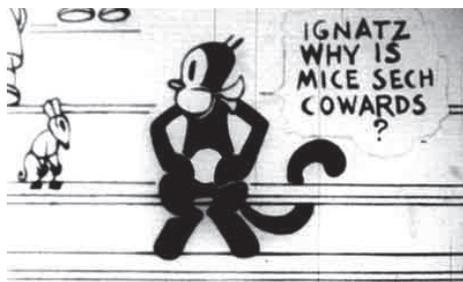
- Tad Cartoons (1918-1919): режиссеры Билл Нолан и Уолтер Ланц.

То были комедийные мультфильмы эпохи немого кино. Отсутствие звука с лихвой компенсировалось типичными выносками, т.е. пузырями с текстом.

¹ Уильям Рэндольф Херст (William Randolph Hearst, 1863 - 1951) – американский медиамагнат, основатель холдинга Hearst Corporation, ведущий газетный издатель. Создал индустрию новостей и придумал делать деньги на сплетнях и скандалах. С его именем связано появление в обиходе таких понятий, как «жёлтая пресса», «связи с общественностью» (PR) и «медиамагнат». Херст поднял статус профессии журналиста с безвестного сборщика информации до авторитетной фигуры и влиятельного лица. Он первым начал давать журналистам карт-бланш в выборе тем и ввёл тематические рубрики. Таким образом, нынешние газетные обозреватели, ведущие свою колонку, были его изобретением.

Так, внимания студии Херста удостоилась серия стрипов The Katzenjammer Kids, начатая в 1897 г. иммигрантом из Германии Рудольфом Дирксом² (по сути, давшим вольную трактовку знаменитой книги о Максе и Морице³). В 1898 г. появился первый короткометражный фильм The Katzenjammer Kids In School. То был один из первых экранизированных комиксов вообще; всего же на основе этой серии было снято 37 лент. Съёмка мультфильмов прервалась в 1918 г. из-за антигерманских настроений, воцарившихся в Америке. В дальнейшем герои Диркса появлялись на экране под названием Shenanigan Kids. В 1938 г. Metro-Goldwyn-Mayer выпустили свою серию под названием «Капитан и ребята» (15 лент), которая достаточно далеко ушла от оригинала.

Весьма интересна история серии Krazy Kat, снятая по мотивам стрипа Джорджа Херримана: на экране действовали Безумный Кот (Krazy Kat), Мышь Игнатц (Ignatz Mouse) и Офицер Папп (Offissa Papp). Первый анимационный фильм по серии вышел в 1916 году. Странные, подчас сюрреалистические истории, в которых герои разговаривали на своеобразном жаргоне, а основой сюжета было непреодолимое желание Игнатца швы-



Krazy Kat, 1916

рять кирпичами в Кота — всё это идеально подошло для анимационного переноса с бумаги на экран.

Позже, в 1925 г., режиссёр Билл Нолан решил вернуть Безумного Кота на экраны, но это уже сильно отличалось от комикса. В 1929-м вышел первый мультфильм Columbia Pictures под названием Ratskin — первая звуковая картина с участием героев Херримана. Кот появлялся на экранах до 1940 г.

Пытались конкурировать с кинопродукцией Херста и Бад Фишер⁴ с комиксом «Матт и Джефф» — классическим комедийным дуэтом долговязого и коротышки, и компания Van Beuren Studios с экранизацией серии «Маленький король»... Но всех обставил Уолт Дисней.

Если прежде для созерцания «анимированных картинок» пришлось бы использовать хитроумное устройство индивидуального просмотра, в котором диск с рисунками приводился в движение ручным приводом, то теперь пришло время массовых мультфильмов, предназначенных для кинотеатров и проецировавшихся с плёнок-бобин на огромные экраны. На первом этапе существования таких «анимаций» комикс послужил хорошим подспорьем для продвижения нового искусства: герои газетных стрипов были знакомы читателю, и их «оживление» казалось неким чудом. Но ограниченность технических средств не позволяла «газетным героям» конкурировать с персонажами, изначально созданными для условий мультипликации. И удачей империи Херста стало создание принципиально нового персонажа, чья популярность, благодаря мультфильмам, сохранилась и до наших дней.

² Рудольф Диркс (Rudolph Dirks, 1877 - 1968) — карикатурист, создатель и популяризатор множества графических приемов, используемых в комиксе, карикатуре и анимации.

³ Макс и Мориц — персонажи стихотворения немецкого художника и поэта-юмориста Вильгельма Буша «Макс и Мориц. История мальчиков в семи проделках» (нем. Max und Moritz - Eine Bubengeschichte in sieben Streichen, 1865 г.).

⁴ Бад Фишер (Harry Conway «Bud» Fisher, 1885-1954) - американский карикатурист, организовавший вместе с французской фирмой «Патэ» производство мультфильмов. Его популярные короткометражки по комиксу Mutt and Jeff выходили с 1913 по 1927 год.

А. Волков. Комиксы и анимация в Америке: 1911 – 1960

17 января 1929 г. в ежедневном газетном стрипе Элзи Крайслера Сигара «Напёрсточный театр» (Thimble Theater), принадлежавшем херстовскому King Features Syndicate, впервые появился персонаж по имени Попай (от англ. por-eyed «лупоглазый», «пучеглазый») —



впоследствии этот моряк с громадными предплечьями, независимым характером и своеобразной манерой речи станет известен всему миру. Герой начал свое шествие по страницам и экранам в истории о поисках волшебной птицы, как персонаж совершенно эпизодический и проходной. Несмотря на небольшую роль, самоуверенный моряк пришёлся публике по вкусу, поэтому вскоре стал центральной фигурой всего стрипа, сперва переименованного в «Напёрсточный театр при участии Полая», а затем и вовсе в «Попай». Истории Элзи Сигара были не просто полны выдумок и невероятных приключений: уровень стандартной для газетного комикса сатиры, как отклика «на злобу дня», в комиксах о Попае поднимался до общечеловеческих тем, при этом не превращаясь в памфлет. Сама ситуация надвигающейся Великой Депрессии сделала неунывающего моряка подлинно американским героем.

В 1932 г. King Features Syndicate подписал контракт с Максом Флейшером. Макс и его брат Дейв владели одной из лучших мультипликационных студий своего времени, второй по значимости после студии Уолта Диснея. Версии о том, как именно Попай стал мультипликацион-

ным персонажем, расходятся. Одни источники утверждают, что Макс сам был большим фанатом газетного стрипа Элзи Сигара, другие — что Полая «купили» под давлением вышестоящей конторы Paramount Pictures.

14 июля 1933 г. Попай дебютировал на экране в мультфильме Betty Boop Presents Popeye the Sailor. Причудливый мир Бетти Буп, маленького роста «ультимативной голливудской звезды» в откровенных нарядах и с писклявым голосом, кажется странной стартовой площадкой для Полая — это мир, полный невероятных гэгов и загадочных намёков, в нём люди соседствуют с антропоморфным животными.

«Попай-стайл» принёс универсальную формулу для сюжета, предвосхитившую схематичность «Тома и Джерри», которая позволяет успешно рассказывать одну и ту же историю, но в разных декорациях. Перед зрителем предстают двое мужчин: бравый моряк Попай и здоровенный бородатый грубиян Блутто. Эта парочка борется за внимание Олив Ойл — плоскогрудой и длинноногой дамы с колючими волосами вроде вермишелин. В своей борьбе эти двое используют все возможные методы, причём Блутто наиболее брутален: он не гнушается даже похищений и убийств. Обычно всё доходит до мордобоя, в один из моментов которого Попай прибегает к помощи консервированного шпината, придающего ему новые, фантастические сверхспособности. (Шпинат в комиксах, кстати сказать, не было, впервые он появился в мультфильмах Флейшера, и сразу же стал неотъемлемым атрибутом Полая. Дело в том, что в те годы шпинат ошибочно считался сверхполезным, поскольку якобы содержал повышенное количество железа). Пуфф — и Попай побеждает!

Всего с 1932 по 1942 гг. на студии Флейшера было выпущено 108 короткометражных мультфильмов про Полая. Последняя серия с его участием носила название «Детка хочет военный корабль» («Baby Wants A Battleship»); название по-

строено на игре слов: battleship – линкор, bottleship – сувенирный корабль в бутылке). В период с 1942 по 1957 гг. мультфильмы с участием Попаа снимала уже Famous Studios, наследница студии Флейшера; она подарила миру 126 мультфильмов.

«Преемника» Попаю выбирала компания Paramount; они хотели, чтобы студия Флейшера взялась снимать истории о новом герое, которым стал... Супермен. Ничего, в общем-то, удивительного: комиксы о нём пользовались безумной популярностью, и упускать такой привлекательный с коммерческой точки зрения материал было бы глупо. Но к тому моменту мультфильмы с реалистичными сценами при участии людей были вероятно сложны с технической точки зрения (и фактически неподъемны финансово). Поэтому Макс Флейшер отказался, мотивируя вышеназванной сложностью. Заказчики потребовали назвать цену, и Дейв Флейшер запросил сто тысяч долларов за катушку, надеясь, что Paramount сочтут цену слишком высокой и откажутся. Но компания была стопроцентно уверена в успехе Супермена на экране, и согласилась на такие затраты.

Роскошное финансирование позволило организовать производство по высшему классу: двойная экспозиция, ротоскопирование⁵, необычайно детальный рисунок, внимание к светотени... Герои комикса двигались не мультяшно-утрированно, а анатомически естественно, как живые люди; моделью для Супермена послужил силач Карол Краузер из известной тогда «семьи безумных русских Калмыкофф».

Успех мультсериала о Супермене был потрясающим, но ссора между братьями Флейшерами и невозможность окупить затраты дорого обошлись для Paramount. Киносериалы были куда дешевле в производстве (поскольку, кроме прочего, позволяли использовать материалы дру-



Кароль Краузер – модель для Супермена

гих кинокартин), и потому становились всё многочисленнее. С массовым распространением телевидения в 1950-е появился и телесериал «Супермен», ставший ещё более безумно популярным – что поставило вопрос саму необходимость мультфильмов по комиксам. Последовавшая затем антикомиксная истерия окончательно подорвала доверие крупных студий к издателям журналов, и на долгое время единственным каналом взаимодействия между авторами комиксов и мультипликаторами стал обратный процесс: отныне не герои комикса снимались в мультфильмах, а герои мультфильмов переходили на страницы комикса. В итоге производство мультфильмов по комиксам возобновилось в прежних объемах только в 1960-е годы, с появлением формата «мультфильм субботнего утра».

⁵ Ротоскопирование – анимационная техника, при которой мультипликационный или комбинированный отрезок фильма создаётся путём последовательной обрисовки отдельных кадров отснятой киноплёнки с реальными актёрами и декорациями.



Алексей Волков
исследователь американского комикса

Периодизация американских комиксов

Раздел второй, теоретический

В отечественной литературе трудов по истории американских комиксов катастрофически мало. Существуют, разумеется, отдельные обзорные статьи, в которых авторы стремятся «объять необъятное» в пределах весьма ограниченного объёма, есть и довольно хорошие узконаправленные материалы по отдельным периодам (их намного меньше). Серьёзных же, вдумчивых текстов о том, что такое история американских комиксов в целом (в подаче, доступной для читателя, совершенно незнакомого с вопросом, и при этом, чтоб было интересно и «продвинутому» читателю) — увы, нет.

Между тем, в условиях нарождающейся индустрии отечественных рисованных историй назрела необходимость доступа широкой аудитории к истории индустрии зарубежной — отрицать это было бы глупо. Комикс-журналистика, как один из важных сопутствующих элементов индустрии (если она претендует на то, чтобы быть грамотной и профессиональной) просто не может существовать вне контекста происходивших процессов, а урывочное объяснение исторического и социального «бэкграунда» не лучшим образом сказывается на создании картины мира комиксов в головах русскоязычных читателей.

Первым шагом к тому, чтобы приблизить желаемое и облегчить работу будущим авторам (которые непременно напишут полноценную историю американских комиксов на русском языке) следует считать создание единой периодизации, связанной с этим культурным явлением.

В США систематизация знаний о предмете комиксов как таковая началась в 1960-х гг. прошлого века; продолжается она и по сей день. Вопрос периодизации в США является открытым, но, тем не менее, рамки некоторых эпох назвать вполне определёнными уже можно, равно как и вводить в оборот их названия. Это представляется важным, поскольку в русскоязычном сегменте интернета, посвящённом комиксам, перевод терминов — вообще больная тема. Получают хождения совершенно ненужные кальки с иностранных слов («карунист» вместо «карикатурист», «инкер» вместо «контуровщик» и т.п.), а споры вокруг уместности названий «графический роман/графическая новелла» кипят уже не первый год.

Периодизация истории американских комиксов ориентируется на состояние жанра комиксов о супергероях, как самого популярного и прогрессивного в определённый период времени — но не ограничивается ими. Названия периодов были заимствованы исследователями из «Трудов и дней» античного поэта Гесиода: от Золотого века к Железному. При этом встречаются и более конкретные названия («Первая героическая эпоха», «Вторая героическая эпоха»), но их употребление сужает исследование истории комиксов исключительно до рамок супергеройских журналов.

До-комиксного или пра-комиксного периода (от античности до конца XIX в.) в рамках этой статьи касаться бессмысленно из-за его продолжительности и малого материала для рассмотрения. Отметим лишь, что, по одной из версий, первым значительным зафиксированным явлением американской комикс-индустрии считается книга швейцарца Родольфа Тёпфера «История [любви] господина Вье Буа» (Rodolphe Töpffer. Histoire de M. Vieux Bois, 1827), изданная в Европе в 1837 г., а в США — в 1842-м под названием The Adventures of Obadiah Oldbuck (и без указания име-

ни автора). Это первая история, изложенная в виде последовательности стрипов и опубликованная в формате книги. В 1849 г., на волне успеха тёпферовской истории, американцы Джеймс и Дональд Риды опубликовали собственную «историю в картинках» — «Путешествие Иереми Сэддлбэга к золотым приискам» (James A. & Donald F. Read «Journey to the Gold Diggins by Jeremiah Saddlebags»). История же собственно американских, незаимствованных комиксов начинается в 1895 г. с первой публикации газетного стрипа Ричарда Аутколта «Жёлтый малыш» (Richard Felton Outcault, «The Yellow Kid»).

Период с 1897 по 1938 год (в некоторых источниках называемый «Платиновым веком», The Platinum Age) заслуживает отдельной статьи, поскольку не является, строго говоря, периодом истории именно комиксов. Оговоримся сразу, что здесь под термином «комикс» мы подразумеваем то, что американцы называют comic book — издание в виде журнала, целиком посвящённого комиксам. Газетные стрипы считались респектабельной формой, наравне с политической карикатурой, а вот журналы комиксов (и их создатели), несмотря на то, что зачастую перепечатывали всё те же стрипы из газет, общественным мнением относились к низшей категории.

Стрип предназначался читателям всех возрастов, а комиксы были отнесены в категорию детского чтения — только потому, что первые комикс-журналы публиковали исключительно «мультяшные» истории.

Первые четыре года комиксы не могли похвастаться материалом, который мог бы соперничать по популярности со стрипами, к тому времени освоившими уже значительное количество жанров — и юмор, и детектив, и фантастические приключения и пр. Формирование «исконно-американского стиля» произошло не сразу:

А. Волков. Периодизация американских комиксов

– в 1929 г. американское издательство Dell Publishing публикует шестнадцатистраничный сборник комиксов газетного формата под названием The Funnies;

– в 1933 г. компания Eastern Color Printing печатает подобную газету (но с меньшим количеством страниц) – Funnies on Parade. Комикс распространялся в обмен на купоны, вырезанные из упаковок продукции компании Procter & Gamble. С конца 1930-х гг. издания большого формата на газетной бумаге станут основной формой существования комиксов в Америке;

– в том же 1933 г. выходит журнальчик Famous Funnies: A Carnival of Comics, изданный Eastern Color Printing в сотрудничестве с Dell Publishing. Он предназначался для продажи в сети магазинов Woolworth, и именно с него начинается история американского комикса, каким мы его представляем. Цены на обложке указано не было, журнал продавался за 10 центов экземпляр, и это стало стандартной ценой для комиксов на долгие годы. В 1934 г. Famous Funnies переходит в ранг периодического издания, породив целую волну подражателей. Выпуск журналов комиксов с того момента – прибыльный бизнес. Журналы выпускались на приличной бумаге, за редким исключением полностью цветные; тогда же сформировался привычный облик обложки комиксов, в стилистике, позаимствованной у бульварной литературы.

Всё коренным образом изменилось, когда в 1938 г. в продажу поступил первый выпуск журнала Action Comics, представивший миру нового героя – Супермена, а вместе с ним и новый жанр – супергероику.

Золотой век (The Golden Age, 1938 – 1950 гг.)

С дебютом Супермена начался Золотой век американского комикса. Журналы

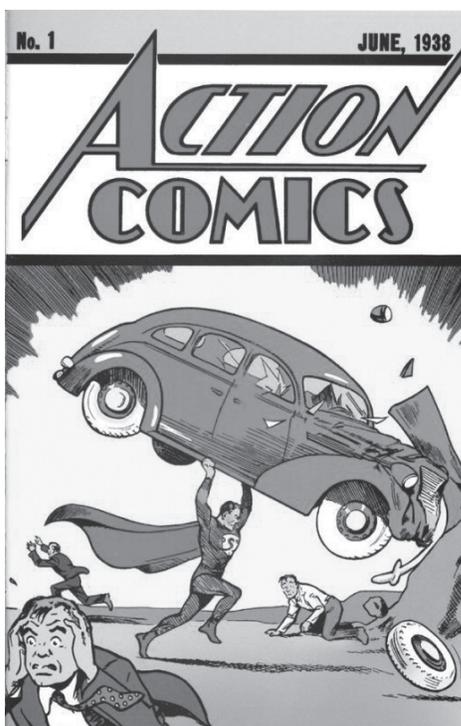
начали продаваться огромными тиражами, издательства возникали, как грибы после дождя. Если до того на протяжении 1930-х гг. самым популярным развлечением американцев было чтение pulp-fiction (дешёвых книжек в мягких обложках, напечатанных на низкокачественной бумаге), то к концу десятилетия издатели «палпа» массово переходят на издание комиксов. Обыкновенный комикс того времени включал в себя несколько историй на пятидесяти с лишним страницах; обложки выпусков с их сюжетами были связаны лишь косвенно.

Издательство National Publications (будущее DC Comics), породившее новый культурный тренд выпуском «Action Comics», спешно запустило серии для множества других супергероев: на цветных страницах их изданий вершили правосудие и несли возмездие Бэтмен (Batman), Чудо-Женщина (Wonder Woman), Зеленый Фонарь (Green Lantern), Молния (Flash) и Песочный Человек (Sandman). Главным конкурентом NP стало издательство Fawcett, выпускавшее комиксы о похождениях мальчика Билли Бэтсона, способного превращаться в могучего Капитана Марвела, произнеся волшебное слово «Шазам!». National решили избавиться от опасного конкурента, обвинив Fawcett в плагиате «идеи супергероя», и судебные разбирательства длились до самого закрытия неугодного издательства в начале 1950-х гг. В это же время делает свои первые шаги компания Marvel (тогда называвшаяся Timely), издавшая, кроме прочего, сверхпопулярную серию о приключениях Капитана Америки.

Пика своей популярности супергерои достигли в годы Второй Мировой войны. В этот же период состоялся первый союз комиксов и видео: в 1941 г. на экранах кинотеатров триумфально прошёл созданный на студии Макса Флейшера первый десятиминутный анимационный фильм об уроженце планеты Криптон – «Супермен» («Superman»); эта серия ста-



Раздел второй, теоретический



Action Comics №16 1938

ла широко известна также под названием «Безумный учёный», The Mad Scientist). Всего о безупречном герое было снято семнадцать серий; сериал пользовался колоссальной популярностью, в связи с чем много позже, в 1960-е, видеофраншизу было решено перезапустить уже на телеэкранах под названием The New Adventures of Superman (каждая из серий, над созданием которых трудились мультипликаторы компании Filmation Associates, длилась 6 минут и выходила в телеэфир по воскресеньям; шоу продержалось 4 сезона, с 1966 по 1970 и уложилось в 68 эпизодов).

