

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Российская государственная библиотека для молодёжи

Институт этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН

ИЗОТЕКСТ — 2020

Материалы
V Российской международной
конференции исследователей
рисованных историй
6 — 7 ноября 2020

МОСКВА
2020

**ББК 85.15 я 6
И 38**

*Публикуется в соответствии с планом
научно-исследовательских работ Института этнологии
и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая
Российской академии наук
Утверждено к печати Ученым советом ИЭА РАН*

Рецензенты:
кандидат исторических наук Д.А. Трынкина
кандидат искусствоведения С.И. Серов

Ответственные редакторы — А. Кунин, А. Плеханов
Оформление обложки — А. Акишин

Изотекст—2020: Материалы V Российской международной конференции исследователей рисованных историй. Москва, 6—7 ноября 2020 г. / Рос.гос. б-ка для молодежи; Отв. ред. А.И. Кунин, А.А. Плеханов. — Москва : Рос. гос. б-ка для молодёжи; ИЭА РАН, 2020. — 216 с.

ISBN 978-5-6045372-0-6

В сборник вошли материалы выступлений юбилейной Пятой научной конференции «Изотекст», посвященной проблематике рисованных историй (в т. ч. комиксов, манги и т. п.) в контексте книжного дела и смежных областей знания.

Сборник адресован специалистам книжного дела, антропологам, культурологам, профессиональным авторам-комиксистам, а также любителям рисованных историй и широкому кругу читателей. Содержит материалы научно-го, научно-методического, справочного и рекомендательного характера.

ISBN 978-5-6045372-0-6

© Российская государственная библиотека для молодежи, 2020.
© Институт этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН, 2020.
© Коллектив авторов, 2020.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ. ОТ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ К ИЗОТЕКСТАМ	5
--	---

Раздел I КОМИКСЫ, МАНГА И РИСОВАННЫЕ ИСТОРИИ В СОЦИАЛЬНОМ КОНТЕКСТЕ

<i>Кунин А.И.</i> Опыты научного исследования комиксов в России	12
<i>Бобылев И.В.</i> Графическое повествование. Проблемы перевода	21
<i>Alaniz J.</i> 'Fragging' The Afghan War: Red Blood	48
<i>Плеханов А.А.</i> Великая Отечественная война в комикс-репрезентациях: советская героика vs биографическая критичность	76
<i>Моррис М.-В.В.</i> Туата Де Дананн в комиксах — ирландских и не только	85
<i>Асмолов К.В., Шкатов Д.Е.</i> Введение в мир северокорейских комиксов	100
<i>Урусова Е.А., Хусяинов Т.М.</i> Мэгг, Могг и Сова выходят из «Чулана»	115
<i>Соколовский И.В., Воронов А.С.</i> “There’s something out there waiting for us, and it ain’t no man...”: концепт примитивизма и репрезентация субалтер- нов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)	125
<i>Чернова М.А.</i> Презентация эпического героя в медиасреде (на примере Марко Королевича)	139
<i>Доржихандаева А.В.</i> Графическая адаптация романа Харпер Ли «Убить пересмеш- ника»: нарративный анализ макета	158

Раздел II
ИЗОТЕКСТЫ. ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ВИЗУАЛЬНОЙ
И ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЫ

Пушкарёва Н.Л.

Гендерная экспертиза визуальных источников по истории
плена и интернирования (советские женщины и пленные
японцы, 1945-1956) 168

Белгородская Л.В.

Повседневная жизнь Китая XIX в. в американской части
коллекции рисунков красноярского купца-библиофила Г.В.
Юдина 174

Прокофьева В.Ю.

Тематическое развитие и жанровая трансформация мема
«Наташа и коты» 183

Артамонов Д.С., Тихонова С.В.

Визуализация исторической памяти в интернет-мемах 195

Борисова А.М.

Жанр хоррор как источник философии (на примере про-
изведений популярной культуры XX-XXI века) 204

Contents 213

ВВЕДЕНИЕ. ОТ РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ К ИЗОТЕКСТАМ

Представляем вниманию читателей материалы юбилейной пятой конференции, состоявшейся 6-7 ноября 2020 года в Москве. Российская международная научно-практическая конференция «Изотекст» посвящена изучению культуры рисованных историй (американские комиксы, европейские, азиатские и российские рисованные истории и т.п.). С 2020 г. тематика конференции расширилась, включив в свою программу выступления, посвящённые другим видам изотекстов.

Само слово «изотекст» было введено в оборот А.И. Куниным в 2010 году для обозначения всего спектра произведений и изданий, основное содержание которых по форме и специфике организации повествования отсылает к комиксу. То есть повествование опирается на визуальный ряд, в котором изображения могут брать на себя функции вербального текста, причём иллюстративная роль изображения в подобных случаях не является основной. Таким образом, под изотекстом можно подразумевать как, собственно, комиксы (в том числе рисованные истории, мангу, графические романы и т.п.), так и графические репортажи, рисованный лубок, книжки-картинки, отдельные виды фотоочерков (фотокомиксы), а также проекты в области карикатуры, книги художника и книжного дизайна. Примеры изотекста можно обнаружить и за пределами книжного пространства — в архитектуре, современном искусстве, дизайне городской среды и т.д.

Конференция «Изотекст» была учреждена Российской государственной библиотекой для молодёжи (РГБМ) и впервые проведена в 2016 году с целью создания научной площадки, способной объединить книговедов, лингвистов,

антропологов, культурологов, философов, а также исследователей из самых разных областей знания, чья сфера научных интересов так или иначе связана с какими бы то ни было формами бытования изотекста.

Начиная с февраля 2020 года, «Изотекст» проводится совместно РГБМ и Институтом этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая Российской академии наук (ИЭА РАН). Кураторами конференции являются руководитель Центра рисованных историй РГБМ Александр Кунин и к.и.н., научный сотрудник Центра этнополитических исследований ИЭА РАН Артемий Плеханов. Учитывая специфику учреждений, выступающих организаторами проекта, ключевыми аспектами конференции стали книговедческий и антропологический, что выразилось в темах докладов и содержании сборника материалов конференции.

Для участия с выступлениями было принято порядка 30 заявок. Часть из них была сопровождена расширенными тезисами и научными статьями, которые и составили содержание настоящего сборника. Для удобства все материалы сгруппированы по двум блокам. В первый — **«Комиксы, манга и рисованные истории в социальном контексте»** — вошли материалы, в которых анализируются издания комиксов в различных аспектах. Открывает этот блок работа А.И. Кунина, в которой даётся попытка обзора отечественного научного дискурса, предшествовавшего конференции «Изотекст». Рассмотрены основные научные труды российских учёных (филологов, лингвистов, философов), посвящённые комиксам и опубликованные в России в конце 1990-х — начале 2000-х годов. Таким образом предлагается оценить общий научный бэкграунд в нашей стране, опираясь на который возможно формирование отечественной дискуссии в области Comics Studies и, более широко, в области изучения различных форм изотекста. На этом фоне дальнейшие материалы сборника дают ощущение комплексности изотекста как научной проблемы и демонстрируют многогранность современных подходов в её изучении.

Независимый исследователь И.В. Бобылев в статье «Графическое повествование: проблемы перевода» рассматривает специфику перевода графического повествования из одной художественной системы в другую. Анализируется многолетняя работа Э.Е. Беньяминсона над «Сказкой про коротышку – зелёные штанишки» Ж. Гривы. Обсуждаются созданные художником: иллюстрации (1982), диафильм (1985), мультипликационный фильм (1987) и книжка-картинка (1990). Подробно рассмотрены особенности изобразительной драматургии рисованных историй в контексте взаимоотношений экранных искусств и книжной формы. Статья Хосе Аланиза, доктора философии и профессора Вашингтонского университета (Сиэтл, США), «'Fragging' The Afghan War: Red Blood» посвящена комиксу «Красная кровь», который публиковался в 1990-х в журнале «Велес». В комиксе представлены сюжеты, основанные на событиях Афганской войны (1979-1989), рассказанные очевидцами, комиксистами И. Ермаковым и И. Кожевниковым. Х. Аланиз предваряет своё исследование анализом места Афганской войны в социокультурном контексте 1990-х годов в России, в том числе и в комиксах других авторов, работавших в те годы. Тему войны продолжает А.А. Плеханов в статье «Великая Отечественная война в комикс-репрезентациях: советская героика vs биографическая критичность», анализируя рефлексию отечественных комиксистов на тему Великой Отечественной войны. Анализируя комиксы, посвящённые Великой Отечественной войне, автор обращает внимание на редуцирование авторами советского литературного канона, использование образов западной и отечественной поп-культуры и продолжающуюся десакрализацию темы памяти о войне.

Статья доцента кафедры культурологии и социальной коммуникации ИОН РАНХиГС М.-В.В. Моррис посвящена изображению Туата Де Дананн – мифологических обитателей кельтского Иного мира – в комиксах, как ирландских, так и мировых. Во введении кратко представлен диахронический анализ представлений о Туата Де Дананн в ирланд-

ской традиции. Далее рассматриваются примеры изображения Туата Де Дананн в мейнстримных американских и европейских комиксах и, наконец, в рамках, собственно, ирландской комикс-сцены. Делаются выводы о диахронической преемственности изображения Туата Де Дананн в комикс-культуре по отношению к устной и литературной традиции конца XIX – начала XX века. Продолжает тему исследования зарубежного комикса работа «Введение в мир северокорейского комикса» ведущего научного сотрудника Центра корейских исследований Института Дальнего Востока РАН А.К. Асмолова и студента факультета международных отношений МГИМО МИД России Д.Е. Шкатова. В ней они актуализируют проблему комикса в такой закрытой стране, как КНДР. В статье изучаются вопросы распространённости комиксов в Северной Корее, их жанровое разнообразие и портрет читателя.

Следующая группа материалов данного блока посвящена социальным, литературоведческим и филологическим аспектам изучения переводных изданий комиксов. Так, старшие преподаватели департамента социальных наук НИУ ВШЭ (Н. Новгород) Е.А. Урсова и Т.М. Хусяинов в статье «Мэгг, Могг и Сова выходят из “Чулана”» через рамку современных психологических и социологических концепций рассматривают творчество С. Хансельманна. И.В. Соколовский, аспирант НИУ ВШЭ, и А.С. Воронов, аспирант ИСАА МГУ имени М.В. Ломоносова, в статье «“There’s something out there waiting for us, and it ain’t no man...”: концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе “Хищник” (1989-1999)» рассматривают, как именно концепт примитивизма и ориенталистские тропы о субалтернах повлияли на формирование комиксов по франшизе. В статье рассмотрены комиксы, выходившие с 1989 по 1999 гг. и включённые в четыре тома издания Omnibus от издательства Dark Horse. А.В. Доржихандаева, студентка второго курса бакалавриата НИУ ВШЭ, изучает способы адаптации литературного нарратива при помощи визуальных средств графического издания в статье «Гра-

фическая адаптация романа Харпер Ли “Убить пересмешника”: нарративный анализ макета». Завершает данный раздел статья к.и.н. М.А. Черновой «Марко Королевич как персонаж массмедиа». Автор рассматривает особенности репрезентации персонажа южнославянского эпоса в сербоязычной медиасреде.

Второй блок материалов сборника — **«Изотексты: общие вопросы популярной и визуальной культуры»** — предлагает палитру взглядов на изотекст. Открывается раздел статьей д.и.н., проф., зав. Центром гендерных исследований ИЭА им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН Н.Л. Пушкарёвой «Гендерная экспертиза визуальных источников по истории плена и интернирования (советские женщины и пленные японцы, 1945-1956 г.г)». В ней рассматриваются мемуарные источники в контексте антропологии повседневности. Исследованию художественной коллекции по этнографии Китая из собрания купца-библиофила Г.В. Юдина, находящейся в настоящее время в библиотеке Конгресса США, посвящена статья д.и.н., проф. кафедры истории России Гуманитарного института Сибирского федерального университета Л.В. Белгородской.

Другую группу материалов представляют публикации, посвящённые репрезентации визуальных образов в современном контексте. Так, в статье проф. Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения В.Ю. Прокофьевой «Тематическое развитие и жанровая трансформация мема “Наташа и коты”» рассматриваются изначальные изображения мема и их варианты, отражающие события в стране и в мире. Проанализированы его визуальный и текстовый компоненты, обоснованы причины его популярности, представлены жанровые трансформации мема в тесты, учебные тренажёры, логотип, заставочную картинку, песню. Проф. кафедры теоретической и социальной философии Саратовского национального исследовательского государственного университета С.В. Тиханова и доцент кафедры социальных коммуникаций того же университета Д.С. Артамонов продолжают тему интернет-мемов. В их

статье «Визуализация исторической памяти в интернет-мемах» анализируются способы визуализации истории и технологии конструирования исторической памяти. Приводится в пример кейс о соединении образов Петра I и Шрека в мемах про болото и Санкт-Петербург, в которых отразились мифологизированные представления интернет-пользователей об эпохе петровских преобразований.

Завершает блок публикация магистра философского факультета МГУ им М.В. Ломоносова А.М. Борисовой «Жанр хоррор как источник философии (на примере произведений популярной культуры XX-XXI вв.)». «Для того чтобы рассмотреть ужас сквозь оптику философии в данной работе совершается попытка определения, что есть «ужас»: то есть как мы в принципе можем о нём говорить, что он значит для нас и с помощью каких инструментов мы можем работать с этим понятием. Для более наглядного разбора выдвигаемых тезисов разбираются кейсы из популярной культуры XX-XXI вв.: кинофильмов, комиксов, манги и произведений японской анимации», — сообщает автор.

Таким образом сборник материалов юбилейной Пятой международной конференции исследователей рисованных историй «Изотекст» представляет палитру взглядов на исследуемое явление с позиции учёных различного уровня и профиля. Мы надеемся, что данное издание послужит научным и методическим материалом для исследователей многообразия видов изотекста и станет очередным шагом на пути формирования нового исследовательского направления в отечественной науке.

А.И. Кунин
А.А. Плеханов

РАЗДЕЛ I

КОМИКСЫ, МАНГА И РИСОВАННЫЕ ИСТОРИИ В СОЦИАЛЬНОМ КОНТЕКСТЕ

ОПЫТЫ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ КОМИКСОВ В РОССИИ

Кунин Александр Иванович,
руководитель центра рисованных историй и изображений
Российской государственной библиотеки для молодёжи.

***Аннотация:** Статья посвящена первым российским исследованиям в области комикса. Отдельно рассматриваются научные труды Е.В. Козлова, А.Г. Сонины и К.В. Поляковой как наиболее общие исследования, ключевым аспектом в которых являются сущностные вопросы природы комикса, его специфика как явления культуры и искусства. Данная публикация призвана аргументировать, что комикс в отечественном научном дискурсе представлен с 1999 года и при всей неоднозначности первых опытов исследования комикса в российской науке современные учёные могут опираться на более чем 20-летнюю историю Comics Studies в России.*

Ключевые слова: комикс, рисованная история, графический роман.

Первые опыты научного анализа комиксов в отечественной практике начали предприниматься в конце 1990-х гг. Эти исследования осуществлялись в атмосфере, в которой комикс не являлся естественной частью социокультурной действительности в России: не было групп читателей, осознающих себя поклонниками данного направления в книжной культуре, комиксы не были выделены в ассортименте книжных магазинов и в фондах библиотек и т.п. Русскоязычные издания комиксов представляли собой преимущественно переводные произведения, а публикации работ отечественных авторов-комиксистов имели случайный

характер и не подвергались системному отбору и анализу исследователями. Массив изданий комиксов в его глобальном, общемировом разнообразии был известен исследователям выборочно.

К 2020 году ситуация в области научного изучения комиксов изменилась: сами рисованные истории стали актуальной составляющей социокультурной действительности современного читателя, в достаточной мере представлены иностранные разработки в области исследования комиксов, наличествуют социальные, образовательные и научные институты, обеспечивающие молодым отечественным исследователям погружение в общемировую научный контекст. В этом контексте представляется особенно актуальным дать представление о пути развития научной мысли в области изучения комиксов, предшествующем современному положению. Это позволит сформировать целостное представление о развитии научной мысли в области изучения комикса как полидисциплинарного явления в России.

Итак, в области научного осмысления отечественными учёными природы комикса в 1990-х — 2000-х гг. можно выделить несколько научных работ, опираясь на которые можно судить как о трансформации взглядов и подходов в исследовании комикса в России, так и об изменении социокультурного статуса объекта исследования и междисциплинарного контекста, в котором комикс предлагали рассматривать учёные. По данным каталога диссертаций РГБ в период с 1990-х по настоящее время в России было защищено семь диссертаций, посвящённых комиксам. Здесь рассмотрим некоторые из них, исходя из новизны и уникальности предлагаемых в этих работах материалов и выводов.

В 1999 г. были защищены сразу две кандидатские диссертации по филологическим наукам, посвящённые комиксам: Е.В. Козлов рассматривал коммуникативную природу комикса, а А.Г. Сонин исследовал комикс как знаковую систему.

В работе Е.В. Козлова «Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах» предлагается рассматривать комикс как «вербо-иконическое сообщение». То есть как синтетическое произведение, представляющее собой результат взаимодействия вербального и иконического. Такой подход был новым для отечественной практики, ведь прежде предполагалось, что изображение в книге выполняет сугубо иллюстративную функцию по отношению к тексту [4]. В попытках вывести определение комикса автор предлагает следующее: «Комикс является вербо-иконическим сообщением, текстуальность которого (и шире — коммуникативность) строятся на конструктивном взаимодействии единиц гетерогенных семиотических практик, реализуемых в пределах его формальной организации, состоящей из трёх информационных рядов: буквенного текста, графики и параграфики» [1, с. 8].

Несмотря на попытку представить комикс в качестве самостоятельного произведения, Е.В. Козлов не даёт убедительной аргументации в защиту этого положения, объясняя принципиальную разницу между комиксом и книжной иллюстрацией только тем, что «графическая часть занимает, по меньшей мере, равную вербальному компоненту часть сигнификативного пространства комикса» [1, с. 17].

Исследуя структуру комикса он выделяет три составляющие: буквенный текст, графику и параграфику. Такой подход обусловлен лингвистическим контекстом исследования, о чём свидетельствует набор теоретической литературы, на которую опирается автор. Теоретический базис Е.В. Козлова можно разделить на несколько групп: лингвистика и семиотика текста, лингвистика дискурса; генеративная семиотика и структурная лингвистика; лингвистическая теория эмоций в её текстовом преломлении; семиотические исследования комиксов; исследования по паралингвистике [1, с. 6].

Однако есть повод предположить, что непосредственно с зарубежными исследованиями в области комиксов автор

на момент написания диссертации не был знаком достаточно глубоко. В числе прочего, он опирается только на одну и весьма общую публикацию французского исследователя Т. Грёнстена [5]. Но имя Грёнстена было известно уже в 1992 году благодаря защите в Тулузском университете его научной работы о комиксах «Пространственно-тематическая система комиксов» (*Le système spatio-topique de la bande dessinée*). А в 1996 году в Тулузе он защитил докторскую диссертацию, которая под названием «Система комиксов» (*Système de la bande dessinée*) была опубликована в 1999 году [6]. Также вызывает сожаление, что Е.В. Козлов не упоминает имени представителя школы семиотики философа Р. Барта учёного Б. Питерса (Benoît Peeters), методично занимавшегося исследованием комикса как семиотической системы, о чём, кстати, упоминает Т. Грёнстен в статье *Plaisir de la bande dessinée* [7]. Из крупных американских авторов Е.В. Козлов касается только У. Айснера, ссылаясь на французское издание его книги [8], которая вышла на английском языке ещё в 1985 году под названием «Комикс и последовательное искусство» (*Comics and Sequential Art*).

В качестве источников в исследовании Козлова использовалось порядка 200 изданий французских рисованных историй, на примере которых автор обосновывает своё представление о комиксе как вербо-иконическом сообщении и выделяет его морфологические особенности.

По мнению Е.В. Козлова, комикс в глобальном смысле, как поликодовое явление, строится из культурных и технических кодов. К культурным кодам он относит идеологический, моральный и жестовый. К техническим кодам — код рисунка (включая особенности репрезентации изображаемого — художественный стиль, цвет и т. п.), кинематографический код (монтаж кадров, планов и ракурсов), идеограмматический код (звукоподражания, линии движения и прочие идеограммы, используемые в комиксе) и языковой код.

Анализируя морфологию конкретного комикса как произведения он выделяет буквенный текст, состоящей из ав-

торской речи и речи персонажей. Различие между этими двумя видами речи выражается в их оформлении. Так, речь персонажа представлена в рамках кадров комикса и размещена в специальных облачках, филактерах. Задача буквенного текста, резюмирует Козлов, служить снятию многозначности, возникающей при интерпретации визуального ряда комикса.

Графика — следующий смыслообразующий слой, состоящий из планов и ракурсов. Козлов выделяет семь планов: панорамный, общий, средний, ближний (или первый план), крупный (изображение головы персонажа), детальный или очень крупный (часть лица, тела и т. п.) и американский план (изображение фигуры до колен, чтобы в высвободившемся пространстве кадра можно было бы разместить большие баблы с текстом). Ракурсы — это виды, соответствующие условному положению камеры (зрителя) по отношению к изображаемому объекту. Козлов выделяет обычный, ординарный ракурс — на уровне изображаемого объекта; вид сверху и вид снизу.

Наконец, третий смысловой слой комикса — параграфика. К этой группе исследователь относит звукоподражания, выделяя их в четыре вида: отрывистые, приглушённые, звенящие и хлопающие (в том числе чавкающие и т. п.). Также к параграфике относится шрифт (формат, кегль, начертание), идеограммы, кадр (как мельчайшая единица текстового членения) и филактер.

Примечательно, что полосу, страницу комикса, Козлов рассматривает не как элемент архитектуры комикса, а как единицу, не имеющую смыслового значения для произведения.

Развитие взглядов на комикс в работах А.Г. Сони́на

Несколько другой взгляд на морфологию комикса предлагает А.Г. Сонин, защитивший в том же 1999 году кандидатскую диссертацию по филологии под названием «Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов».

По мнению А.Г. Сониной, базовым содержательным компонентом комикса является кадр. В контексте своей работы исследователь применяет к этому понятию формулировку «графическое пространство речевого компонента», или ГПРК. Своего определения комикса он не предлагает, но ссылается на слова уже упоминавшегося выше Б. Питерса:

«...Сегодня почти все теоретики согласны с тем, что говорить о комиксе можно при наличии трёх компонентов: последовательность кадров, соотношение текста и рисунка, техническое размножение» [2, с. 18].

Также, ссылаясь на Б. Питерса, А.Г. Сонин отмечает важное качество, свойственное исключительно комиксу — «каждый кадр должен содержать упоминание о предыдущем и вызывать последующий» [2, с. 60]. В числе прочего автор диссертации допускает, что в качестве содержательных компонентов комикса могут рассматриваться страница и разворот, но не углубляется в исследование роли этих компонентов.

При анализе кадра комикса выделяются пиктографические компоненты, вербальные и синкретические. К пиктографическим он относит «внешние» элементы (графическая структура кадра, выраженная в движении планов и ракурсов) и «внутренние», участвующие в смыслообразовании внутри кадра (штрихи, окружающие героев, и линии, передающие движения объектов внутри кадра [2, с. 68-86]). Цвет он также предлагает рассматривать в качестве пиктографического компонента, имеющего основные функции — смыслопорождающую и структурирующую. К вербальным компонентам кадра А.Г. Сонин относит речитативные (комментарии рассказчика) и звучащие (речь персонажей и звукоподражания). К синкретическим компонентам — идеограммы как таковые и идеограмматические ситуации, когда текст берёт на себя функции изображения и наоборот.