К концу сороковых, однако, superhero stories постепенно начинают вытесняться с их пьедестала новыми жанрами: crime (истории о гангстерах), horror (комиксы ужасов, которые либо эксплуатировали популярные кинематографические и литературные образы, либо печатали своеобразные истории с парадоксаль-

ными финалами в духе О'Генри), war comics (истории о военных приключениях), romance comic genre (сентиментальные истории) и пр. К 1951 г. супергероев настиг «кризис перепроизводства»: их становилось всё больше, а качество проработки образов неумолимо падало. В итоге большинство супергеройских серий были закрыты, либо переделаны под форматы новых жанров. Хорошо продавалась, за редким исключением, только продукция National Publications: по-прежнему в топе продаж были истории Бэтмена, Супермена, Супербоя и Чудо-Женщины.

Эпоха Комикс-кодекса (The Comics Code Age, 1950 – 1956 гг)

Этот период иногда считают частью Золотого века, а иногда называют эпохой Атома (постъядерная паранойя 1950-х, разумеется, отразилась и на комиксах). Надо сказать, однако, что это шестилетие, с одной стороны, разительно отличается от предыдущей эпохи, а с другой — тема мирного атома и ядерной войны может считаться скорее одной из горячих тем того времени, но никак не определяющим фактором.



Спад интереса к супергероям совпал с охватившей США в 1950-х антикомиксной истерией. Результатом обширной травли, развернутой в СМИ и дошедшей

А. Волков. Периодизация американских комиксов

до Конгресса, стало принятие так называемого «Кодекса издателей комиксов» (он же Комикс-кодекс, Комикс-Код). Комиксы, не подходившее под нормы, жёстко установленные Comics Code Authority, просто не попадали на прилавки (а ведь в те времена, когда специализированных магазинов комиксов не было, успех продаж на 80% зависел от распространения по газетным киоскам). «Благодаря» Комикс-Коду жанры crime и horror практически исчезли с рынка до конца 1960-х. На место классических ужасов пришел новый жанр — «монстр-комиксы»: истории в духе «Кинг-Конга» и «Годзиллы».

В 1950-х гг. ещё один жанр был изобретён Джеком Кирби (Jack Kirby), художником и сценаристом, который в 1940-е нарисовал завоевавшего любовь нации Капитана Америку (фактически, Кирби тогда стал родоначальником жанра американского военно-патриотического комикса). Новой поворотной точкой его карьеры стал комикс «Испытатели неизвестного» (Challengers of the Unknown), породивший целую волну подражателей. В этих историях команды обыкновенных людей с необыкновенными задатками (гениальные ученые, красавцы-спортсмены, отважные авантюристы и проч.) сталкивались с научно-фантастическими угрозами вроде нашествия инопланетян или зловещих путешественников во времени. Фактически, знаменитый английский телесериал «Доктор Кто», стартовавший в следующем десятилетии — это развитие той самой схемы, которую Кирби впервые удачно использовал в «Испытателях».

Серебряный Век (The Silver Age, 1956 — 1971)

Взяв на заметку успех приключений Флэша, прагматичные дельцы из DC снова обратили пристальное внимание на супергероев. Их коллеги из Timely-Atlas (в команде которых во второй половине



1950-х оказался Кирби) переименовались в Marvel: за десять лет они создали плеяду популярнейших героев — Фантастическую Четверку (The Fantastic Four), Человека-Паука (Spider-Man), Мстителей (The Avengers), Людей Икс (The X-men), Сорвиголову (Daredevil) и многих других.

DC в конце 1960-х гг. вновь оккупировали экран с сериалом «Бэтмен», ставшим популярным даже в Японии, где по его мотивам выпускалась манга. Marvel запускает по мотивам комиксов целую серию мультсериалов, выполненных в передовой на тот момент (и ставшей по-настоящему популярной совсем недавно) стилистике motion comics. К концу 1960-х набирают силу первые комикс-фестивали.

Коллекционирование комиксов встаёт в один ряд с коллекционированием монет и марок. Отныне это не легкомысленное детское увлечение, а весьма серьёзный бизнес: выпускаются каталоги, компании-посредники ищут выпуски старых тиражей, цены растут. Если в начале Серебряного века целевой ау-

диторией комиксов считались двенадцатилетние дети, то к началу 1970-х гг. издатели стали ориентироваться на старших школьников и студентов. Обратная связь между редакциями и читателями происходит через отделы писем и редакторские обращения; создатели комиксов становятся знаковыми фигурами — это уже не просто пара строчек в уголке титульной страницы, а узнаваемые персоны, готовые идти на контакт.

Журнал комиксов окончательно принимает привычный нам вид: в нём публикуются одна-две истории, обложка предваряет сюжетные коллизии. Фантастика — главный жанр, особенно в супергероическом формате. Колоссальный интерес к науке, а затем к социальным противоречиям, делает «своевременность и актуальность» комикса не делом случая, как это было в Золотом веке, а само собой разумеющейся.

Бронзовый Век (The Bronze Age, 1971 — 1986)

Новая эпоха началась с возвращения Джека Кирби в DC Comics, где он первым делом создаёт амбициозный проект «Четвёртый Мир» (Fourth World), развивающий его замысел о божествах других миров, затронутый ещё в «Историях об Асгарде», которые Кирби рисовал для Marvel. Проект, увы, читателями был принят неважно.

Чуть позже в DC планируют «Взрыв DC» — выпуск огромного количества новых серий... который в итоге оборачивается самым крупным кризисом в истории издательства. Marvel же успешно преодолевает сходную кризисную ситуацию, получив лицензию на выпуск комиксов по мотивам «Звёздных войн», и расширяя рынок вне Америки путём открытия филиала — Marvel UK. Научная фантастика в комиксах приобретает специфические черты под влиянием психоделической культуры, а одним из главных комикс-

жанров 1970-х, благодаря сериям о Конане-варваре (Marvel) и о Варлорде (DC), становится фэнтези.

Джек Кирби, недовольный итогами пребывания в DC, возвращается в Marvel, где работает над старыми персонажами и продолжает линию «Четвёртого мира» в комиксе «Вечные» (The Eternals). Затем, удручённый низкими продажами, он уходит в мир анимации, с которого когда-то начинал свою карьеру, и новые комиксы рисует лишь изредка.

Телевидение и кинематограф всё чаще обращаются к комиксам — на экранах появляются телесериалы «Невероятный Халк» (The Incredible Hulk) и «Чудо-Женщина» (Wonder Woman), а также полнометражный фильм «Супермен» (Superman) — проекты, весьма успешные и с точки зрения искусства, и с точки зрения бизнеса.

Нововведением Бронзового века («отрепетированным» ещё в веке Серебряном) становятся «иллюстрированные журналы», т.е. издания, печатавшие комиксы, но не попадавшие под санкции Комикс-Код на основании того, что фактически, по классификации распространителей, они не являлись журналами комиксов. В американскую культуру наконец проникает европейский комикс — благодаря выпускам журнала «Heavy Metal».

Железный Век/Тёмный Век (The Iron Age/The Dark Age, 1986 — 1992)

«Тёмный век» — это время небывалой экспансии английских авторов, названной, по аналогии с явлением в рок-музыке шестидесятых, «Британским Вторжением».

Появляется ещё один формат выхода комиксов, graphic novel («графический роман») — исключительно маркетинговый термин, означающий книгу, объединяющую под обложкой либо несколько выпу-

А. Волков. Периодизация американских комиксов

сков комикса с общим сюжетом или тематикой, либо комикс, не уместающийся в один выпуск, но по ряду причин не выпускаемый в периодике по частям).

Этот формат позволяет комиксам солидно выглядеть и попасть на полки книжных магазинов.

Возникают новые издательства, андеграундные комиксы оказываются способны соперничать с мейнстримом, в Америке впервые начинает массово издаваться японская манга.

Повышается интерес к «золотому наследию» индустрии: новое поколение открывает для себя работы Уилла Айснера, старые хоррор-комиксы и «забытых» супергероев.

Авторы комиксов теперь «раскручиваются» по модели рок-звезд: они выступают на многочисленных фестивалях, ездят в туры по всему миру, получают баснословные деньги. Культовый статус обретают работы Фрэнка Миллера («Сорвиголова», «Росомаха», «Возвращение Тёмного Рыцаря», «Бэтмен: Год Первый»), Алана Мура («Болотная Тварь», «Хранители»), Гранта Моррисона («Патруль Судьбы», «Человек-Животное») и многих других.

Имена создателей на обложке всё чаще и чаще становятся важнее имен персонажей — ситуация фактически немислимая для предыдущих эпох комикс-журналов. Сюжеты комиксов становятся всё мрачнее и «взрослее», что, в конечном итоге, и определит приход и общий облик следующей эпохи.

Наступивший затем временной отрезок в большинстве американских источников обыкновенно называют «Современной эпохой» (что в 2015 г. не так уже актуально — прошло уже много лет и сменилось множество тенденций; в связи с этим в нашей классификации название The Modern Age мы дадим эпохе с 2004 г. по наше время).

Эпоха Комикс-барокко / Эра глянце-вых картинок (The Baroque Age/The Image Age, 1992 – 1998)

Одним из лидеров индустрии становится издательство Image, созданное тремя выходцами из Marvel — Тоддом Макфарлейном, Робом Лайфелдом и Джимом Ли. Бал правят причудливо нарисованные комиксы, наблюдается явный примат визуальной стороны истории над её сюжетной составляющей. Стиль художников-звёзд становится пропуском в мир больших комиксов, в результате чего к концу эпохи на фоне эпигонов, механически перенявших и блестяще отработавших визуальные приёмы, даже один из законодателей стиля, Роб Лайфелд, начинает восприниматься как бездарность.

В целом этот период можно охарактеризовать как упадочный. После успеха 1980-х гг. наступил предсказуемый кризис перепроизводства, повлекший за собой закрытие многих издательств.

Итогом стало изменение стандартов выпуска комиксов: улучшение качества печати и бумаги, доминирование компьютерной покраски над ручной.

Коллекционирование, позиционированное в начале этой эпохи как основной двигатель выпуска новых журналов, не оправдало возложенных надежд: экземпляры, которые изначально преподносились как коллекционная редкость, выпускались огромными тиражами, что предсказуемо повлекло падение их цен.

Большой популярностью пользуется «авторское» отделение DC — Vertigo. Эксперименты Marvel в этой области оказываются провальными (даже целая серия журналов под патронажем популярнейшего писателя Клайва Баркера!). В ходе маркетинговых многоходовок формируется противопоставление мейнстрима и «взрослого» мейнстрима.

Раздел второй, теоретический

Издательство Dark Horse поддерживает своё благополучие, издавая комиксы по популярным франшизам («Звездные войны», «Конан-варвар»), параллельно издавая революционные работы Фрэнка Миллера и Майка Миньолы.

Слом эпох (The Dynamic Age, 1998 – 2004)

После крупнейшего кризиса в истории издательства Marvel (приведшего, в частности, к объявлению о его банкротстве) происходит переориентации на новый подростковый рынок: запуск серий «Ultimate» и «Max». DC не отстают в попытках охватить новую аудиторию, а Image буквально на глазах превращаются из издателей разного рода китча в достойных конкурентов колоссам индустрии. Андеграунд массово переходит на формат веб-комикса.

Кино все чаще обращается к комиксам (в основном, благодаря удешевлению производства компьютерных спецэффектов), и к концу эпохи приобретает законченный вид формировавшийся все предыдущие эпохи бизнес-цикл «комикс – мультфильм – видеоигра – серия игрушек». Компьютерное производство захватывает все этапы создания комикса, что небывалым образом сокращает допечатную подготовку. Индустрия довольно удачно старается избегать кризисов перепроизводства.

Ещё одним важным моментом является популяризация чтения комиксов в электронном виде. А возможность общения авторов и читателей в виртуальном пространстве придаёт динамику процессу создания комиксов – анонсирование становится некой разновидностью игры в «обмани обманщика», когда читатели сообща пытаются разгадать, что собираются сделать авторы. Иллюзия вовлечённости в процесс, пришедшая из спорта и телевидения, становится характерной чертой индустрии цифровой эпохи.

К концу эпохи намечается зародившаяся ещё с волной переизданий 1980-х «тенденция к ностальгии»: крупные издательства всё чаще обращаются к своему наследию, издавая его во всех возможных видах и формах.

Эра современного комикса (The Modern Age, 2004 – наст. время)

Современная нам комикс-эпоха – это эпоха Крупных Событий. DC, начав эту славную традицию ещё в восьмидесятые, то и дело прибегает к описанию «кризисов» (сюжетов, касающихся одновременно многих выпускаемых издательством серий), приводящих к «перегрузкам» их вымышленной Вселенной. За ними похожую схему начинают использовать и в Marvel.

Возможность электронного копирования делает комиксы (особенно комиксы прошлого) доступными в любом уголке земного шара. Переиздания классики прошлых эпох приобретает массовый характер, равно как и издание «ностальгических» комиксов о персонажах прошлого.

Фильмы по мотивам комиксов всё чаще становятся невероятно прибыльными, а Marvel целенаправленно трудится над созданием собственной «киновселенной»: каждый год под контролем издательства выходят два фильма, связанные между собой, привлекая к экранизируемым комиксам всё большее количество читателей. Социальные сети доводят обратную связь «издательство – читатель» фактически до абсолюта. Появляются крупные онлайн-библиотеки комиксов, а веб-журналистика невероятно расширяет возможности по исследованию истории явления.



А. Волков,
исследователь американского комикса, сценарист
К. Кутузов
администратор сообщества Old Comics

Позвольте представиться: Доктор Люцид

БОНУС

Центр комиксов – удивительный и совершенно необычный формат работы. Это своего рода лаборатория, где мы учимся не только «читать» визуальное повествование, но и получаем навыки по созданию оригинальных произведений, учимся работать со смыслами и визуальными клише. Такая работа требует не только увлечённости, но и нацеленности на результат. Подобным результатом может стать оригинальное произведение, созданное в результате коллективного творчества участников комикс-клуба или студии комикс-центра. Эта работа может иметь образовательный, дидактический контекст. А может служить и просто для развлечения, как в нашем случае с «Доктором Люцидом».

Проект «Доктор Люцид», о котором пойдёт речь дальше, как раз таким примером и является. Будучи поначалу экспериментом, весёлым опытом, он оказался на удивление популярным в читательской среде проектом. Мы предлагаем ознакомиться с некоторыми фрагментами из этой эпопеи. Возможно, она станет примером для создания новых любопытных проектов, которые появятся в результате работы студий, клубов или других объединений ребят, увлекающихся рисованными историями.

Предлагаемый проект был ориентирован на молодых людей 16-20 лет. Он основывается на известных молодёжи образах, таких как Бэтмен, Зорро, Фантомас и прочих. В качестве места действия был выбран некий условный провинциальный город, с литературным именем Энск. В работе над сюжетом использовались элементы фантастики, детектива, и даже жанра ужасов – всё, что захватывает внимание читателя.

Несколько слов от авторов проекта:

Мы с самого детства растём на легендах и байках как на дрожжах. «Доктор Люцид» — плоть от плоти «городских легенд», где-то услышанных, где-то прочитанных, а порой и придуманных. Взять все эти истории, придать им форму и рассказать именно в виде рисованных историй — в форме, очаровавшей всех участников проекта давно и безоговорочно, — вот цель «Доктора Люцида».

Сейчас уже можно сказать, что в России сформировался круг читателей комиксов, манги и рисованных историй. Проблема лишь в том, что формирование это шло форсированно и путано: те же «Хранители» Алана Мура и Дейва Гиббонса (серия, требующая от читателя приличного знания истории супергероики) для многих оказались самым первым прочитанным комиксом, с которым сравниваются последующие.

На русском языке уже издано несколько важнейших произведений, ознакомившись с которыми можно художественно составить себе представление о некоторых этапах развития индустрии рисованных историй (среди них, например, «Принц Вэлиант» работы Криса Клермонта и Джона Бирна). Однако у массового читателя отношение к комиксам, созданным раньше 1986 г., как правило, пренебрежительно-ироническое. Кто-то ценит эти комиксы за «олдскульность», кто-то избегает их, напуганный большим количеством текста, но редко кто додумывается до того, что мерить все произведения одной меркой — недопустимо.

Для того, чтобы в сознании читателя, наконец, укоренилась мысль о том, что цвести должны все цветы, что

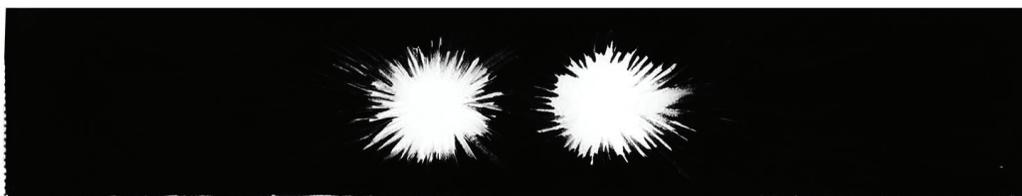
каждому из них отпущено своё время, и без каждого «народ неполный», хорошо бы рассказать, показать, объяснить, какими разными могли (и могут) быть комиксы и рисованные истории, и какую огромную ошибку совершает человек, считающий, что история этой формы популярного чтения начинается с середины 80-х (а то и с начала 2000-х гг.).

В том числе и для этого тоже был создан «Доктор Люцид» — сплав крайних комиксов, хоррор-комиксов, супергероики, палп-фикшн и сатиры. С самого начала было задумано, что одной из форм выпуска «Доктора Люцида» станет комикс-антология, непременно включающая иллюстрированную прозу. Так что «Люцида» можно воспринимать и как некое криптоиздание, игра предположений: как бы выглядели антологии вроде «Detective Comics» в России?

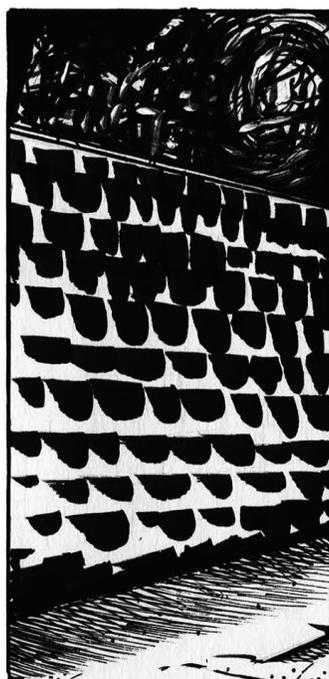
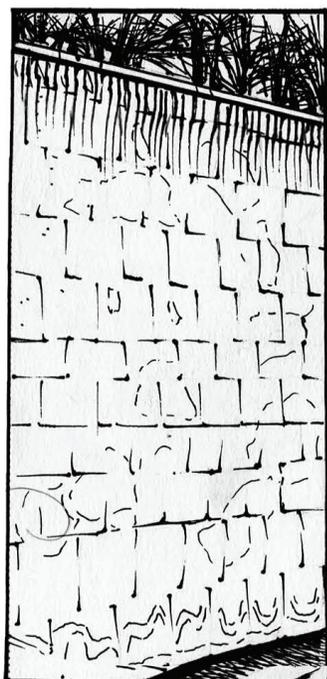
При этом «Люцид» — ни в коем случае не архаика и не пародия; темы и сюжеты берутся не только из курьёзного городского фольклора, но и из болевых точек и белых пятен нашей истории. Графически «Доктор Люцид» тоже разнообразен, даже эклектичен: на страницах антологии и первой ограниченной серии комиксов о Докторе Люциде представлены работы художников самых различных направлений. Единственное ограничение для них — чёрно-белая гамма рисунка. Но это, надеемся, только временное ограничение.

Далее предлагаем две истории из «Доктора Люцида».

Сценарист А. Волков, художники: Д. Дьяконский, В. Легостаев.



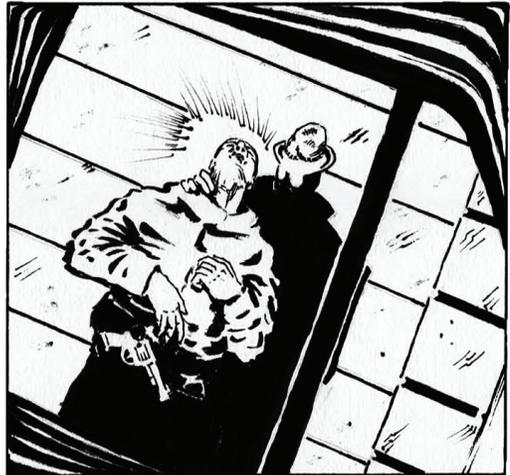
Я ЖИВУ ЗДЕСЬ УЖЕ ПЯТЬ ЛЕТ.



НО НИКАК НЕ МОГУ ПРИВЫКНУТЬ.