Наконец, в этом ряду диссертаций следует отметить работу К.В. Поляковой «Становление семиотической системы

американского комикса и японского манга», которую она защитила в Санкт-Петербурге в 2004 году. В своей работе она опирается на диссертации предшественников (Козлова и Сониной), но предлагает свои выводы относительно природы комикса и его элементарных составляющих.

Подходы к изучению комикса в работе К.В. Поляковой

Применительно к комиксу К.В. Полякова использует лингвистический термин «креолизированный текст», подразумеваемая под этим вид текста, «в котором визуальный и вербальный компонент являются одинаково существенными элементами структуры текста» [3, с. 51]. Такой подход ставит комикс в один ряд с другими видами креолизованного текста, к которым принято относить, например, рекламу и искусство плаката, что, на наш взгляд, является не вполне корректным. Но для нас важна главная особенность авторского подхода к изучению комикса. Она состоит в том, что отечественный исследователь впервые предлагает воспринимать комикс или рисованную историю не как результат взаимодействия визуального и вербального, а как языковую систему: «...Уникальность текста комикса состоит в том, что текст как таковой существовал ещё до создания семиотической системы, то есть языка комиксов. Тем самым, развитие происходило не по принципу от языка к тексту, а, наоборот, от текста к языку, то есть от процесса к системе. На данный момент развития текстом комикса можно назвать особый вид креолизованного текста, построенный в соответствии со структурой комикса и оперирующий знаками комиксовой семиотики» [3, с. 52].

Достойна внимания и предлагаемая К.В. Поляковой морфология комикса, основанная на представлении автора о текстообразующих категориях, свойственных комиксу как языку. Она выделяет категории времени, звука и пространства. К примеру категория времени представляется посредством панорамирования (вложение кадров в рамки) и использования маркеров времени (в том числе вербальных и идеограмматических).

Категория звука имеет качественные и количественные характеристики и выражается посредством изменений формы облака (филактера), изменения или нарушения границ рамки кадра, резкого изменения плана, а также посредством леттеринга — изменения формы и кегля букв в словах-звукоподражаниях, а также в начертании слов в речи персонажей. Таким образом, леттеринг позволяет передать акцентуацию речи, громкость или качество/звучание голоса, особенности произнесения отдельных фраз и всевозможные персональные характеристики персонажей. Надо отметить, что это первое крупное исследование на русском языке, в котором система начертания слов в комиксе рассматривается как смыслообразующий элемент наравне с изображениями и текстовой составляющей как таковой.

Наконец, категория пространства, по мнению К.В. Поляковой, выражается также посредством текстовых и визуальных (светотень, цвет, перспектива) маркеров и панорамирования. Исследователь выделяет шесть способов панорамирования, представляющих категорию времени: вертикальное/горизонтальное панорамирование, неровное панорамирование, панорамирование с наложением кадров, выход кадра за границы рамки, нарушение рамки, разрыв кадра [3, с. 69].

Как уже отмечалось, научные исследования отечественных авторов осуществлялись в условиях, когда комиксы как медиа ещё не были актуализированы в российском социокультурном пространстве. Так, в работах, рассмотренных в настоящей статье, комикс исследуется как явление западной культуры без привязки к российскому издательскому процессу. Сегодня же мы имеем возможность наблюдать ситуацию, кардинально отличающуюся от описываемой. С одной стороны, комиксы стали естественной частью культурного пространства России, с другой — у современных исследователей есть широкий доступ к зарубежным разработкам в области изучения любых типов изотекста, в том числе и комиксов. В этой ситуации видится особенно важ-

ной проблема формирования отечественной историографии научного дискурса в области комиксов и рисованных историй. В будущем это позволит проследить эволюцию научных взглядов и подходов к изучению комиксов и послужит основой для формирования науки о комиксах в России как самостоятельного явления в ряду прочих дисциплин.

Список литературы

1. Козлов, Е.В. Коммуникативность комикса (в текстуальном и семиотическом аспектах) : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19. Волгоград, 1999.
2. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. — Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999.
3. Полякова, К.С. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга : дис. ... канд. филол. наук. : 10.02.20. Санкт-Петербург, 2004.
4. Розанова Н.Н. К вопросу о зрительной интерпретации произведений художественной литературы. Москва, 1999.
5. Groensteen Th. Plaisir de la bande dessinée // 9-ème art. 1997. N.2. P. 14-22.
6. Système de la bande dessinée. Paris : Presses universitaires de France, coll. «Formes sémiotiques», 1999.
7. Plaisir de la bande dessinée // 9e Art, janvier, 1997. N.2. P. 14-21.
8. Eisner W. La B.D. art séquentiele. — Vertige Graphie, 1994.

ГРАФИЧЕСКОЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ: ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕВОДА

Бобылев Илья Викторович,
независимый исследователь.

Аннотация: *Статья посвящена проблемам перевода графического повествования из одной художественной системы в другую. Анализируется многолетняя работа Эрика Беньяминсона над «Сказкой про коротышку — зелёные штанишки» Ж. Гривы. Обсуждаются созданные художником: иллюстрации (1982), диафильм (1985), мультипликационный фильм (1987) и книжка-картинка (1990). Подробно рассмотрены особенности изобразительной драматургии рисованных историй в контексте взаимоотношений экранных искусств и книжной формы.*

Ключевые слова: Беньяминсон, иллюстрация, диафильм, анимация, экранизация, комикс.

В советской художественной культуре традиции комикса практически не было. Такие исключения, как творчество Николая Радлова и Владимира Сутеева, лишь подтверждают сложившееся положение вещей. «Рассказы в картинках», созданные Радловым в 1937 году, и по сей день остаются самой известной детской книжкой подобного рода, не потерявшей своего культового статуса за все минувшие годы. Не менее значима роль Владимира Сутеева. В 1949 году он повторяет опыт Радлова, выпустив не издававшуюся впоследствии книжку «Сто картинок», а позже, в начале 50-х годов, создаёт свои знаменитые сказки в картинках, которые, подхваченные неиссякаемым потоком переизданий, становятся неотъемлемой частью культурного опыта всех последующих поколений.

Скудость эпохальных примеров комикса не идёт ни в какое сравнение с количеством выдающихся детских книг и мультипликационных фильмов. Было бы заблуждением недооценивать востребованность рисованных историй, другое дело, что становление этой практики проходило в тесной взаимосвязи экранного искусства и книжной формы.

Со всей определённостью этот альянс заявил себя в художественном диафильме, когда в 1934 году, буквально через год после создания «Детгиза», было принято решение «переиздать на плёнке всё то лучшее, что есть в занимательной детской литературе», удовлетворив тем самым потребности аудитории не только количественно, но и качественно [1]. При этом важно, что момент рождения нового экранного искусства приходится на период активного становления отечественной мультипликации, а учитывая широкую вовлечённость мастеров рисованного кино в книжную иллюстрацию, взаимное влияние родственных искусств приобретает особое значение. Уже то, что автором хрестоматийных примеров комикса выступает именно В.Г. Сутеев, стоявший у истоков отечественной мультипликации, говорит само за себя. Пример яркий, но далеко не единственный. Насколько тесной была взаимосвязь молодых искусств буквально с первых дней их существования, наглядно демонстрирует опыт работы Михаила Цехановского над стихотворением Самуила Маршака «Почта». Книга с рисунками М.М. Цехановского была выпущена издательством «Радуга» в 1927 году, сразу завоевала огромную популярность и впоследствии неоднократно переиздавалась. В 1929 году «Почта» становится мультипликационным фильмом, а М.М. Цехановский выступает уже в качестве режиссёра. В 1934 году художник создаёт одноимённый диафильм, который, осмысляя опыт мультипликации, выступает предтечей нового художественного решения тринадцатого издания книги, вышедшего в 1937 году.

Значение триумвирата мультипликации, диафильма и печатной графики трудно переоценить. Через это силовое

поле прошло множество авторов: известных художников, мультипликаторов, книжных графиков, зачастую совмещавших в своём творчестве несколько типов изобразительности, создавая этапные мультипликационные фильмы и детские книги. Так, высокий художественный уровень произведений для детей и апеллирующая к монтажному мышлению секвенциальная форма становятся причинами той огромной популярности, которую приобрело искусство диафильма.

Можно сказать, что в позднесоветской культуре место комикса занял диафильм. Развитие жанра рисованных историй происходит при непосредственном участии экрана ввиду близкого сходства поэтик комикса и кинематографа, тем более если речь идёт о рисованном фильме. Действительно, трудно найти пример, в котором активно-динамическое восприятие следующих друг за другом картинок было бы заявлено с большей определённой, чем в кино. Конечно, непрерывное время движущегося изображения подразумевает иной тип восприятия, но диафильм, как и комикс, оперирует статичной картинкой и дискретным временем. Так что единственным отличием следует признать лишь отказ от композиции полиптиха, не нашедшей широкого применения ни в книге, ни в диафильме, ни в анимации.

Дальнейшее развитие взаимоотношения экрана и книги получают в начале 1960-х годов. Когда всё разнообразие графических практик оказывается в русле стилистических преобразований, характерных для изобразительного искусства тех лет. Появляются новые авторы. В это время в искусство приходит яркое поколение выпускников художественного факультета ВГИКа, во многом определивших пути развития экранных искусств. К середине 1960-х годов появляется новая форма графического повествования: издания серии «Фильм-сказка» — это книжки-картинки, выпускаемые по мотивам мультипликационных фильмов Бюро пропаганды советского киноискусства при Союзе кинематографистов СССР.

Эрик Евгеньевич Беньяминсон, пожалуй, самая крупная фигура из поколения графиков, пришедших в искусство диафильма в начале шестидесятых годов и определивших период его расцвета. Выпускник художественного факультета ВГИКа, он известен прежде всего своими многочисленными работами в книжной графике. Трижды — в 1979, 1988 и 1989 годах — Э.Е. Беньяминсон был художником-постановщиком мультипликационных фильмов студии «Союзмультфильм». Работа на студии «Диафильм» была начата им ещё в студенческие годы и не прерывалась на протяжении всей жизни. За своё более чем тридцатилетнее сотрудничество со студией художник создал порядка сорока лент.

Интересным материалом для анализа становится работа Э.Е. Беньяминсона над «Сказкой про коротышку — зелёные штанишки» латышского писателя Жана Гривы. Сначала в 1982 году её выпускает издательство «Детская литература». Три года спустя иллюстрации обретают своё экранное воплощение — в 1985 году создан одноимённый диафильм. Затем настает черёд анимации: в 1987 году студия «Союзмультфильм» по мотивам сказки выпускает ленту «Коротышка — зелёные штанишки», в которой Э.Е. Беньяминсон выступает в качестве художника-постановщика. И, наконец, в 1990 году история возвращается на книжную страницу, но уже в серии «Фильм-сказка», издаваемой ВТПО «Киноцентр».

Так, за восемь лет одна история прожила четыре жизни в разных художественных системах, что в конечном счёте даёт возможность достаточно подробно рассмотреть проблематику графического повествования в контексте взаимоотношений экранных искусств и книжной формы.

Художественная детская книга

Издание сказки, вышедшее в 1982 году, отвечает представлению о тонкой детской книжке с картинками, в которой восприятие смысла невозможно без зрительного, образного представления. Мягкая, красочно оформленная обложка, увеличенный формат, насыщенное крупными по-

лосными иллюстрациями пространство книги заявляют неразрывную взаимосвязь изображения и текста, синтетическое единство повествования.

Работа над сказкой Ж. Гривы относится к зрелому периоду творчества Э.Е. Беньяминсона. К тому моменту он уже более двадцати лет посвятил книжной иллюстрации и стал хорошо известен своими многочисленными работами в научно-художественной детской книге и на студии «Диафильм», а также в журнале «Мурзилка». Пластическими приоритетами, прочно сложившимися к этому времени становятся: подчеркнуто плоскостные графические решения, любовь и глубокое понимание декоративности, обострённое чувство детали, тщательная проработанность изображений.

Активное использование выразительных средств мультипликации не препятствует материальности рисунка, обладающего специфической для книжной страницы вещностью. Развитое чувство художественной формы и глубокое понимание выразительных средств графики дают точность визуальной конкретики, выбранной для той или иной литературной основы, что делает образы иллюстраций убедительными и острыми.

Литературный текст

История о черепашонке разворачивается в семи главах. Конструктивной основой повествования становятся дни недели. Каждая из глав предназначена для чтения перед сном, это отражено в их названиях: «Сказка первого вечера», «Сказка второго вечера» и так вплоть до седьмого. Всякий раз текст предварён стихотворным эпиграфом, в котором автор-рассказчик обращается к ребёнку. Такая риторика подчёркивает доверительный характер разговора, поддерживает неослабевающую на протяжении всего повествования меру условности.

Действие сказки разворачивается в виде путешествия с приключениями, которое становится метафорой жизненного пути. Герой — самый младший в семье, едва успев

вылупиться из яйца, убегает из дома и отправляется по белу свету. Череда перипетий, организующих повествование по принципу эстафеты, задана последовательностью встреч главного героя с самыми разными действующими лицами, в роли которых выступают представители как живой, так и неживой природы. По мере того, как внешнее действие наполняет заданный конструкцией объём, характер героя претерпевает качественные изменения. Финал нравоучительный — повзрослевший и поумневший черепашонок возвращается в лоно семьи.

Первая встреча у Коротышки в зелёных штанишках происходит, когда, заблудившись в густой траве, он наталкивается на замшелый камень. Каменный старик без лишних вопросов отправляет героя к своей приятельнице Тропинке с тем, чтобы та отвела его домой. Однако Коротышка обманывает Тропинку, и она выводит его в большой мир. Стоило герою оказаться в дальних краях, как он попадает в поле зрения Горного старика — в пышной шапке из облаков. Их разговор имеет фабульный вес. В ответ на сюжетно немотивированное заявление героя о том, что он идёт по белу свету счастья искать, Горный старик доходчиво объясняет, что счастье в работе, а не в мотаниях без дела. Эта мысль не убеждает Коротышку, и, отправившись дальше, он оказывается на берегу реки. Следующим его собеседником становится Лягушка. В их феерической встрече нет места скепсису, напротив, оба производят друг на друга неизгладимое впечатление. Лягушка очарована удалью молодого пловца, а черепашонок — её красотой. В их совместной прогулке Коротышка не словом, но делом утверждает своё героическое амплуа: старая щука, завидев его бамбуковый посох, стремительно ретируется, а напавший было Уж поколочен и бесславно скрывается в норе. Выбравшись на берег, Коротышка намерен просушиться на солнце, но его закрывает Старик Облако, скачущий по небу на крылатом Ветряном коне. Он радушно приглашает черепашонка подняться к нему по радуге. Едва устроившись в седле и заведя разговор, Коротышка получает предложение стать

помощником Облака в орошении полей. Черепашенок отказывается и, сославшись на боязнь высоты, просит пересадить его на пролетающую мимо цаплю. Однако с цаплей герою тоже оказывается не по пути. Она летит вить гнездо и выращивать птенцов, а потому довольно скептически относится к поиску счастья без забот. Так черепашенок оказывается в лесу и вынужден коротать ночь в густом кусту. Наутро происходит встреча со львом, причём Коротышка ведёт себя довольно нахально, а лев, вознамерившийся было его загрызть, ломает зуб, что лишь укрепляет героя в ощущении собственной неуязвимости. Момент истины наступает позже, когда голодный герой встречает зайца, который несёт кочан капусты для своих детей. Коротышка просит о помощи, но вместо сочувствия и пищи получает насмешки и крепкий удар задними лапами. Черепашенок решает вернуться домой, для чего вновь обращается к Тропинке, но та, памятуя недавний обман, вверяет его судьбу Жар-птице. В разговоре с Коротышкой мудрая птица убеждается, что он взялся за ум и готов помогать родителям. Она даёт черепашенку волшебное перо, которое не только помогает ему беспрепятственно добраться до дома, но и становится счастливым талисманом на всю жизнь. Отныне герой на радость родителям и братьям являет собой пример послушания и трудолюбия.

Композиция книги

Решающее значение для пространственно-временной организации книги приобретает структура повествования. Семь глав, соответствующих семи дням недели, становятся конструктивной основой. Сказке каждого из вечеров отведено по три разворота. Открывает главы зачинный разворот. Он берёт на себя декоративную функцию. У него самая активная роль в ритмическом строе книги, поскольку именно он обеспечивает простоту и чёткость повторяющихся элементов. Последующие пары смежных страниц иллюстративны. Они соответствуют эпизодам развивающегося действия. Каждый второй разворот энергично захвачен сюжетным единством иллюстраций, он берёт на себя ос-

новную событийную нагрузку. На третьем развороте интенсивность действия несколько снижается, но обязательно присутствует завершающая главу динамичная композиция концевой полосы. По ходу действия насыщенность иллюстрациями несколько варьируется, что обеспечивает «свободное дыхание» ясной и выверенной архитектуре книги.

Показательно, что при всей структурной значимости повтора в нём совсем нет механистичности, элементы оформления естественно соотносятся с логикой действия и развиваются сообразно принципам изобразительной драматургии. Решающую роль в ритмической организации книги берет на себя зачинный разворот. Его образный строй складывается на взаимодействии трёх компонентов: медальона, бордюра и буквы.

Обложка и зачинный разворот. Медальон

Среди всех элементов оформления овальный стилизованный венок использован чаще всего. Читатель встречается с ним уже на фронтисписе, где в медальоне изображён Коротышка в преддверии грядущих приключений. Он в тропическом шлеме, зелёных штанах и с бамбуковым посошком в руке бодро смотрит на титульный лист, на стопку ещё не перевёрнутых страниц, на которых только начнёт разворачиваться действие сказки. Аналогичная композиция завершает книгу, но на третьей странице обложки герой уже другой. Опершись на лопату, он держит в руке свой тропический шлем, украшенный волшебным пером, и, глядя на него, вспоминает недавние приключения. Так, если на титульном развороте Коротышка был ориентирован направо, то в финале книги он, замыкая композицию, развёрнут в противоположную сторону. Получается, что герой нынешний смотрит на себя прежнего и овал медальона усиливает эффект зеркального отражения. Встречный взгляд связывает обрамляющие сказку изображения, которые расположены словно на двух половинках занавеса.

Другая роль медальона — оформление эпиграфов. В этом качестве он появляется на левой странице каждого зачин-

ного разворота. С одной стороны, манерность оправдана церемонностью стиля Ж. Гривы, но в то же время в изобразительном решении нет ни капли напыщенности. Цветочный овал, окружающий короткое, часто в четыре строки стихотворение, вписан в текстовое поле страницы, тонированное для каждой из глав своим цветом. Возникает акцент большой силы, но он не выглядит чрезмерным, поскольку поддержан цветом других декоративных элементов разворота. Кроме того, возникает довольно прочная связь по принципу подобия/контраста между стилизованной, монохромной гирляндой медальона и бордюром, имеющим более реалистическую трактовку и использующим собственные цвета составляющих его растений.

Зачинный разворот. Бордюр

Поля смежных страниц заняты цветочным бордюром, берущим на себя функции рамки. Обеспечивая композиционную цельность разворота, бордюр не игнорирует его ось. Напротив, наличие цветочной гирлянды на корешковых полях наглядно заявляет принцип зеркальной симметрии, который играет в архитектонике книги свою роль.

Аккомпанементом основному действию становится эволюция бордюра, который на протяжении семи глав продлевает путь от орнаментальной условности к сюжетной конкретике. Гирлянда, обрамляющая первый зачинный разворот, идентична стилизованному венку медальона. Оба орнамента оперируют сведённым до знака мотивом колокольчиков и лютиков с тем лишь отличием, что больший по масштабу бордюр решён в три цвета в отличие от монохромного медальона. Во второй главе стратегия меняется. Красные маки, змеясь по периметру страницы, более реалистичны, и в то же время отсылка к орнаментальным мотивам модерна очевидна. В третьей главе начинается проступать сюжетная связь. Бордюр берёт на себя функцию предметной среды. Поскольку события разворачиваются в реке, то материалом для декора становятся водные растения. Гирлянду образуют вензеля кубышек и кувшинок, ритмичные стебли рогоза и листья осоки. Когда в следу-

ющей главе друзья отправляются на подводную прогулку, зачинный разворот декорирован уже исключительно водорослями. В пятой главе Коротышка знакомится с Облаком, занятым орошением полей, что также находит своё отражение в орнаменте. Настаёт черёд полевых мотивов, теперь страницы украшены вызревающим овсом, колосющейся пшеницей и цветущими васильками. К финалу сказки действие перемещается в лес. Туда Коротышка попадает в шестой главе, поэтому в её оформлении возникает образ опушки. Опоясывающая страницу гирлянда практически не повторяется в своих элементах. Это настоящая ботаническая кульминация, реестр многочисленных фактур и форм. Сосновые шишки в окружении долговязых иголок сопоставлены с еловыми в коротких ершиках веток, кленовый лист с характерным самолётиком соседствует с берёзовыми серёжками, узелки желудей под дубовым листом перекликаются с запелёнатым лесным орехом. Брусника, малина, черника и земляника, возникая то здесь, то там, стебелёк в стебелёк легко оббегают периметр страниц. По мере углубления в лес в последней главе состав гирлянды меняется. Основную орнаментальную функцию берут на себя естественные ритмы ажурных листьев папоротника, пунктира ландыша, контрастной строкой проходящего на фоне тёмного листа, там и сям разбросаны цветы герани и фиалки, мухомор и подберёзовик, белый гриб и подосиновик, у ножки которого притулилась пара лисичек.

Зачинный разворот. Буквица

Ведущим элементом правой стороны разворота становится буквица. Она включает в себя иллюстрацию и, сильно выступая за верхнюю линию строки, активно подчёркивает начало каждой главы. Буквица иллюстрирует заголовок, и именно это определяет её драматургическую роль. Поскольку главы носят названия «Сказка первого вечера», «Сказка второго вечера» и так вплоть до седьмого, то на широком штамбе заглавной буквы изображена соответствующая фаза луны. Лик ночного светила сообразно восприятию текста и активно-динамическому строю книги открывается

слева направо. Полнолуние приходится на четвёртую главу, которая становится осью всей конструкции книги, — до и после неё одинаковое количество глав, а, кроме того, эта функция поддержана другими элементами оформления. Таким образом, последовательная трансформация буквы на протяжении повествования наглядно и выразительно демонстрирует логику его развития, становится значимым компонентом изобразительной драматургии книги.

В целом распределение декоративных элементов зачинного разворота образует прочный пластический каркас, как если бы речь шла о корпусе судна, внутреннее пространство которого поделено переборками на отсеки.

Иллюстрации. Собственно действие

Основным качеством выполненных к сказке иллюстраций становится их подчёркнуто мультипликационная графичность. Эффект возникает из-за взаимодействия тонкого, педантичного контура и белизны листа, что в свою очередь обеспечивает звучность сопоставлений локальных цветowych пятен. Изобразительная поверхность приобретает качества самодостаточной плоскостности, характерные для витража или рисунка на целлулоиде. Лаконизм и выверенная точность моделирующих фигуры линий обеспечивает легко читаемый схематизм и даёт возможность динамической деформации. В то же время скрупулезная проработка отдельных элементов изображения, особенно в случае передачи фактур, приводит к декоративности и осязаемости, словно у перегородчатой эмали.

Действие глав складывается из двух эпизодов. Каждый занимает свой разворот. Исключение составляет сказка третьего вечера, где знакомству с Лягушкой отведена всего пара страниц.

Стоит читателю миновать замкнутое декоративным обрамлением пространство зачина, как события обрушиваются на него яркой полностраничной иллюстрацией действенного разворота. Печать навывел стремится погрузить читателя в стихию рисунка, завладеть его полем зрения. Действен-

ный разворот отводит тексту, традиционно набранному по ширине, лишь верхнюю часть правой страницы. Всю левую страницу и оставшуюся площадь правой занимает иллюстрация. Таким образом текст входит в изобразительное поле на правах одного из компонентов.

Связь иллюстраций на правой и левой сторонах разворота обеспечена единством сюжета, взаимодействие взглядов и жестов героев выразительно обыгрывает корешковый сгиб. Исключение составляет лишь один разворот, решение которого имеет вполне определённый конструктивный смысл. Это середина тетради, обладающая физической, а не концептуальной цельностью. Соотнесённость повествования и конструкции усиливает материальные качества произведения, трактуя книгу как художественный предмет. Здесь черепашонок и его подруга Лягушка стремительно уплывают от старой щуки, чья зубастая пасть, расположенная как раз на корешковом сгибе, распахивается вместе с движением смежных страниц.

Характер завершающего главу разворота определяет динамичная композиция его последней страницы, которая остаётся неизменной на протяжении всей книги. Изображение и текст занимают равные части концевой полосы. Текст расположен колонкой вдоль корешкового сгиба, тогда как напечатанная под обрез страницы иллюстрация занимает её внешнюю сторону. В отдельных главах вертикальная картинка оказывается чрезвычайно динамичной, активно заявляя направление последующего действия. Для композиции левой страницы нет непреложных правил. Размер иллюстраций и расположение текста варьируются, и это вносит в книгу ощущение лёгкой импровизации, без какого бы то ни было ущерба для её архитектоники.

Визуальная интерпретация текста

Проблема визуального воплощения литературных образов состоит в том, что художественная реальность текста не имеет «конкретного бытия за пределами своей словесной формы» [2, с. 102] и любая однозначная определённость не

будет её адекватным переводом. Сказка Ж. Гривы заявляет эту проблему остро — ставка на умозрительную реальность в ней чрезвычайно высока, но и декоративные решения Э. Беньяминсона задают достаточно высокую степень условности, оставляя читателю простор для интерпретации.

Более того, в словесно-изобразительном синтезе сама история сильно выигрывает. В повествовании Ж. Гривы присутствует своего рода дисбаланс между притчевой и приключенческой установкой. Возникает жанровый конфликт дидактики нравоучительной истории с занимательной конкретикой приключений. Поступки героев из-за недостаточной проработки характеров порой лишены убедительных мотивировок.

Художник чутко реагирует на стилистику повествования. Выбор степени антропоморфизма героев, их пластики и декоративность подачи подчёркивают сказочные качества образа. Сохраняя выразительную неопределённость, Беньяминсон уделяет внимание деталям, которые работают на психологический рисунок персонажей, делают характеры более объёмными.

Диафильм

На плёнке «Сказка про коротышку — зелёные штанишки» выходит в 1985 году, её экранное воплощение состоит из сорока двух кадров. Другой тип репрезентации, обладая собственной риторикой, требует иного баланса между литературным и пластическим компонентами. Текст утрачивает свою значимость, так как в кадре его слишком мало. Изображение становится самодостаточным и берёт на себя основную повествовательную функцию, преодолевает прикладной характер иллюстрации.

В книге непрерывность повествования обеспечена текстом. Художник свободен в выборе момента иллюстрирования, необходимости изображать промежуточные фазы действия у него нет. В диафильме иначе, поэтому история в картинках требует большего количества рисунков. Время становится дискретным. На смену выразительным сред-

ствам книги приходят приёмы комикса. Базовой установкой, определившей визуальный строй диафильма, становится прямой перенос изобразительного решения книги. Используя существующие иллюстрации, художник прибегает к монтажным развёрткам многофигурных мизансцен, перекомпоновке элементов оформления книги. Слитность повествования достигается за счёт динамического потенциала рисунков: жесты действующих лиц слегка корректируются, появляются движения, которых нет в книге.

Литературная основа и композиция ленты

Адаптированный для диафильма текст (сценарий Н. Тереховой) использует лишь событийную часть сказки, отказываясь от комплекса приёмов, заявляющих точку зрения рассказчика. Текст сокращается и обретает своё место в композиции кадра. Действие становится концентрированным. Вместе с тем отдельные герои оказываются куда более последовательными в своих реакциях, что добавляет характерам психологической убедительности. Так, в сказке стремление к беззаботной жизни возникает у фактически новорождённого героя и абсолютно не мотивировано. Экранизация избегает этого несоответствия. О своём нежелании трудиться Коротышка сообщает лишь во втором эпизоде путешествия, в ответ на развёрнутую сентенцию Горного старика, чем и вызывает его недовольство. Сильно выигрывает и сюжет воздушных приключений черепашонка. В сказке мизансцена с участием Облака и Цапли лишена той стройности причинно-следственных связей, какую приобретает в диафильме.

Перевод книги на плёнку актуализировал принципы экранной драматургии, в результате чего больший композиционный вес приобрели экспозиционная и финальная части повествования. Три из пяти кадров обстоятельной экспозиции представляют собой развёрнутую многофигурную мизансцену первого действенного разворота. Полифонический образ многочисленного черепашьего семейства дан последовательностью кадров единой монтажной фразы. Два других изображения представляют собой компиляцию

рисунков из разных частей книги, но последний кадр экспозиции приобретает особое значение: герой отправляется в путь, определяя направление развития действия слева направо. В этом ключе обращает на себя внимание динамическое решение финала.

По сюжету после разговора с Жар-птицей черепашонки возвращается домой. В тексте Ж. Гривы вся история словно пущена вспять, и для увенчанного волшебным пером героя триумфальное возвращение оказывается лёгким и быстрым. Это своего рода парад-алле, стремительная обратная перемотка, когда уже знакомые действующие лица один за другим приветствуют произошедшую с героем перемену. В книге этот сюжет не проиллюстрирован, а в диафильме занимает четыре кадра, завершающих ленту. Три из них отведены, собственно, возвращению, причём направление движения героя остаётся неизменным. Коротышка уверенно продолжает шагать слева направо и, по пластической логике обойдя Землю, благополучно прибывает к своим пожилым родителям с левой стороны кадра. Два изображения, завершающие ленту, находят своё зеркальное отражение в первых кадрах, подчёркивая обрамляющие функции экспозиции и финала.

Монтажные стратегии

Увеличение количества изображений достигается рядом приёмов. Часто трактованный единым кадром разворот служит лишь отправной точкой эпизода и дополнен фазами действия, отсутствующими в иллюстрациях. Отдельные сюжеты сильно выигрывают в диафильме от такой подачи, как, например, последовательное исчезновение дедушки Облака, расходующего себя на полив полей.

Особое внимание заслуживает откровенно кинематографический приём соотнесения фазы действия с точкой зрения героев, своего рода панорамирование. Таким способом решена беседа черепашонки с Горным стариком. Первый кадр эпизода воспроизводит мизансцену книжного разворота. Затем план окутанной облаками вершины с точки зре-

ния Коротышки. Следующий кадр дан уже глазами Горного старика — это черепашонка, стоящий у подножия горы. Диалог аккомпанирует попеременному использованию двух точек зрения. Вершина в последнем кадре вновь увидена глазами Коротышки, готового продолжить свой путь.

Аналогичное монтажное построение присутствует в эпизоде со Львом. Решающее значение приобретает первый из трёх кадров эпизода, в котором разгневанный Лев, словно оживший портрет, высовывается из рамы цветочного бордюра. Сильная условность риторического приёма, свойственного скорее комиксу, отражает здесь эмоциональное состояние Коротышки. Далее взгляд зрителя словно движется сверху вниз. Второй кадр показывает разбушевавшегося Льва в полный рост. И, наконец, третий кадр окончательно подтверждает точку зрения черепашонка планом львиных ступней и валяющегося на земле зуба.

Декор в кадре

Судьба цветочного бордюра чрезвычайно показательна и заслуживает отдельного рассмотрения. В книге он неразрывно связан с конкретным литературным приёмом — присутствием рассказчика. Тесная стилистическая взаимообусловленность литературного и изобразительного планов наделяет декоративный элемент конструктивным значением. Текст диафильма отказывается от риторики Ж. Гривы, тем самым лишая бордюр его прежних функций. При этом треть кадров диафильма отмечена присутствием бордюра в разной степени завершённости. В книге, возникая на каждом зачинном развороте, бордюр обрамлял текст, тогда как в диафильме он взаимодействует с изображением, и в результате его роль в драматургии ленты остаётся весьма неопределённой.

Так, полноценное замкнутое обрамление встречается лишь трижды, по преимуществу же орнамент декорирует три стороны кадра: либо на манер цветочной гирлянды даёт арочное завершение экрана, либо наоборот — подковообразным венком подчёркивает его нижнюю границу.

Если учесть, что смена кадров в диафильме осуществляется по вертикали, а особенности восприятия ленты обусловлены слитным движением по её поверхности, то акцент на верхней или нижней границе отдельного кадра задерживает взгляд и тормозит действие. Соответственно, если гирлянды декорируют только боковые стороны кадра, его динамика сильно возрастает, и наоборот — замкнутый бордюр останавливает действие.

Постоянное варьирование декора, неопределённость его взаимоотношений с мизансценой, неочевидность обрамления тех или иных кадров лишает приём его композиционного значения, сглаживает перипетийный рельеф действия.

Герой. Специфика экранного образа

Найденное в книге изобразительное решение персонажей переносится в диафильм напрямую, корректировке подвергается лишь одна деталь в облике главного героя. Его экранная и книжная версии отличаются изображением глаз. В книге глаза Коротышки изображаются исключительно парой, они трактованы как знак и не расчленимы как цифра восемь, от которой нельзя изобразить половину. Именно поэтому пара эллипсов всегда находит своё место на голове героя вне зависимости от поворота, ракурса, жеста, пластической логики фигуры. Гипертрофированная условность детали архаична в своей пространственной логике. Отсутствие заслонения подчёркивает плоскостной характер образа. Формальные законы экрана заставляют художника отказаться от столь радикальной знаковой трактовки. Диафильм, как и книжная иллюстрация, «не ограничен в графических приёмах, — пишет Е.Т. Мигунов, — <...> но, как и мультфильм, должен считаться с тем, что изображение воспринимается с экрана как пространство, а не видимая плоскость» [3]. Э. Беньяминсон считает с особенностями восприятия и делает своего героя более объёмным. Теперь каждый глаз расположен на своей стороне головы. Появляется заслонение, что особенно ощутимо в случаях изображений в профиль. Как бы ни стремился диафильм к воспроизведению книги на экране, знаковая условность

детали оказывается чрезмерной, словно булавкой пришивая героя к поверхности книжной страницы. Художник расстёгивает эту «булавку» и отпускает Коротышку в кинематографическое пространство экрана.

Мультипликационный фильм

Время «одушевления» настаёт два года спустя. В 1987 году студия «Союзмультфильм» выпускает ленту Ивана Давыдова «Коротышка — зелёные штанишки», на которой Э. Беньяминсон совместно с Ольгой Павловой выступает в качестве художника-постановщика. Фильм создан по мотивам сказки, и сюжет Ж. Гривы претерпевает в сценарии Александра Тимофеевского существенные изменения. История становится лаконичней, нравственный посыл — чётче, события приобретают убедительность за счёт выверенных психологических мотивировок. Интерпретация жертвует эффектными эпизодами в пользу более тщательной проработки оставшихся сюжетов в доступном юному зрителю прагматическом плане. Количество действующих лиц сокращается. Меняется завязка действия.

На смену многодетному черепашьему семейству приходит Дедушка, который призван присматривать за непоседливым внуком. Но стоит лишь старику задремать после обеда, как Коротышка, уловив момент, сбегает из-под надзора. Таким образом, история становится приключениями озорника, освобождаясь от недетского пафоса поиска лучшей доли. Похождения черепашонка начинаются со встречи с Лягушкой. Её домик стоит на речном берегу у подножия радуги. Хозяйка радушно потчует путешественника мороженым, и тот, почувствовав внезапный прилив сил, решает взбежать на радугу. Однако таким способом переправиться через реку ему не удаётся, и Коротышка бросается вплавь, увлекая за собой Лягушку, которая тщетно пытается его остановить. Предостережения Лягушки не напрасны, — в реке живёт зубастая Щука, и друзьям несдобровать, если бы не помощь деда. Обнаружив побег, Дедушка пускается следом за внуком и успевает как раз вовремя, чтобы в последний момент набросить крепкий аркан на разинув-

шую пасть хищницу. Помощь деда остаётся незамеченной, а счастливую развязку черепашонок приписывает собственной отваге.

Распевая хвастливую песню, герой вступает в лес, где его ждёт встреча со Львом. Лев занят довольно мирным делом: он сосредоточенно пускает мыльные пузыри. И всё бы ничего, только беспечный путешественник, проходя мимо, лопаёт их один за другим. Вновь не миновать беды, если бы не вмешательство подросшего Дедушки. Он ловко отвлекает разъярённого Льва громадным мыльным пузырьём, который в довершение всего лопается у того прямо на носу. Царь зверей исступлённо катается по земле и отчаянно трёт глаза, а Коротышка благополучно выходит из очередной передрыги, даже не успев понять, что, собственно, произошло.

Правда, всё геройство исчезает с наступлением ночи, а показавшиеся из-за куста длинные заячьи уши довершают дело. В темноте испуганный Коротышка мчится куда глаза глядят и сбивает с ног собственного деда. Оба они скатываются в яму, причём Дедушка сильно ушибается, так что без посторонней помощи ему уже не обойтись. Тут-то Коротышка наконец понимает, кто помогал ему в пути. Озарение главного героя не проходит даром — ночной лес внезапно заливают волшебное сияние. Это появляется Жар-птица, которая предлагает свою помощь. Коротышка рассыпается в благодарностях, но птица спокойно заявляет, что обращается прежде всего к дедушке, а черепашонку надо сперва получить прощение за свои легкомысленные выходки. Не преминув воспользоваться случаем, старик раздражается грозной нотацией, после чего прощает Коротышку и они отправляются домой на спине Жар-птицы. Отныне Дедушка может спокойно дремать на крыльце, не опасаясь за судьбу своего поумневшего внука.

Изобразительное решение

Как это уже было в диафильме, анимационный вариант сказки исходит из совершенно конкретных пропорций изо-

бражения. Отечественная мультипликация оперирует классическим для кинематографа форматом с соотношением сторон кадра 4:3. Но если в случае статичного изображения динамика разворота могла быть достигнута разбивкой на отдельные компоненты, которые затем выстраивались в последовательность кадров, то в кино подобная проблема легко решается движением камеры.

Фильм снят в классической для «Союзмультфильма» технике рисованной анимации, при которой изображённый на целлулоиде персонаж накладывается поверх нарисованных на бумаге фонов. В стилистическом плане пространственный строй изображения сохраняет всю меру условности. Не теряет своего значения белое поле. Мультипликационный по манере рисунок органично существует на экране. Активность контура возрастает, цвет становится более интенсивным. Изображение отказывается от деталей, тормозящих восприятие действия, упрощается, становится более обобщённым, стремится к простой легко читаемой форме.

В то же время непрерывность движения требует от персонажей, в отличие от предыдущих воплощений сказки, полноценного объёма, возможность изображений их во всех, сколь бы мимолетны они ни были, ракурсах и поворотах, необходимых по ходу действия. Здесь особо следует отметить трансформацию образа главного героя. Вновь решающей деталью становится изображение глаз. Меняется их форма, размер и цвет. На смену эллипсу приходит округлость, глаза становятся непропорционально большими и занимают не менее четверти головы. Их изображение более натуралистично: хорошо различимы белок, зелёная радужная оболочка и зрачок. Появляется блик. Строго говоря, дифференцированными глаза черепашонка изображались с самого начала, другое дело, что в книге, а затем в диафильме это не имело такого драматургического значения. Тёмно-карие глаза героя были относительно невелики, а изображение зрачка не препятствовало их обобщённой знаковой трактовке. И наоборот, едва только радужка становится светлой, возникает эффект анатомической досто-

верности. Изменения происходят в русле новых пространственных задач: одушевлённый герой обладает мимикой, и её важным компонентом становится движение век.

Изменение облика других персонажей не столь функционально. Лев взамен прекрасной полосатой пижамы и зелёных очков получает лишь голубые шорты, зато Жар-птица обзаводится оперным бюстом, концертным платьем и туфлями. Новый герой — Дедушка — характеризуется моржовыми усами, жилеткой и лёгким канотье.

Особенности режиссуры

Изобразительная стилистика не меняется. По-прежнему велика роль условного белого поля, действие развивается слева направо. Но этого мало. Фильм особо подчёркивает, что его герои пришли на экран с книжной страницы.

Книга как художественный предмет становится первым персонажем, с которым встречается зритель. Её появление предшествует даже заглавному титру — он возникает в результате наезда камеры на первую страницу обложки, укрупняя название сказки на всё экранное поле. Речь идёт не о тиражном издании. Книжка-ширмочка, которую видит зритель, изготовлена непосредственно в процессе создания фильма. Наполняя пролог динамикой её метаморфоз, авторы не отказываются от условностей книжной формы, а, напротив, подчёркивают преемственность выразительных средств. Книжка-картинка то раскладывается лентой картонных страниц, то вновь собирается гармошкой. Камера то отступает на общий план, демонстрируя характерное ломаное движение конструкции, то, наоборот, приближается, увеличивая страницу до размеров кадра. Последовательно, эпизод за эпизодом, статичные иллюстрации оживают, превращаясь в кадры мультфильма, который зрителю ещё предстоит увидеть. Завершает пластический этюд стремительное, справа налево движение камеры, панорамой-переброской возвращающее зрителя в самое начало истории к той сцене, с которой и начинается действие.

Эффектная фигура речи естественно и непринужденно обнаруживает глубокую рефлексию процессов становления художественной формы. Насколько эта проблематика осознана и концептуальна, подтверждается самой тканью фильма. Недаром непоседливый черепашонок, едва отправившись навстречу приключениям, распевает песню, в которой есть такие слова: «Хочу побывать на последней странице, хочу полетать на волшебной Жар-птице».

Книжка-картинка

Свою последнюю страницу графическая одиссея сказки Ж. Гривы переворачивает в 1990 году. Книжка, подготовленная по одноимённому мультфильму, выходит в серии «Фильм-сказка», издаваемой ВТПО «Киноцентр». Пожалуй, это единственный в своём роде пример, когда мультфильм предвосхищает последующую интерпретацию в книжной форме. По своей конструкции издания серии достаточно традиционны и представляют собой небольшие (1/16 листа) книжки в мягкой обложке акцентированно-горизонтального формата. Повествование в картинках разворачивается последовательностью изображений, занимающих всю площадь страницы. Вёрстка под обрез призвана, насколько это возможно, преодолеть присущую книге материальность, обеспечив кинематографический эффект погружения в действие. Принцип подачи текста упрочивает эту установку. Текста мало, расположен он непосредственно в изобразительном поле, активно используется прямая речь. В данном примере текст поясняет изображение, стремясь при этом не дублировать его, в целом связности повествования не обеспечивает и играет подчинённую роль. Однако, обсуждая особенности изобразительной драматургии, нельзя обойти вниманием формат серии, использующий пропорции широкого экрана, что задаёт совершенно определённый динамический строй книги.

По своим пластическим свойствам «широкоэкранная страница» гораздо ближе книжному развороту, чем изображения в диафильме или мультфильме, вынужденные считаться с пропорциями кадра 4:3. Традиционный для

кинематографа формат хорошо приспособлен к смене крупностей, монтажным построениям и в конечном счёте подразумевает фиксированную точку зрения зрителя. Всю полноту выразительности этих средств легко представить себе в камерных психологических сюжетах. Широкоэкранное изображение, напротив, предоставляет зрительскому взгляду большую свободу, тяготеет к развёрнутым пространственным построениям. Едва речь заходит о смежных страницах широкоэкранных пропорций, разворот фактически превращается в панораму.

Пространственная протяжённость изображения возрастает, оно приобретает отчётливое временное измерение. Очередность сопоставления левой и правой стороны задаёт направление движению взгляда. Композиция тяготеет к перечислению, что усиливает повествовательные качества изображения. Другими словами, на смену единовременности приходит последовательность, а фиксированной точке зрения — двигательное восприятие. Изображение стремится стать фризом, а его аналогом выступает развёрнутая на манер горизонтального свитка книжка-ширмочка. Данный способ перевода экранного действия в книгу концептуально безупречен, поскольку сохраняет пластическую сущность кинематографа — соотнесённость движения кадра и внутрикадрового действия.

Нельзя сказать, что пластический потенциал серии обеспечивает единые принципы интерпретации: авторы по-разному относятся к предоставленным возможностям. И тем более интересно, как именно история о черепашонке, уже претерпевшая ряд превращений, отвечает на вызовы новой формы.

Э. Беньяминсон ответственно принимает изменения общей пластической установки. Органично сочетая мультипликационные находки с целым рядом уже апробированных приёмов, художник строит книгу в логике бесконечного движения фризовой горизонтали. В пользу такого решения свидетельствует слитное пространство разворотов, каждый

из которых отведён своему эпизоду фильма. Повествование строится на взаимодействии двух типов монтажа: внутрикадрового, когда действие развивается в едином поле разворота, и межкадрового, при котором последовательность эпизодов обеспечена поворотом страниц. На первый взгляд ничего принципиально нового Э. Беньяминсон здесь не предлагает — речь идёт об активном и пассивном типах динамического восприятия книги как таковой, которые предопределены её конструкцией. Можно вспомнить аналогичную структуру повествования в издании 1982 года, когда новый разворот, отведённый очередному эпизоду, открывала полностраничная иллюстрация, но это отнюдь не давало того кинематографического эффекта, который отличает издание 1990 года. Очевидно, что новые динамические качества книги возникают в результате взаимодействия целого комплекса факторов.

Первостепенное значение приобретает формат. «В прямоугольниках, сильно вытянутых по вертикали или горизонтали, движение побеждает массу», — замечает Адамов [4, с. 337]. Сопоставление обеих интерпретаций подтверждает эту закономерность. Так, если традиционный в своих пропорциях вертикальный формат издания 1982 года в развороте становится горизонтальным и, подчиняясь ходу повествования, поступает своей репрезентативностью, то стоит лишь раскрыть продолговатую книжку 1990 года, как она стремительно превращается в ленту. Жест панорамы, строя композицию на перечислении, завладевает зрительским взглядом, побуждает его двигаться слева направо.

Динамический эффект формата поддержан композиционной целостностью разворота. В первом издании сказки сюжетом иллюстрации, расположенной на соседних страницах, всегда был разговор черепашонка с кем-либо из героев. Всякий раз мизансцена строилась на противопоставлении, которое выразительно обыгрывалось с помощью корешкового сгиба. Теперь драматургия изменилась. Каждый эпизод состоит из двух расположенных на смежных страницах мизансцен. Сопоставление относительно кореш-

кового сгиба трактует их как фазы действия в едином пространстве разворота. Способы обобщения соседних страниц разнообразны и зависят от сюжета. В сцене побега от Де-душки условное изображение земли проходит по нижнему обрезу страниц, а в эпизоде с Лягушкой возникает арочное завершение в виде радуги, перекинутой с одной стороны разворота на другую. Приключения в реке обобщены активной горизонталью: кромка воды проходит ровно посередине страниц, но стоит действию переместиться в лес, как корешковый сгиб скрывается за стволом дерева. Обсуждая подобную стратегию, Ю. Герчук замечал, что «подчёркивая композиционную целостность разворота и пренебрегая его конструктивным членением, художник утверждает тем самым господство в книге абстрактно понимаемой графической плоскости, организованной по своим собственным законам...» [2, с. 45]. И можно с уверенностью сказать, что абстрактно понимаемая плоскость — это поверхность экрана, обладающая монолитностью единого плана-эпизода, а законы, по которым она организована, сугубо кинематографического толка.