БОНУС: Доктор Люцид









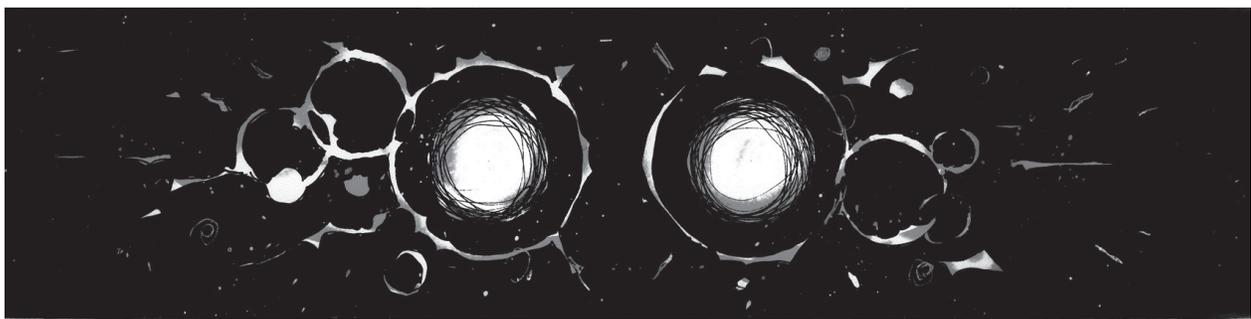
БОНУС: Доктор Люцид

ФНЗВЕРЖЕНИЕ

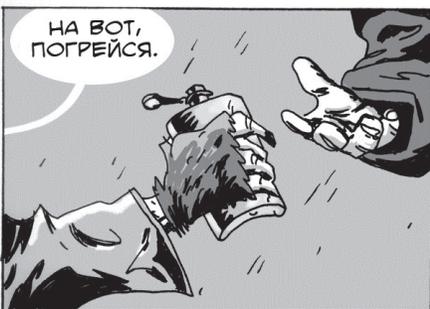
В

ФАДЕС

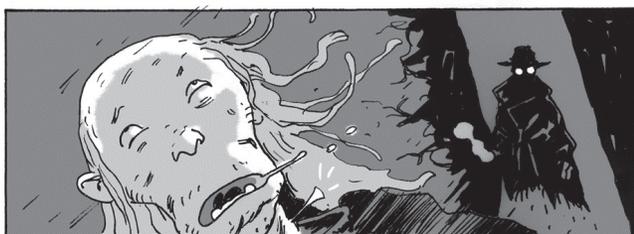
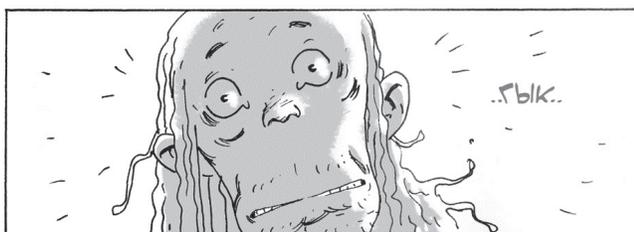














А ТЕПЕРЬ,
ПИОНЕР, ТЫ ПОБЕЖИШЬ
НАВЕРХ. И ТЕБЕ ДАЖЕ
НЕ ПРИДЕТ В ГОЛОВУ
МЫСЛЬ ВЫЗЫВАТЬ
ПОЛИЦИЮ РАНЬШЕ,
ЧЕМ ЧЕРЕЗ ТРИ ЧАСА.
В КАРМАНЕ ТЫ НАЙДЕШЬ
БИЛЕТ В ВОРОНЕЖ.

А АЛКОГОЛЬ ТЕБЕ
ТЕПЕРЬ НЕЛЬЗЯ.
СОВСЕМ НЕЛЬЗЯ.

К-КТО
ЭТО Б-БЫЛ?



ЕГО ЗОВУТ НЕ ТО
КОМАРОВ, НЕ ТО ИВАНОВ.
БЫВШИЙ САНТЕХНИК. УСТРОИЛ
ОДНУ ИЗ ПЕРВЫХ СЕКТ В
ЭНСКЕ, ЕЩЕ В ПЕРЕСТРОЙКУ.
СЕБЯ ОН КОЛДУНОМ ОБЪЯВИЛ,
ТОТ-АМОНОМ. РОБЕРТА ГОВАРДА
ОБЧИТАЛСЯ. ГРИБЫ ЖРАЛИ, ДЕВОК
ПОРТИЛИ, ШАМБАЛОЙ БРЕДИЛИ.
ВСЕ В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ.
БЫЛА У НЕГО СООБЩИЦА,
САЛОМЕЯ. ПО ПАСПОРТУ -
ЛЮДМИЛА КУЗНЕЦОВА.
ОНА ЕГО И ЗАЛОЖИЛА.
НЕПРИЯТНО ЕЙ СТАЛО,
ЧТО ДЕНЕЖКИ ОН
НА ЛЮБОВНИЦ
ПОМОЛОЖЕ
ТРАТИТ.



А Т-ТУТ-ТО
Ч-ЧТО?



ОТСИДЕЛ ОН
СВОЕ И НОВУЮ
СЕКТУ СОБРАЛ.
ИЗ КАЛЕК. СНОВА
ЗДЕСЬ, В ЭНСКЕ.
ИСКАЛ ОБОЗЛИВШИХСЯ
НА ВЕСЬ МИР И СПЯТИВ-
ШИХ ПО БОЛЬНИЦАМ И
ПОВоротНЯМ. Я
ДАВНО ИСКАЛ ИХ
ГНЕЗДО. ТЕПЕРЬ
ПОРА ЕГО
РАЗОРИТЬ.



БОНУС: Доктор Люцид





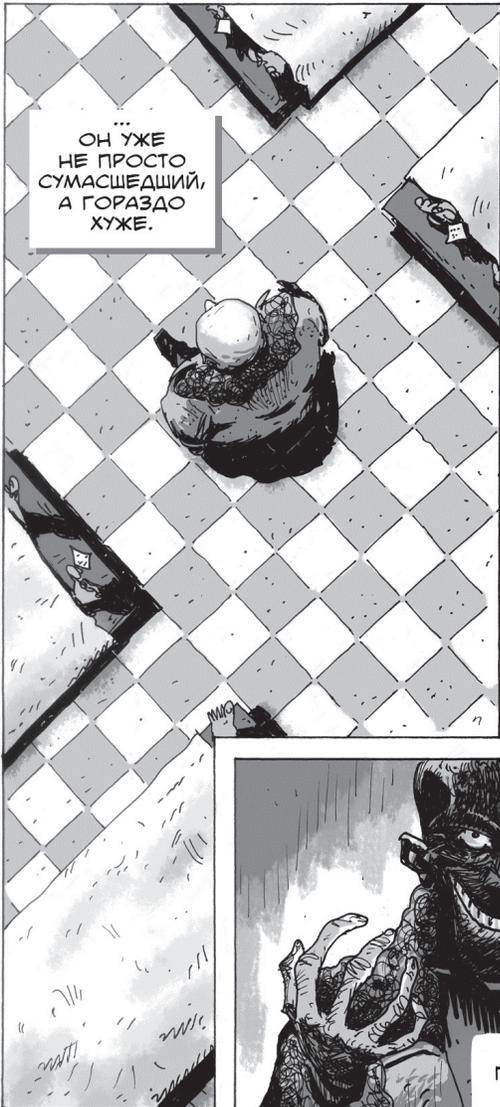
И КОГДА КРОВЬ
НАПИТАЕТ
ПОВЕРХНОСТЬ...

ТЫ - КАК
И ВСЕ,
СЛЕПОЙ,
А ДУША
ТВОЯ -
СМЕРДИТ!
ТЫ НЕ
МОЖЕШЬ
ПОНЯТЬ,
ЧТО
ОТКРЫТО
ТОМУ, ...

КТО
ПРО-
ЗРЕВАЕТ
ВЕЛИКУЮ
ТЕМНО-
ТУ, А
ТЕМНОТА
ГЛЯДИТ
ИЗ ЕГО
ГЛАЗНИЦ

УЗРИ
МОЮ
МОЩЬ!

БОНУС: Доктор Люцид



КОНЕЦ ИСТОРИИ



Анна Воронкова
переводчик, куратор, исследователь

Кому и зачем нужны социальные рисованные истории?

Такие визуальные искусства, как кино, анимация и рисованные истории обладают гораздо большим потенциалом в области социальной работы, чем искусство плаката, иллюстрации и литературы. С этим фактом не поспоришь. Произведение литературы надо не только прочитать, но и правильно интерпретировать, объяснить; плакат и иллюстрация — статичны и конкретны, они легко передают идею или утверждение, но их инструментария недостаточно, чтобы побудить к размышлению и выработке осознанной личной позиции. А кино, мультфильм и рисованная история гораздо доходчивее, побуждают читателя/зрителя ассоциировать себя с персонажами и получать вместе с ними определённый моральный опыт.

Но одно из главных преимуществ рисованной истории — для её создания не требуется больших трудозатрат и финансовых вложений, и её проще использовать как интерактивный инструмент в работе с такими социальными группами, которые обычно неохотно идут на контакт и часто представляют сложность для общества.

Проект «Респект» — яркий пример того, как можно использовать рисованные истории в целях социальной адаптации. Причём поначалу команда проекта не имела особого представления о том, как именно должна осуществляться эта работа. Они руководствовались только теоретическими соображениями и опытом из смежных областей. Но за пять лет, что существует проект, была разработана уникальная методическая база. В предлагаемой публикации мы расскажем историю «Респекта» и попробуем объяснить, в чём же его методические особенности.

Раздел третий,
аналитический

А. Воронкова. Кому и зачем нужны социальные рисованные истории?

Проект «Респект» — комиксы из разных стран за уважение к разным нациям, культурам, религиям и людям разного социального происхождения — появился как задумка в 2010 г., когда Хихус, создатель первого в России комикс-фестиваля, сам столкнулся на улицах Москвы с агрессией из-за внешнего вида. Стало понятно, что рисовать воображаемые миры, ромашки и звёздочки можно, но надо говорить и о реальной жизни вокруг. Социальный комикс как явление существует во всём мире довольно давно, причём не только в Европе и Америке, но и в таких странах, как Аргентина и Чили. Только у нас говорить о реальной жизни как-то стесняются.

темы художники из Германии, Великобритании, Испании, Франции, Финляндии и даже Турции (эти оказались особенно лихими, ничего не боятся)!

После того, как наши и иностранные художники, насколько это возможно, познакомились с российской реальностью, задали вопросы экспертам и нарисовали свои истории, мы напечатали их работы в виде мини-книжек и выставочных плакатов, стали возить по городам и странам, проводить занятия по чтению и рисованию комиксов «из жизни». Получались очень интересные работы. На самом деле, прежде чем начать чему-то учить, надо выслушать самого человека —



Оказалось, что и художников, интересующихся, чем живут люди, у нас не так уж и много — Алексей Иорш да Вика Ломаско, в Петербурге есть ещё Илья Обухов, ну и сам Хихус. Так проекту пришлось стать международным. Были приглашены рисующие на социальные

что он вообще думает на этот счет. Потом помочь изложить это всё в графическом виде, и на этом этапе можно подкорректировать, если становится видно, что направление мысли пошло куда-то не туда или далеко от гуманности.



Студенты на мастер-классе Вики Ломаско

Выставки и мастер-классы проводились в университетах и библиотеках. Мне особенно запомнилась Донская государственная публичная библиотека в Ростове-на-Дону, куда на мастер-класс художницы Виктории Ломаско пришли известные в своём кругу академические художники. Вика разделила участников на пары, попросила каждого из них взять у собеседника интервью и передать их диалог в виде комикса. Через 15 минут художники-академики принесли ей карикатуры друг на друга ... «А как же история? Диалоги, вопросы, ответы?» — «А, нет, это мы не умеем...». Зато настоящие комикс-интервью хорошо получились у обычных студентов. Им проще услышать, воспринять новое, перестроиться, да и жанр им лучше знаком.

Вторую часть проекта мы посвятили комиксам, нарисованным в помощь учителям и социальным педагогам. Созданные в этом сегменте истории об отношении к



10

«Категориум» — один из комиксов, созданных специально для «Ресpekта»

А. Воронкова. Кому и зачем нужны социальные рисованные истории?

мигрантам, бездомным людям, выпускникам детских домов и представителям субкультур были созданы художниками в тесном контакте с преподавателями и экспертами, работающими в упомянутых областях. Это сюжеты о неисчерпаемом разнообразии общества – и каждый, кто работает с группой подростков, школьников или студентов, сможет найти среди наших историй именно тот комикс, который важен для него лично, и построить на его базе интересное обсуждение, дискуссию. Мы просили художников оставлять открытый финал, чтобы любой читатель мог интерпретировать истории творчески.

Я очень люблю комикс Саши Хоммера «Мальчик из Швеции». Он про то, как часто наши представления о людях из другого государства, другого региона собственной страны или даже другого города, отличаются от реальности. В лучшем случае мы знаем, где эта географическая точка находится и какие там достопримечательности, ну а что касается людей, живущих там – строим мифы, верим в них и убеждаем других. (Кстати, после прочтения этого комикса можно дать группе творческое задание: выбрать наугад разные регионы России, прочитать про них... да хотя бы в той же Википедии!.. и нарисовать свой комикс. И если возможно – познакомиться с реальным представителем региона и включить его в историю.)

Сейчас мы активно работаем с регионами, например, на Кавказе – в Дагестане и Чечне. Там живут хорошие молодые комиксисты, и мы очень ждём их истории. В северной столице общественная организация «Дети Петербурга», работающая с детьми мигрантов, использует наши комиксы при изучении русского языка. «Картинка и диалог. Новые слова. А кто твой любимый герой? А теперь ты и он – расскажите ту же историю, но по-своему, а слова мы подскажем...»

Сергей Симонов (куратор проекта, Санкт-Петербург): «Проект важен для меня возможностью выходить с подростками на искренний разговор об отношении к окружающим людям и реалиям. Подростки, равно как и все мы, часто оперируют штампами в обсуждении отношения, скажем, к рома (цыганам) или работникам из Центральной Азии. Но стоит им заглянуть чуточку глубже, посмотреть не на абстрактном “глобальном” уровне, а на личном, как все эти штампы в большинстве своём рассеиваются, словно утренняя дымка. “Да, вот в параллельном классе есть парень, чьи родители из Средней Азии – нормальный человек, дружим, общаемся, никаких проблем”. Взрослым же сложнее отказаться от своих привычных, годами нарабатывавшихся клише».



Комиксы, нарисованные московскими школьниками в рамках проекта «Респект»

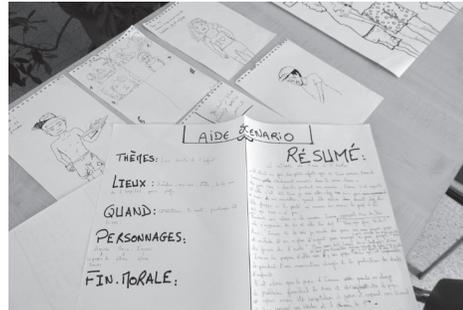
Борис Романов (куратор проекта, Санкт-Петербург): «Я провожу различные занятия с молодёжью в школах, дет-

ских центрах, лагерях. Организовывать такую работу с детьми можно абсолютно по-разному. В каких-то ситуациях удобнее, если каждый рисует отдельно свой комикс, а порой мы делаем это, разделяясь на группы, или вообще все вместе рисуем один большой комикс. Главное, чтобы был фан и материал для разговора. Таким образом, разговор получается не об отчужденной абстрактной «толерантности», а о конкретных отношениях конкретного человека с другими людьми».

Анна Воронкова (куратор проекта, Москва): «Психологи заметили, что ребёнок начинает проявлять интерес к чтению, когда видит, что написанное или нарисованное им кто-то просматривает, читает и обсуждает. Для меня самое важное — чтобы человек высказался на тему. Комиксы мне помогают построить дискуссию; поскольку они строятся по-кадрово, я могу начать обсуждение с любого места, мы вместе можем что-то изменить в истории, что-то добавить».

Кстати, в Европе есть много близких по духу социальных комикс-проектов. Например, «Комиксы за равенство / Comics 4 equality», нарисованные художниками, которые в некоторой степени сами являются мигрантами — родились в одной стране, а живут или работают в другой.

Еще один из интересных проектов, созданный во Франции — «Ассоциация Басё». Художники, участвующие в нём — молодые ребята от 20 до 35 лет, дети алжирских мигрантов, живущие в Ангулеме; они работают с подростками из Африки, арабских стран и восточной Европы — вместе рисуют истории собственных и чужих жизней, превращая их в акт искусства, и издают в виде книжек. Главный принцип «басёистов» — не ограничивать юных творцов. Путь лучше выскажутся на бумаге, чем пойдут и выльют агрессию на ближнего. А подросткам очень важно и интересно читать про сверстников.

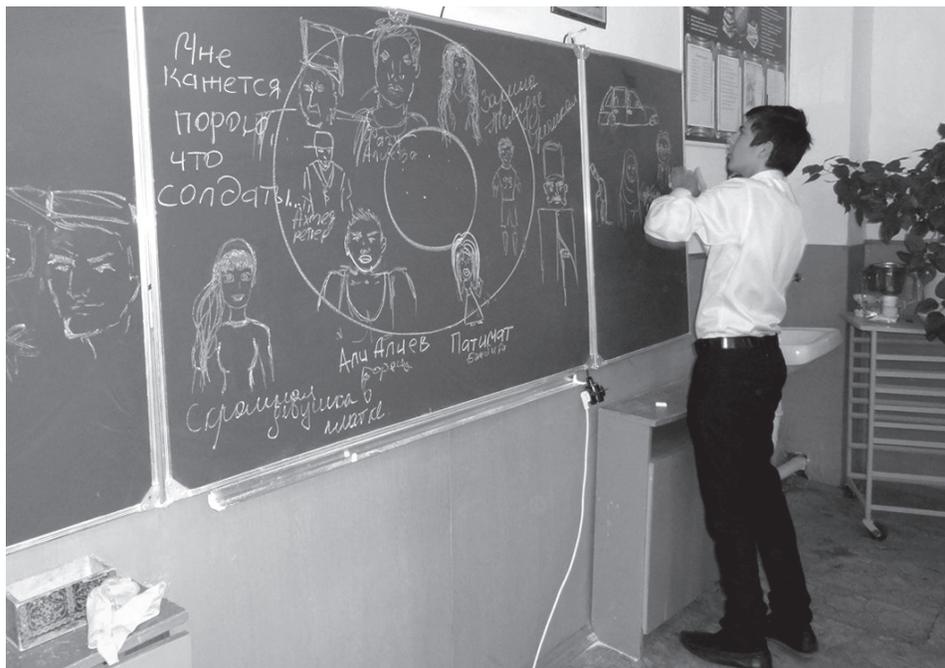


Работы участников алжирской «Ассоциации Басё»

Сейчас мы готовим новые комиксы и разрабатываем план для воркшопов с педагогами, социальными активистами и художниками. Педагоги в школах очень заинтересованы в методике комикса, но часто не понимают, с какими ценностями связана наша работа. Нам кажется очень важным, чтобы проект «Респект» развивался в современной школе, потому что он помогает не только небанально и не «кондово» поговорить со школьниками о сложных проблемах, но также развивает и самих педагогов, многим из которых зачастую не хватает знания новых современных образовательных технологий.

А. Воронкова. Кому и зачем нужны социальные рисованные истории?

**«Расскажите, чем живёте — мы будем друзьями»:
о комикс-проекте «Респект» в Дагестане**



Дагестан я очень люблю. Полюбила после первого приезда в 2012 г. — мы тогда приехали сюда с художником Алексеем Иоршом и выставкой комиксов. В первый раз в Махачкале мы шли с мастер-классом в школу-лицей № 51 им. Макаренко, в 10-й класс, и... почти не знали, о чём говорить, что предложить ребятам, чтобы легче найти контакт друг с другом. И уже в процессе знакомства как-то вдруг всё прояснилось и мы предложили: «Ребята, а нарисуйте свой Дагестан? Для тех, кто там не был». Тогда, два года назад, ребята нарисовали очень интересные комиксы: мальчики — про своё родное село Гуми («реки там большие и маленькие, машины ездят чистые и грязные»), а девочки — историю про любовь дагестанки и русского («они сидели за одной партой с первого класса») и про суровую реакцию родителей с обеих сторон (но любовь, конечно, всё же победила!). Сейчас мы делаем новые комиксы,

пригласили в проект дагестанских художников — группу из 6 человек; рисуют они в стиле японской манги и называют себя «Дагмангаки».

Во второй раз в дагестанские школы меня привело одно неожиданное открытие... Дело в том, что я живу в Москве, работаю в школах с комиксами. Перед второй поездкой я спросила учеников 9 класса московской гимназии им. Вернадского: «Ребята, а что вы знаете о Дагестане? Знаете ли вы, где это? На каком языке там говорят?..». И ребята замялись, запереглядывались... Неловкая ситуация вышла. Получается, московские дети даже не знают, что Дагестан, мой любимый Дагестан — вообще-то часть России. Из интереса я задала тот же вопрос в другой школе, а потом детям знакомых... Та же история! Да если уж говорить честно, это касается не только Дагестана: про другие республики РФ



Раздел третий, аналитический

дети часто и вообще не слышали. И это при том, что сейчас на всех углах трубят о патриотизме... По мне, так чтобы любить родину — надо знать её.

Мы с Зайнаб Алиевой, нашим куратором по СКФО, долго советовались, о чём же должен быть комикс из Дагестана. О республике, её истории и традициях, или о чём-то ещё? Может, есть что-то особое, неизвестное жителям центральной части России, но при этом способное заинтересовать их и вызвать желание разобраться в этом получше? Или, может быть, достаточно просто рассказать про жизнь обычных дагестанских подростков? Вот мы и решили в этот свой визит спросить самых старшеклассников. В исполнении нашей задумки нам очень помог Т.М. Мансуров, начальник Управления образования г. Махачкала. Он представил нас директорам разных школ, и мы сразу получили приглашение от нескольких из них; в итоге выбрали две школы в разных частях города — в центре и на окраине, в посёлке Новый Кяхулай. Для меня это был настоящий подарок, а для дагестанских юных художников — ещё и неожиданный сюрприз.

Итак, мы попросили ребят рассказать про их родной Дагестан — русским школьникам. И вот ребята и девочки с удовольствием нарисовали комикс-ответы (а некоторые вдобавок написали простые письма). Интересно было узнать, какие книги они читают вне школьной программы. Оказалось, много художественной литературы — и немало комиксов, в первую очередь японских. После мастер-класса и общения со ребятами я поделилась впечатлениями с Тевриз, одной из художниц группы «Дагмангаки». Меня приятно поразили удивительная воспитанность, скромность и уважение ребят к своим учителям — этому многим из наших школьников стоило бы у них поучиться. И все они насколько открытые, отзывчивые и искренние, талантливые во всем — в выдумке, в рисунке, в презентации созданных проектов.

Тевриз согласилась: «Да, ребята очень чуткие. Чувствуют, схватывают всё на лету. Они ещё дети, но уже понимают проблемы общества, это видно по первым же персонажам. Вроде это мы пришли учить их рисовать, а выходит, нам самим впору поучиться у них некоторым (простым, казалось бы) вещам: например, как называть вещи своими именами, не лукавя. Как сохранять светлую голову, позитивный настрой, а главное — самокритику... и, конечно, юмор! Вот чего не хватает нам, людям, уже переступившим школьный порог».

Вернувшись в Москву, я пришла в тот же 9-й класс гимназии им. Вернадского и принесла несколько выпусков газеты для детей и подростков «Орлёнок-Дагестан». Благодаря публикациям в «Орлёнке» московские школьники узнали, кем и чем гордится Дагестан, на каких языках там разговаривают, чем увлекаются их сверстники. Ребята посмотрели фотографии, сделанные мной в поездке, почитали истории, нарисованные учениками 9-х и 10-х классов в Махачкале и Кяхулае. «Так у них там много чего так же, как у нас... А им что, длинные волосы распущенные разрешают носить? А у нас в другой школе всегда за это ругали. И девочкам нельзя косметику... И за серёжки ругали!». Очень живо они отреагировали на список литературы, радуясь, что в нём есть книги и комиксы, знакомые и им. После этого ребята буквально воодушевились: «А давайте мы им тоже что-нибудь напишем? Только о чём писать?» — «Ну, пишите... о том, интересно ли было вам узнать новое про Дагестан... о своей жизни... о школе... носите ли вы школьную форму, как проводите свои каникулы, чем интересуетесь». Теперь ребята из Москвы с любопытством ждут на них ответа. Когда я вспоминаю эти письма, у меня... наворачиваются слезы. Как мало мы друг о друге знаем. Насколько легко испортить наше отношение друг к другу, пользуясь этим незнанием.

И



Владимир Лопатин
художник-комиксист,
участник проекта «Респект»

Такой же, как и все

БОНУС

«Идея создать этот комикс пришла ко мне в голову ещё в далёком 2012 г., когда я только познакомился с проектом «Респект». Перечитав все книжки, которые в то время уже вышли под логотипом «Респекта», я понял, что хочу нарисовать историю, где главного героя будут все осуждать из-за того, как он выглядит, но в итоге как-то не сложилось, не срослось и забылось. А когда уже в 2014 г. мне предложили поучаствовать в перезапуске проекта, я с большой радостью согласился.

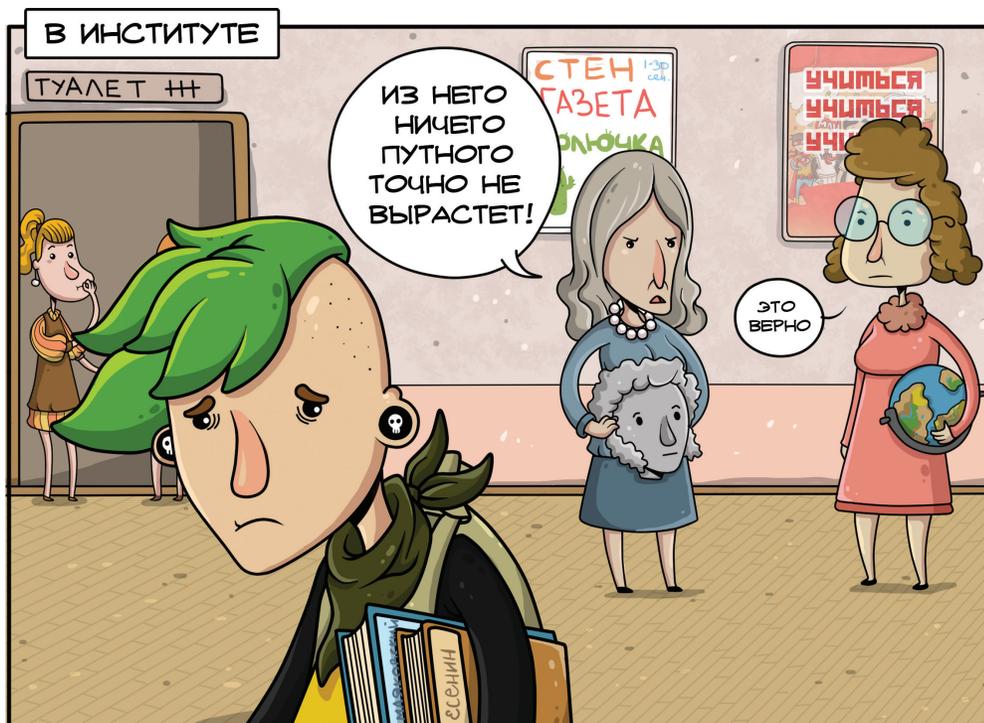
Перед тем, как приступить к работе, необходимо было приехать в Москву и посетить двухдневный семинар, который устраивали организаторы «Респекта». Именно тогда я придумал стиль, в котором будет нарисован комикс, были проработаны персонажи: гопари и главный герой всего комикса. Главный герой Игорь стал собирательным образом двух человек – молодого парня из Пскова (который на том же семинаре выступил со своими друзьями с небольшой лекцией) и, конечно же, меня. В комиксе довольно таки простые истины: «не суди и не судим будешь», «все люди одинаковые», «не суди книгу по обложке», но при этом история заставляет читателя задуматься о том, как он относится к людям, на него не похожим. Какое мое личное отношение к этому комиксу? Да очень простое! Обо мне всегда судили по тому, как я выгляжу, какую одежду ношу, и это меня всегда задевало, порой очень сильно, хотя я и сам так же поступал по отношению к другим людям, даже не осознавая этого. В один прекрасный день я это понял. Надеюсь этот комикс так же откроет глаза и читателям. И мы все станем чуть лучше, чем были до этого.»





























И. Матыцина

МГУ им. М.В. Ломоносова, преподаватель шведского языка

Дональд Дак по-шведски

Об использовании комиксов при обучении иностранному языку и переводу

Раздел третий, аналитический

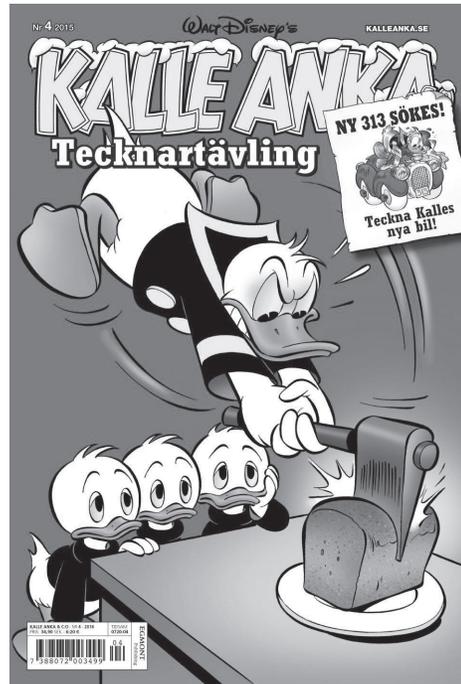
Для меня комиксы — это, прежде всего, неоценимый материал для подготовки переводчиков, материал, который я активно использую на занятиях по иностранному языку и переводу. Разговор о специфике этих текстов был бы неполным без рассказа о том, как персонажи диснеевских фильмов пришли в Скандинавию.

Итак, Kalle Anka (полное шведское имя Karl Magnus Anka, англ. Donald Fauntleroy Duck) — изначально — фигура, созданная аниматорами Уолта Диснея и впервые появившаяся на экране 9 июня 1934 г. в фильме *The wise little Hen* («Маленькая мудрая курочка»). Правда, в сборнике сказок *Mickey Mouse Annual 1932 г.* было стихотворение о друзьях Микки, живущих вместе с ним на ферме, и там, среди прочих, упоминался молодой гусь по имени Дональд Дак. Но тот персонаж имел мало общего с героем диснеевского мультфильма.

В качестве персонажа комиксов Д. Дак впервые появился в журнальной версии мультфильма *The wise little Hen* в американских воскресных комиксах серии *Silly Symphonies* в 1934 г (авторы Тед Осборн и Аль Тальяферро). Тогда же Д. Дак превратился из сельского жителя в городского и обзавелся членами семьи — сестрой и племянниками. Сестра — Делла Тельма Дак (англ. Della Thelma Duck, шв. Della Anka, известная под прозвищем Дамбелла) и ее дети — тройняшки Хьюи, Дьюи и Луи (англ. Huey, Dewey, Louie Duck; рус. Билли, Вилли, Дилли; шв. Knatte, Fnatte, Tjatte). В 1937 г. Д. Дак впервые становится героем истории, специально написанной для комикса (этот комикс был написан по-английски в издательстве Fleetway и назывался *Duck and Donna*).

Изначально Дональд Дак (в мультфильме *The wise little Hen*) имел внешность, мало отличающуюся от нынешней (только был более худощав и имел не руки, а крылья), но его характер был принципиально иным. Он был отрицательным персонажем с дурным характером, который попадал во всякие переделки и создавал проблемы окружающим. В комиксах его нрав изменился. Дональд ленив, неловок, любит себя, его преследуют неудачи, но взрывы гнева посещают его не так часто, как персонажа мультфильма, и в целом Дональд из комиксов — персонаж симпатичный, с которым читатели могут себя идентифицировать.

Образ Дональда Дака создан в основном двумя художниками — Аль Тальяферро, который рисовал его с 1934 по 1969 г. (он же придумал Дональду Даку красную автомашину с регистрационным номером 313). И Карл Баркс — художник-иллюстратор, автор комиксов, работавший в издательстве *Western Publishing*, которое в начале 40-х гг. получило лицензию на производство комиксов с персонажами Диснея. К. Баркс рисовал Дональда Дака примерно с 1948 по 1966 гг. и создал множество персонажей из его окружения: Дейзи Дак (англ. *Daisy Duck*, шв. *Kajsa Anka*), Братьев Гаффс (англ. *The Beagle Boys*, шв. *Vjörnligan*), город Даксбург (*Duckburg*, шв. *Ankeborg*) и др. Два наиболее популярных персонажа, придуманных Барксом — это дядюшка Скрудж и Глэдстоун Гусак (англ. *Scrooge McDuck*, шв. *Joakim von Anka* или *Farbror Joakim* и англ. *Gladstone Gander*, шв. *Alexander Lukas*). Скрудж МакДак — в действительности, брат матери, а не отца Дональда, но, поскольку поначалу родственные связи Дональда были не прояснены, англ. слово *uncle* (дядя и со стороны отца, и со стороны матери), было переведено на шведский как *farbror* (брат отца, слово, которым шведские дети в то время называли любого взрослого мужчину, ср. рус. «дядя»). Впервые Дядюшка Скрудж появляется в комиксах в 1947 г. в исто-



Обложка журнала *Kalle Anka & Co.*, №4, 2015

рии *Christmas on Bear Mountain*. Глэдстоун Гусак родился чуть позднее в истории *Wintertime Wager* (1948). Характеристики этих персонажей не были прописаны и развивались постепенно, по мере того, как сами персонажи стали регулярно появляться на страницах комиксов про Дональда Дака. В частности, Глэдстоун Гусак превратился в известного всем везунчика, который постоянно втягивает Д. Дака в соревнования и споры, а также становится его соперником в любви к Дейзи Дак (шв. *Kajsa Anka*). Карл Баркс — наиболее известный автор образа Д. Дака, и в последствии большинство художников-иллюстраторов (вплоть до наших дней) работали над образом Д. Дака именно в этом ключе.

В шведском журнале премьера Д. Дака состоялась в 1935 г. в комиксе *Nasse Nöff och fåglarna Flax*, но тогда этот персонаж остался безымянным и лишь позднее получил имя *Ankapetus*. Имя *Kalle Anka*

И.В. Матыцина. Дональд Дак по-шведски

впервые появилось в том же 1935 г. в комиксе Knutte, Putte och herr Anka. Это первое упоминание Kalle Anka в Швеции, но кто придумал ему имя — неизвестно. Потом этот персонаж стал постоянным героем Musse Pigg-tidningen, первом шведском журнале, единственном в Швеции (до сих пор!), где производились диснеевские комиксы. Здесь Дональда называли Onkel Magnus, поэтому теперь его полное шведское имя Karl Magnus Anka. В 1942 г. вышел первый рождественский сборник комиксов Kalle Anka, который теперь издается ежегодно.

В начале 60-х гг. издательство «Эгмонт» (Egmont, до 1992 г. Gutenberghus, основано в 1878 г), главный офис которого располагается в Копенгагене, получило лицензию на печатание диснеевских комиксов, и с 70-х гг. большая часть комиксов, печатающихся в шведском журнале Kalle Anka & Co, является продуктом этого издательства, поэтому шведы знают комиксы про Д. Дака в основном, в версии издательства «Эгмонт» (например, в американской традиции Микки и Дональд живут в разных городах: Микки в Маустоне, Дональд в Даксбурге, в датской версии они оба живут в Даксбурге). Издательство «Эгмонт» является самым крупным производителем комиксов. Шведский журнал Kalle Anka & Co, датский журнал Anders And & Co и норвежский журнал Donald Duck & Co выпускаются этим издательством и различаются только языком. Также издательство «Эгмонт» выпускает комиксы в странах Восточной Европы и в России.

В настоящее время в Швеции есть пять изданий, в которых регулярно публикуются комиксы про Калле Анка:

Kalle Anka & Co

Kalle Ankas Pocket.

Kalle Ankas Pocket Special

Musse Pigg & Co

Kalle Anka Extra

Швеция, Норвегия и Дания, а также Германия, Нидерланды и Италия — это страны, в которых комиксы про Д. Дака имеют наибольшую популярность. В Швеции, например, журнал Kalle Anka & Co в 2007 г. лидировал по количеству экземпляров среди всех журналов, печатающих комиксы, являясь при этом единственным еженедельным изданием.

С 1960 г. программу Kalle Anka och hans vänner önskar God Jul (американская телепрограмма From All of Us to All of You, которая в США была впервые показана в 1958 г.) показывают в Швеции на Рождество. Обычно она включает в себя части из фильмов I jultomtens verkstad («Мастерская Санта-Клауса»), Askungen («Золушка»), Snövit och de sju dvärgarna («Белоснежка и семь гномов») и Ser du stjärnan i det blå («В час, когда взойдет звезда») с песней Сверчка Джими (шв. Benjamin Syrsa, англ. Jiminy Cricket) из диснеевского мультфильма «Пиноккио». Ежегодно эту программу смотрит более 3 млн. человек, и она традиционно занимает одно из первых трёх мест по популярности среди ТВ-программ. (по материалам wikipedia.se)

Как я уже говорила выше, комиксы представляют собой уникальный и очень благодарный материал для тренировки переводческих навыков, поскольку задают жесткие стилистические рамки и предъявляют высокие требования к лаконизму и структуре фразы.

Итак, лаконизм. Известно, что по объективным причинам, связанным с типологическими особенностями языка, объем русского текста обычно процентов на двадцать-тридцать превышает объем оригинального текста на английском или шведском языке, поэтому переводчик вынужден очень строго подходить к выбору слов и конструкций, чтобы уместиться в размеры филактера.

Структура фразы должна быть динамичной, чтобы соответствовать стилю комиксов, нередко передающему живой

диалог персонажей. Свойственная опытным переводчикам вялость и рыхлость фраз, перенасыщенных подчинительными союзами, здесь становится очевидна и требует безжалостной переработки. Кальки с иностранного языка — ещё один бич переводчиков-непрофессионалов, здесь бросаются в глаза и заменяются идиоматическими конструкциями русского языка, как правило, более компактными и емкими. Например, перевод фразы *Slutar du inte snart får du ett nervsammanbrott* «Если ты сейчас же не перестанешь [ругаться], у тебя будет нервный срыв» вроде бы выглядит вполне по-русски, но из-за недостатка места должен быть заменен, например, на «Перестань, а то заработаешь инфаркт!» Причем именно этот компактный вариант в такой ситуации является наиболее органичным и идиоматическим.

Работая с текстами комиксов, будущие переводчики также сталкиваются с проблемой традиции и инноваций, поскольку постоянно занимаются передачей на русский язык различных названий и личных имен. При этом переводчику приходится проверять, есть ли для этих имен собственных устоявшиеся русские аналоги, и, если нет, самому придумывать русское соответствие, применив имеющуюся у него изобретательность и такт. Например, одна моя студентка придумала замечательное название для города, где живет Дональд Дак - Птичбург. К сожалению, в нашей традиции город уже известен как Даксбург, поэтому называть его иначе не возможно, однако, подход этой молодой переводчицы представляется очень плодотворным — в название входит русский корень «птич», который сразу дает представление о его жителях, и вторая основа — «бург», ассоциирующаяся у российского читателя с текстами «про границу». Кроме названий и имен персонажей в комиксах встречается достаточно большое количество реалий, передача которых из-за недостатка места и невозможности сделать сноску

или ввести в текст комментарий, также представляется сложной, и здесь переводчику приходится подыскивать реалии равноценное соответствие или замену.

Еще один очень интересный вопрос, с которым сталкиваются переводчики комиксов, это вопрос передачи междометий и звукоподражаний. Текст перевода должен восприниматься читателем органично, это не может быть полушведский/английский — полурусский текст, где стук клавиш передается как «тик-тик», а телефон звонит «ринг». Не зависимо от того, с каким текстом работает переводчик, он отвечает за то, чтобы результат его труда не засорял родной язык несвойственными ему гибридами и монстрами. А потому перевод междометий и звукоподражаний (которых в шведском языке гораздо больше, чем в русском, и способы их образования гораздо разнообразнее) — это тема отдельного разговора с будущими переводчиками, во время которого они имеют возможность по-новому взглянуть на родной язык и его возможности.

В целом, я думаю, что осмысление комиксов, как жанра достаточно молодого, ещё только началось, и в будущем они могут подарить исследователям, знатокам и любителям языка много приятных открытий и неожиданных сюрпризов.



Дарья Дмитриева
культуролог, исследователь современной культуры,
специалист по супергероям

Суперзлодеи

Раздел третий, аналитический

Как это ни парадоксально, но у читателя в подростковом возрасте особую симпатию начинают вызывать не положительные персонажи литературы, рисованных историй и кино, а суперзлодеи и герои-трикстеры. Причём любые попытки изменить эти пристрастия ребят служат лишь большей популярности темы. Что ж, попробуем разобраться в том, что представляет собой «суперзлодей» и какова его природа.