Единству изобразительной поверхности способствует плавность перехода от одного разворота к другому, её обеспечивает неизменность масштабных соотношений. На протяжении всего повествования действие разворачивается на общем плане, что существенно повышает драматургическую роль пространства. Единственным исключением становится средний план в эпизоде со Щукой. Этому сюжету, как и в первом издании сказки, отведено особое место — он вновь занимает срединный разворот.

Отдельного упоминания заслуживает применение межкадрового монтажа на смежных страницах. Речь идёт о втором и последнем разворотах книги, не обладающих в отличие от всех остальных пространственным единством. В обоих случаях дискретное пространство — результат изменений хода фабульного времени, заданных композицией фильма. В начале повествования, на переходе от экспозиции с завязкой к перипетийной части, время замедляется,

и соседние страницы отданы параллельно развивающемуся действию. В конце — наоборот, между финалом истории и эпилогом время совершает стремительный скачок. Примечательно, что, дифференцируя части композиции, художник использует декоративные приёмы прежних интерпретаций. Отдельные изображения маркированы цветочной гирляндой. Орнамент не замкнут и, словно перфорация на киноплёнке, проходит вертикально по краю страниц. Аналогичное решение уже было применено в диафильме — так оформлены кадры с заглавными и финальными титрами.

Безусловно, взаимовлияния художественных решений неизбежны и закономерны, особенно в случае столь внушительной череды интерпретаций конкретного произведения. И то обстоятельство, что вся графическая эпопея проходит в руках одного художника, создаёт беспрецедентные по своей объективности условия для сравнительного анализа изобразительной драматургии целого ряда художественных форм. Пожалуй, самый наглядный в этом смысле материал даёт финальный эпизод истории — возвращение домой. И книжка-картинка вносит здесь решающую лепту.

В первом издании сказки сюжет возвращения опосредован текстом и изобразительного решения не имеет. В своём описании Ж. Грива словно прокручивает повествование вспять, стремительно проводя героя чередой уже знакомых сюжетов в исходную точку, тем самым достигая предельной выразительности его качественных изменений. В диафильме риторическая конструкция Ж. Гривы сохраняется, однако направление развития действия при этом не меняется. Возникает пространственный диссонанс. Гораздо точнее писательский замысел воплощён в прологе фильма, когда динамическая конструкция сказки демонстрируется в сжатой форме на примере раскладной книжки-ширмочки. В самом мультфильме действие разворачивается слева направо, но в отличие от диафильма эпизод возвращения меняет вектор и не противоречит тем пространственным представлениям, которые сложились у зрителя. Книжка-картинка стремится к переводу экранного действия. Тем не менее

художник вносит одну существенную коррективу. Если в фильме Жар-птица летит справа налево, возвращая героев к первому кадру, то в книжке направление развития действия не меняется, Жар-птица летит слева направо, но уже не к первому кадру, а к последней странице, причём без какого-либо ущерба для пластической логики повествования.

Возникает довольно парадоксальная ситуация: то решение, которое в диафильме вызывало пространственный диссонанс, в книжке воспринимается совершенно органично. На первый взгляд вывод очевиден: формы изобразительного повествования обладают разными свойствами. Но речь идёт не столько о специфике конкретных искусств (книжной графики и диафильма), сколько о свойствах, присущих экранной и книжной формам как таковым, о взаимосвязи структуры художественного образа с типом презентации. Качества экрана остаются неизменными вне зависимости от того, какому изображению он предоставлен — движущемуся или статичному. То же и с книгой — авторитет последней страницы незыблем, имеем ли мы дело с традиционным содержащим текст и иллюстрации кодексом или раскладным фризом книжки-картинки. Едва ли возможно, обсуждая природу такого рода закономерностей, миновать предшествующие книге и экрану формы повествования в картинках.

Список литературы

1. Солев В. Книги на плёнке // Детская литература. 1935. №7. С. 11-12.
2. Герчук Ю.Я. Художественная структура книги. М.: РИП-холдинг. 2014. — 216 с.
3. Мигунов Е.Т. Карикатура и мультипликация // Тезисы к выступлению. Машинопись. Из архива Г. Бородина. С. 5.
4. Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги // Сб. Книга как художественный предмет. Часть первая. М.: Книга. 1988. — С. 275-382.

«СОЛДАТСКИЙ САМОСУД» НА АФГАНСКОЙ ВОЙНЕ: КЕЙС КОМИКСА «КРАСНАЯ КРОВЬ»*

Хосе Аланиз,
профессор кафедры славянских языков и литературы
и каф. сравнительного литературоведения
Вашингтонского университета (Сиэтл, США).

Аннотация: Статья «Солдатский самосуд» на Афганской войне: кейс комикса «Красная кровь» посвящена проблеме Афганской войны в российском социокультурном дискурсе. Автор рассматривает данную проблему как с позиции артикуляции её в российских медиа, так и её отражение в российских комиксах 1990-х гг. вообще. Отдельно рассматривается комикс И. Кожевникова и И. Ермакова «Красная кровь», публиковавшийся на протяжении нескольких лет в журнале «Велес» при поддержке объединения «Велес — ВА».

Ключевые слова: Велес, Красная кровь, Кожевников Игорь, Афганская война, комикс.

Force is as pitiless to the man who possesses it, or thinks he does, as it is to its victims; the second it crushes, the first it intoxicates. The truth is, nobody really possesses it.
- Simone Weil (War: 11).

Blood type on my sleeve,
Serial number on my sleeve,
Wish me luck in the fight:
So I won't stay in this grass,
So I won't stay in this grass.
Wish me luck, wish me luck!
- Viktor Tsoi¹

* Статья публикуется в оригинале на английском языке.

¹ From the song Blood Type (Gruppa krovi), released by Kino in 1988.

Few have investigated the Afghan war and its aftermath, as well as its imbrication with discourses of the new Chechen conflict, as deeply as anthropologist Sergei Ushakin (aka Oushakine). His 2009 book *The Patriotism of Despair: Nation, War and Loss in Russia* in fact describes war trauma as “foundational for Russia’s national self-perception after the collapse of the USSR” [28]. In his study of Soviet oppression’s long shadow, Ushakin focuses on mourning — in particular the bereavement of those who lost loved ones in the recent conflicts — as a means of post-Soviet identity formation. Through interviews and field work among such groups as the Committee of Soldiers’ Mothers (formed partly to protest state policies of secrecy regarding the Afghanistan War), he concludes that the inadequate post-Soviet response to the war dead of both Afghanistan and Chechnya (the “failure to symbolize” them) signals a larger, structural identity crisis, but it also gave some groups the opportunity to socially organize through acts of public mourning. Such efforts formed a sort of counter-narrative to public apathy and the official government line, which by the 2000s had hardened into propagandistic appeals to patriotism and “the good soldier”. He explains: “The metaphors of our own war and our own apocalypse are helpful in understanding both the symbolic absence of Chechen (and Afghan) war memory and an attempt to gloss over political issues with images of individual or collective survival. Taken as a separate, isolated phenomenon, the failure to symbolize the war experience implies that other forms of post-Soviet life have already been integrated, appropriately classified and represented. In this isolationist approach, the status of war memory is usually reduced to gaps in an otherwise smooth narrative. Yet the metaphor of our own apocalypse — just like multiple obituaries for the Russian nation produced by the authors of the Russian tragedy itself — strongly suggests that there is no smooth post-Soviet narrative to speak of (Patriotism: 156).

² One of Ushakin’s subjects, Marina Shaul’skaia (a major figure in the Committee of Soldiers’ Mothers) noted an important difference between the two groups: “The Afghan war veterans had some limits, they still had something sacred. The younger [veterans of the Chechen war] have nothing of this” (Patriotism: 172). Ushakin relates such utterances to discourses of the post-Soviet era as an ideological vacuum.

Sociocultural responses to the two wars – which largely blurred together over the course of the 1990s² – varied among these marginalized groups, from lobbying for protections from the predatory free market by organizations like the Russian Foundation of Invalids of the War in Afghanistan to the political activities of the Committee of Soldiers' Mothers to a collection of songs released on cassette tape, titled *War to War* (*Ot voiny do voiny*, 2002), which references both Chechnya and Afghanistan (Ushakin, *Patriotism*: 160). All were engaged in the effort to keep alive the memory of the war and its soldiers, as well as to put forth alternatives to the official histories.

Here again, the representation of loss and trauma proved pivotal to these efforts. Ushakin identifies the fractured, non-linear poetry, songs and fiction (like *War to War* and Yermakov's "Yellow Mountain") as instances of narrative "fragging". The term, coined by Vietnam War soldiers and literary critics, refers to the practice of exploding the approved, official picture of war, "to fragment in order to symbolically control the traumatic experience" (*ibid*). Collapse, fragmentation and "narrative disintegration" predominate in fragging³, which seeks to wrest the war from its accustomed frames of obscurity and empty platitudes.

In what follows I offer *Red Blood*, an exceedingly rare and uneven comics depiction of the Afghanistan war, as a visual-verbal example of post-Soviet discursive fragging. The series indeed was conceived as a restorative act of witness confronting the reader – as only comics can – with a soldier's eye-view of war.

War Comics, Afghanistan and Veles

As recounted in Alaniz, *Komiks*: Chapter 3, modern Russian war comics emerged late in the Soviet period, with the first

³ On songs as fragging practices during the Chechen Wars, which historically linked the post-Soviet conflicts to World War II, see Ushakin, *Patriotism*: 193.

⁴ Cartoonist and KOM studio co-founder Igor Kogarev had produced humorous military-themed comic strips in collaboration with Afghanistan war veterans, which appeared in *Evening Moscow* in 1988. See Alaniz, "Hippies."

KOM studio publication Breakthrough (Proryv, 1990)⁴. This collection, with a cover by Askold Akishin depicting a Red Army infantryman squaring off against a World War II-era German tank, featured war stories, among other genres. Akishin also produced the art for a graphic narrative biography of WWII Marshal Georgii Zhukov in 1990. But we may consider the prolific Akishin's unpublished comics novella Chronicle of Military Actions (1991), a loose adaptation of Erich Maria Remarque's 1928 novel All Quiet on the Western Front, a direct ancestor to Red Blood. In this existentialist work, Akishin highlighted the horrors of war in graphic, even nauseating detail, his German soldiers reduced to barely-human husks wandering a blasted landscape (see Alaniz, "Serious").

With the dissolution of the USSR, the market for comics — such as it was — entered treacherous terrain. Those few publishers who pursued comics-only projects thought it the wisest course of action to steer clear of most controversial material, and focus primarily on children's works and translations of foreign brands. Bloody depictions of war — in particular an unpopular war like the Soviet-Afghanistan conflict — held little promise of a financial return⁵. The conservative choices reflected the extremely uncertain conditions for building a comics industry ex-nihilo while the economy soured.

In many respects, the Ekaterinburg press Veles-VA (founded in 1991) adhered to such cautious precepts: its first release, called simply Comics Collection (Sbornik komiksov, 1991) consisted of the Slavic epic "Veles" and "Weapons of Ancient Warriors," an Eastern martial arts story, printed in black and white on ordinary newspaper stock. Though it launched with

⁵ Western comics artists have only rarely turned to Afghanistan as a subject, with Ted Rall's *To Afghanistan and Back* (2003) and Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre and Frederic Lemercier's *The Photographer* (2006) the main examples. The latter documents a Doctors Without Borders mission to Afghanistan in 1986, during the war. The Chechnya conflicts have received even less attention in graphic narrative. As explored in this study's conclusion, Joe Sacco's 2008 "Chechen War, Chechen Women," his reportage on Chechen war refugees in neighboring Ingushetia, marked an important milestone for Russian comics artists. The Italian fumettista Igort also covered the Chechen war, in *Russian Notebooks* (2011, English translation 2016).

a morally upstanding “love of country” message (combined with action movie tropes), Comics Collection’s next two issues saw still more sensationalist genre material, including the dystopian sci-fi story “Through Blood and Suffering” (discussed in the Introduction) and a translation of a Conan the Barbarian story, “The Hand of Erlik” (from Conan the Barbarian Vol. 1 #120, March 1981). The press also published the anthologies Humor Comics (Yumor komiks, 1992) and Syup: Sex, Humor, Adventures (Syup: seks, iumor, prikliuchenii, 1992).⁶

Despite its typical catalog for an early ‘90s Russian comics press, Veles-VA had very unusual origins. Its founders – Igor Kozhevnikov, Igor Yermakov and Radik Sadykov – had all served in the armed forces, while Yermakov had fought in an airborne division in Afghanistan. In fact the press was organized under the auspices of the Union of Afghanistan War Veterans of the Sverdlovsk Oblast as a “patriotic” project to engender proper values in Russian youth and serve other social goods. As explained in its first release, “By purchasing our product, you are contributing your fair share to assisting the needs of the disabled and the families of the fallen” (Sbornik, “Nemnogo istorii”)⁷. Comics Collection sold well enough for the press to stretch its ambitions.

In 1992, Veles-VA launched Veles: A Comics Journal, with limited color and on superior paper⁸. The new series, with an expanded line-up of stories and creators, featured the same pairing of patriotic subjects, action and genre pleasures, as seen in K. Pushev’s Ilya Muromets (Slavic epic); Agent Z

⁶ See Pavlovskiy, “Proshloe” for a detailed account of Veles-VA’s history and prehistory.

⁷ Kozhevnikov told me in 2013: “The young people, my cohort, we understood comics as normal, that this was a serious form. Those older, they resisted it more, saw it more negatively. But as a whole it was normal, okay. They saw it positively. People saw Veles-VA and the journal as a cultural subdivision of the Union of Afghanistan War Veterans.

⁸ The journal was named after an ancient Slavic deity, in part to emphasize its home-grown roots.

⁹ Veles did not shy away from wholesale borrowings from Western comics. For their sci-fi story To Save the Earth, (Veles #4: 19-25), Yermakov and Kozhevnikov clearly took inspiration from Star Wars, Robocop and the adult animated film Heavy Metal (d. Gerald Potterton, 1981, based on the long-running sci-fi-fantasy journal), particularly a scene depicting human-robot sex from Angus McKie’s So Beautiful and So Dangerous (1979).

(scifi) by Konstantin Komardin and S. Puchkovsky; and Mishka (children's humor) by Kozhevnikov⁹. Between 1992 and 1995, the press published seven issues of Veles, a very respectable run for a Russian comics company in that period, with (for this market) impressively professional production values¹⁰. Yet throughout the 1990s most Moscow and St. Petersburg comics artists of my acquaintance had never heard of it, and it remains unknown to many Russians today. The press' location in Ekaterinburg, an industrial city near the Ural Mountains some 1700km/900 miles from the capital, coupled with poor distribution for comics (which plagued the nascent industry) meant Veles had little impact outside its region¹¹. As Komardin told me about Veles, in which his work first appeared: "We were making it for ourselves. We didn't have a sense that it would ever break through beyond Ekaterinburg" (Komardin interview, 2011).

Nonetheless, Yermakov, Kozhevnikov and Sadykov's venture produced one truly ground-breaking series, which its army veteran creators held very close to their hearts. As they explained in an introduction to Veles #1: "We present to you our comics journal Veles, in which are presented various genres: adventure, humor, fantasy. Our first story, Red Blood, deals with the fate of a man who lived through Afghanistan. This story transports us back to our nation's recent past, which many have already forgotten, some don't know about, and others don't want to remember. The hero's image may seem somewhat idealized, since such understandings as patriotism, a sense of duty and honesty have dimmed in our own time, ceding ground to the thirst for profiteering and money-grubbing. This young man is a hero of my time, the mid-1980s, when this war was presented to the people as necessary to

¹⁰ Veles-VA published other series, including Ninja Turtles and Russian Mishka (1994) and Ivan the Peasant Son and Chudo-Yudo (1995), before ceasing publication in 1995. The press declared bankruptcy in 1998.

¹¹ Though the city maintains a vibrant comics culture through clubs, library collections and work by local artists such as Sadykov and the younger Konstantin Dubkov. As discussed in my introduction, Sadykov and Kozhevnikov established Tien Press in 2015 to reprint material from Veles-VA.

defend the borders of our motherland, as well as rendering international aid to our fellow nation. But no matter how politicians presented this war, for the majority of our guys it was a test of strength, formed by a desire to be useful to their homeland and to see how they'd do in extreme conditions" (Veles #1, n.p.).

Red Blood: 'How It Really Was'

*And two thousand years of war
War without particular reason.
War is a matter for the young
A remedy for wrinkles.
Red, red blood -
In an hour it's already just earth
In two there are flowers and grass
In three it lives again
Warmed by the rays of a Star
called the Sun
- Viktor Tsoi ¹²*

Yermakov, Kozhevnikov and Sadykov embark on their narrative with the following preface, in a text-box at the bottom of an action movie-like splash page: "Red Blood is a comics story about our boys who fought in Afghanistan. We have tried to make our story dynamic and captivating, but at the same time honest and true-to-life. The plot is based on the genuine recollections of members of our peacekeeping forces" [1:2]¹³.

The considered, humanist caption is somewhat belied by the image itself. In blazing black, white and light red, it depicts a red army tank barreling towards the reader, kicking up dust, flanked by two military helicopters. The sky seems filled with murky smoke. Dominating the ordnance, taking up over half the page: a white star, at the center of which we see a mujahedeen, eyes burning with bloodlust, slicing a soldier's throat. (The same portrait adorns the issue's cover,

¹² From the song A Star Called The Sun, released by Kino in 1989.

¹³ I will indicate all references to Red Blood by Veles issue/page number.

where it shares space with scenes from the journal's other, more kid-friendly fare.) This splash page — which recalls advertisements for some mid-80s Delta Force-type spectacular — encompasses the series' many contradictions ("dynamic and captivating" ... "honest and true-to-life"), figured here as a visual-verbal clash. Crucially, the central portrait pictures an Islamic fighter, marked by his beard and turban-like headgear, as the focal center of the image (in particular his crazed eyes). Whatever else Red Blood will do, the otherization of the Afghan enemy as blood-thirsty jackals seems programmed into the proceedings¹⁴.

Red Blood¹⁵ follows Ivan Krutov¹⁶, an idealistic young man who tosses aside a promising career as an army boxer and officer, electing instead to "test myself in real danger. I want to know life" (1: 9). Neither friends, family nor the military brass can dissuade the pure-hearted Ivan, nor understand his motives for joining the airborne corps (DVD) — the one outfit sure to wind up in Afghanistan. ("Don't you know that not everything over there is the way they say it is in our newspapers and how they show on our televisions?" an officer insists. "There's some kind of war going on there, in fact"). But to no avail.

"Don't worry, everything will be fine," he tells his family in leavetaking. "I will serve out my time as I must and return"¹⁷. Saying this, Ivan stares directly at the reader in the page's top panel, his handsome, clean-cut features presented with a smile — the very image of broad-minded "international duty"¹⁸. Across the gutter, two weeks elapse, and we see a

¹⁴ Responding to my Orientalist critique of the cover, artist Igor Kozhenivkov said: "[i]t's not a means to demonize, it's simply a reflection of one side" (Kozhevnikov).

¹⁵ The title possibly references a passage from Oleg Yermakov's aforementioned 1992 Afghanistan war novel *The Sign of the Beast*: "Look, there, you've got something wet on the back of your neck. What is it? What's there? Who? Red Blood. Who? Red blood! Blood? Yes! Yes!" [10].

¹⁶ Ivan's family name has the connotation of "tough guy," "macho man" and "cool".

¹⁷ Ivan quotes the late Soviet popular song *Two Winters From Now* (*Cherez dve zimi*) by Mihail Pliatskovsky (lyrics) and V. Shainsky (music).

¹⁸ The introduction to the second episode explains: "In our Ivan we tried to incarnate all the best traits of a man who believes he is fighting for a just cause, no matter what the war: Afghanistan, Algeria, Vietnam ..." (2:2).

uniformed Ivan at boot camp with other recruits, taking the military oath – the first of our hero's many transformations.

As indicated, writer/publisher Yermakov¹⁹ and artists Kozhevnikov and Sadykov based the plot partly on interviews with afgantsy, as well as on Yermakov's own impressions (he was the only one of the three to serve in the war, in the DVD). While fictional, the story details the realities of the conflict with unprecedented candor – to the extent that the creators felt compelled to write, at the beginning of part two (in which Ivan arrives in Afghanistan): "Our story may seem too brutal (zhestokim), but such is war, such are the soldiers' everyday lives and you can't get away from it" (2:2). As Kozhevnikov²⁰ told me in interview, the blunt details served to authenticate the experience of conflict for a 1990s public already losing its historical memory: "As co-authors, our goals were to express our position, to express ourselves, in an accessible form. ... When we started making this comics work, there was a certain public perspective on [Afghanistan]. But as time went on, a more negative outlook towards the war started to form. One of our goals in creating this story, our proposal, was to show how it really was. The positive side. <...> Naturally we had the goal to show how people had positive feelings not towards the war but towards the mission. Clearly we weren't singing the praises of the war itself. We were not saying how good it is to kill people, etc., of course not. We saw the war as an evil. And this mission we saw as an unavoidable evil. And our goal was to show this unavoidable evil, that some of it we should critique, and that other parts of this mission we should fulfill. The war was a tragedy, but an unavoidable one. <...> We needed to present a positive image of these Soviet boys who had to actually fight

¹⁹ Igor Sergeyevich Yermakov (b. 1967) took part in the war from 1985 to 1987 as an airborne reconnaissance officer. He received numerous medals, including for bravery (1988). He served as director of Veles-VA until its closing in 1998. In 2005 he earned a degree specializing in Jurisprudence from the Urals State Juridical Academy (Administratsiia Zheleznodorzhnogo rayona goroda Ekaterinburga, "Igor").

²⁰ Igor Vladislavovich Kozhevnikov (b. 1967) served in the army at the Baikanur Cosmodrome in Kazakhstan from 1985 to 1987. Apart from his own illustration duties, he worked as Art Editor for Veles. In 2005 he completed the painting program at St. Petersburg's Institute for Painting, Sculpture and Architecture.

in the war” (Kozhevnikov, my emphasis). As the creators show, “positive image” did not mean expurgated or prettified. Over the course of the plot, Ivan’s naïve ideas about duty and war alter drastically as the true nature of the conflict unfolds; we can read his journey as a loss of innocence, a trip to hell (one of the episodes is even titled, “Hell”). Similarly, *Red Blood* the series begins as a conventional (anti-) war story – Ivan’s initial romanticized notions echo those of Paul Bäumer, hero of *All Quiet on the Western Front* – but over the years of its publication the series transformed into a bloody-minded, Islamophobic “action-packed thriller” (ostrosyuzhetniy boevik, as the publisher’s website described it)²¹.

How and why the series changed over time, and what this did to its effectiveness as an instance of “narrative fragging,” occupies the rest of this chapter.

In Country

Chapter Two finds Ivan, a Pat Tillman avant la lettre who “refused a brilliant sports career and went off to serve in the army” (2:20), in Afghanistan, where he trains further in a reconnaissance company and befriends his fellow soldiers, a set of thinly-sketched types: the weakling Oleg, the avuncular veteran Sergei. Yermakov and Kozhevnikov present a knowing, insider’s account of life in theater, from the look of uniforms, barracks and equipment; to the cynicism of short-timers; to sadistic veteran soldiers abusing green recruits in the practice known as *dedovshchina* “rule by grandfathers”; to a newly-arrived lieutenant intent on proving his bona fides by drilling soldiers needlessly. Coming back from patrol, the greenies ignore the advice of short-timers, drinking too much water and suffering distended stomachs (2:31).

The authors also faithfully reproduce the jargon of their milieu, not only the troops’ – *dukh* (mujahedeen), *chado* (useless soldier), *boevie* (military actions) – but the Afghani’s: *shuravi* (Russians), *maimun* (monkey; derogatory term for

²¹ The Veles-VA website went offline sometime after 2017.