Роль суперзлодеев в развитии жанра комиксов о супергерое невозможно переоценить — как самостоятельное явление они несут свою собственную важную смысловую нагрузку. Суперзлодей и супергерой связаны в единую глубокую структуру, в которой они являются не только врагами, но и символическими двойниками. Оба находятся вне общества, параллельно выполняя одну и ту же работу по социальному регулированию, но с разными знаками. Это суть жанра, функция которого — отражать и решать в символическом поле огромное количество социальных и культурных конфликтов, снимать напряжение, реагировать на страхи общества, снимая их в ходе сюжета. И фигуры злодеев, как и фигуры героев, возникают не на пустом месте. И те, и другие носят архетипические черты; и те, и другие воплощают собой опасения и ожидания людей.

Питер Куган приводит классификацию суперзлодеев, выделяя пять типов:

- монстр (The Monster),
- тиран / вражеский командир (The Enemy Commander),
- сумасшедший учёный (Mad Scientist),
- криминальный супермозг (Criminal Mastermind),
- инверсия супергероя (The Inverted-Superhero Supervillain) ¹.

Во многих известных суперзлодеях присутствуют разные черты: Виктор фон Дум (противник Фантастической Четвёрки) — тиран и сумасшедший учёный в одном лице, Лекс Лютер (противник Супермена) — сумасшедший учёный и криминальный «супермозг», Ящер (противник Человека-Паука и других героев вселенной «Marvel») — учёный и монстр и т. д. Но в целом с этой классификацией можно согласиться. По мнению Питера Кугана, общими для всех суперзлодеев характеристиками является наличие миссии, одержимости, травмы, суперспособностей (или иной силы) и, конечно, страсть к произнесению длинных речей — монологов или солологов.

Остановимся на этой классификации поподробнее.

Монстр

Монстры всегда существовали в человеческой фантазии, с древнейших времён в мифах и сказках им отводилась важная роль. Уже древние греки не только воплощали инстинктивные страхи в образах мифологических чудовищ — грифонов, сирен и т. д., но и «оживляли» их вне религиозной сферы. Например, античные писатели придумали расы чудовищных людей и животных, которыми они заселили далёкий Восток. Монстр,

являясь порождением воображения общества, становится носителем принципа чуждости, он — Другой как по отношению к человеку, так и по отношению к природе. На монстра нельзя охотиться как на зверя, он не может быть включён и в культурный контекст.

Монстров в комиксах о супергероях масса — от вампиров до роботов, и их миссия — утолить свой голод. Монстр — полузверь (даже когда он полностью механизирован), поэтому им движет чистое желание насытиться. Однако при этом он может обладать рациональностью, сверхчеловеческим разумом, силой и т. д. Задача человека — либо накормить монстра (принести жертву), либо его уничтожить. Сегодня исследователи массовой культуры разрабатывают подходы к современному бестиарию — популярность некоторых монстров связывается с проблемой капитализма и символическим отражением фобий современного состояния глобализованного мира.

Итак, суть монстра проста — он хочет есть. Его питанием может быть кровь (вампиры), плоть (зомби, начиная с образов Вуду и заканчивая современными фильмами ужасов), энергия (роботы в «Матрице»). Он может питаться эмоциями (например, человеческими страхами) и так далее. Отдельный класс существ — это инопланетяне-монстры.

Задача монстра — уничтожение человека не ради чего-то абстрактного, а просто ради насыщения. Находясь на вершине пищевой цепи, человек изобретает «голодное чудовище», превосходящее его по силе, собирая в этом образе страх перед сверхмощными, неподконтрольными ему силами. В эпоху архаики это хтонические, природные, потусторонние силы. В религиозном Средневековье — демонические, а в Новое и Новейшее время — социальные, технические, коммуникационные техно-

¹ Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. — USA, Austin, «Monkeybrain Books», 2006. — 290 ps. — ISBN 978-1932265187 — pp. 61-76.

Д. Дмитриева. Суперзлодеи

логии. Технический и военный прогресс, огромные капиталы, информационные потоки становятся источником символических воплощений страхов — чудовищ, которые могут съесть человека, выпить его кровь, энергию и т. д.

Культура — социальное пространство, где всё работает по человеческим законам и находится под контролем, пространство, в основе которого находится ценностное ядро; его надо сохранять, чтобы оставаться действующим членом данного общества. В разных типах культуры это ядро будет разным, но в каждой оно обязательно присутствует. Монстры же представляют страхи и тревоги самого общего, невыраженного плана. Культура даёт монстру имя, присваивает ему разные качества, свойства, внешний вид — одним словом, превращает в символ, против которого выдвигается герой (а в нашем случае, супергерой), который монстра (а следовательно, и страх) нейтрализует. Эта схема повторяется постоянно, побеждая социальную фобию и снимая тревогу. Каждая победа супергероя над монстром — это акт коллективной психотерапии и утверждение существующего порядка вещей в существующем «круге культуры».

В качестве яркого примера монстра из комиксов можно привести Багровую Сороконожку (Crimson Centipede) — существо, символизовавшее страх американцев перед коммунистической угрозой. В качестве «монстрообразующего» элемента выступает абстрактная враждебная многочисленность, которая находит воплощение в образе многоножки. Это чудовище создано богом войны Аресом для противостояния Чудо-Женщине в журнале «Wonder Woman» #169. Сороконожка, по сюжету комикса, грабит американские банки для финансирования мировой революции — страх перед коммунистами воплощается не только в идеологическом плане, но и в материальном, как в претензии на американскую собственность.



Багровая Сороконожка на обложке «Wonder Woman» Vol. 1 (169)

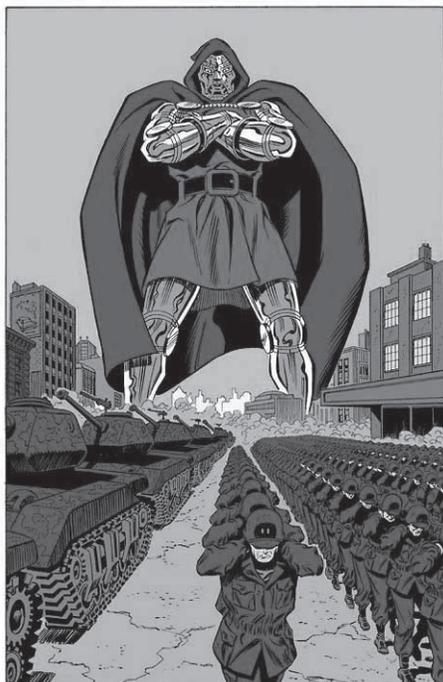
Другой пример монстра — Мерзость (The Abomination). Это персонаж, в которого превращается Эмиль Блонский, югославский шпион, работающий на КГБ. Он противостоит Халку, положительному герою, суперспособность которого также заключается в том, что он превращается в Монстра. Управляемый монстр Халк (современный голем) противостоит озлобленному одержимому монстру Мерзости. В этом противостоянии разворачивается проблема ядерной угрозы и возможности управлять техническим прогрессом — страх перед абстрактной угрозой обретает символическую форму.

Тиран — командир вражеской армии

Суперзлодеи данного типа встречаются в комиксах довольно часто — это, например, Доктор Дум в «Фантастической Четвёрке». Одним из самых известных

примеров данного вида злодея в массовой культуре является Дарт Вейдер из сериала «Звёздные войны». Он силен, умён и руководит послушными отрядами преданных ему армий. Он абсолютный диктатор, олицетворение авторитарной власти, противостоять которой, ведя войну на поле битвы, невозможно. По мнению Питера Кугана, Дарта Вейдера от монстра отличает наличие исторических прототипов. Кир, Македонский, Цезарь, Наполеон, Сталин, Гитлер — история знает множество примеров автократии. В символической репрезентации они доводятся до максимального уровня жестокости и тирании, лишаясь психологического измерения. Если же такие персонажи получают психологическую трактовку, это «переворачивает» сюжет (вспомним знаменитое «Люк, я твой отец!»).

Диктатор в комиксе олицетворяет противостояние, в первую очередь, демократическим ценностям — борьба с ним вводит в комикс сильнейшую идеоло-



John Romita Sr. «Doctor Doom» («*Fantastic Four: The World's Greatest Comics Magazine*» #12)

гическую подоплёку. Капитан Америка сражается с Красным Черепом, но не является при этом союзником Гитлера, которого в первом же выпуске бьёт прямым ударом в лицо. Гитлер — невозможный враг для вымышленной вселенной комикса (поскольку реален), но Красный Череп становится тем необходимым максимумом диктатуры, который делает возможным противостояние в условиях Второй мировой войны.

Супергерои в борьбе с такого рода врагом часто оказываются в странном положении с точки зрения идеологии. Так, нетрудно заметить, что Капитан Америка сам по себе является сверхчеловеком (нем. «*übermensch*») арийской внешности — и именно он противостоит одержимому идеей сверхчеловека фашизму. Но парадокс здесь имеется лишь на первый взгляд.

В любом супергерое всегда кроется потенциал стать тираном. Фрэнк Миллер в «Тёмном Рыцаре» наглядно демонстрирует это, предьявляя читателям Супермена, который работает на действующее правительство, выполняя за него подчас довольно грязную работу, а в «Хранителях» небезызвестный Доктор Манхэттен воюет во Вьетнаме за американскую армию — при этом уничтожая и мирных жителей.

Идея предельно развита в серии комиксов Марка Миллара «Супермен, Красный Сын» (2008): в ней сам Супермен становится диктатором всего земного шара (кроме США, где ему противостоит Лекс Лютер). Возможность выбора сама по себе является залогом свободы и, в конечном итоге, всякого развития — такова основная мысль Миллара.

Получается, наличие суперзлодея — единственное, что удерживает супергероя от диктатуры? И чем же является деятельность суперзлодея в таком случае? Механизм, гарантирующим существование свободы. Мы снова приходим к парадоксу.

Д. Дмитриева. Суперзлодеи

Проследим причины его появления. Супергерой утверждает ценностное ядро своей культуры, а для Запада одной из основополагающих категорий является свобода. В противостоянии диктатору супергерой утверждает ценность свободы в политическом (демократическом) её понимании. На жанровом, символическом уровне противостояние супергероя и злодея-диктатора снова и снова ставит вопрос о наличии морального выбора даже обладателя супервласти (superpower). Диктатор противопоставит потенциальному диктатору — особой разницы нет, она только в моральном выборе, который совершает каждый из них. Именно его наличие и утверждает ценность свободы в существующей американской культуре.

Сумасшедший учёный

Тип врага, характерный для Нового времени (хотя и в исторически более отдалённые времена существовал типаж злого колдуна, жреца, мага... человека, который может влиять на природу вещей и имеет при этом антисоциальные цели). Архетипические примеры — волшебник Мерлин, доктор Фауст, профессор Мориарти или Франкенштейн; все они подводятся под единый тип «Доктора Зло» (хороший пример из комиксов — Доктор Смерть, которому противопоставит Бэтмен). Остановимся подробнее на специфике и назначении данного типа злодея, а также тех ценностях, которые утверждают через противостояние ему.

Основную проблему этих злодеев можно понять. Они используют знания ради

личных амбиций, нарушают профессиональную этику. Если моральные вопросы касаются, прежде всего, свободы выбора, то этические проблемы ставят во главу угла метод и связку «цель-средства». В ядре западноевропейской культуры заложена аксиома: «знание — всегда средство, но никогда не цель, а человек никогда не средство, а всегда цель»². Это правило нарушается злодеями-учёными, и именно поэтому им приписывается статус умалишённых. Они гении, но при этом безумны: в своей целеустремлённости они предают разум, который всегда высокоморален во имя рациональности.

Если же поставить вопрос о цели героя, то мы увидим, что на самом деле её попросту нет: герой служит добру в целом и обладает большим набором методов (средств) на этом поприще — в первую



Озимандия, умнейший и опаснейший человек Земли

очередь, это суперспособности. При таком раскладе сил наличие цели тут же превращает героя в злодея. Наглядный пример — Озимандия³; он поставил себе целью глобальное спасение человечества, но в качестве средства её достижения избрал истребление людей.

² В частности, положение категорического императива, сформулированного немецким философом Иммануилом Кантом, звучит так: «... поступай так, чтобы ты всегда относился к человечеству и в своем лице, и в лице всякого другого так же, как к цели, и никогда не относился бы к нему только как к средству» (цит. по: Иммануил Кант. Сочинения в 6 тт. — Т. 4, ч. 1. — М., 1965. — 544 с — стр. 270).

³ Озимандия, настоящее имя Адриан Вейдт (Adrian Veidt, «Ozymandias») — вымышленный персонаж комикса Алана Мура «Хранители» (Watchmen). Вейдт не обладает сверхчеловеческими способностями; его главная сила — высочайший интеллект, с помощью которого он за 10 лет заработал мультимиллиардное состояние, построив целую империю, занимающуюся разработками в области генетики и перспективных технологий. Способен высокоточно анализировать состояние общества, чтобы предсказывать тенденции рынка, тем самым вкладывая капитал в перспективные области.

Лекс Лютер – самый яркий пример сумасшедшего учёного. Его прототип Сверхгуманист (Ultra-Humanite) появляется в 1939 году в «Action Comics» #14: он был прикован к инвалидному креслу и обладал телепатическими способностями, превосходящая Профессора Ксавье из будущей вселенной «Marvel». Сам Лютер дебютировал в 1940 году в «Action Comics» #23 уже как «сумасшедший учёный» – лохматый рыжеволосый тип (облысел он позже). Персонаж претерпевал внешние и внутренние изменения, но

никогда не был просто маньяком. Стабильный бренд Лютера – рационалист, который чувствует, что заслуживает и даже должен править миром, так как он самый умный человек на Земле. Но вот незадача – появляется Супермен, сверхчеловек инопланетного происхождения, который ставит Лютера ниже на ступень по эволюционной лестнице, ущемляя его амбиции. Цель Лютера – власть по праву, но Супермен это право обесценивает.

Жрецу, магу и учёному предписано хранить и преумножать знание – это залог выживания человеческого общества с точки зрения современной западной культуры. Но очевидна проблема слияния этой благородной миссии с находящейся в неразрывной связке с ней жаждой власти (философия XX века много уделяла внимания данной проблеме, особенно показательны исследования Мишеля Фуко)⁴. В условиях технического прогресса соблазн использовать знания ради достижения собственных властных амбиций становится особенно сильным. На общечеловеческом уровне история знает уже примеры глобальных катастроф, когда техническое вооружение превращается в самостоятельную цель, вовлекая всё большее количество участников и разражаясь беспрецедентным военным конфликтом – такой стала, например, Первая мировая война. Эта проблема поднимается в серии комиксов Алана Мура «Лига выдающихся джентльменов»⁵.



Доктор Лютер на обложке «Action Comics» Vol. 1 (259), 1959 г.

Мир индустриального мегаполиса полон конфликтов. Возьмём, например,

⁴ Подробнее см.: Мишель Фуко. Интеллектуалы и власть: Избранные политические статьи, выступления и интервью / Пер. с франц. С. Офертаса под общей ред. В. П. Визгина и Б. М. Скуратова. – М.: Практика, 2002. – 384 с. – (Серия «Новая наука политики»). ISBN 5-910574-23-0. Электронный источник: http://krotov.info/libr_min/21_f/uk/o_14.htm

⁵ «Лига выдающихся джентльменов» (The League of Extraordinary Gentlemen) – серия комиксов, публикация которой началась в 1999 г. и продолжается до сих пор. Над сценарием «ЛВД» работает Алан Мур, иллюстратор – Кевин О’Нил (Kevin O’Neill). Главные действующие лица серии – герои различных произведений, связанных с таинственным, непознаваемым и необъяснимым: Мина Мюррей (персонаж Брэма Стокера, бывшая невеста Джонатана Харкера, обращённая Дракулой в вампира), Аллан Квотермейн (персонаж цикла приключенческих романов Райдера Хаггарда, отважный охотник и путешественник), Хоули Гриффин (человек-невидимка из одноименного романа Герберта Уэллса), Генри Джекил/Эдвард Хайд (страдающий раздвоением личности талантливый учёный из романа Роберта Стивенсона), Капитан Немо (персонаж романов Жюль Верна), Орландо (персонаж-метаморф из одноименного романа Вирджинии Вулф, обладающий способностью быть то мужчиной, то женщиной).

Д. Дмитриева. Суперзлодеи

экологическую тему, которая, несмотря на недавнее появление (1960-1970-е гг.) сразу приобрела серьёзный вес и влияние. Ссылка на экологические проблемы может серьёзно повлиять на общественное мнение, что успешно используется политиками и крупными корпорациями. Разумеется, раз конфликты — источник страхов, они находят своё воплощение в образах суперзлодеев. Пример — противостоящая Бэтмену биолог Памела Айсли по прозвищу «Ядовитый Плющ»; она помешана на экологии и её цель — манипуляция людьми при помощи смертельно опасных растений. Вставая на сторону природы самым агрессивным и амбициозным образом, она подчиняет людей своему ядовитому очарованию, пробуждая в читателе смутную тревогу по поводу неподконтрольных природных сил, от которых зависит его жизнь. Эта агрессивная природная сила — видоизменённый страх возможной «мести» за эксплуатацию природных ресурсов. В данном случае месть принимает персонафицированную форму Ядовитого Плюща, но, по сути, этот страх имеет куда более широкие границы (в американской культуре множество образов экологического апокалипсиса).

Криминальный супермозг

Этот тип злодея часто не только весьма привлекателен для читателя, но и вызывает уважение у главного героя. Наиболее популярен был в палп-журналах и детективах как, например, король китайской мафии Фу Манчу, или тот же про-

фессор Мориарти, которого сам Холмс называет «Наполеоном преступного мира».

Главное назначение такого злодея — вызов, брошенный герою. Дьявольски умный противник делает силу героя необходимой и, более того, не избыточной. Можно вспомнить Холмса и его бесконечную скуку — его разум как машина, но это слишком сложный механизм, не терпящий простоев. Здесь происходит обратная эскалация: как только у героя появляется достойный соперник — сюжет развивается, начинается схватка. Теперь это не просто отдельное дело (case), ряд которых герой распутывает раз за разом без какого бы то ни было развития, но процесс, в котором избыточность возможностей героя расходуется на противостояние противнику.

В комиксах о супергероях данный тип злодея наименее распространён и чаще достаётся в наследство от других жанров. Однако его черты присутствуют во многих суперзлодеях другого типа — в «сумасшедшем учёном» Лексе Лютере, в «мастермайнде»-мастере телепатического внушения Джейсоне Вингарде⁶, во «вражеском командире» Магнето и др. Другой аспект криминального авторитета — производство структур, противостоящих корпоративной этике. Стоит привести в пример такого своеобразного персонажа как Крэнг (Krang)⁷ из мультсериала «Черепашки-Ниндзя» (1987 г.) — инопланетного происхождения розовый мозг без тела, передвигающийся в животе андроида и управляющий действиями не столь интеллектуального землянина

⁶ Джейсон Вингард, он же «Мастермайнд», Повелитель Разума (Jason Wyngarde, Mastermind) — суперзлодей вселенной Marvel Comics, впервые появляющийся в «X-Men» # 4 (1964 г.). Он мутант-псионик, с виду обычный человек, который владеет способностью заставлять других людей видеть, слышать, осязать, обонять и/или пробовать на вкус вещи, которые в действительности не существуют. Он может начать выглядеть как другой человек или даже предмет. Так как образы, созданные Мастермайндом, воздействуют лишь на сознание, они не могут быть запечатлены на видеопленку или другие носители.

⁷ Крэнг (Krang) — персонаж первого мультсериала «Черепашки-ниндзя» (Teenage Mutant Ninja Turtles, 1987), инопланетянин из Измерения X, решивший в своё время стать его единоличным правителем. Но ему это не удалось, он был низвергнут и отправлен в ссылку на планету Земля. При прохождении сквозь портал меж измерениями тело Крэнга раскололось, чудом выжил лишь мозг, который сумел склонить к сотрудничеству нашего мастера боевых искусств по прозвищу Шреддер. В мультсериале Крэнг чаще всего передвигается в животе специально сконструированного андроида, или в «шагателе» — машине, представляющей из себя платформу, покрытую прозрачным куполом и снабжённую манипуляторами-«ногами».



Опасные противники Черепашек-ниндзя: Шреддер и Крэнг. Обложка Teenage Mutant Ninja Turtles #37 (by Cory Smith, 2014)

Шреддера (в подчинении у которого ещё менее разумные мутанты Бибоп и Рокстеди).

В таком случае структура мыслительной деградации отражает общий сюжетный принцип, когда криминальный авторитет плетёт паутину и руководит криминальной империей, слабое звено которой — понижение интеллектуальности на каждом уровне. Фактически эта структура воспроизводит корпоративный принцип, по которому верхние ступени не доступны людям более низкого положения, что противоречит ценности карьерного роста и принципу *selfmade-man*. Корпоративная идеология карьерного роста внушает мысль, что, начиная с должности уборщика в Макдоналдсе, ты со временем можешь стать администратором отдельного ресторана быстрого питания. Но

реальность принципиально отличается от этой красивой картинки, и структура, во главе которой всегда находится более образованный, рациональный, стратегически дальновидный «Супермозг», разрушает американскую мечту.

Именно поэтому сюжет (отнюдь не только в комиксах; чаще даже в боевиках и детективах) строится по принципу постепенного прохождения героем уровней сложности: он легко разделяется с нижним звеном, затем вступает во всё более сложные и долгие схватки со средним, пока, наконец, не добирается до главного «босса» — вершины корпоративной пирамиды. Таким образом, герой снова и снова разрушает горизонтальный карьерный «потолок». Он приходит извне, чтобы провозгласить принцип вертикального роста, разрушив иерархию, выстроенную «сверху вниз».

Инверсия супергероя

Это инвариант суперзлодея — отрицательный персонаж, обладающий характеристиками супергероя, но действующий против него. Часто между именно таким злодеем и героем разворачивается личное противостояние. Самые лучшие ранние представители данного класса злодеев — Джокер и Женщина-Кошка. И если другие типы злодеев имеют широкое распространение за пределами комиксов о супергероях, то эти двое созданы специально для комиксов и функционируют по правилам нового жанра.

Миссия инверсивных злодеев — подчеркнуть, что грань между героем и антигероем очень тонка. Недаром история комиксов знает множество суперзлодеев, которые перешли на сторону добра и стали супергероями. Например, «Чёрная Вдова» Наташа Романова (Black Widow), Алая Ведьма (Scarlet Witch), Ртуль (Quicksilver). Как суперзлодей начинал и Росомаха — сегодня это один из самых любимых супергероев издатель-

Д. Дмитриева. Суперзлодеи

ства Marvel. Есть и те, кто балансирует на грани — та же Женщина-Кошка, например. Ей посвящены отдельные серии комиксов и даже фильм, но при этом до конца не ясно: враг она Бэтмену или друг. Ещё более противоречив образ Электры, который крайне привлекателен, захватывает воображение читателя или зрителя, но развитие сюжета не даёт возможности однозначно причислить её к разряду супергероев — она остаётся ниндзя-убийцей.

И, наконец, самую сильную и сложную трансформацию пережил образ Джокера — и тому есть ряд причин. Отношения Бэтмена и Джокера сложными были всегда: их внутренняя логика позволяет до сих пор преподносить этот классический конфликт всё с новых точек зрения. Впервые Джокер появляется в выпуске «Бэтмен» #1 в 1940 г. Его «традиционная» биография говорит, что Джокер — бывший мафиози, скинутый Бэтменом в котёл с химическим веществом, после чего он приобрёл свой привычный вид: белое лицо, зелёные волосы, красные губы и, конечно, безумие. Сам образ вечно улыбающегося жутковатого лица был навеян создателям Джокера — Биллу Фингеру и Бобу Кейну — афишей к бродвейскому спектаклю «Человек, который смеётся». Образ Джокера неоднороден:

с 1940 г. по сегодняшний день он развивался, проходя различные ипостаси. В разное время его образ апеллировал то к архаическим демонам, то героям-трикстерам, то к современному искусству, мировому кризису и угрозам Холодной войны, и даже к тотальному хаосу терроризма.

Подвижность, пластичность образов характеризует весь жанр комикса о супергероях — сюжеты строить можно очень гибко, совершая неожиданные повороты, развивая и обогащая жанр. Один из самых интересных вопросов, связанных с фигурой суперзлодея — кто в действительности является двигателем сюжета в комиксах о супергерое? На первый взгляд, сюжет разворачивается вокруг противоположных действий злодея, на которые должен реагировать супергерой. Он восстаёт на борьбу со злом в условиях несовершенного мира, где есть такие безумные маньяки, как Джокер, Ящер, Красный Череп и так далее.

Но так ли всё просто? Этот вопрос превратился в проблему уже в «Золотом веке», когда появляется особый тип суперзлодеев под общим названием *doppelganger* — «злой двойник». Примеров много, самые известные из них — Профессор Зум (Professor Zoom, инвер-



Фрагмент графической новеллы *Batman: The Killing Joke* (Alan Moore, Brian Bolland, 1988)

сия Флэша), Веном (Venom, инверсия Человека-Паука), коммунист Красное Динамо (Crimson Dynamo, инверсия Железного Человека). Все эти суперзлодеи



Веном, дьявольский двойник Человека-паука. Обложка *Amazing Spider-man #316* (by Todd McFarlane, 1989)

бросают вызов супергерою, будучи его зеркальными отражениями, но появляются они не сами по себе, а как ответ на вызов, который они видят в фигуре супергероя.

Всерьёз вопрос об отношениях супергероя и его антагонистов ставит Фрэнк Миллер в своей трилогии о Бэтмене.

Один из персонажей, лейтенант Гордон, так говорит об эскалации конфликтов (его монолог воспроизводится в фильме 2005 г. «Бэтмен: Начало»): «Мы начинаем носить полуавтоматическое оружие — они покупают автоматическое, и так далее!». Ту же мысль развивает персонаж графического романа «Возвращение Тёмного Рыцаря»⁸, психолог Бартоломью Волпер (Dr. Bartholomew Wolper) обсуждая «Двуликого» злодея Харви Дента⁹; здесь вопрос эскалации поднимается уже на психологическом уровне. По мысли Волпера, Двуликий не виноват в своих преступлениях, а виноват в них... сам Бэтмен: «Его эгоцентричное, сублиматичное поведение — это паутина. В неё попадают более слабые невротики типа Харви, их поведение начинает коррелировать с высококонцентрированным Эго героя. Именно Бэтмен совершает все преступления через своих так называемых злодеев, как через своих нарциссических заместителей!». Миллер описывает публичное медиа-пространство как проводник импульса, возбуждающего маргинальных психопатов, коими славится Готэм-сити; в 1986 г. подобные идеи вообще были очень популярны. В ещё более развёрнутом ключе о природе героизма и зла заставляет читателей размышлять Алан Мур в «Хранителях».

Статья является журнальной версией, публикуется по книге:

Дмитриева Д. Век супергероев. Истоки, история, идеология американского комикса. М.: Изотека, 2015. — С. 180–197.

⁸ «Возвращение Тёмного Рыцаря» (The Dark Knight Returns) — четырёхсерийный комикс, написанный и нарисованный Фрэнком Миллером для DC Comics в 1986 г. Серия рассказывает о том, как 56-летний Брюс Уэйн возвращается из добровольной отставки к борьбе с преступностью, однако встречается с неожиданным противостоянием со стороны полиции Готэм-сити и правительства США. Да и среди населения Готэма ходят споры о том, имеют ли методы Бэтмена право на существование в обществе...

⁹ Харви Дент (Harvey «Two-Face» Dent) — суперзлодей вселенной DC Comics; впервые появляется в Detective Comics # 66 (1942 г.). Дент, окружной прокурор Готэм-сити, бывший ярый борец с преступностью, резко меняется после того, как на него происходит покушение: половину лица Харви выжигают кислотой, что приводит его к нервному срыву и частичному безумию. С этого момента бывший прокурор считает виновным в своём несчастье лично Бэтмена и быстро становится тайным мафиозным боссом по прозвищу Двуликий.



Дмитрий Нарожный
художник-комиксист, иллюстратор

Стрипы про Виталия

БОНУС

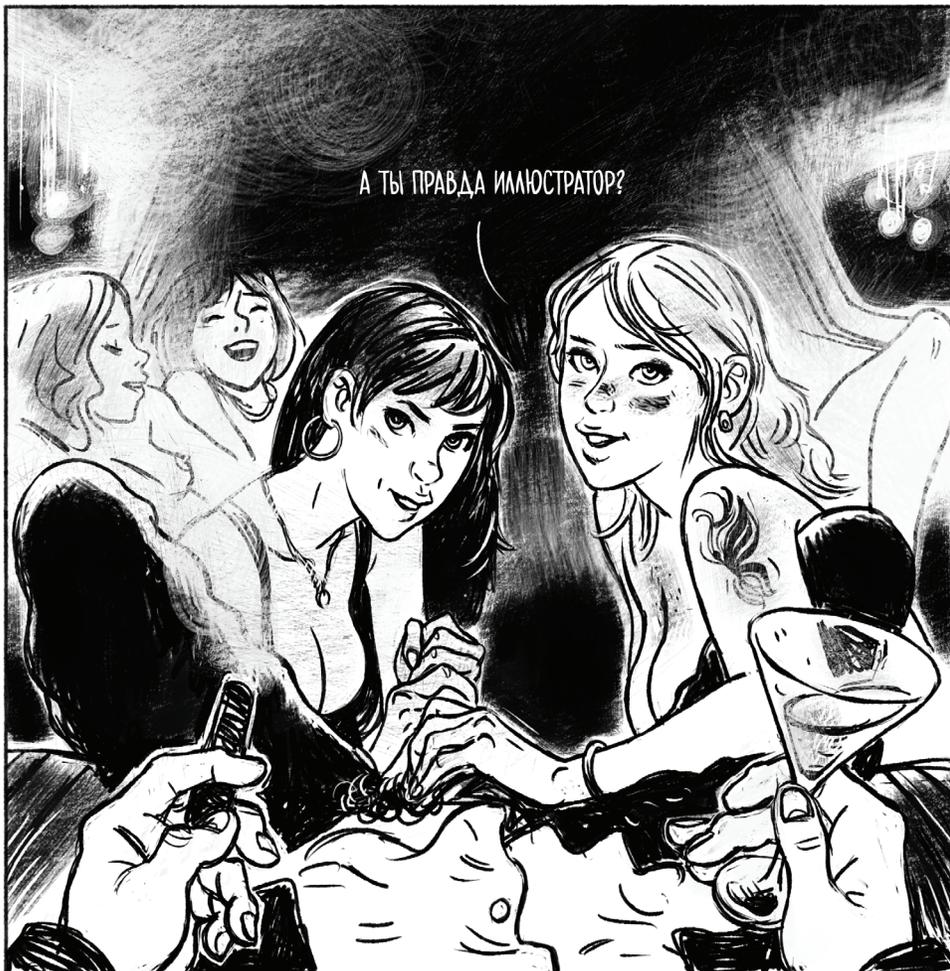
«Однажды я сделал рисунок, на котором был изображён художник, работающий на заказ, но ошибившийся в техзадачии — в итоге для детской книги он нарисовал порно-сцены. Сам он был такой небритый, простой, и очень удивлялся, что понял ТЗ совсем не так. Потом я подумал, что можно было бы сделать целую серию про такого незадачливого художника. Со временем образ модифицировался. И вот, это уже не простоватый чудак, а философски настроенный художник. И да, он все так же не попадает в современную струю, но нисколько об этом не жалеет.

Прототипов как таковых не было. Читатели уже потом сравнивают героя кто с кем. Кто с капитаном Хэддоком (Виталий совершенно случайно оказался на него похож), кто с Довлатовым. Но у меня изначально это был простой, без лишних понтов мужик.

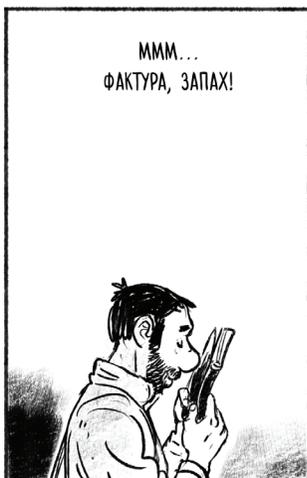
Сюжеты приходят случайно. Иногда — как результат каких-то событий или размышлений. Вообще я начал рисовать стрипы про Виталия просто чтобы разрисоваться. Чтобы получить опыт рисования стрипов и немного комиксов. Я же до этого практически не рисовал ни стрипы, ни комиксы. Сейчас, в том виде в котором он есть, стрип, как мне кажется, не имеет развития — сколько можно философствовать в 9-ти кадрах? Если что и делать с Виталием, так это полноценный комикс, рисованную историю.

Я иллюстратор, и я рисую. Так вот у меня сложилось, что именно этим я и живу, и иногда даже зарабатываю. Собственно, почти этого я и хотел в детстве, когда спрашивали «кем ты хочешь быть?». Правда, я представлял себе большую, светлую студию с четырьмя-пятью голыми натурщицами, расхаживающими туда-сюда. Но почему-то ни студии, ни натурщиц мне не выдали...»

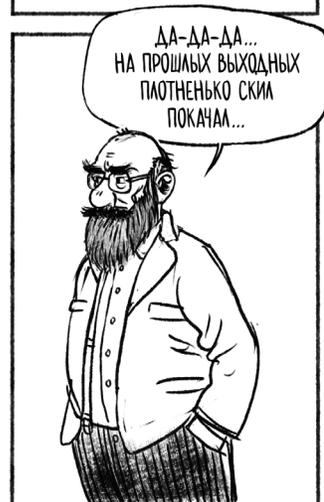
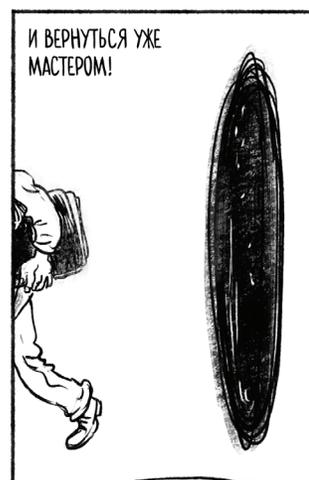
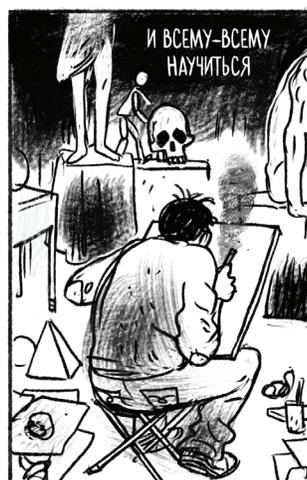
МЕЧТЫ



ПОДАРОК



МАСТЕРСТВО



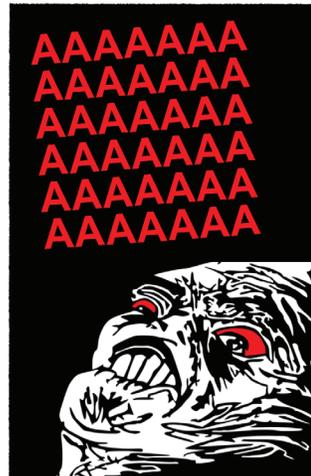
РИСОВКА НОРМ



В свой стиль художник вкладывает частичку своей души! Чтобы зритель потом чувствовал это и проникся его, художника идеей.

Когда читатель/зритель предвкушает атмосферную историю, с трепетом раскрывает книгу с рисованной историей...





СЕМЕЙНОЕ





Висенте Фунес
директор Комитеки;
Марио Пардо
журналист, преподаватель

Анна Воронкова
перевод с испанского

Комитека в Испании

Комиксы, манга, рисованные истории давно и охотно используются в мировой библиотечной практике. В сборниках «Изотекст» разных лет мы уже не раз обращались к этой теме, представляя вниманию читателя самые интересные и необычные библиотеки, музеи и центры, посвящённые удивительному искусству визуального нарратива и книги. Дошла очередь и до Испании.

Регион Мурсия находится на юге Испании. Мало чем он известен стране и миру — разве что фруктами, которыми богата эта аграрная провинция...

Но гораздо больше он известен своей Комитекой, располагающейся в Региональной библиотеке города Мурсия. По объёму комиксов она смело конкурирует с библиотечными фондами Барселоны.

Как провинциальная библиотека стала известна на всю Испанию и даже за рубежом? Об этом директор Комитеки Висенте Фунес рассказал в интервью журналисту Марио Пардо — специально для «Изотекста».

**Раздел
четвёртый,
информационный**

Комитека в Испании



Журналист Марио Пардо берет интервью у директора Комитеки Висенте Фунеса

— Когда была создана Комитека? Кому в голову пришла эта замечательная идея?

Вообще-то комиксы в фонде библиотеки были всегда, но, в основном, то были издания детские и для подростков, и лишь малое количество более серьёзных, взрослых комиксов было раз-

бросано по разным отделам. В 2005 г. предыдущий директор библиотеки, Пабло Гайо, зная моё хобби, предложил мне заняться развитием секции — создать в библиотеке целый отдел для комиксов «16+».

— И что же вы сделали?

Во-первых, мы отдали под Комитеку весь второй этаж, центральную зону. Поднимаешься по лестнице — и сразу погружаешься в мир разноцветных обложек, на которых невольно задерживается глаз. Во-вторых, очень важно было подобрать такое оформление комикс-зала, которое бы отвечало визуальности контента. Мебель (например, кресла с обивкой в виде комиксов) — наша особая гордость. Обратите также внимание на расположение книг. В комиксах самое важное — обложка, она должна быть на виду в отличие от обычного расположения книг в читальном зале, когда



Здание, в котором расположена Комитека



видны только корешки. Журналы у нас лежат в прозрачных кубах из оргстекла.

— А для чего вообще нужна Комитека?

Основная её цель — привлечь читателей, которые комиксы не читают. Возможно, кто-то из них и читал комиксы в детстве, а потом бросил. Мы стараемся вернуть интерес к этому прекрасному жанру, но уже на взрослом уровне.

— Чем ещё вы привлекаете читателей?

Ну, например, Комитека придумала такой формат как «абонемент-пакет». Любой читатель может взять пакет, куда вложены одна книга, один фильм и один комикс. Иногда к нам потом приходили читатели, возражая: «Но это же вовсе не комикс!» (предполагая, видимо, что комиксы — это всегда легкомысленная забава).

Но это комикс, просто темы поменялись, рисованные истории стали больше похожи на литературу, они поднимают серьёзные темы: говорят о политике, социальных проблемах, взаимоотношениях.

Уже входя в библиотеку, читатель встречается с комиксами. На первом этаже мы проводим библиотечные акции: выбираем какую-нибудь тему и приглашаем художников помочь нам оформить стенд. Выбираем книги, музыку, фильмы по теме и выставляем на стенде в центре зала. И обязательно несколько комиксов! Читатель заинтригован. Что мы сделали? Мы вытащили комикс из его привычного места на полке и поставили туда, где читатели его не ожидают увидеть — и его берут. Многие люди таким образом открывают для себя новый интересный жанр, ничего общего не имеющий с тем, что они думали про комиксы раньше.





— И какая у вас посещаемость?

В Мурсии мы — культурный центр с наибольшей посещаемостью. Если считать по количеству книг, взятых на абонемент, к нам приходит порядка 60 000 читателей в месяц. Иногда, конечно, раздражают те, кто приходит сюда подготовиться к экзаменам и не обращает внимания ни на что, лишь бы найти свободный стол. А некоторые ходят сюда несколько лет, пока однажды не обнаружат, что комикс вообще-то можно взять почитать домой! Поэтому я стараюсь всё время привлечь их чем-то новым, чтобы они заметили нашу прекрасную коллекцию комиксов. Например, мы расположили полки с комиксными журналами и книгами рядом со стендами с DVD. Пришёл взять фильм — увидел комикс, взял почитать. Тем более эти жанры так близки.

— А для детей, подростков — что вы предлагаете?

Нас очень любят школы и центры повышения грамотности населения, поэтому в течение недели мы проводим для школьников экскурсии по Комитеке. Я уже рассказал про «абонемент-пакет», так вот — для детей у нас существует тоже самое, только называется «рюкзачок на дом». Ребёнок просит рюкзачок, его записывают в абонемент, и открыть его можно только придя домой. Там тот же набор — книга, комикс и фильм — толь-

ко для детей. Это тоже форма пробудить интерес к чтению — через сюрприз, игру. Мы часто кладём в рюкзачок немое кино; удивительно, но детям нравится. Многие впервые знакомятся с немым кинематографом таким образом (и, конечно, с рисованными историями так же!). Мы стараемся рассказывать о комиксах везде, в каждой акции или мероприятии, которые проводим.

— Хорошо, что вы выдаёте комиксы для детей, для взрослых... А как вы определяете возрастную границу?