Russians). Nonetheless, no Afghan major characters appear in the series, neither national army soldiers propping up the Marxist government, nor even local interpreters²². An “us vs them” atmosphere starts to take hold; already on the chapter’s second page, a local gazes at a troop column, saying, “I must report to the field commander that the shuravi reinforcements have arrived” (2:21).

Those tensions spill over spectacularly on Ivan’s first mission, to rescue Russian hostages in a nearby village. As his tank column approaches its target, a large panel (more than half the page) depicts three mujahedeen, their backs to us, preparing to open fire. This panel once more bears some odd mixed messages: while the enemy soldiers, whom we plainly see in the foreground, practically salivate at the prospect of additional prisoners to torture (“maybe we’ll catch more and have some fun”), a caption reads: “The closer we got to the kishlak (village), the faster my heart beat. Only now did I understand what an invisible enemy is, that it’s better to see him in front of you” (2:26). The strange disjunct between text and image — of course we do see them in front of us, they’re not invisible at all — leads to some tantalizing possibilities. Is the reader being afforded the opportunity to identify with the mujahedeen, whose point of view of the Russian tanks in the distance we share? Their sadistic dialogue argues against it. Why depict the anti-government rebels, with their kalashnikovs and grenade launchers, yet not show their faces?²³ The effect seems one of sensationalistic display: look at these conniving locals, armed to the teeth, looking forward to bloodshed²⁴.

²² Kurban, who hopes to sell his prisoner Ivan back to the Soviets late in the story, comes closest to becoming a well-rounded non-Russian character.

²³ The US comics documentarian Joe Sacco, in his *Palestine* (1993), *Safe Area Goražde* (2000) and other works dealing with violent conflict, has often avoided showing the faces of perpetrators, which in presentations and interviews he has ascribed in part to the influence of Francisco Goya’s painting *Third of May, 1808* (1814).

²⁴ The sequence also recalls the 1987 Stanley Kubrick war film *Full Metal Jacket*, whose climactic sequence opens with the point of view of a sniper shooting US soldiers. The sniper is later revealed as a young Vietnamese girl.

Ivan's monologue in the textbox signals another slippage, from the omniscient third-person narration with which Red Blood began, to Ivan's intermittent first-person voice here. The narrating voice switches several times, in fact – further destabilizing any absolute unity of the graphic narrative message. The inconsistent text boxes resemble a comics version of *erlebte rede* or free indirect discourse, which the literary scholar Edward J. Brown identifies as a key aspect of Alexander Solzhenitsyn's fiction. As Brown relates, the technique marries "third-person past-tense narration with quasi-direct representation of a particular character's thought or speech in his own characteristic idiom" (Brown, Russian: 6). Kai Mikkonen, writing on free indirect discourse/perception in graphic narrative, highlights the central role of "ambiguous or doubled focalization in the medium" (2012: 87)²⁵, an effect Yermakov and Kozhevnikov intensify in such scenes from early in Red Blood²⁶. The shifting narrative voice in the captions²⁷, coupled with comics' verbal-visual cross-discursivity, render a final meaning – of the story, and thus of the war – elusive²⁸.

In any case, the following pages cohere into more straightforward graphic battlefield action, as the mujahedeen open fire ("Get some, maimuny!") and are annihilated in retaliation. The scene once more descends very much into a "them vs us" affair. The text boxes again switch to third

²⁵ Mikkonen revised and extended his comments in his 2017 book *The Narratology of Comic Art*.

²⁶ See also Mikkonen: 2011 for a fuller discussion of free indirect discourse in comics.

²⁷ The authors do little to allay the instability and potential confusion of the voice in the text boxes by, say, using different fonts or colors to designate narration or represented speech. For example, the Afghani about to report on the Russian reinforcements, mentioned before, is not noticed by Ivan; instead, a caption reads: "The boys did not think that they, barely having taken their first steps on the soil of Afghanistan, were already in the sights of the mujahedeen's malicious gaze" (2:21). Yet within three pages, Ivan's voice takes over the narration.

²⁸ I read Yermakov/Kozhevnikov's elusiveness of meaning and shifting focalization in these early chapters as a deliberate muddying of the war's ultimate nature. I would further relate their strategy to Barbara Postema's discussion of graphic narrative's "gap between the verbal and the visual signifying systems, a gap that is never quite bridged, no how visually expressive text in comics sometimes becomes, and no matter how abstracted and cryptic some images become" (33).

person ("Swinging the tank turret around, Ivan blared them a funereal melody with his ordnance") until the Russians secure their costly victory. Thereupon Ivan's voice returns ("Suddenly the firing stopped, it got so quiet that I even lost my head from the surprise"). "There, Ivan: your first baptism of fire," a smiling Sergei reassures his sweating comrade (2:27-29).

The ambush and battle follows in broad strokes the tactics of the Afghan guerrilla fighters, who "only stood their ground when terrain and circumstances favored them, and otherwise struck quickly before rapidly melting away," as explained by Fremont-Barnes. "There were no fixed positions, no established front lines and rarely any substantial bases of operation for the insurgents" (Soviet-Afghan: 12). But what follows deviates from the rules of war – and certainly violates the press restrictions for what would have been reported to Soviet citizens back home, who understood their troops to be involved in a "humanitarian" mission.

In three disturbing panels, we see dead Russian soldiers, their bodies horribly mutilated and burned. "According to one of the prisoners, they tortured them with a blowtorch and then shot them," someone says from off-panel. The art in this sequence, while utilizing similar linework, differs markedly from the rest of Red Blood in that it lacks the red accents of varying shades we have grown used to, opting instead for pure black and white.

The shift in artwork signals this scene's departure from the generic constraints of war comics or action-adventure yarns, to a more documentary photorealism. An extra-diegetic caption confirms this, noting: "Taken from authentic photo materials – the author" (2:30)²⁹. The sequence confronts the reader – in particular the 1990s post-Soviet reader – with the unvarnished "truth" of the war: concrete evidence of those

²⁹ Kozhevnikov told me: "[Yermakov] provided me with visual material from the war, as in the episode where we showed the corpses. He gave me photographs from a special forces officer, from that place where the corpses of our guys had been photographed (they had been tortured) and the information about [the incident] (Kozhevnikov).

who suffered it, “authentic” testimony of one (Yermakov) who witnessed it. The page’s composition also instructs the reader on how to respond to these revelations: the top tier shows the platoon’s men with despondent expressions looking “down” to the next two tiers, which contain the material drawn from photos, while the final panel depicts Ivan in long shot, weeping on his knees, his back to the searing images, his anger against the mujahedeen stoked (“They call themselves fighters for faith”) (ibid). (Again, these “diegetic” panels appear in the customary red-accented style, enframing and contrasting with the “real” extradiegetic photo-derived panels of the victims.) The reader, presumably, should react as these men do: with sorrow, compassion, even despair. On the very next page, a tearful Ivan pleads with the comforting father figure Sergei, “No more, Serega, no more!” (2:31). We can see in this maudlin portrait a thinly-veiled allegory of the Russian public’s lack of appetite for engaging with the subject of the war.

But the function of violence in the early chapters of *Red Blood* goes further than troubling a nation’s guilt; in scenes like that of the dead soldiers it rises to a full-blown ethics of representation and witness. Yermakov and Kozhevnikov tap comics’ visual-verbal intricacies to “frag” the complacencies and self-serving narratives of war promoted by those far away from conflict. They do this in the full knowledge that they are causing the Russian reader a considerable amount of psychic disruption. Hillary Chute, referencing Susan Sontag’s response to Goya’s *Disasters of War* etchings, notes that they bear witness to atrocity by “eliciting responsiveness, by assaulting the viewer, by inviting one to look while signaling the difficulty of looking”. Similarly, *Red Blood*, through its unflinching look at the atrocities of a willfully forgotten conflict, both repulses and wrenches the Russian reader back to the 1980s, to the war’s ugliness which the Soviet era suppressed.

In this regard, Yermakov and Kozhevnikov’s strategies mirror those of another major artistic movement of the time: *chernukha* or “gloomy realism,” a predominant “truth-telling” cinematic/literary aesthetic in the late/post-Soviet era. I

explore chernukha in more depth in Chapter 4 of the present study; here I want to emphasize how the dead soldier's corpses in *Red Blood* express a highly-politicized, near-masochistic wallowing in the most despairing aspects of Soviet life, one both graphic and cathartic, going well beyond the customary tenets of Russian mainstream war representation up to that time³⁰.

Violence elsewhere in the series would serve a similar purpose of unmasking "how it really was," chiefly through blurring us/them distinctions and foregrounding the moral grey zones of war. In chapter three, "The Platoon," Ivan and the "chado" (weakling soldier) Oleg debate the morality of their mission, with the latter claiming, "a peaceful population is dying, people are suffering! And all they're doing is fighting for their freedom." A skeptical Ivan answers, "What, are you justifying what they do? They're robbing and killing their own peasants" (3:18).

A unexpected barrage of fire – "from the direction of the 'peaceful' village", says a sardonic caption – ends their argument. The army tank column in which they ride engages the enemy from afar, bombarding a distant settlement. But once the engagement ends, Ivan and his comrades stumble on a new atrocity: the mujahedeen were using a populated village as cover. The platoon stands helplessly before mangled bodies of civilians, including children, killed by the Russian bombing. "What have we done ..." screams a horrified Oleg. "We're murderers, murderers!!!" (3:19). Enraged, Ivan manhandles the smaller recruit, sneering, "What are you saying, chado. He himself put his own family under fire!" (3:20)³¹.

³⁰ See Graham, "Chernukha" for a thorough treatment of this facet of late/post-Soviet Russian cinema.

³¹ Though the scene shows considerable sensitivity to the confusion of combat and the civilians often affected as a result, it sidesteps the fact that too often in the war, the Red Army showed little if any restraint, which might have minimized non-combatant deaths. As Fremont-Barnes explains, the Soviets did not try until very late in the war to wage a "hearts and minds" campaign to win over local Afghan civilians to their cause, instead displacing whole populations and "committing atrocities with shocking regularity against villages suspected of aiding the resistance or in retaliation for ambushes" (Soviet-Afghan: 12).

Things only get worse as the chapter unfolds. Ivan's platoon falls under a machine gun ambush and loses all but three men: Ivan, Sergei and the "green" Oleg. Their radio smashed, the group has no choice but to try to march back to safety through enemy territory. They ask for aid in a nearby village – only to have the locals try to poison them. Sergei and Ivan force the would-be assassin to drink his own venom, holding him down. The Afghan's death immediately provokes his son to seek revenge; the boy points his weapon at the Russians. A tense standoff ensues, as Ivan trains his own rifle on the young assailant (3:28-29).

Oleg's untimely interference – he blocks his fellow soldier's gun, saying, "What are you doing, Ivan?! He's a boy!" – leads to the worst outcome: the boy shoots Sergei, and Ivan then kills the boy in a splatter of semi-automatic fire (3:30).

As with the other pages examined, this one contains some startlingly conflicted messages. The top, page-wide panel shows Ivan shoving Oleg aside and firing his kalashnikov one-handed – a decidedly "action-movie" pose³². An accompanying caption reads: "War is a cruel thing; it's either them or you..." (*libo ty, libo tebia*). The next, equally wide panel visualizes this sad truth, as the child's chest erupts in gore, his one visible eye blank. The final tier consists of three panels, in the first of which Ivan aims his weapon at Oleg. "Get out of here, you bastard!" he says. "Because of you, two people lost their lives!" But the wounded Sergei pleads mercy for the naïve recruit: "Ivan, don't get angry with Oleg. He obviously doesn't understand things yet. A shame about the kid. He was only about 16 ..." (*ibid*). Such high-mindedness from the veteran soldier, as he is bleeding to death, bespeaks the fundamental "goodness" of the Red Army man as promoted by Soviet propaganda. But the situation itself, as well as the very different responses from the other Russians and the local Afghans, makes the episode a moral minefield with no clear way out. Through such scenes, *Red Blood* casts a harsh light on

³² Ivan's depiction even resembles Arnold Schwarzenegger.

divisions within the army, the rightness of the mission itself, as well as on the ethical fog of war.

Nonetheless, Yermakov's captions once more seem intent on imposing a pro-Russian reading. In the final panel, another text-box "from the author" declares: "In Afghanistan, already at 13 years old they have weapons and are capable killers" (ibid). This "authentic" testimony from an in-country vet, we may assume, justifies the Russian soldier's actions – war really is a "kill or be killed" proposition, after all. In our interview, Kozhevnikov confirmed such a view. Discussing this very scene, he told me: "[I]t had the feeling of 'well, there was no choice' (kuda devat'sia). And this humanism, it's good when people are calmly sitting around somewhere far away, debating war. But in the war itself you have a completely different perception <...> you have a more, shall we say, realistic position about it" (Kozhevnikov interview, 2013).

"Realistic," however, is not exactly the direction in which we are headed. With chapter 4, "Hell"³³, Red Blood takes on a very different mood – away from the anguished quandaries of war and more towards hyper-nationalist/xenophobic action movie set pieces. Ivan has been captured by the enemy; he sits in a dank dungeon somewhere in Pakistan, stone-faced, awaiting his fate. Soon he is being bribed to commit treason by a bearded Islamic leader (with a strong resemblance to Osama Bin Laden)³⁴ and an American operative who says "Okei!" a lot. (The story had strongly hinted earlier at covert US involvement in the war when Ivan's detachment is ambushed by highly-trained non-Afghan fighters, one of whom is named "Frank" [3:24].) They offer him dollars, "many women" and a good life if he signs a document, converts to Islam and kills one of his comrades as proof of loyalty. A stubbly, disheveled and fiery-eyed Ivan replies, "An Islamic turban won't fit on a

³³ In an apparent error, volume 4 of Veles miscounts the chapter. It should read Chapter 4. Volume three already featured a chapter 3, "The Platoon." The plot in this chapter follows on from the previous one.

³⁴ Given the early date, it seems doubtful Kozhevnikov had anyone in particular in mind when drawing the Islamic leader.

Russian head, and my pocket's a little too small for dollars. Better if you all kiss my a..." (4:28).

Ivan then endures sadistic beatings and is drugged (the chapter mostly amounts to a series of torture scenes), but our Russian hero never loses his fierce will to live, help his comrades and escape. Back in his cell, his face terribly swollen and lacerated, Ivan endures, plots. The chapter concludes with the caption: "He was gathering his strength, so as to make them pay dearly for his life" (4:32).

Yermakov and Kozhevnikov are not merely shifting emphasis in this chapter. Rather, they had already transformed Ivan from a wholesome "boy next door" type to an experienced but positive-minded soldier to now a super-powered bogatyr (Slavic legendary hero) who performs remarkable feats of strength and withstands any abuse from racially and religiously impure others. It should not surprise that at the beginning of the chapter Ivan sits in a praying pose, like an Orthodox saint or martyr³⁵. Nor that, in a nod towards the Soviet Union's multi-ethnic "friendship of peoples" ideology, Ivan's fellow prisoners consist of many different nationalities, including Ukrainian, Belorussian and Tadzhik (the latter portrayed as "good Muslims" who do not turn against the state — unlike, say, Chechens). Ivan and his cellmates represent the old regime's order against the irredeemable chaos figured by the militants. (Notably, Oleg, the "weak" Russian soldier sympathetic to the Afghan people, disappears from the series after chapter 3, never to be seen again.) The group's daring prison break thus stands not only for a triumph of hyper-masculine brutality³⁶, but of Soviet civilization itself.

This occurs in chapter 5, "In the Claws of Death." Ivan — his torture wounds miraculously healed overnight — has become a hardened warrior intent on escape and revenge. Broad-

³⁵ As Simon Franklin writes, in the post-Soviet era Russian Orthodoxy re-emerged as "the natural, traditional, and (for some) necessary component of the identity of the nation and the state ... [as] the true essence of Russianness" (105-106).

³⁶ See Dmitrieva, "Going" for more on Russian masculinity in Red Blood.

shouldered and muscled, he physically towers over the other prisoners, rousing them: "They're going to shoot us, just like damn animals. We have to act!" (6:21).

The ensuing cartoonish plot, rife with grotesque violence, finds its stylistic correlate in the turn to murky, wash-infused art absent the series' customary red accents — save for expressionist touches like blood exploding from mujahedeens' bodies and erupting gunfire. One notable image, showing a prisoner strangling a hook-nosed fighter through the bars of his cell, stands out for its sensationalism — the mujahedeen's upturned red face, eyes protruding, thrusts out in "3-D" from a baroque page composition (6:24). The opposition of "good" Soviet stalwarts (all named, given some background) with "bad" Muslim militants (mostly indistinguishable, bearded, nameless, vile) recalls Edward Said's *Orientalism*, whereby the "Orient" figures as Western culture's centuries-old "contrasting image" (23), or as historian Charles Evans puts it, "a 'we/they' or 'us/them' dichotomy (Christian Europe/non-Christian East)" ("Vasilii", 11)³⁷. In any case, the Afghan fighters now exist only as paper-thin villains and splattering targets.

The series' shift toward "might makes right" discourses and "regenerative violence"³⁸ comes off as particularly disheartening given *Red Blood*'s initial commitment to representing the moral complexities of the Soviet-Afghan

³⁷ Said and other scholars have noted the important differences between the *Orientalism* of the French and British and others such as the Russians, but the dichotomy in one form or another obtains. The latter chapters of *Red Blood* certainly seem symptomatic, as I argue further on. See Evans, "Vasilii" and Bustanov, *Soviet* for more detailed views of Russo-Soviet *Orientalism*. Kozhevnikov, in his interview, noted Leo Tolstoy's 1904 novella *Hadji Murad* (a romanticized portrait of a 19th-century Muslim leader who at one point joined forces with the Russians in the Caucasus) as an inspiration for his artwork on the series.

³⁸ The phrase comes from the cultural historian Richard Slotkin, who sees the US frontier hero as "an agent of regenerative violence" (25) through whom the culture recovers threatened ideological values. The designation seems as applicable to Ivan in the latter chapters of *Red Blood* as to the US cowboys and frontiersmen to whom it originally adhered.

conflict. A question emerges: what prompted the re-vision? The socioeconomic reasons, at least, seem clear. Much had changed in Russia since Veles No. 1's 1992 publication; by 1995 (when issue 6 appeared), the euphoria over the end of communism had long faded, the ruble's value was tanking, the country was embroiled in a new war against Muslim insurgents in the south, and as Yermakov saw it, the culture had suffered a total collapse of values. These conditions helped doom the journal itself (it would last only one more issue). Part 5 in fact begins with this diatribe: "We present to you one more chapter in the story Red Blood: "In the Claws of Death". It will depend on you whether it becomes the final chapter or not. Nowadays they tell us that we don't need people like Ivan, that there are no more people like that. These days a sense of duty, honor and dignity have been exchanged for money-grubbing, graft and lucre. More and more people, especially the young, are joining the mafia. This promises them a quick profit, so they can forget about honesty and conscience. In our time, when even the highest echelons of power have been captured by the mafia, people like Ivan are becoming superfluous, a mere hindrance to swindlers. Dear reader, write us: Ivan must live, we need him! All depends on you!" (6:21, emphasis in original).

The plea for letters (and rubles: "it will depend on you whether it becomes the final chapter or not") links together the survival of the journal, the hero and the moral life of the nation. Supporting Veles means supporting Ivan against money-grubbers and "swindlers". Small wonder, then, that when facing such odious adversaries in a fallen world, any means — no matter how dehumanizing and savage — are justified. On the opening page's final panel, a grim-faced Ivan, bearded and haggard, looking 20 years older, stares directly at the reader in close-up. "I have a plan", he says. "Listen up, men!" (6:21).

Ivan's plan and the rest of the series, which involves much bloodshed, explosions, and further tortures, confirms our hero as an amalgam of Rambo (ability to wield different deadly weapons), the Soviet super spy Stierlitz (cunning

and cleverness)³⁹, and the bogatyr-like Flyagin from Nikolai Leskov's 1873 novella *The Enchanted Wanderer* (ability to repeatedly survive violent near-death experiences). In set pieces reminiscent of a patriotic Chuck Norris action thriller, Ivan and his comrades escape and kill many militants on their way to seizing a munitions depot. Some sample dialogue: "Well, well, well, bitch. Now that we've met up, eat lead!" (Nu shto, suka? Vot my s toboi vstretilis', a teper' zagruzis' svintsom!) (6:29)⁴⁰.

The Soviets hold off a small army of fighters, until overwhelmed by sheer numbers. Soon only Ivan and the Tadjik Abdulah remain alive. A caption reads: "In his short 20 years, Ivan had tried to live in such a way that it would never cause him pain to look people in the eye. And in the last minute of his life he thought of those closest to him: his dear friends. Of course Ivan feared death, but he could not retreat from it". On this, the chapter's final page, we see a stone-faced Ivan, pulling the pin on a grenade, followed by the explosion in the dominant panel, all bordered by a thick field of red. Our hero — his "Rambo-ization" complete — blows up the munitions depot, killing hordes of the enemy, and presumably himself (6:32).

As evident from this brief recounting of *Red Blood*, Yermakov and Kozhevnikov's story evolved over the few years of its sporadic publication. The most striking changes had to do with the series' approach to war: whereas the early chapters problematized violence and explored the conflict's moral grey zones, by late in the series killing becomes a bloody, black-and-white, good-vs-evil, Russian vs Afghan business.

It seems to matter little that Ivan (improbably) survives the munitions depot explosion. He turns up in the seventh and

³⁹ Max Otto von Stierlitz (aka Maxim Isaev), undercover spy in Nazi Germany during the war, remains a much-loved (and mocked) figure decades after the 1973 Soviet television series *Seventeen Moments of Spring*, which made his a household name. The series was based on a 1969 novel by Yulian Semyonov and starred Vyacheslav Tikhonov.

⁴⁰ As Kozhevnikov told me, the flood of US B-movies and action flicks (the so-called boeviki) flowing into Russia in the late/post-Soviet era had their effect.

final chapter, “Resurrection”, requiring little more than a head bandage and bedrest after that inferno. The hero who began the series is, for all purposes, gone. One need only compare the panel from chapter 1, in which a fresh-faced young man promises his family to “serve out my time as I must and return”, with the dead-eyed warrior pulling the grenade pin in chapter 6 to see the extent of Ivan’s transformation: from Soviet nice guy to cold-blooded killer.

He remains a prisoner, now a mere bargaining chip between rival warlords who bring him back to Afghanistan in hopes of selling or exchanging him. The story, too, stays trapped in its Manichean Orientalist posturings. The last page of the work before Veles’ cancellation featured a caricatured “Arab” villain, Ali, complete with kaffiyeh and scimitar, who threatens to “chop you up into pieces, then slice off your useless, stupid head” (7:46). The story cut off abruptly as the journal folded. Red Blood’s “fragging” of the Soviet narrative of the war through shifting points of view, to say nothing of its mission to “show how it really was”, by series’ end deteriorates into a bloody-minded hypermasculine fantasy⁴¹ effected in large measure through the construction of a subhuman Muslim other.

It is as if Ivan and the series itself reified the popular understanding of the afghanets experience, from naïve idealism to trauma to survival at all costs. As Chechen war veteran Arkady Babchenko wrote in a different context: “We have suddenly become different – Zyuzik, Andy, the commander, all of us – as if our places have been taken by mannequins, while our souls remain on the other side of that barrier at the checkpoint. It’s as if we have aged a thousand years” (One: 4).

⁴¹ See Dmitrieva Vek: 300-305 and “Going West” as well as my Chapter 4 for further discussion of post-Soviet masculinity in Russian comics.

Conclusion: Mission Impossible

Now, our troops have returned from Afghanistan.