Возьмём мангу, самый читаемый жанр. Она уже разбита по возрастным группам. С другими книгами труднее, приходится самому определять целевую группу по мере поступления новинки. Разумеется, перед покупкой того или иного комикса мы ищем в интернете и специализированных журналах информацию — о чём он, на какую публику рассчитан.



— А были ли проблемы в связи с этим?

Вначале мы этого немного опасались. Когда в зале для взрослых стоят комиксы итальянского художника Мило Манары, естественно, риск попадания «не по адресу» есть. Комиксы 16+ именно поэтому располагаются на втором этаже, и возрастная группа обозначена на указателях в зале. Хотя, несмотря на все предосторожности, во время экскурсий, бывает, кто-нибудь из младших непосредственно доберётся и до Манары. У них как будто радар срабатывает. Слышишь: хихикают, — ну, точно... Объясняешь, что это зал для взрослых и отводишь на первый этаж. Я бы сказал, что манга более консервативна и традиционна в этом плане. Многие серии начинаются как детские, и где-то в середине многолетнего выпуска уже появляются более взрослые темы (читатели-то тоже подрастают). Это можно предсказать. Я, конечно, не успеваю читать все комиксы, особенно мангу. Тут нам на помощь приходят читатели, и мы, конечно, прислушиваемся к их предупреждениям и переставляем книгу в соответствующий раздел.

— Какие критерии у вас для выбора комиксов?

У библиотеки несколько приоритетов. С одной стороны, в архиве должны быть все классики, с другой — последние новинки. Мы стараемся закупать всё, что есть из известных авторов. Во «взрослой» зоне стараемся иметь работы, отражающие самые актуальные тенденции в мире



комиксов — в основном, это графические романы. Мы отдаём предпочтение последним не только из-за содержания, из-за их инновативности, но также потому, что переплёт у них лучше и книга дольше сохраняет товарный вид. Твёрдый переплёт живёт дольше. Мы уже стараемся избегать комиксов на скрепках, больше их не покупаем, потому что они тут же распадаются на части. С мангой тоже постоянные проблемы с переплётом, но тут ничего не поделаешь, всё равно продолжаем покупать — манга должна быть на полках. Комиксы о супергероях в мягком переплёте на скрепке мы тоже прекратили покупать, заказываем только издания в твёрдом переплёте — сборники.

— Что вы делаете, если комикс истрепался и уже теряет страницы?

Раньше мы сразу покупали новый такой же. Сейчас, когда бюджет нам урезали, вначале смотрим, насколько тот или иной комикс рентабелен, как часто его берут. Если его часто спрашивают, как например «Тетрадь смерти» («Death Note») или «Песочного человека» («Sandman»), покупаем новый экземпляр, если нет — он исчезает с полок Комитеки.

— Какая рентабельность считается хорошей?

Рентабельным считается книга, которую берут около 15 раз в год. В идеале, конечно, следует закупать графические романы в одном томе или короткие се-

Комитека в Испании

рии. В отношении манги и комиксов про супергероев надо вначале хорошенько подумать, потому что некоторые серии просто бесконечны, за ними не угнаться. Но если спрос есть, мы их продолжаем покупать, как того же «Наруто» (Naruto).

— Сколько экземпляров каждого комикса вы заказываете?

Обычно по одному, но классические графические романы, такие, как как «Персеполис», «Маус», «V значит Вендетта» и «Хранители» у нас в трёх или четырёх экземплярах, они пользуются большим спросом.

— А сколько всего комиксов в вашей Комитеке?

Во взрослой зоне около 20 000, все они на абонементе, кроме некоторых специальных изданий, которые можно только почитать в читальном зале. Например, «Немо в Стране снов» — это специздание огромного формата, которое домой просто не унесёшь. Или «Великая Война» Джо Сакко — книга-аккордеон. В детской зоне больше 4 000 комиксов, а ещё у нас есть 5 библиобусов, в их фонде 9 000.

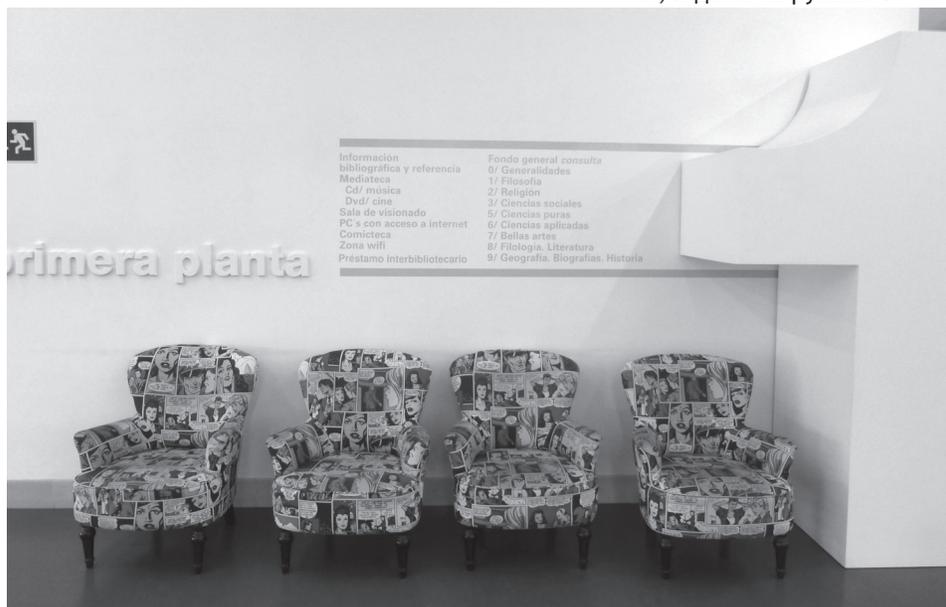
Наши библиобусы — это рейсовые автобусы с библиотекой внутри, они ездят по деревням и населённым пунктам региона Мурсия, туда, где нет библиотек. Библиотека на выезде! В библиобусе можно оформить читательский билет, взять на дом литературу, фильмы, музыку и, конечно, комиксы — сроком на 1,5 месяца, а потом продлить по интернету до 3 месяцев. В следующий приезд библиобус забирает книги.

— А в самой библиотеке все комиксы переведённые, или есть и такие, что на языке оригинала?

Комиксы про супергероев у нас есть на языке оригинала тоже — чтобы читатели могли упражняться в английском. Большую часть библиотеке подарил один мурсианский комиксист, который рисует для американского издательства «Марвел».

Издательство отдаёт ему авторские экземпляры, а ему их уже некуда девать.

Также у нас есть небольшой отдел для комиксов на других языках — взять, например, того же «Тинтина», он есть на многих языках, и даже на русском.



— Сколько человек у вас работает?

Я один. Я занимаюсь заказом книг и организацией мероприятий. А в залах работает рядовой персонал библиотеки, который отвечает за всё, не только за комиксы.

Комиксы должны не просто стоять на полке, им нужно жить, дышать, обсуждаться. Мы ввели практику ежемесячных встреч с художниками-комиксистами. Одна только Мурсия дала миру несколько известных авторов; когда есть бюджет, мы приглашаем авторов из других городов Испании. Раз в год проводим в библиотеке «Уголок комикса»: в течение недели за круглым столом встречаются издатели и художники-комиксисты, местные и зарубежные. В этих встречах участвовали такие звёзды, как, например, Дэвид Ллойд, автор «У значит Вендетта» и Карлос Грангель, который вместе с Тимом Бёртоном работал над мультфильмом «Труп невесты». По результату этих встреч в 2010 году библиотека выпустила сборник «Компас комиксов» — гид в мире испанских и зарубежных рисованных историй. Я бы сказал, что, комиксы, перечисленные в «Компасе» — обязательный минимум любой комитеки.

Мы известны и за пределами Мурсии. Нас приглашали на Салон Комиксов в Барселону, это крупнейшее комикс-событие в Испании; у нас был там свой стенд, на котором мы представляли комиксистов из Мурсии. По библиотечной линии меня несколько раз приглашали в Колумбию — для обмена опытом. Сейчас там, на базе библиотек, активно развиваются комитеки (особенно в городе Медельин, втором по значимости после Боготы). Комикс там набирает популярность как инструмент развития грамотности, привлечения к чтению и детей, и взрослых. В Колумбии я читал курс по комиксу для библиотекарей (в Мурсии, кстати, тоже есть такой, недельный — для библиотекарей региона).

— Вы единственная комитека в Испании, или здесь где-то ещё есть похожие инициативы?

В Каталонии, где проходит Салон комиксов, есть две большие комитеки. Одна в библиотеке Кан Фабра в Барселоне, другая в культурном центре Текла Сала (город Ospitallet). Есть комитека поменьше (но тоже значимая) на западе, в городе Корунья, где раньше проходил фестиваль комиксов Vinjetas del Atlantico. Недавно и на севере страны, в Сан-Себастьяне открылся Научно-исследовательский Центр комиксов — благодаря тому, что Луис Гаска, известный в этой области исследователь, передал им большую часть своей коллекции.

— А что интересного планируете в будущем?

У нас амбициозный план — привлечь к комиксам любителей фантастики и ролевых игр! В мае, в День Фрика (международный праздник, придуманный испанцами) мы хотим провести цикл мероприятий «Фрик-Библиотека». У нас пройдут турниры по играм типа Warhammer или Juggler, выставка оружия и орудий, которые производит местная фирма «Ковка Прометей» — она известна тем, что производит реквизит для фильмов. Хотелось бы ещё пригласить группу «Легион 501», чтобы они, переодетые в штурмовиков из «Звёздных Войн», ходили по библиотеке и развлекали читателей. Я всегда говорю: лучший способ рекламы — через культуру!

Сайт Комитеки:

<https://bibliotecaregional.carm.es/Biblioteca/faces/br-comiecteca>



Анна Воронкова
переводчик, куратор, исследователь

Корейский музей и библиотека комиксов в Бучхоне

«Когда Корея поняла, что на мировом рынке конкурировать природными ресурсами не сможет, она стала вкладываться в контент.»

Из разговора с корейскими друзьями

Раздел
четвёртый,
информационный

В 2014 г. Московский международный фестиваль рисованных историй «КомМиссия», организуемый при поддержке РГБМ, пригласили на Фестиваль комиксов BICOF (Bucheon International Comics Festival) под Сеулом. Случилось это благодаря тому, что четыре года назад в рамках «КомМиссии» в ЦСИ «Винзавод» проходила выставка «100 лет корейской манхвы*»; она включала в себя коллекцию карикатур и комиксов, печатавшихся в корейских газетах с начала XX в.

К сожалению, уцелело очень немногое, так как в 1910 г. Корея подверглась японской оккупации; корейский комикс постепенно уничтожался, уходил в подполье, и только после освобождения от оккупации в 1945 г. пережил возрождение и обновление.

Посетители московского фестиваля восприняли эту выставку с большим интересом, и в комикс-сообществе началось обсуждение малоизвестного российскому зрителю творчества корейских авторов.

Представители BICOF приятный опыт сотрудничества с «КомМиссией» запомнили, и вот — пригласили поучаствовать в качестве спикеров на круглом столе, посвящённом защите авторского права в области комикса и литературы.

Кроме России были приглашены другие крупные державы, например — США и Китай.

* Манхва — в Корее этим термином обозначают анимационные мультфильмы, комиксы и карикатуру; за пределами страны его обычно употребляют исключительно для обозначения корейских комиксов. Подробнее см.: Son Sang-ik. General History of Manwha 1. — Sigongsa, 1999. Также: Sugiyama, Rika. Comic artists — Asia: manga, manhwa, manhua. — New York: Harper Design International, 2004.

Раздел четвёртый, информационный

Что запомнилось нам на фестивале BICOFF? Первое и самое яркое впечатление — это гуляющие по улице косплееры в униформе корейской армии и с муляжами автоматов.

Три дня фестиваля были очень насыщенными и прекрасно организованными, нас всё время куда-то водили и чем-то кормили, к каждому гостю был представлен переводчик. Больше всего нас впечатлил Музей манхвы (Korea Manhwa museum) — огромное четырёхэтажное здание, куда попадаешь как в сказку! Библиотека работает каждый день, включая выходные, с 10 до 18:00, вход в неё бесплатный и без возрастных ограничений. На выходных туда приходят в основном семьи с детьми.



Косплееры на фоне Музея манхвы

На первом этаже находятся зоны настольных игр и крупные экспозиции. Незаметно по гладкому пандусу переходишь на второй этаж, и уж там начинается самое интересное: он весь посвящён истории развития манхвы. После упоминавшейся уже японской оккупации корейский комикс некоторое время ещё «переболел» отголосками идеологической войны. Знаете, как выглядела послевоенная корейская «комикс-индустрия»? Как продуктовые мини-магазины, где среди других товаров первой необходимости на полках лежали и комиксы — для детей и для взрослых, по большей части — политического содержания.



В 1960-1970 гг. в Корее появляются первые комикс-магазины, «manhwa gage». Тогда мало кто мог позволить себе комикс купить, поэтому их брали почитать, как на платном абонементе в библиотеке — платишь либо за прочтение книги, либо за время, на протяжении которого сидишь в магазине и читаешь, сколько душе угодно; проголодался — купи здесь же поесть и читай дальше. Говорят, эти магазинчики существуют и по сей день, хотя интернет с его платным, а то и бесплатным доступом к неограниченному количеству рисованных историй, безжалостно стремится вытеснить manhwa gage с их культурно-просветительского пьедестала.

Многое в Музее манхвы сделано для детей. Куда ни пойдёшь — то тут, то там малыши увлечённо раскладывают кубики с комиксами, составляя историю, или обводят на кальке контуры любимых героев, сидя как взрослые за подсвеченными столами для художников. Здесь множество инсталляций, которые



А. Воронкова. Корейский музей и библиотека комиксов в Бучхоне

вызывают интерес у малышей — дети могут часами что-то крутить или трогать, выставляя цветочные и смысловые комбинации на кубиках, пока взрослые рассматривают основную экспозицию. Как уже упоминалось, здесь нет ограничений по возрасту: комиксы со взрослой тематикой висят выше уровня глаз ребёнка, да и просто ему неинтересны: он читает и трогает то, что сотрудники музея заботливо предназначили и подобрали именно для его возраста.

Особенно впечатлили нас своим эмоциональным содержанием и социальной направленностью две экспозиции: «Жёлтая песнь надежды» и «Неувядающие цветы».

«Жёлтая песнь надежды» — выставка работ разных авторов в разных жанрах. Это проект-память, проект-сожаление о детях, затонувших в апреле 2014 г. на туристическом пароме, пересекавшем Жёлтое море. В тот день 300 детей пропали без вести, среди них был и один российский школьник. «Кажется, я умру, — сказала маленькая Чжи Юн бабушке по телефону. — Корабль тонет, я держусь за перила»...

Эта трагедия была неизвестна мне, наверное, как и многим в России, но выставка так впечатлила, так поразил скорбный отклик и равнодушие корейских художников к чужой беде, что... что, может быть, именно из-за этой выставки я и пишу этот очерк.



Второй проект, «Неувядающие цветы» — экспозиция, посвящённая корейским женщинам, пережившим насилие и жестокое обращение японских солдат во время оккупации. Выставку подготовило Министерство равноправия и семьи совместно с Корейской Ассоциацией комиксистов; она уже демонстрировалась в Ангулеме и в других странах. «Японцы до сих пор не признали своей вины в этом массовом преступлении». Война



есть война: разбитые судьбы, искалеченная психика, душевные травмы. Говорить об этом так открыто, так честно и так сильно — осмелится не каждая. Проще забыть. «Не помню, значит, не было», не так ли? Многие из этих женщин ещё живы...

А в последний день прекрасный мистер О, директор Музея манхвы, позволил мне и Джованни Руссо, директору итальянского фестиваля Lucca Comics & Games, попасть в святая святых — хранилище комиксов при музее.

Вначале нас провели в комикс-библиотеку. Она существует с февраля 2000 г., и в её фонде уже огромное количество

Раздел четвёртый, информационный



комиксов из разных стран – порядка 260 000 наименований, как переводных, так и на языке оригинала, а также литература о комиксах и смежных жанрах. И это всего лишь небольшая доля от общей коллекции: основная масса хранится в архиве. Комиксы разных издательств представляют страну, они должны быть доступны широкой публике; в архиве же библиотека хранит редкие издания корейских и зарубежных издательств. Вы можете заказать в электронном каталоге до 5 книг сразу; таким образом, за день, при большом желании, можно успеть прочитать до 25 разных комиксов. Библиотека старается заказывать по три экземпляра каждого комикса, чтобы книги меньше изнашивались и дольше хранились. Самые старые издания, доступные в виде книг, датируются 1984 г. То, что было издано ранее, можно почитать в электронном виде: всё бережно отсканировано и сохранено для потомков. Сама библиотека изданием комиксов не занимается, но у неё есть возможность



переиздать старые, полюбившиеся читателям серии, которые давно перестали выходить – чтобы внести их в архив. В библиотеке время от времени проводят разные мероприятия – например, ток-шоу, куда приглашают авторов и их читателей.

После посещения комикс-библиотеки нас провели до потайной двери, ведущей в сам архив. Железная громадина двери, похожая на сейф, медленно от-



В архиве Музея

крылась... Нам выдали резиновые перчатки и разрешили потрогать оригиналы! Листы формата А3 и А2 хранятся, аккуратно отсортированные по авторам, каждый в своём ящике, с соблюдением температурного режима.

На полках стоят раритетные издания корейской манхвы 1950-70-х гг.; они на руки не выдаются, поскольку, во избежание порчи, должны храниться при определённой температуре (19 градусов)

А. Воронкова. Корейский музей и библиотека комиксов в Бучхоне

и определённом уровне влажности. На стеллажах в пластмассовых икеевских коробках собраны игрушки — персонажи разных комиксов. Их тоже бережно хранят — они тоже часть культурно-исторического наследия страны. Надо сказать, такое уважительное отношение к своей истории и литературе, абсолютное приятие даже детского комикса как части общей культуры, вызывает большое уважение и к самой стране. Манхва, комиксы, графические истории (называйте как хотите!) — для корейцев тоже часть памяти нации. Это то, на чём выросло не одно поколение корейцев.



Автор статьи, Анна Воронкова, в Музее манхвы

Конечно, содержать такой архив, похожий на гигантский трюм корабля со множеством приборов, поддерживающих жизнь книг и красок, — удовольствие не из дешёвых. Приятно было узнать, что фонд и сам музей поддерживаются исключительно государственными силами. И очень хочется видеть такой музей и в России — для начала, хотя бы маленький.



Познакомиться с Корейским музеем манхвы и его библиотекой можно на этих сайтах:

www.komacn.kr/comicsmuseum

www.komacn.kr/comicsmuseum/library/room.asp

Автор статьи выражает благодарность за информацию и консультацию Рину Сим (Korea Manhwa Contents Agency) и директору Корейского музея манхвы, мистеру О, — за возможность увидеть всё своими глазами.



Алим Велитов

художник-комиксист, киновед
руководитель Московского клуба любителей комиксов

Семь рекомендаций

на тот случай, если вы решили организовать свой клуб любителей комиксов

Прошло уже 7 лет с тех пор, как в Москве стихийно самоорганизовался Московский клуб любителей комиксов. Это случилось в апреле 2008 г., за месяц до проведения очередного фестиваля «КомМиссия». Идея создания такого клуба давно носилась в воздухе. Нам всем — художникам-комиксистам, любителям комиксов и просто интересующимся этим видом творчества — хотелось иметь некую площадку, на которой можно было бы встречаться, делиться опытом, обсуждать творческий процесс, а главное — свежие комиксы, свои и созданные друзьями. Интернет-общение на тематических форумах не могло заменить живых встреч.

В августе 2010 г. в Москве был создан Центр комиксов и визуальной культуры в структуре Российской государственной библиотеки для молодёжи, и наш Клуб стал ядром этого Центра, его душой и волонтерской опорой.

С тех пор прошло уже немало времени и объединения, подобные нашему, появились уже в разных городах России. Для большинства из них работа клуба — это поле экспериментов, когда не знаешь точно, как надо развиваться и никак не застрахован от ошибок.

В этой статье мы попробуем резюмировать нашу работу, поделимся опытом и дадим семь рекомендаций, которые могут вам помочь, если решите создать клуб любителей комиксов в своем регионе.

**Раздел
четвёртый,
информационный**

А. Велитов. Семь рекомендаций

В моей памяти сохранились самые тёплые воспоминания о сборищах московской комикс-студии «Ком» в конце 1980-х гг. — тех, что проходили по четвергам в редакции газеты «Вечерняя Москва». Настоящие Художники, взрослые солидные дядьки, бородатые и не очень, собирались в редакционной комнате, показывали друг другу свои только что нарисованные комиксы, шутили и смеялись. Я был всего лишь тринадцатилетним подростком, и творческая атмосфера этих встреч впечатлила меня так, что я испытал сильное желание рисовать ещё больше. Благодаря тем встречам я, возможно, и начал формироваться, как комиксист.

Идея создания комикс-клуба в 2008 г. была проста: у нас существует фестиваль комиксов «КомМиссия», вокруг которого уже сложилось сообщество людей, которые создают и интересуются комиксами, но фестиваль ходит лишь раз в год. Это хорошо для праздника, но чрезвычайно мало для полноценной и профессиональной творческой жизни и работы.

Вместе с Михаилом Хачатуровым (переводчиком с французского и экспертом по европейским комиксам) мы набросали примерную программу мероприятий и договорились о предоставлении помещения с магазином французской книги «Панглосс», который удобно располагался в центре Москвы и был на тот момент редким, чуть ли не единственным в Москве островком комикс-культуры, где можно было приобрести книги с рисованными историями.

Первая встреча была особенно многолюдной. Михаил Хачатуров подготовил лекцию, посвящённую последним тенденциям в европейском комиксе.

Московские художники Люмбрикус и Питон рассказали о том, как растормозить своё воображение с помощью комикс-битвы (comics-battle; это довольно удобная форма проведе-

ния встреч, суть которой заключается в том, что два участника (или две команды) попеременно рисуют одну историю, по кадрам развивая исходную ситуацию и зачастую приводя её к самой неожиданной развязке). Выбор темы для лекции был не случаен ещё и потому, что идея комикс-клуба зарождалась, в том числе, и в комикс-битвах, которые мы с Питоном несколько раз проводили в одном из игровых клубов столицы.

Затем художник Володя Сахнов рассказал о том, как он работает над раскадровкой, а я провёл практический мастер-класс о том, как трансформировать текст в изображения — на примере конкретного фантастического рассказа. Участники попробовали создать небольшой двухстраничный комикс по одной из ключевых сцен, после чего все вместе обсудили получившиеся результаты.

Та первая встреча определила основные направления дальнейшей деятельности клуба — теоретическое и практическое.

Знаниями по теории мы делились так: ведущие и участники наших встреч читали лекции о жанрах в комиксах, показывали приобретённые (чаще всего в зарубежных поездках) книги и журналы рисованных историй, рассказывали об интересных персоналиях — о художниках, постоянно или периодически уделявших своё время созданию графических новелл, о писателях, в своих сценариях создававших миры, которые увлекали тысячи поклонников. Наравне с рассказами о классиках мировой комикс-индустрии, мы знакомили публику и с отечественными художниками, многие из которых приходили лично — начинающие и профессионалы, люди разных возрастов и разного положения в обществе, объединённые общим интересом к рисованным историям (некоторые из них специально приезжали и приезжают на встречи из других городов!). Время от времени, по желанию отдельных участ-

ников, подготавливались выступления по раскрытию определённых специфических тем (часто на стыке жанров), таких, например, как каллиграфия, миф и архетипы в комиксах, образ русских во франко-бельгийских bande dessinée, создание собственного стильного шрифта для комикса, генезис рисованных историй, стиль манги, жизнь супергероев и т.д.

Помимо теории, за вечер обязательно проходило какое-нибудь практическое занятие: обучение созданию быстрых набросков, придумывание и разработка своего героя, владение карандашом, тушью или акварелью, знание требований типографии по подготовке своей к печати, мастер-классы с конкретными упражнениями, позволяющие участникам освоить те или иные аспекты создания комикса... В дальнейшем эта линия вылилась в авторский цикл практических мастер-классов «Создание комикса» в РГБМ, проводящий участников по всем этапам создания комикса — от задумки до печати. В ходе этого цикла его участники сейчас выпускают свои собственные книжки комиксов.

В 2010 г. Комикс-клуб, нагостевавший по случайным пристанищам, а то и проводя встречи-летучки на скамейках в парках (что было комфортно только в тёплое время года), открыл для себя удивительное пространство — Российскую государственную библиотеку для молодёжи; там как раз открылся Центр комиксов с коллекцией рисованных историй всех видов и направлений!

Помимо этого, библиотека оказалась отличным местом для проведения выставок, а некоторое время спустя она обзавелась специальными рабочими местами для художников, куда можно прийти и, отрешившись от городской суеты, погрузиться в творческую работу над своими проектами.

Итак, какие же можно дать рекомендации, если вы решили организовать свой Клуб любителей комиксов?

1. Найдите человека, не только увлечённого комиксами, но и обладающего желанием (и, что немаловажно, способностью!) организовывать общение на почве любимого дела.

Как правило, в большинстве случаев найти человека, сочетающего сразу оба качества, сложно. Но ведь организаторов может быть и двое — один отвечает за творческий настрой (о чём, как, что), другой берёт на себя организационные вопросы (где, когда, что подготовить, где прорекламирровать и пр.)

2. Собирайте сообщество единомышленников. Клуб — это, в первую очередь, его участники, люди, которые приходят на встречи, которым интересно вместе: у них есть заинтересованность что-то взять, чему-то научиться, а может, и чем-то поделиться в ответ.

Необходимо понять потребности и желания людей: что им нужно от клуба? Что им хотелось бы видеть происходящим в клубе?

Эти вопросы можно задавать на первых же встречах напрямую (да и потом периодически повторять). Хорошо, если удастся достичь того, чтобы люди чувствовали себя в клубе «своими» и старались внести в его жизнь свой вклад. Всегда оказывается, что нечто, известное и привычное кому-то из участников, — удивительное и неожиданное открытие для других.

3. Программа встреч. Желательно очертить круг тем и вопросов, вокруг которых будет вращаться жизнь клуба. Составьте список людей, которых было бы интересно пригласить для проведе-



А. Велитов. Семь рекомендаций

ния лекций и мастер-классов. Это могут быть не только художники, но и люди из смежных областей, таких как графический дизайн, иллюстрация, каллиграфия, книгопечатное и издательское дело, компьютерные игры, мультипликация, сценарное мастерство, режиссура, кинематограф, реклама, литература.

4. Выберите частоту и регулярность встреч (к примеру, один или два раза в месяц; чаще – будет сложнее и меньше времени на подготовку).

Регулярность очень важна, она задаёт ритм. Задайте формат встреч. Люди должны приблизительно понимать, что их ожидает на каждой встрече. Но в то же время, оставляйте место для сюрпризов.

Хорошо, если у клуба появятся свои традиции (например, все встречи нашего Клуба начинаются со звона бронзового колокольчика, а в середине вечера, в перерыве между выступлениями, участники пьют чай с принесёнными печеньем и конфетами).

5. Общее дело. Практическое общее дело объединяет сообщество. Это может быть подготовка совместного сборника комиксов, комикс-битва с целью оттачивания навыков, создание тематической выставки, фестиваля или что-то другое.

6. Создавайте творческую атмосферу. Это очень тонкое и хрупкое понятие. Атмосфера клуба должна способствовать раскрытию людей. Чтобы человеку, попавшему в неё, и самому захотелось что-то сделать: нарисовать комикс, придумать сценарий и т.д.

Комикс-клуб – это место, куда можно прийти для общения с единомышленниками, обменяться новостями, порисовать, подурачиться, отдохнуть душой

и в то же время провести время с пользой для себя, узнать что-то новое, поделиться чем-то своим: впечатлениями от свежепрочитанных книг или журналов, освоенным полезным навыком рисования или поразившим сценарным ходом и т.д.

7. Наладьте информационную поддержку клуба: создайте рассылку между членами клуба, своевременно информируйте участников о мероприятиях и проектах клуба.

Пишите отчёты о встречах и публикуйте их в специальном блоге, посвящённом жизни вашего клуба.

Это будет что-то вроде летописи жизни вашего сообщества. В этом же блоге или на сайте вы сможете собирать полезные материалы, расшифровки или тезисы прошедших лекций и мастер-классов.

Так о вас смогут узнавать новые люди. Возможно, это вдохновит кого-то на создание собственного Комикс-клуба – уже по примеру вашего!



Региональные клубы любителей комиксов

Бытует расхожее мнение: мол, комиксами у нас в стране мало интересуются, «культура не приживётся» и так далее. Это всё, конечно, ерунда. Интерес к рисованным историям в стране растёт с каждым годом.

Если раньше отечественные авторы не находили поддержки просто потому, что некому было по достоинству оценить их труды, то сейчас с этим гораздо проще. Квалифицированный читатель комиксов — это уже не редкость.

Сухое выражение, верно, зато — ёмкое, и означает оно умение разбираться в качестве предлагаемого произведения на уровне гораздо более глубоком, нежели «а мне понравилось/не понравилось»; людей, которые им обладают, и впрямь стало больше!

И комиксы доступны не только в паре-тройке крупных городов: новые специализированные магазины открываются ежемесячно. Обыкновенно, именно вокруг магазинов начинается региональная комикс-активность. С комиксами не бывает любви на расстоянии — они должны быть под рукой, поэтому магазины, так или иначе, порождают региональные клубы и спонсируют фестивали. Случается и обратное.

Клуб любителей комиксов — одно из самых важных звеньев в построении отечественной индустрии, потому что живое общение — двигатель культуры. Одиночек-энтузиастов на территории страны хватает, а вот клубов, поддерживаемых такими энтузиастами и способных организовать мероприятия, связанные с комиксами, заинтересовывать людей и вовлекать их в свои ряды, пока не очень много. Но все они очень ценны.

Раздел
четвёртый,
информационный

Региональные клубы любителей комиксов

Предупреждение: этот материал составлен с помощью людей, откликнувшихся на наш запрос. Если ваш клуб, фестиваль или подобное объединение остались без внимания, то не стоит впадать в отчаяние: просто сообщите нам, что вы существуете.

Владимир

Клуб любителей комикса и визуальной культуры «Ко-Микс»

Организован Анастасией Королёвой и Екатериной Игнатовой в ноябре 2014 г. Работа клуба ведётся при активной поддержке сотрудников Владимирской областной библиотеки для детей и молодёжи, а также владимирского магазина комиксов «Swarley».

В Интернете: vk.com/club85382554

Датой основания владимирского «Клуба любителей комиксов и визуальной культуры» можно считать дату первой встречи клуба — 6 ноября 2014 г. Гостиюми и ведущими этого мероприятия стали администратор сообщества «Old Komix» Кирилл Кутузов и художник-комиксист Дмитрий Дубровин («Летон5ку»). Кирилл прочёл лекцию об истории американской комикс-индустрии, а Дмитрий рассказал о том, как он работает над созданием комиксов, ответил на вопросы начинающих художников и просто общался со всеми любителями рисованных истории. На этой же встрече было решено продолжать работу клуба на базе Владимирской библиотеки.

Воронеж

Воронежский Комикс-Клуб

Организован Дмитрием Дьяконским и Артёмом Лахиным осенью 2011 г. Сотрудничает с Библиотекой им. Андрея Платонова. Участники клуба делают собственные комиксы, записывают подкаст «Адская кухня».

В Интернете: vk.com/vrnclub

Казань

В Казани в апреле 2014 г. открылось

сразу два магазина комиксов, каждый из которых проводит для своих посетителей тематические встречи и лекции.

Bazinga Shop

Магазин комиксов и атрибутики, совмещённый с доступной для покупателей библиотекой комиксов. В настоящий момент находится по адресу ТЦ Sagitta, ул. Университетская, 10 (этаж 3, офис 309). Вход в библиотеку платный, кроме коллекции комиксов в распоряжении посетителей чай, игровые приставки и настольные игры.

В Интернете: vk.com/bazinga_kzn

Chulan

Магазин комиксов, находящийся по адресу ул. Островского, 23 (вход со двора через дверь с вывеской «SF School»). В магазине устраивают встречи любителей комиксов, регулярные кинопросмотры.

В Интернете: vk.com/chulanstore

Курган

Курганский Комикс Клуб «ККК»

Организован в декабре 2014 г. художником Андреем Ильиных. Работает при центральной городской библиотеке им. В.Маяковского. Встречи клуба проходят по субботам, члены клуба учатся работать над собственными комиксами, а также изучают российский и зарубежный опыт создания комиксов.

В Интернете: vk.com/clubtryco

Москва

Центр комиксов и визуальной культуры Российской государственной библиотеки для молодежи

Центр был организован в августе 2010 г. по инициативе Александра Кунина.

Раздел четвёртый, информационный

И по-сути стал первым специализированным отделом комиксов за всю историю библиотечного дела в России. Работают Московский клуб любителей комиксов (рук. Алим Велитов), клуб истории американского комикса «Четвёртая стена» (рук. Алексей Волков), клуб любителей восточной культуры и манги Hibari (рук. Лидия Бабинцева) и др.

Фонд насчитывает более 4 500 единиц хранения (книги и журналы комиксов). При поддержке Центра проводится Московский международный фестиваль рисованных историй «КомМиссия». Также Центр поддерживает связи с издательствами и московскими магазинами комиксов «Чук и Гик», «BizarreBook», «Rocket Comics», «КАДР» и др.

В Интернете: izotext.rgub.ru

Мурманск

Клуб любителей комиксов

Организован в феврале 2013 г. Александрой Дмитриевой. Сотрудничает с Мурманской областной детско-юношеской библиотекой.

В Интернете: vk.com/murmanskcomix

Клуб работает уже более двух лет, в январе 2015 г. под его эгидой прошёл фестиваль **PolarFest** – как написали сами организаторы: «Самый первый и Самый большой на сегодняшний день Фестиваль Популярной Культуры (Комикс, Гик и прочая и прочая) ЗА ПОЛЯРНЫМ КРУГОМ, объединяющий поклонников, фанатов и любителей кино, тв-сериалов, советской мультипликации и западной анимации, робототехники, легио, литературы, видеоигр, комиксов, рисованных историй, рассказов в картинках, графики, аниме, манги, настольных игр и других видов массовых и немассовых искусств».

Екатеринбург

URARU MANGA (пер. с яп. «Уральская манга»)

Основан в 2011 г. Екатериной Шагиевой, Журавлевой Надеждой, Нестеровой Анастасией при помощи «Фабрики Комиксов» и библиотеки им. Белинского. Встречи проходят в библиотеке им. Белинского 2 раза в месяц по воскресеньям с 11:00 до 14:00.

В Интернете: vk.com/uratumanga

Все началось с подачи Фёдора Еремеева, директора екатеринбургского издателя «Фабрика комиксов». Он подал идею о клубе, помог связаться с библиотекой. Первая встреча друзей-художников состоялась в кафе, там они придумали название и концепцию. Самым важным для них тогда было создать уютный клуб с чаем и плюшками, где художники смогли бы встречаться, вместе рисовать и вдохновляться, а также проводить обучающие мастер-классы.

Уральский Комикс-центр

Основан летом 2015 г. Константином Дубковым. Базируется в Свердловской областной библиотеке для детей и юношества. Является объединяющим центром для комикс-сообщества. Выполняет просветительскую функцию: знакомит жителей Екатеринбурга и области с комикс-культурой разных стран. В Центре проходят открытые встречи, посвящённые той или иной комикс-теме, выступают специально приглашённые гости. Центр располагает постоянно пополняемым фондом комиксов из разных уголков мира.

В Интернете: vk.com/uralcomicscenter

Орёл

Орловский Комикс-Клуб

Организован в мае 2010 г. художником Захаром Ящиным, работавшим над комиксами издательств «Бумкнига», «Карьера Пресс» и «Корпус» (в основном как специалист по шрифтам).

В Интернете: vk.com/club18154737

Региональные клубы любителей комиксов

Пенза

Пензенская библиотека комиксов

Основой фонда является личная коллекция художника-комиксиста и педагога Рашида Янова. Для публики библиотека открыта с сентября 2012 г. и располагается в отдельной комнате Пензенской областной библиотеки им. М.Ю. Лермонтова. (Пр. Строителей 168 а). Поскольку это частное собрание, то пополняется оно за счёт даров и средств Рашида. В библиотеке регулярно проходят встречи и мастер-классы.

Режим работы зала: пятница и воскресенье с 13- 18 ч.

В Интернете: vk.com/club58971177

Ростов-на-Дону

Клуб любителей комиксов

Организован в августе 2014 г. Никитой Чередниковым и Сергеем Савченко. Участники встреч клуба записывают подкасты с обсуждениями новостей и классики комикс-индустрии и проводят встречи в тайм-кафе «Настроение».

В Интернете: vk.com/comicsfunclubrnd

Самара

Самарский комикс-клуб

Организован в феврале 2014 г. Александром Козловым, администратором проекта «Авторский Комикс» (acomics.ru), при поддержке Самарской областной Юношеской библиотеки.

Клуб проводит регулярные тематические встречи, на базе библиотеки функционирует Уголок комиксов. Участники клуба – авторы и организаторы самарского фестиваля **Выставка Авторского Комикса (2013-2015)**, который проходит каждый год в августе.

В Интернете: vk.com/samaracomics

Самарский Комикс-Клуб – группа, которая объединяет авторов и любителей

комиксов из Самарской области. Цели деятельности СКК:

- встречи, общение и весёлое времяпрепровождение в компании единомышленников;

- отслеживание связанных с комиксами мероприятий и явлений, случающихся в Самарской области (по возможности поддержка и участие);

- организация и проведение собственных мероприятий, направленных на популяризацию комиксов как таковых, а также помощь молодым авторам.

Санкт-Петербург

Библиотека комиксов

Организована в 2012 г. по инициативе Дмитрия Яковлева в структуре ЦБС им. Лермонтова, в филиале по адресу ул. 7-я Красноармейская, д. 30. В ней представлены американские, европейские, азиатские и русские комиксы, – в общей сложности около 3000 книг на разных языках в свободном доступе. Коллекция постоянно пополняется.

Кроме того, в библиотеке регулярно проводятся встречи, посвящённые культуре графических романов, а также профессиональные мастер-классы. Библиотека сотрудничает с Международным фестивалем рисованных историй «Бумфест» и является центром активности Санкт-Петербургского комикс-сообщества.

Страница в Интернете: vk.com/comics_library

P.S.: Друзья, если ваш клуб не представлен в этом списке, расскажите нам о себе! Для связи: kunin@rgub.ru

СОДЕРЖАНИЕ

А. Кунин. К читателю!	3
Раздел первый, междисциплинарный	
Е. Харитонов. Историко-критический обзор фантастического комикса	5
К. Кутузов. Classics Illustrated и другие попытки пересказа классической литературы языком американского комикса	24
А. Волков. Комиксы и анимация в Америке: 1911 — 1960 гг.	29
Раздел второй, теоретический	
А. Волков. Периодизация американских комиксов	34
А. Волков, К. Кутузов. Позвольте представиться: Доктор Люцид	42
БОНУС! «Доктор Люцид». Д. Дьяконский, В. Легостаев	44
Раздел третий, аналитический	
А. Воронкова. Кому и зачем нужны социальные рисованные истории	61
БОНУС! «Такой же, как и все». В. Лопатин	68
И. Матыцина. Дональд Дак по-шведски. Об использовании комиксов при обучении иностранному языку и переводу	84
Д. Дмитриева. Суперзлодеи	88
БОНУС! «Стрипы про Виталия». Дм. Нарожный	98
Раздел четвёртый, информационный	
А. Воронкова. Комитека в Испании	105
А. Воронкова. Корейский музей и библиотека комиксов в Бучхоне	112
А. Велитов. Семь рекомендаций на тот случай, если вы решили организовать свой клуб любителей комиксов	117
Региональные клубы любителей комиксов	121



ИЗОТЕКСТ

СТАТЬИ И КОМИКСЫ

Макет, составление и вёрстка

А. Кунин

Комментарии, редактура, корректура

О. Шамарина

В оформлении обложки
использована работа «Мурнау»

А. Трошина

Подписано в печать 28.12.14. Формат 70x100 1/16
Российская государственная библиотека для молодёжи
107061 Москва, ул. Б. Черкизовская, д. 4., корп. 1.

Официальный сайт РГБМ: rgub.ru
Электронный каталог РГБМ: opac.rgub.ru
Информационно-справочный портал: library.ru
Методобъединение. Для библиотек,
работающих с молодежью: vmo.rgub.ru

Сайт Центра комиксов и визуальной культуры:
izotext.rgub.ru
Странички Центра в соцсетях:
<https://www.facebook.com/izotext>
<http://vk.com/izotext>

Для связи: izotext@rgub.ru
Персональный блог А. Кунина: www.chedrik.ru