*Now, our government has announced that the war was
"a mistake".*

*Now, I think about the results of this mistake. Tens of
thousands killed, hundreds of thousands of bodies crippled
and fates twisted. That is the only result of this war. What
can war give, aside from such results? (Tamarov, Afghanistan:
26, emphasis in original)*

Appearing at the worst possible moment for the comics industry, confronting the post-Soviet reader with the moral reckoning of a war that, as Stephen Norris put it, "had largely been a source of forgetting, not remembering" (Blockbuster: 19), Red Blood did the medium in Russia a tremendous service against steep odds. For all its violent excesses, simplifications and Islamophobia, the series proved that graphic narrative can take on even the most serious, painful subjects with candor and – when its authors try – with complexity. Like the typical Soviet soldiers whose stories they "honestly" tried to tell, the creators of this groundbreaking work deserve Russian comics readers' respect – even if their "mission" ultimately fell short.

Indeed, at their best, Red Blood's early chapters resonate with the words of an anonymous afganets quoted by Svetlana Alexievich: "I don't want you to think we were supermen, with cigarettes clenched between our teeth, opening cans of bully beef over the bodies of the enemy and carelessly eating water-melons after battle. That image is utter rubbish. We were ordinary boys and any other boys could have taken our place. When I hear people accusing us of "killing people over there" I could smash their faces in. If you weren't there and didn't live through it you can't know what it was like and you have no right to judge us. The only exception was [human rights activist Andrei] Sakharov. I would have listened to him" (Zinky: 3).

The fact that by the series' abrupt end Ivan has become a sort of action-movie superman should not overly diminish Yermakov and Kozhevnikov's accomplishment; almost no komiks work

before — and precious few after — had Red Blood's resolve and commitment to comic art's capacities for conveying hard, unpopular truths.

Along the way, the series reflected the public's discursive shifts in the 1990s, as Afghanistan went from (as Yermakov put it in 1993) "a war which many now are forgetting and whose significance they're trying to diminish" (Veles 4:26) to a sort of shadow-war haunting and to a degree shaping responses to the new hostilities in Chechnya.⁴² On the symbolic level, the two wars in fact grew into each other, a two-headed monster birthed of "atavistic" Russian aspirations to empire (in the eyes of those who opposed the conflicts)⁴³.

Yermakov himself linked the two, though only to deride the legitimacy of Caucasian independence movements which prompted the Russian invasion: "And in fact [Afghanistan] was a prelude to those conflicts which continue to this day, 'thanks' to those politicians sharing the power. In our time all manner of newly-minted republics, states which formerly comprised the USSR, are growing like mushrooms after rain" (Veles 4:26)⁴⁴. Cultural expressions on the wars such as Red Blood depicted a Russia suffering from some sort of imperialist repetition compulsion, forever trapped in a geopolitical cycle of violence. (Later conflicts with Georgia and Ukraine would seem to bear this out.)

⁴² As the film critic Valery Kichin, writing on the 2004 film *The 9th Company*, opined, "For a Russian audience, the experience of the Afghan War is completely mixed up with our experience in the Chechen war. <...> The audience remembers Afghanistan, but they also see Chechnya" (quoted in Norris, Blockbuster: 19). Similarly, Akishin's aforementioned *Chronicles of Military Actions* "mixes up" the German World War I experience with that of Russians in World War II.

⁴³ Makanin, in his 1994 short story "The Prisoner from the Caucasus," evocatively reifies that imperialist urge through landscape: "Mountains. Mountains. Mountains. How long now have their majesty, their mute solemnity chafed his heart — but what actually did their beauty want to say to him? Why did they call?" (Loss: 16).

⁴⁴ Makanin was here writing before the hostilities in Chechnya began, but after it had declared its break from Moscow, when war loomed on the horizon. His language resonates with that of the simple soldier Rubakhin from Makanin's "Prisoner from the Caucasus": "In ...normal times, what kind of enemies are we? We're brothers. We were truly friends! Can it be denied?" (16, ellipsis in original).

It is perhaps in this light that we may see the travails of Ivan, the “cannon fodder” who (along with the Afghans) bears the brunt of state war policies and is ultimately left to fend for himself, as an instance of what Sergei Ushakin (following Althusser) understands as “[v]eterans’ stories of fragmentation describ[ing] a situation in which ideological state apparatuses have failed to deliver the anticipated call” (Patriotism: 28). In other words, with his old (Soviet) state-based identity formation given way, Ivan (who appears only in the rags of his army uniform by the last episode) comes to stand for all afgantsy, doubly forsaken: by the state that sent them to war, which no longer exists, and by the public which no longer cares, its mind on more immediate disasters. The bandaged, partly naked Ivan visually marks their abandonment, their desertion, their social isolation. As Beumers puts it, “The wars in Afghanistan and Chechnya once again brought to the forefront the theme of the individual and his responsibility toward history in extreme situations” (Beumers “Myth-Making”: 5).

Such sustained political commitment in a comics series proved a revelation almost without precedent to Russian readers – or would have, as noted, had the infrastructure existed then to allow Veles to thrive nationwide. Nonetheless, 21st-century autobiographical, documentary and non-fiction comics in Russia owe much to Yermakov and Kozhevnikov’s ground-breaking graphic narrative. Red Blood more than deserves its singular status for its achievements in an early post-Soviet Russia where adult, non-commercial komiks amounted to a mission impossible.

Works cited and consulted

1. Administratsiia Zheleznodorzhnogo rayona goroda Ekaterinburga. “Igor’ Ermakov: ‘Glavnoe, rebiata, serdtsem ne staret!’”.

<http://xn--d1abacdeqluciba1a2o.xn--80acgfb1azdqr.xn-->

p1ai/novosti/85638#photo=300e817ff04df0514c69af2f27a798b8.

2. Alaniz, José. *Komiks: Comic Art in Russia*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2010.

3. Alexievich, Svetlana. *Zinky Boys: Soviet Voices From a Forgotten War*. Trans. Julia and Robin Whitby. London: Chatto & Windus, 1992.

4. Babchenko, Arkady. *One Soldier's War*. Trans. Nick Allen. New York: Grove Press, 2007.

5. Beumers, Birgit. "Myth-Making and Myth-Taking: Lost Ideals and the War in Contemporary Russian Cinema." *Canadian Slavonic Papers*. Vol. 42, No. 1-2 (2000): 171-189.

6. Brown, Edward J. *Russian Literature Since the Revolution*. Harvard University Press, 1982.

7. Bustanov, Alfrid K. *Soviet Orientalism and the Creation of Central Asian Nations*. New York: Routledge, 2014.

8. Dmitrieva, Daria. "Going West or Going Back? Searching For New Male Identity". *Baltic Worlds*. Special Section 1-2 (2015): 57-63.

9. ---. *Vek supergeroev. Istoki, istoriia, ideologiiia amerikanskogo komiksa*. Moscow: Izoteka, 2015.

10. Ermakov, Oleg. *Znak zveria*. Smolensk: Rusich, 1994.

11. Evans, Charles T. "Vasilii Barthold: Orientalism In Russia?" *Russian History*. Vol. 26, No. 1 (Spring, 1999): 25-44.

12. Fremont-Barnes, Gregory. *The Soviet-Afghan War, 1979-89*. Oxford: Osprey, 2012.

13. Goodson, Larry P. *Afghanistan's Endless War: State Failure, Regional Politics, and the Rise of the Taliban*. Seattle: University of Washington Press, 2001.

14. Graham, Seth. "Chernukha and Russian Film". *Studies in Slavic Cultures*. No. 1 (2000): 9-27.

15. Komardin, Kostantin. Interview with author. Prague, 2011.

16. Makanin, Vladimir. *The Loss: A Novella and Two Stories*. Trans. Lynsey Byron. Evanston, Ill.: Northwestern University Press, 1998.

17. Mikkonen, Kai. "Focalization and Comics: From the Specificities of the Medium to Coceptual Reformulation". *Scandinavian Journal of Comic Art*. Vol. 1, No. 1 (Spring,

2012): 70-95.

18. ---. "The Implicit Narrator in Comics. Transformations of Free Indirect Discourse in Two Graphic Adaptations of *Madame Bovary*". *International Journal of Comic Art*. Vol. 13, No. 2 (Fall, 2011): 473-487.

19. Norris, Stephen M. *Blockbuster History in the New Russia: Movies, Memory, and Patriotism*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2012.

20. Pavlovskiy, Aleksei. "Proshloe i budushchee Rossii v komiksakh 'Veles' (1991-1995)". *Izoteksts: Sbornik materialov II Konferentsentsii issledovatelei risovannykh istorii 17-19 maia 2017*. Ed. Alexander Kunin and Yulia Magera. Moscow: RGBM, 2017: 86-96.

21. Ram, Harsha. *Prisoners of the Caucasus: Literary Myths and Media Representations of the Chechen Conflict*. UC Berkeley: Berkeley Program in Soviet and Post-Soviet Studies, 1999.

22. Sacco, Joe. "Chechen War, Chechen Women". *I Live Here*. Ed. Mia Kirshner. New York: Pantheon Books, 2008.

23. Said, Edward. *Orientalism*. New York: Vintage, 1978.

24. *Sbornik Komiksov*. "Nemnogo istorii". *Sbornik Komiksov*. No. 1 (1991): n.p.

25. Slotkin, Richard. *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-century America*. New York: Atheneum, 1992.

26. Tamarov, Vladislav. *Afghanistan: A Russian Soldier's Story*. Trans. Naomi Marcus, et al. Berkeley, CA: Ten Speed Press, 2001.

27. Tropkina, Ol'ga. "Perviy kadr". *Rossiyskaia gazeta*. No. 0 (3919) (November 9, 2005). <https://rg.ru/2005/11/09/putin-bondarchuk.html>.

28. Ushakin, Sergei. *The Patriotism of Despair: Nation, War, and Loss in Russia*. Ithaca: Cornell University Press, 2009.

29. Veles-VA. "Nemnogo istorii". *Veles Website*. <http://veles-va.ru/comics/index.html> [link no longer accessible].

30. ---. "Biografii". *Veles Website*. <http://veles-va.ru/comics/content/biogr.html> [link no longer accessible].

31. ---. "Katalog komiksov". *Veles website*. <http://veles-va.ru/comics/content/coms.html> [link no longer accessible].

32. Weil, Simone. War and the Iliad. Trans. Mary McCarthy. New York Review Books, 2005.
33. Yermakov, Igor and Igor Kozhevnikov. “Krasnaia krov’”. Veles. Vols. 1-4 and 6-7 (1992-1996).
34. Yermakov, Oleg. Afghan Tales: Stories from Russia’s Vietnam. Trans. Marc Romano. New York: William Morrow and Co., 1993.

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ВОЙНА В КОМИКС-РЕПРЕЗЕНТАЦИЯХ: СОВЕТСКАЯ ГЕРОИКА VS БИОГРАФИЧЕСКАЯ КРИТИЧНОСТЬ*

Плеханов Артемий Александрович,
кандидат исторических наук, научный сотрудник
Института этнологии и антропологии РАН
им. Н.Н. Миклухо-Маклая (Москва).

Аннотация: Работа посвящена анализу образа Великой Отечественной войны в комикс-репрезентациях российских авторов рисованных историй. Во введении кратко представлено положение комикса как проблемного поля политики в рамках современных концепций *memory studies*. Далее рассматриваются примеры изображения разного рода историй Великой Отечественной. Анализируются нарративы рассказа о войне и их соотношение с советским героическим нарративом и советским литературным каноном. Рассматриваются причины, толкающие авторов ряда произведений на мифологизацию истории Великой Отечественной войны и в целом «заколдовывание мира» прошлого.

Ключевые слова: Великая Отечественная война, комиксы, советский литературный канон, русские комиксы, рисованные истории, теории заговора.

Тема издания комиксов и их потребления за последние годы остаётся для России крайне острой и в то же время значимой. К сожалению, из-за неполноты статистики Книжной палаты РФ, а также из-за отсутствия в доставшихся от советского периода библиографических классификаторах

* Работа выполнена за счёт гранта Российского научного фонда (проект № 17-18-01589) в Институте научной информации по общественным наукам РАН. Эмпирическая часть исследования публикуется в соответствии с планом научно-исследовательских работ Института этнологии и антропологии РАН.

таких понятийных концептов и рубрик, как «комикс», «манга» или «рисованные истории», оценить реальную долю комиксов на российском книжном рынке сложно. Однако, по мнению директора одного из крупнейших российских издательств «Эксмо», объём рынка комиксов в РФ в 2019 г. составил от 1,5 до 2% общего объёма рынка книг. Но что более важно, данный рынок ежегодно растёт более чем на 10% в год¹.

Другим ярким маркером вовлечения в тему комикса народных масс и трансформации из узкоспециализированной столичной субкультуры в массовую индустрию служит формирование от Калининграда до Владивостока в больших и средних городах России специализированных комикс-магазинов. По данным новостного портала «ComicsBoom!» на начало событий пандемии CoViD-19 в России насчитывалось более 100 подобного рода предприятий².

Вместе с тем комиксы не так часто выходят на передний план общенациональной новостной повестки. Однако в том случае, когда это происходило, ключевой темой обсуждения являлась история в комиксах. В августе 2017 г. и августе 2019 г. на телеканалах и «Россия 1», и «Первый канал» посвящали выпуски передач, идущих в прайм-тайм, «Время покажет» и «60 минут», направленных на изобличение украинских комиксов, созданных в жанре альтернативной истории периода Первой мировой войны и революций 1917 года. В них гости передачи клеймили подобного рода комиксы как пример русофобии украинской государственной пропаганды³. Подобный ракурс был

¹ Комиксы заняли 1,5-2% книжного рынка России // Радио «Говорит Москва». 11.09.2019 URL: <https://govoritmoskva.ru/news/209484/>

² Комикс-шопы этой страны // Новостной портал «ComicsBoom!». URL: <https://vk.com/@comicsboom-komiks-shopy-etoj-strany> (дата обращения: 1.10.2020)

³ Эфир первого канала, посвящённый украинскому комиксу «Воля» 16.08.2020 г. // Youtube-канал «L Lawliet». URL: <https://youtu.be/wG0GEeAMcgk> (дата обращения: 1.10.2020)

Украинцы нарисовали комикс про Россию с вурдалаками. Программа «60 минут» от 05.08.19 на телеканале «Россия 1» // Youtube-канал «Россия 24». URL: <https://youtu.be/5zjAjcian9Q> (дата обращения: 1.10.2020)

представлен в том числе и в ряде других российских государственных СМИ-публикаций⁴.

Можно было бы списать подобную представленность комиксов в СМИ на общий стиль государственной медиастратегии, стремящейся демонизировать образ Украины. Вместе с тем нельзя забывать, что Украина является для современной России наравне с США значимым «другим». Таким образом, реагируя на внешний вызов, это фактически ответ на вызовы внутренние.

В 2019 г. министр культуры РФ В.Р. Мединский, отвечая на вопрос журналиста о комиксах как о способе научения историческому знанию, жёстко высказался на этот счёт. Охарактеризовав читательскую аудиторию исключительно как детскую и сравнив взрослых, которые читают комиксы, с людьми, которые публично признаются в собственной умственной отсталости. Эта ситуация вызвала большой скандал, а СМИ, опубликовавшему этот комментарий, пришлось его удалить⁵. В продолжение данного инцидента в «The Art Newspaper Russia» появилась статья-разъяснение В.Р. Мединского⁶. В ней автор значительно смягчает свою позицию по отношению к комиксам и их читателям. Отмечается лишь то, что, по его мнению, комиксы способны воспро-

⁴ «Угарное» фэнтези по-украински, или Комиксы как орудие государственной пропаганды // РИА «Новости-Крым». 3.08.2017. URL: <https://crimea.ria.ru/world/20170803/1111416515.html> (дата обращения: 1.10.2020)

Диунов М. «Воля», или Почему украинская пропаганда успешнее российской // Агентство политических новостей. 18.05.2019. URL: <http://www.apn.ru/index.php?newsid=37835> (дата обращения: 1.10.2020)

⁵ Первоначальная версия высказывания министра культуры РФ В.Р. Мединского сохранилась в следующем виде: «Комиксы — это для тех, кто плохо умеет читать. Я очень плохо отношусь к комиксам. Комикс — это как жевательная резинка, как вам сказать, это не еда. Комикс — это ориентация должна быть на ребёнка, который только учится читать, до семи-восьми лет. Но взрослому человеку читать комиксы — это признаться, что “я debil, я читаю комиксы”». Цитата приведена в соответствии со статьёй «“Звонящая пошлость!": как Рунет отреагировал на цитату Владимира Мединского о читателях комиксов» // Журнал «Мир фантастики». URL: <https://www.mirf.ru/news/zvenyaschaya-poshlost-kak-runet-otreagiroval-na-citatu-vladimira-medinskogo-o-chitateliah-komiksov/> (дата обращения: 1.10.2020)

⁶ При этом необходимо отметить, что тон и стиль статьи разительно отличаются от традиционной риторики письма самого В.Р. Мединского.

изводить только упрощённый «картонный мир» с бинарными оппозициями хорошее/плохое, что недопустимо для отображения прошлого. А также, что комикс не способен создавать более сложные структуры рассказа о прошлом, так как «это уже будет совсем не комикс, а какой-то другой вид искусства»⁷.

Однако с такой позицией очень сложно согласиться. С конца 1980-х — начала 1990-х гг. в России появляется большое число рисованных историй. В них авторы обращаются как к давней истории — периода Древней Руси и Московского княжества, так и к событиям XX века, например мифу основания советского государства — Октябрьской революции 1917 года. Вместе с тем начинается рефлексия об исторических событиях. Авторы начинают разговор о сложных и травматичных событиях прошлого. Здесь можно привести пример первого чеченского комикса М. Воцаева «Я не родился абреком», посвящённого Кавказской войне, или серии комиксов «Красная кровь» екатеринбургского издательства «Велес», посвящённой войне в Афганистане.

Более того, в 2000-2010-е гг. мы видим, как создатели комиксов начинают вступать в сферу обсуждения ключевого сюжета политики памяти современной РФ — Великой Отечественной войны. В них мы можем увидеть, как комиксы отображают разные способы говорения о войне: от видения войны как мистического противостояния спецслужб Запада и СССР, что ярко представлено в русско-японском проекте «Первый отряд», до сложного нарратива о неразделимости судеб репрессированных и Великой Отечественной войны, ярко представленного в комиксе О. Лаврентьевой «Сурвило».

Таким образом, можно сформулировать общую проблему того, что государство болезненно относится к попыткам

⁷ Мединский В.Р. Тот, кто читает книги, управляет теми, кто живёт в мире комиксов // The Art Newspaper Russia. URL: <http://www.theartnewspaper.ru/posts/7474/> (дата обращения: 1.10.2020)

незнакомых для неё акторов, какими являются создатели комиксов, зайти на поле репрезентации памяти о прошлом. В таком свете комикс-сообщества, создающие произведения на тему прошлого, могут быть представлены как «неустановленные НКО», реализующие свою повестку под маской комиксов. С другой стороны, необходимо рассмотреть контент произведения отечественной комикс-индустрии на тему истории и памяти как инструмент в проблемной зоне борьбы за интерпретации прошлого, где государство в постсоветский период является ключевым игроком.

Безусловным мифом основания современного российского государства является история Великой Отечественной войны, поэтому в данной работе автор предлагает рассмотреть её репрезентацию в произведениях отечественных авторов рисованных историй в постсоветский период. Таким образом мы постараемся ответить на ряд вопросов: какой визуальный и литературный язык разговора о Великой Отечественной войне используют российские авторы комиксов? Какие ключевые исторические нарративы мы можем проследить в исследуемых произведениях? Что повлияло на репрезентацию войны в комиксах?

В рамках этой работы были проанализированы комиксы российских авторов, изданные в 1980-2010-х годах и посвящённые осмыслению или использующие антураж событий Великой Отечественной и Второй мировой войны. А именно: серия комиксов «Инок» издательства Bubble A. Габрелянова и А. Гравицкого, выпуски №1-14 (2014 г.); комикс «Штурм Берлина» А. Габрелянова, А. Васина (2015 г.); работы «Снег» (1989 г.) и «Георгий Жуков» (1991 г.) А. Акишина; работа А. Липатова «Сталин против Гитлера» (2005 г.); графический роман «Сурвило» (2019 г.) О. Лаврентьевой; сборник комиксов творческого объединения «Чёрным по белому» № 3 (2012 г.), посвящённый теме Второй мировой войны; манга «Первый отряд» (2010 г.) М. Шприца, А. Климова, Э. Сугахара; также веб-комикс на историческую тематику «Body Count 1941» В. Сахнова, выходивший на портале «Авторский комикс» с 2016 по 2020 год.

Анализируя данные произведения, можно прийти к ряду важных выводов, связанных с отношениями комиксистов, государства и исторической памяти о Великой Отечественной войне. Прежде всего необходимо отметить, что комиксы, посвящённые войне, — даже в узком пространстве российского исторического комикса — занимают достаточно скромное место. Вместе с тем имеющиеся произведения, особенно вышедшие в конце 2010-х гг., обрели знаковый статус, как это случилось с графическим романом О. Лаврентьевой «Сурвило», посвящённым блокаде Ленинграда. Этот роман продолжает важную характеристику рассказа о войне в российском комиксе — биографичность. Произведения О. Лаврентьевой, А. Акишина и авторов сборника «Чёрным по белому» № 3, посвящённые Второй мировой войне, сосредоточены на рассказе о конкретных биографических историях, которых вступают в противоречие с большим советским нарративом о Великой Отечественной войне. Этот конфликт можно проследить как на литературном уровне, так и на визуальном. Образы, на которые опирается рисовка комиксов, оказываются в безусловном подчинении советской визуальной культуре изображения Великой Отечественной войны и прямо калькируют и цитируют кадры советских фильмов о войне, советские плакаты, стилистику изображения. Исключением оказываются лишь пограничные пространства: жилые бараки, тюрьмы и сложные эмоциональные состояния героев. С литературной точки зрения зачастую мы видим редуцированный советский канон. Произведения во многом повторяют общую схему советского канона такого рода произведений, но исключают из неё персонажа-«наставника», олицетворяющего руководящую роль партии. Вместе с тем необходимо отметить, что ситуация с репрезентацией войны в комиксах в постсоветский период не является неизменной и застывшей во времени.

В конце 1980-х — начале 1990-х гг. исторический жанр был популярен и большое число авторов создавало комиксы на исторические темы. Образы войны в этот период тесно

связаны с тенденцией, берущей начало ещё в период перестройки, критического пересмотра большого советского нарратива о войне. Однако вместе с концом «дикого века» русского комикса во второй половине 1990-х гг. — нач. 2010-х гг. в комикс-индустрии падает интерес к произведениям, построенным на базе исторического жанра, уступая место фантастике, в рамках которой, однако, тема Великой Отечественной войны не исчезает.

Здесь необходимо рассказать о ряде разнонаправленных тенденций. Во-первых, под влиянием постмодернистских тенденций в литературе и культуре тема войны окончательно десакрализируется, а исторические персонажи, в рамках новых произведений обретая ментальные и физические суперсилы, становятся больше похожи на супергероев. Всё это находит своё ярчайшее отражение в таких произведениях, как «Сталин против Гитлера» А. Липатова (2005 г.). Это произведение построено вокруг схватки Гитлера и Сталина как внеземных богов-демиургов. А также манги «Первый отряд» М. Шприца, А. Климова и Э. Сугахара (2010 г.), в которой главная героиня и её друзья-пионеры, возвращённые из небытия некропортом, под руководством НКВД сражаются против немецкого общества «Аненербе» и духов рыцарей Ордена меча, участвовавших в Ледовом побоище. С одной стороны, происходит заколдовывание мира Великой Отечественной войны с ориентацией на американский супергеройский комикс и кинематограф. Однако данное явление имеет и вполне отечественные корни. В этих произведениях подлинное противостояние войны фактически не зависит от ведущихся на полях сражений битв. Война ведётся между небольшими группами протагонистов и антагонистов, обращающихся к потусторонним силам и магическим артефактам. Подобное видение событий прошлого тесно сплетается с публицистическим дискурсом 2000-2010-х гг., который обращается к тематике заговоров и тайной подоплёки войны спецслужб. Объективной предпосылкой подобного рода построений является позиция российского государства, проводящего политику секьюри-

тизация памяти, когда государство, решая сохранить статус-кво, настаивает на необходимости оставлять данные о войне в ведомственных архивах закрытыми, объясняя это мотивом национальной безопасности [7]. С другой стороны необходимо учитывать общемировой поп-культурный тренд обращения к конспирологическим теориям заговоров в эпоху перенасыщенности информацией и запросом на простые ответы, не требующие травматической проработки прошлого [8: 178].

Таким образом отечественные авторы, создающие произведения на тему войны, стремятся реализовать своё видение в двух направлениях. С одной стороны, они не столько деконструируют советский героический нарратив, сколько стремятся создать собственный язык описания событий Великой Отечественной войны, отличный от позднесоветского «лирического языка». Это делается при помощи произведений, построенных в жанре биографий или же обращения к сложным эпизодам Великой Отечественной войны, таким как блокада Ленинграда или события отступления 1941-1942 гг. С другой стороны, события войны стали частью популярной культуры и часть произведений, изданных в бумаге и существующих в форме веб-комикса, использует антураж войны как одну из сотен возможных игровых сеттингов. Эта тенденция накладывается как на отечественную, так и на мировую тенденцию роста популярности теорий заговора.

Список источников и литературы

1. Комиксы заняли 1,5-2% книжного рынка России // Радио «Говорит Москва». 11.09.2019 URL: <https://govoritmoskva.ru/news/209484/> (дата обращения: 1.10.2020)
2. Комикс-шопы этой страны // Новостной портал ComicsBoom! URL: <https://vk.com/@comicsboom-komiks-shopu-etoj-strany> (дата обращения: 1.10.2020)
3. Эфир первого канала, посвящённый украинскому ко-

миксу «Воля», 16.08.2020 г. // Youtube-канал «L Lawliet»
URL: <https://youtu.be/wG0GEeAMcgk> (дата обращения:
1.10.2020)

4. Украинцы нарисовали комикс про Россию с вурдалаками. Программа «60 минут» от 05.08.19 на телеканале «Россия 1» // Youtube-канал «Россия 24». URL: <https://youtu.be/5zjAjcia9Q> (дата обращения: 1.10.2020)

5. «Угарное» фэнтези по-украински, или Комиксы как орудие государственной пропаганды // РИА «Новости-Крым». 3.08.2017. URL: <https://crimea.ria.ru/world/20170803/1111416515.html> (дата обращения: 1.10.2020)

6. Диунов М. «Воля», или Почему украинская пропаганда успешнее российской // Агентство политических новостей. 18.05.2019 URL: <http://www.apn.ru/index.php?newsid=37835> (дата обращения: 1.10.2020)

7. Севастьянова Я.В., Ефременко Д.В. Секьюритизация памяти и дилемма мнемонической безопасности // Политическая наука. — 2020. — № 2. — С. 66-86

8. Яблоков И.А. Теории заговора в современных политических идеологиях России и США // Политическая наука №4 2013. С. 175-191

ТУАТА ДЕ ДАНАНН В КОМИКСАХ — ИРЛАНДСКИХ И НЕ ТОЛЬКО

Моррис Мария-Валерия Викторовна,
кандидат юридических наук, старший научный сотрудник
Лаборатории историко-культурных исследований
ШАГИ РАНХиГС (Москва),
доцент кафедры культурологии и социальной коммуникации ИОН
РАНХиГС (Москва).

Аннотация: *Статья посвящена изображению Туата Де Дананн (мифологических обитателей кельтского Иного мира, по сути, ирландского варианта эльфов) в комиксах — как ирландских, так и мировых. Во введении кратко представлен диахронический анализ представлений о Туата Де Дананн в ирландской традиции. Далее рассматриваются примеры изображения Туата Де Дананн в мейнстримных американских и европейских комиксах и, наконец, — в рамках, собственно, ирландской комикс-сцены. Делаются выводы о диахронической преемственности изображения Туата Де Дананн в комикс-культуре по отношению к устной и литературной традиции конца XIX — начала XX века.*

Ключевые слова: *ирландская мифология, Туата Де Дананн, сиды, фэйри, комиксы, ирландские комиксы, спекулятивная литература.*

К какому классу мифологических персонажей относить Туата Де Дананн — вопрос сложный. Представители литературной традиции конца XIX — начала XX века, преимущественно англо-ирландской (или, говоря ещё проще, йейтсовской и ей наследующей), вслед за гиперкритицизмом старательно отыскивали в образах Туата Де Дананн древнеирландский языческий пантеон по вагнеровскому образцу. Тем временем низовая устная традиция под англо-шотландским и протестантским влиянием уже успела к тому

времени заимствовать и интернализировать континентальные мотивы касательно происхождения эльфоподобных мифологических персонажей («фэйри как падшие ангелы», «фэйри как духи мёртвых»), что вовсе не противоречило традиции литературной. В основе и первой, и второй лежало одно и то же базовое допущение — нечеловеческая природа обитателей Иного мира (будь они демонами, нежитью или богами). Таким образом, «литературный» тезис о том, что обитатели ирландского Иного мира — это пережившие христианскую цензуру образы дохристианских гэльских божеств, не только обрёл популярность на волне романтического национализма и скептического отношения к церковным источникам как таковым. Для этого тезиса образовалось пространство и в парафольклоре, и в устной традиции. Впоследствии же, когда его подхватили викка и нью-эйдж, в массовом сознании он и вовсе стал восприниматься как аксиома.

Между тем диахронический анализ средневековой ирландской традиции показывает, что божественность Туата Де Дананн — хотя и присутствует в ряде наиболее старинных текстов — вовсе не является универсалией. Такого рода сюжеты количественно уступают диахронически параллельным текстам, в которых Туата Де Дананн представляют собой не что иное, как ирландский вариант мотива о сокрытом народе. Этот сюжет, особенно распространённый в Северо-Западной Европе, повествует о народе — предшественнике нынешних обитателей того или иного ареала, который был побеждён их предками и вынужден был удалиться в параллельный мир (что важно — именно параллельный, а не посмертный). Типологически (а порой и генетически) им соответствуют, таким образом, северорусские и сибирские дивьи люди, чудь, сихиртя, исландские эльфы, валлийские тилвит тег, шотландские дыне ши и другие подобные персонажи. Таким образом, Туата Де Дананн в большинстве случаев расцениваются традицией как люди из плоти и крови — обитатели параллельного мира, сохранившие тем не менее культурные, политиче-

ские и генеалогические связи с миром людей. С XII в. такое прочтение становится преобладающим и многократно реализуется как в церковной литературе, так и в генеалогических преданиях и имевших хождение в среде гэльской и гэло-норманнской аристократии быличках [1]. Однако часто ли художественная литература, а конкретнее — комиксы и графическая проза, возвращаются к этим корням?

Туата Де Дананн и фэйри в комикс-мейнстриме

На удивление инклюзия ирландского мифологического материала в комикс-мейнстрим начиналась, как ни странно, с относительной историчности. В британской серии «Sláine» от издательства «2000AD», которая начала выходить в 1983 году по сценарию Пата Миллса, главный герой — Сланье мак Рот, визуально напоминавший, конечно же, знаменитого Конана Киммерийца, является не кем иным, как представителем Туата Де Дананн. Этот народ фигурирует в комиксе именно как люди из плоти и крови, народ-предшественник, обитавший на территории нынешних Британских островов тогда, когда ещё не ушёл под воду Доггерленд. Несмотря на визуальный оммаж к Конану-варвару в рисунке «Sláine», также мы можем встретить изображения реальных артефактов кельтской археологии позднего бронзового и раннего железного века, а в именах персонажей и названиях локаций можно было найти не одну отсылку к уладскому и фенианскому ирландским мифологическим циклам. Различные человеческие племена в комиксе обитают в городах Гориасе, Финиасе и Фалиасе — именно из этих городов, согласно Книге захватов Ирландии¹, в Ирландию пришли Туата Де Дананн. Сам Сланье мак Рот, протагонист комикса, может впасть в боевое безумие и становится чудовищем видом на манер Кухулина [2] — что является прямым заимствованием из древнеирландского сагового материала. Персонажи, принадлежащие к Туата

¹ Один из ключевых мифографических ирландских текстов, повествующий о пяти мифологических захватах Ирландии различными племенами, предпоследними из которых становятся Туата Де Дананн, а последними — Сыновья Милля, предки исторических ирландцев.

Де Дананн, не являясь богами, но сами поклоняются богам — в том числе той самой богине Дану, от имени которой, по наиболее популярной (хотя и не единственной) версии, этимологически происходит их название. Таким образом, несмотря на все характерные черты героического фэнтези восьмидесятых (полуобнажённые мускулистые герои в набедренных повязках, также не слишком отягощённые одеждой дамы в беде и пр.), визит Туата Де Дананн в комикс-мейнстрим начался с полной онтологической корректности — и значительно большим количеством оммажей ирландской традиции, чем можно было бы ожидать от комикса, подчёркнуто неукоснительно следующего канонам «меча-и-магии».

Попытка включить Туата Де Дананн во вселенные Marvel и DC была не менее гротескной, чем в комиксе «Sláine», но куда менее аккуратной в обращении с исходным материалом. Во вселенной Marvel (а именно в выпусках «Тора» конца 1980-х годов, которые писал Том Дефалько) Туата Де Дананн представлены божественными существами из параллельной вселенной Авалона, примыкающей к Земле-616, которым в древности поклонялись кельты. В мультивселенной Marvel они участвуют не слишком активно, большую часть времени находясь в состоянии холодной войны с обитателями Асгарда [3], а вид имеют самый разнообразный и далеко не всегда антропоморфный. К уже знакомым нам мускулистым варварам в набедренных повязках и не слишком одетым дамам прибавляется галльский оленеголовый бог Кернунн. Подобное его изображение хотя и имеет в основе некоторое количество археологических источников, наиболее известным из которых можно, пожалуй, счесть знаменитый котёл из Гундеструпа, тем не менее, не имеет и не имело ни малейшего отношения к Туата Де Дананн. Также представлено похожее на богомола красное существо, играющее роль Бодва Дерга (Алого), сына Дагды и верховного короля Туата Де Дананн Мунстера. При этом Бодв — один из Туата Де Дананн, снабжённых в ирландских источниках детальным портретным

описанием. В «Разговоре стариков» (XII в.) он описан как симпатичный молодой человек с золотистыми волосами и расчёсанной надвое каштановой бородой, а вовсе не как насекомоподобное чудовище [4].

Авторы вселенной DC также пошли по пути копирования имён и некоторых сюжетных поворотов из Книги захватов Ирландии. В здешней версии, которая увидела свет даже раньше марвеловской — ещё в 1970-х, Туата Де Дананн — один из пяти народов, некогда населявших Атлантиду, и обитают они под морем в городе Тирна На Ог. В этом названии можно увидеть явное подражание ирландскому *Tír na nÓg* — «Земля юных/юности», параллельный Иной мир. Комиксы об Аквамене пересказывают сюжет скелы² о битве при Маг Туиред — о конфликте Туата Де Дананн и фоморов и захвате власти полуфомором Бресом. При этом, впрочем, изменён гендер ключевых персонажей. Верховный король Туата Де Дананн Нуада Серебряная Рука и его соперник Брес Прекрасный в оригинале — мужчины, в этом переложении — женщины, а помощь Нуаде оказывает не тайный внук короля фоморов и культурный герой Туата Де Дананн Луг Самилданах, как в мифологическом исходном материале, а Аквамен [5, 6].

В ряде других мейнстримных комиксов и графических новелл Туата Де Дананн, не будучи объявлены божествами, тем не менее не являются и людьми. Эти комиксы наследуют более поздней традиции, в которой Туата Де Дананн уже контаминируются с образами фэйри и ши, во-первых, и традиции шекспировского и викторианского изображения фэйри, во-вторых. Получившиеся решения образов, с одной стороны, чрезвычайно разнообразны и красочны, а с другой — объединены некой важной чертой, о которой мы скажем чуть ниже.

В серии «Хеллбой» Dark Horse Comics Туата Де Дананн приравняются к фэйри, но отсылки, с которыми работает

² Специальный термин для ирландских саг, некоторыми учёными считающийся более корректным, чем собственно «сага».



Миньола, тем не менее остаются в основном ирландскими. От очередной «реинкарнации» Книги захватов и изложенного в ней сюжета об изгнании Туата Де Дананн в параллельный мир до имён. При этом сама история Груагаха из Лох-Лейна — прекрасного обликом воина, обращённого в вепря (а точнее в вепреобразное чудовище) — является частичным заимствованием из уже другой позднесредневековой ирландской скелы [7]. В «Преследовании Диармайда и Гранье» чудовищный вепрь, которому предсказано убить героя и который в итоге в этом и преуспевает, некогда был человеком, убитым из-за оплошности отца Диармайда и воскрешённым в облике вепря. Впрочем, это мы узнаем уже потом — впервые Хеллбой встречает Груагаха, когда тот похищает младенца, что отправляет к популярным в ирландской традиции быличкам о подмёнышах — детях, похищенных фэйри. Это сразу задаёт тон уже не высокой аристократической книжной традиции (в отличие от линии с происхождением Груагаха), а низовой, устной, к тому же преимущественно «родом» из XIX века. То есть, опять-таки именно к той традиции, которая привыкла жёстко противопоставлять Иной мир миру людей. Поэтому и облик обитателей Иного мира в «Хеллбое» значительно менее человекоподобен, чем, например, в «Сланье». Бросающиеся в глаза длинные уши, рога и прочие зооморфные детали сразу позволяют понять, что персонаж перед нами — не человек.

Сама грань между Туата Де Дананн и фэйри, с одной стороны, призрачна, но с другой — не так тонка, как можно было бы подумать. Традиционное понимание фэйри как малого народца, по происхождению — либо духов мёртвых, либо падших ангелов, которое соответствует, например, славянским представлениям о водяном, лешем, домовом и пр., или аналогичным поверьям континентальной Европы, свойственно скорее германским традициям — английской и англо-шотландской. Там, где в средневековых валлийских текстах всё же встречаются представители малого народа, они всё равно изображаются именно как люди из



Pat Mills, Massimo Bellardinelli. *Sláine: The Beast in the Broch*. (no изданию в *Sláine: Warrior's Dawn*, 2010. p. 18)

плоти и крови (например, Гиральд Камбрийский рассказывает историю о священнике Элидуре, который в детстве регулярно посещал страну маленьких людей — пока ему не «отказали в визе» за воровство). В ирландских текстах до конца XVIII — начала XIX в. они и вовсе отсутствуют. Это связано не только с отсутствием рецепции англо-шотландской традиции до второй половины XVII в., но и с отсутствием

ранних источников данных об устной низовой традиции — до первой половины XVIII в. мы можем оперировать лишь церковной и аристократической книжной традицией. Авторам и читателям этих источников, в свою очередь, были интересны Туата Де Дананн, которые во многих генеалогиях представлялись их непосредственной роднёй и на примере которых рассказывались политизированные нарративы — но никак не малый народ, если он и существовал в традиции в то время. Таким образом, «шекспировские» эльфы — маленькие человечки, зачастую самого причудливого облика, и наследующие им «викторианские» и «викканские» эльфы и феи — для ирландской традиции были, в общем-то, чужды. Появляются они в фольклоре лишь в силу протестантского и англо-шотландского влияния, оказывавшегося на Ирландию начиная с XVII в., и начинают преобладать со второй половины XVIII в. по мере физического уничтожения носителей старой, аристократической традиции. Если в XVIII веке отсылки на *fairy lore* (в аристократической версии, где гэльская аристократия и Туата Де Дананн если не родичи, то, по крайней мере, союзники) ещё существуют, хотя и являются приметой якобитского и католического вооружённого сопротивления и соответствующей субкультуры, то в XIX веке эта старая традиция по большей части угасает. Как следствие, большинство образов фэйри и в популярной культуре отсылает именно к новой, англо-шотландской традиции изображения обитателей Иного мира.

Приведём несколько наиболее известных примеров. Так, английский *fairy lore*, а точнее — его изображение у Шекспира, обыгрывается в культовой серии «Песочный человек» Нила Геймана и в прилегающей серии «Книги магии» [8, 9]. В этих произведениях фэйри лишь весьма отдалённо похожи на людей, а точнее будет сказать, что по большей части они на людей и вовсе не похожи, а человеческая природа королевы фэйри Титании является основой для главной (и неразрешимой) сюжетной коллизии. Ещё более поздний викторианский образ фэйри как крошечных



Bronwyn Carlton, Peter Cross. The Books of Faerie #3. 1997, p. 7

существ с крылышками бабочек сильно повлиял на серию графических романов «Вика» Оливье Ледруа [10]. Фантазмагорические и гротескные образы фэйри наводняют страницы «Добрых соседей» (The Good Neighbors) по сценарию Холли Блэк — комикса о том, как мир фэйри прорвался в современную американскую действительность и к чему это привело [11]. В серии «Кортни Крамрин» персонажи, напоминающие Туата Де Дананн, в основном враждебны людям и противопоставлены им по самой своей природе [12].

Однако во всех этих историях и множестве им подобных есть одно важное сходство: кем бы ни были в них Туата Де Дананн или весьма напоминающие их иные обитатели мира фэйри, они непременно онтологически противопоставля-

ются людям. Это в той или иной степени подчёркивается визуализацией от пресловутых ушей или неестественного цвета кожи до откровенно зооморфных черт. Однако всегда в рамках сюжета именно преодоление онтологической пропасти между миром людей и миром фэйри является основной сюжетной коллизией, и преодолеть эту пропасть, не изменив своей (не)человеческой природе, для персонажей оказывается невозможно, в том здесь и состоит пресловутая сюжетообразующая недовостановленность по Проппу.

Как мы уже упоминали, подобного рода жёсткое разделение на человеческий и нечеловеческий миры для средневековой ирландской традиции весьма нехарактерно. В древнеирландских текстах граница между мирами вполне проницаема. В средне- и ранненовоирландских текстах преодолеть эту границу в большинстве случаев возможно лишь в особой лиминальной ситуации, однако подчёркивается общность социального, религиозного, политического и даже семейственного континуума для обитателей профанного мира и Туата Де Дананн [1]. Позиционирование Иного мира как нечеловеческого и демонического, априорно враждебного миру людей или как минимум критично с ним несхожего, начинает распространяться вместе с протестантским влиянием начиная с 1640-х гг. и окончательно проникает в устную традицию и вернакулярную религиозность к XIX в. — тогда, когда, как мы уже упоминали выше, носители гэльской католической традиции в массе своей погибли или вынуждены были бежать из страны. Именно из этого субстрата и вырастает романтическая литературная традиция викторианской эпохи. Подобную космогонию, все жёстко разделяющую человеческое и нечеловеческое, она передаёт по наследству викканству 1930-х гг. и большинству течений реконструкционистского кельтского язычества, которыми зачастую и была вдохновлена эстетика кельтского фэнтези и сопутствующих комиксов. Таким образом, изображение Туата Де Дананн в большинстве мейнстримных комиксов напрямую наследует Йейтсу и «кабинетной» ипостаси «гэльского Возрождения»,



*The Hound: Defender,
авторы Paul Bolger и Harry Devlin
(фрагмент)*

а через них — англо-шотландской протестантской демонологии.

Ирландский комикс

Уже в 1950-х отсылки к мифологии в комиксах использовались в Ирландии в политическом дискурсе. Однако к Туата Де Дананн (если не считать книжные иллюстрации) ирландские комиксы начали обращаться лишь с 1970-х, тогда же, когда к этой теме обратились и гиганты комикс-индустрии. Артбук художника Джима Фитцпатрика «Книга захватов» хоть и не является комиксом в собственном смысле слова, тем не менее заслуживает, с нашей точ-

ки зрения, упоминания здесь; подчёркнуто «конановский» подход, выбранный художником, демонстрирует очарованность идеей Туата Де Дананн как «богоподобных» созданий [13] и, при всей схожести визуального решения с более поздним «Sláine», проигрывает ему в реализме созданного им мира.

В дальнейшем ирландские комиксы касались темы Туата Де Дананн, когда отдельные персонажи фигурировали в многочисленных переложениях уладского и фенианского циклов. В этих вариациях Туата Де Дананн выступали именно богами, как, например, Морриган в комиксе «The Hound» или уже упоминавшиеся артбуки Фитцпатрика по «Книге захватов». Исключением могут служить графические ро-



*The Hound: Defender, авторы Paul Bolger и Harry Devlin
(фрагмент)*

маны и иллюстрированные книги Шона Фитцджеральда, которые, трактуя Туата Де Дананн как богов или хотя бы полубогов, тем не менее предельно реалистичны и историчны в графическом плане [14]. Также этой тенденции противостоит серия «League of Volunteers» от издательства Atomic Diner — в ней Луг Самилданах и Туата Де Дананн открыто подаются как мифологический народ-предшественник, но не божества и уж тем более не некие абстрактные «духи природы» [15]. Впрочем, ещё один комикс из плеяды Atomic Diner — «The Bog Road» Барри Кигана — рассматривает вообще всех персонажей ирландской низшей мифологии именно как духов природы, прежде почитавшихся людьми в качестве божеств, но с приходом христианства, которому эти духи, безусловно, враждебны, изгнанными под землю и теперь безжалостно охраняющими свои угодья от бесцеремонного человеческого присутствия [16].

Таким образом, как мы можем видеть, ирландские комиксы, наряду с прочими, восприняли прежде всего нью-эйдж-подход, наследующий традиции «гэльского Возрождения»; в этих вариациях Туата Де Дананн — либо дохристианские божества, либо «духи места», либо персонификации ди-

кой природы, но неизменно — не люди, и существа зачастую прямо враждебные им. Это же зачастую выражается и в художественном аспекте комиксов, где персонажей — Туата Де Дананн и фэйри — в большинстве случаев рисуют наделёнными предельно нечеловеческими чертами; своеобразие в рецепции мифологии ирландской комикс-сценой нам, по большей части, обнаружить не удалось.

С антропологической точки зрения, безусловно, никакая традиция — будь она сколь угодно юна — не может считаться вторичной лишь на том основании, что она диахронически младше. И, как мы видим, традиция XIX столетия, а точнее говоря — её нью-эйдж-извод середины — второй половины XX века, закрепились в изображении ирландской мифологии как новая норма — за редкими, но оттого не менее яркими исключениями. Стоит ли ждать, что следующее поколение как ирландских, так и мировых художников обратится к хорошо забытому старому и позднесредневековой аристократической традиции с её предельной человечностью обитателей иного мира? Автор настоящего очерка может лишь от всего сердца на это надеяться.

Список литературы:

1. Моррис, М.В. Мифологические генеалогии в ранне-воирландской традиции: бытование и трансформации // Фольклор. Структура, типология, семиотика. Т. II(1), 2019. С. 138-157.
2. Mills, P., Kincaid, A. *Sláine: Warrior's Dawn. Rebellion A/S*, 2010. 208 p.
3. Cornell, P., D'Armata F.G. *Thor & Hercules: Encyclopaedia Mythologica*. Marvel Publishing, Inc., 2009. 68 p.
4. *Tales of the Elders of Ireland (Acallam na Senórach)* / Transl. by Ann Dooley and Harry Roe. Oxford University Press, 2008. 245 p.
5. Pozner, N., Hamilton, C. *Aquaman*. Vol. 2, #1. Marvel Publishing, Inc., 1986. 35 p.

6. Pozner, N., Hamilton, C. Aquaman. Vol. 2, #2. Marvel Publishing, Inc., 1986. 36 p.
7. Mignola, M., Fegredo, D. Hellboy: The Wild Hunt. Dark Horse Books, 2010. 193 p.
8. Gaiman, N., Vess, C. The Sandman: Dream Country (#19), 1990. DC Comics. 26 p.
9. Rieber, J.N., Amaro, G., Gross, P. The Books of Magic Vol. 1: Bindings. DC Comics, 2008. 112 p.
10. Ледруа, О., Дэй, Т. Вика и ярость Оберона. Фантастика, 2015. 64 с.
11. Black, H., Naifeh, T. Kin (The Good Neighbors #1). Graphix, 2008. 144 p.
12. Naifeh, T. Courtney Crumrin, #3. Oni Press, 2012. 24 p.
13. Fitzpatrick, J. The Book of Conquests. Paper Tiger/E.P. Dutton & Co., Inc., 1978. 104 p.
14. Fitzgerald, S. The Last Battle of Moytura. Hill of Tara Press, 2019. 96 p.
15. Curley, R., Keegan, B. The League of Volunteers #2. Atomic Diner, 2011.
16. Keegan, B. The Bog Road. Atomic Diner, 2018.

ВВЕДЕНИЕ В МИР СЕВЕРОКОРЕЙСКОГО КОМИКСА

Асмолов Константин Валерианович,
кандидат исторических наук, ведущий научный сотрудник
Центра корейских исследований
Института Дальнего Востока РАН.

Шкатов Данил Евгеньевич,
студент факультета международных отношений
МГИМО МИД России.

Аннотация: *В рамках северокорейской традиции языкового пуризма для обозначения комикса используется корейское слово «кыримчхек», которое буквально переводится как «рисованная книга» или «книжка с картинками». При этом, данное название может включать в себя как классический комикс, так и советский формат книжки с картинками. В 1994-1999 гг. в стране уже имелись «кыримчхэки», которые по своей структуре соответствовали стандартам комикса, весьма напоминая напечатанные на серой бумаге южнокорейские комиксы начала 1990-х годов. Несколько рисунков на странице, характерный тип рисовки, кинематографический способ подачи изображения, реплики, вписанные в «пузырь», примеры ономотопеи (написанные большими буквами) звукоподражаний. Кыримчхэк бывают различных жанров, но те из них, что более соответствуют стандартам комикса, как правило: басни и сказки; произведения посвященные истории Кореи (средние века или новое время); либо «истории про шпионов в колониальный период или во время Корейской войны 1950-1953 гг. Какова распространенность и популярность комиксов? С одной стороны, комиксы однозначно продаются и в магазинах для иностранцев, и в магазинах для рядовых корейцев. С другой, судя по ответам наших северокорейских информантов, в основном их читают дети младшего*

и среднего школьного возраста, и комикс-культуры в привычном нам виде скорее не существует.

Ключевые слова: *Северная Корея, комиксы, историческая политика, шпионский роман, история Кореи.*

Если про японские, китайские и южнокорейские комиксы аудитория имеет некое представление, то об их аналоге в Северной Корее, скорее всего, знают мало. Отчасти из-за закрытости страны и сложности получения информации, отчасти потому что образ северокорейского режима как идеальной антиутопии плохо сочетается с понятием комикса. Тем не менее, комиксы существуют и в этой стране, именно знакомство с ними во время пребывания в КНДР подвигло авторов к изучению данного вопроса.

Северокорейским комиксам посвящено несколько книг и статей и одна магистерская диссертация Якко Зветслота в Лейденском университете¹. Тему комиксов с точки зрения пропаганды через них затрагивали Мартин Петерсен и Хайнц Инсу Фенкл, который в 2008 г. опубликовал ряд переведенных отрывков². В 2005 году Ким Сон Хун и Пак Со Хен опубликовали книгу «Пукхан манхваый ихэ» («Понимание манхва Северной Кореи»). Я. Зветслот считает, что это все еще единственный крупный текст на эту тему. На русском языке работ, посвящённых северокорейскому комиксу, увы, пока нет.

Сначала о терминах. В рамках северокорейской традиции языкового пуризма для обозначения комикса используется не слово китайского происхождения, которое на японском звучит как «манга», а на корейском как «манхва», а чисто корейское слово «кыримчхек», которое буквально переводится как «рисованная книга» или «книжка с картинками». При этом, данное название может включать в себя как клас-

¹ Zwetsloot J. North Korean Comics and their Visual Language // Leiden University. URL: <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/34794>.

² Там же.

сический комикс, так и формат собственно книжки с картинками, где картинки либо занимают 50% объёма, либо на каждой странице находится одна большая картинка, а под ней 2-4 абзаца текста. Именно по таким книжкам на втором курсе Института стран Азии и Африки (1986 г.) один из авторов тренировался в «домашнем чтении». Книжки были посвящены по большей части истории, в свое время самым запоминающимся оказалось жизнеописание пионера Пак Вон Чжина — образцового пионера-героя, который во время Корейской войны закрыл собой амбразуру, а до того вел себя как идеальный пионер-герой из советских рассказов про таковых.

Ограниченность доступа к источникам не позволяет нам сделать полный очерк того, в каком виде существует северокорейский комикс как самостоятельный феномен. Вместе с тем можно точно сказать, что на 1994-1999 гг. в стране уже имелись «кыримчхэки», которые по своей структуре соответствовали региональным стандартам комикса, весьма напоминая те напечатанные на серой бумаге южнокорейские комиксы, которые один из авторов периодически читал в 1990-1991 гг. во время стажировки в Сеуле.

Комиксы образца 1999 г., были привезены из Пхеньяна Д.Е. Шкатовым летом 2019 г. и представляют собой второй-четвертый выпуски большой серии комиксов по истории Кореи, посвящённые позднему периоду династии Ли (1598-1919 гг.). Книги были куплены в специализированном магазине литературы для иностранцев (вэгукмунчхэпан). Но кроме идеологической литературы на разных языках, там были стеллажи с литературой на корейском, которая продаётся и в обычных книжных.

Эти кыримчхэки имеют цветную обложку и монохромный рисунок. В каждой от 160 до 200 страниц (Рис. 1-3). При этом они оформлены именно как классические комиксы. Несколько рисунков на странице, характерный тип рисовки/кинематографический способ подачи изображения, реплики, вписанные в «пузырь», громкие (написанные большими буквами) звукоподражания (Рис 1.).



Рис. 1

При этом комикс, по сути, имеет черты учебника. Хотя в основном отображены те моменты, которые вписываются в стилистику комикса, социально-экономические вопросы тоже раскрываются достаточно подробно, будь то, например система налогообложения или «развитие капитализма в Корее». «Супергеройский подход», когда историю сводят к противостоянию личностей, выражен слабо, хотя часть восстаний связывается с их харизматично нарисованными лидерами³.

³ Впрочем, надо понимать, что речь идет о том периоде, когда никто из Кимов ещё не появлялся на политической сцене.



Рис. 2

Помещики и чиновники обычно подаются как коррупционеры, негодяи и причина поражений, если вопрос об их роли в событиях придется затрагивать. При этом каждое восстание, даже мятеж региональной элиты 1811-1812 гг. под водительством Хон Гён Нэ, позиционируется как «крестьянская война» (Чосоный рёкса).

В некоторых случаях в сюжет вводится мальчик в пионерском галстуке или школьной форме, который даёт какие-то короткие комментарии, а комикс периодически перемежается текстовыми вставками «для более глубокого изучения». Обычно они посвящены или философским вопросам, или изучению культуры и довольно часто включают



Рис.3

существует легенда об участии семилетнего Кима в Перво-мартовском движении.

Рисовка при этом выглядит достаточно реалистичной (никаких чиби), но далеко не все исторические личности похожи на собственные портреты. Злодеи, однако, соответствуют стереотипам. Американцы обычно изображаются с большими носами, а японцы — в очках, с усами щёткой (под Гитлера или шире) и с кривыми, неровными, выдающимися вперёд зубами (<https://thediplotomat.com/2010/03/north-koreas-comic-propaganda>). Европейцы, которые ведут себя как пираты и грабители: будь то католический священник, тайно злоумышляющий против средневековой Кореи, или торговец-гробкопатель — все они носят повязку на глаз.

Я. Зветслот в дополнение к этому отмечает «признаки персонажей-злодеев»: дугообразные или сросшиеся брови;

в себя какие-то дополнительные ссылки (Чосонный рёкса).

Как отмечает Я. Зветслот, идеологизации северо-корейского формата в комиксах нет, это связано с тем, что истории про вождей обычно издаются в ином формате. Ким Ир Сен и Ким Чен Ир редко называются по имени, но если имя появляется, то оно выделено жирным шрифтом, как и в других случаях отображения имени вождя в письменном тексте⁴.

В комиксе «Чосонный рёкса» в разделе, посвященному Коре в 1905-1919 гг., отсутствует, что бы то ни было, посвященное Ким Ир Сену, хотя

⁴ Zwetsloot J. North Korean Comics and their Visual Language // Leiden University. URL: <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/34794>.

сальные, зачёсанные назад волосы; выпуклый нос; полностью или частично лысую голову; более заострённые черты лица; тёмные, пустые глаза; родинки/шрамы/татуировки (иными словами, какие-то дефекты тела); множественный подбородок и солнцезащитные очки. Он также замечает, что употребление алкоголя или курение, а также развязные манеры — тоже признаки негодяя. Страх или гнев тоже чаще встречаются у злодеев, чем у протагонистов произведений.

Во время поездки 2017 г. в КНДР К.В. Асмолов имел возможность ознакомиться с комиксами более позднего времени, которые продавались в гостинице «Корё» г. Пхеньяна в магазине для иностранцев. Их внешний облик оставался прежним, однако это был уже не иллюстрированный курс истории, а выпуски, посвящённые различным сюжетам. При этом некоторые из этих сюжетов, судя по нумерации, имели как минимум 4-6 выпусков. Бумага обычно желтоватая, достаточно дешёвая и тонкая. Комиксов, исполненных на матовой или глянцевой бумаге, авторы не наблюдали.

Представленные в гостинице комиксы можно было четко разделить на 2 группы. Первая — исторические, преимущественно посвященные периодам Когурё и Корё, правопреемниками которых считает себя КНДР. Сюжетами для такого рода комиксов также становятся события Имчжинской войны с Японией 1592-1998 гг. и борьба с японскими пиратами. В основном они были посвящены борьбе с внешней угрозой и касались исторических личностей или выдуманных героев.

Вторая часть — это «истории про разведчиков», которые разворачиваются во время Корейской войны, реже посвящены подпольщикам в период японской оккупации. Беглое впечатление от представленных сюжетов показало, что, несмотря на сразу понятных злодеев в стиле советских шпионских романов 1950-х, в них описывались довольно сложные комбинации и интриги. Противник берет скорее силой, «наши» — умом и хитростью, а не превозмоганием.

В процессе подготовки материала ещё несколько кырымчэк было представлено автору Е. Логиновским. К классическому комиксу из них относится «Опозоренный богач Хван», включающий в себя несколько басен про людей и животных. Сказка об упрямом козле имеет резкую антифеодальную направленность. В ней хитрый помещик хотел выдать чужого козла за своего, но был разоблачен и прилюдно наказан.

Два остальных рассмотренных материала сделаны по принципу «одна страница — одна картинка», причем текст может занимать до половины объема страницы. «Случай на реке Уссури» — это сборник из нескольких историй про антияпонских партизан, но куда интереснее произведение «Почта в огне», посвященная рассказу о реформаторе Ким Ок Кюне и его неудачной попытке государственного переворота 1884 года (Ким и его сторонники хотели «превратить Корею в азиатскую Францию» и пользовались поддержкой Японии и США. Однако попытка прогрессистов взять власть во время так называемого «Мятежа года Капсин» в декабре 1884 г. не увенчалась успехом. Им удалось продержаться у власти несколько дней — «тяжело устраивать в стране буржуазную революцию, когда вся буржуазия — ты и несколько твоих друзей»). Данная книга относится к серии «история Кореи в картинках» и является 97-м выпуском вообще и 28-м, посвящённым «феодальному периоду Чосон» (правление династии Ли с определённого времени на Севере называют так).

«Почта в огне» — продукт творчества середины 2000-х, переизданный в 2017 году. Её подробный анализ, как и отражение в кырымчэк исторической политики вообще, стоит отдельного исследования. С идеологической точки зрения важно то, что в северокорейской историографии Ким успел побывать и негодяем (переворот при поддержке Японии), и героем-прогрессистом, которого японцы пытались использовать и фактически предали (данный кырымчэк рисует его таким). С художественной стороны любопытно то, что некоторые картины стилизованы под корейских худож-

ников XIX века, таких как Ким Хон До. Заканчивается история, кстати, не убийством Кима, а временем, когда в ходе реформ 1894-1995 гг. многие его идеи были воплощены в жизнь его соратниками.

Вместе с тем Х. Фенкл упоминает минимум два комикса образца 1994 г. с довольно любопытными сюжетами, выходящими за рамки этих жанров. «Секрет частоты А/ Secret of Frequency A» повествует о том, как группа северокорейских подростков спасает не названную африканскую страну от странной чумы. Болезнь, распространяемая саранчой, оказывается проектом империалистических учёных из США и Японии, которые разрабатывают биологическое оружие. В итоге северокорейский учёный находит способ превратить саранчу в удобрение, заставляя её самоуничтожиться. Вторая история того же года — «Великий генерал Могучее крыло». В ней — медоносная пчела отбивается от армии вторгшихся ос, одетых как японские солдаты времен Второй мировой войны. Но это не конец — после того, как осы отброшены назад, пчелиная матка объявляет, что засуха убивает их некогда процветающее королевство. Могучее крыло спланирует других пчел, чтобы построить оросительный канал, принося воду всем⁵.

Х. Фенкл также обращает внимание на сюжет 2001 г., в котором после авиакатастрофы группа северокорейцев, американцев и др. путешествует по безымянной африканской стране. Разумеется, северяне делают всё как надо и выстраивают правильную модель общества, в то время как в других сообществах царят раздор и преступность. Например американцев, после того как они разделились и переродились из-за того, что «их права нарушаются», сожрали крокодилы.

Кыримчхэки для маленьких детей часто делают своими героями животных, нередко «правильно» пересказывая

⁵ Cain G. N. Korea's Comic Propaganda. Want to understand Kim Jong-il's regime? A good place to start might be its cartoons, says Geoffrey Cain. // The Diplomat. 17.03.2010. URL: <https://thediplomat.com/2010/03/north-koreas-comic-propaganda>.

сказки соседних стран. Так, в известную историю про обезьяну и черепаху, которую мы читали в 1986 г. введена енотовидная собака, которая критикует обезьяну за то, что она бросила родной дом и поплыла искать счастья на чужбине, что добром не кончится. Х. Фенкл упоминает книжку о еноте, который (обычно на ошибках) учится нормам чучхэй-ского общежития — преодолевать свою лень, делиться с другими, помогать коллективу, распознавать обманщиков. Я. Зветслот тоже выделяет среди разновидностей кыримчхэк сказки для детей, куда входят: народные сказки, сказки про (антропоморфных) животных и истории, будто бы рассказанные Ким Ир Сеном, Ким Чен Иром или Ким Чжон Сук. При этом мы не считаем такие истории целиком фольклорными сюжетами. Ким Чен Ир известен любовью к кино и в некоторых сюжетах выступал в качестве сценариста, хотя это не афишировалось. Более того, Ким Ир Сен получил образование сельского интеллигента и вполне мог в партизанские времена учить молодёжь на основе притч.

Кроме этого, существуют исторические сюжеты и истории про шпионов, которые Я. Зветслот делит на истории для младших и старших школьников. В первой группе злых агентов Америки разоблачают именно маленькие дети почти в варианте «пошли два пионера в лес собирать металлолом, вернулись с двумя шпионами и рацией» (Авторы знакомы с этим жанром, но в варианте коротких рассказов без картинок). Несмотря на то, что шпионы нарисованы так, что по одному виду всё понятно, взрослые не обращают на это внимания, и очередная кража секретов разоблачается проникательными читателями и героями-детьми. Я. Зветслот также упоминает и серию сатирических комиксов под названием «Ссокко пёндын сесан» («Больной и извращенный мир») 1990-х годов, описывающий ужасы капитализма, особенно в США и Республики Корея. В основе сюжетов — как городские легенды, например про чёрных трансплантологов, так и реальные события, например, соревнования по поеданию пищи на скорость.

Какова распространённость и популярность комиксов? С одной стороны, комиксы однозначно продаются и в магазинах для иностранцев, и в магазинах для рядовых корейцев. С другой, в комиксах, которые попадались авторам, не был указан тираж, и поэтому уровень охвата полностью не известен. Кыримчхэки выпускают несколько издательств, в том числе Издательство общественных наук, Кымсонское молодежное издательство, Издательство литературы и искусств, Издательство изящных искусств и др. У некоторых комиксов есть известные авторы, Я. Зветслот упоминает Чхве Хёка, комиксам которого посвящена его магистерская — четыре выпуска про разведчиков времен Корейской войны.

Какова связь комиксов с иными жанрами? Я. Зветслот упоминает серию «Незнакомый капитан», основанную на одноименном полнометражном романе Хо Чон Сона. Комикс 1991 г. «Храбрый Ёжик» — частичная адаптация серии культовых мультфильмов «Белка и Ёжик», которые выпускались с 1977 года. Д.Е. Шкатов также зафиксировал ряд случаев, когда на основе комикса выпускался мультсериал. Например, по серии кыримчхэков «Воины Когурё» был снят мультсериал «Молодые воины Когурё». Также сделали и с историей про Ко Чжумона — основателя государства Когурё.

Для того чтобы прояснить подробности, Д.Е. Шкатов в мае 2020 г. провел опрос четырех респондентов из числа северокорейских студентов 16-19 лет, которые учатся в Москве. Информантам задавали вопросы: насколько часто лично они или их друзья читали «кыримчхэки», кто их в основном читает, где их можно купить и какие темы и сюжеты в основном содержатся в подобного рода произведениях.

Все респонденты ответили, что они сами сейчас не читают кыримчхэки, хотя и любили их в детстве. По их словам, в основном их читают дети младшего и среднего школьного возраста. У младших школьников популярны иллюстрированные сказки, у средних школьников — книжки-головоломки и упомянутые выше шпионские романы.

Все респонденты отметили, что комиксы на историческую тематику являются одними из самых распространенных, причем часто героями являются персонажи древней и средневековой истории: Тангун, мифический основатель первого государства на Корейском полуострове (северокорейской историографией считается реальной исторической личностью); Ван Тонмёнсон/Ко Чжумон, основатель государства Когурё и др. Кроме этого, они отдельно выделили такой жанр, как «истории, рассказанные великими вождями», на которых основано большое количество кырымчхэков. В виде отдельного жанра можно выделить книжки с головоломками и кырымчхэки на образовательную тематику, причем, не только на тему истории, но и естественных наук, как то физика или биология. Касаемо того, где можно купить комиксы и книжки с картинками, респонденты указали, что их можно купить практически в любом книжном магазине или ларьке с печатной продукцией, но сами они в детстве предпочитали брать их в библиотеке.

К сожалению, как и было сказано, пока анализ комиксов идет или чисто с точки зрения художественных методов и особенностей подачи персонажей, как это делает Я. Зветслот, или исследователи ищут скрытые пропагандистские смыслы. Например, сюжет 2001 г., который разворачивается в Африке, Х. Фенкл связывает с поставками КНДР в этот регион оружия и инструкторов, а история про пчел метафорически отражает неопределенность после смерти Ким Ир Сена и наступление голода.

Таким образом, можно сделать предварительный вывод, что комикс как жанр в Северной Корее есть и существует довольно давно, но комикс-культуры скорее не существует. Кырымчхэки находятся в нише литературы для детей, и развлечения старшеклассников больше направлены в сторону мультсериалов, кино и компьютерных игр, оптимизированных под интранет, но это уже тема иного, самостоятельного исследования.

Список литературы

1. Cain, Geoffrey. N. Korea's Comic Propaganda // The Diplomat. March 17, 2010. URL : <https://thediplomat.com/2010/03/north-koreas-comic-propaganda> (assessed 28.05.2020).
2. Zwetsloot, Jacco. North Korean Comics and their Visual Language in the Work of Ch'oe Hyök // By in partial fulfilment of a Master's programme in Asian Studies (Korean Studies) at Leiden University. URL: <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/34794>.
3. Кыримыро пон чосон рёкса, Т. 97. Учжонгугый пульгиль. Чосон Чхульпханмульсу чхульпханса. (История Кореи в картинках. Т. 97. Почта в огне. Издательство печатной литературы). Пхеньян, 2017.
4. Манъсинданхан хванпучжа. Кымсон Чхоннонён чхульпханса. (Опозоренный богач Хван. Кымсонское издательство книг для молодёжи). Пхеньян, 2008.
5. Уссуриканъе иннын иль. Мунхак есульт чхульпханса (Случай на реке Уссури. Издательство «литература и искусство»). Пхеньян, 2015.
6. Чосоный рёкса. Ричжопхён 2-4. Чосон чхульпханмуль кёрю хепхве. (История Кореи, период династии Ли, выпуски 2-4. Изд. Корейское общество обмена издательскими продуктами). Пхеньян, 1999.

Приложение. Перевод ответов информантов (перевод Д.Е. Шкатова)

Информант 1 — жен. 2001 г. р.:

- В основном «кыримчхэки» читают дети. Много ли их продают — да, много. Студенты такое не читают, уже всякие полновесные романы в ходу. Если говорить о рисованных книжках, есть с головоломками/загадками, много с легендами/мифами, про историю.

Младшие школьники читают в основном книжки, где преимущественно рисунки, сказки всякие, средние школьники

читают книжки с головоломками или шпионские романы, но со старшего школьного возраста подобное уже перестают читать.

Информант 2 — жен. 2003 г. р.:

- Лично я не покупала и не читала «крымчхэки», когда была маленькой. И сейчас тоже. У меня в классе было два друга, которые любили книги, вот они покупали. Вообще если подумать, то не сказать, что их много продаётся. Скорее, кому надо берут в библиотеке и читают. «Крымчхэки» много читают в возрасте 7-13 лет.

Что касается содержания, в основном про историю. Я бы сказала, что 60% сюжетов либо про Ко Чжумона или Тангуна или других исторических персонажей.

Очень много историй, рассказанных вождями, изданных в виде «крымчхеков» (прим. авторов: судя по всему не все это именно комиксы в нашем привычном понимании).

Есть мультики, снятые на основе «крымчхэков», хотя вот комиксов с очень известными «Молодой генерал» или «Белочка и ёжик» не припомню. Если говорить о примерах мультфильмов, сделанных по «крымчхэкам», то это «Ко Чжумон», «Принц Ходон и принцесса Ракран».

Информант 3 — муж. 2002 г. р.:

- Интересные «крымчхэки» — рассказы, рассказанные великим вождём товарищем Ким Ир Сенем, великим руководителем товарищем Ким Чен Иром, героиней антияпонской борьбы товарищем Ким Чен Сук. Например «Два полководца», «Бабочка и петух», и т.д. Именно «крымчхеки» в Корею читают в основном дети. Очень много исторических, про известных исторических личностей. Студенты не читают такое, в основном «крымчхеки» читают до среднего школьного возраста. Есть много образовательных «крымчхеков» для детей.

Информант 4 — жен. 2002 г. р.:

- «Кыримчхеки» я любила, в детстве читала много. Либо брала в библиотеке, либо покупала. Где купить — книжный или ларьки с печатной продукцией. Сюжеты разные. Есть сказки про животных; есть рассказы, написанные вождами в виде «кыримчхеков»; есть и романы в виде «кыримчхэков». Есть разные образовательные, не только про историю, но и про химию или биологию, например.

МЭГГ, МОГГ И СОВА ВЫХОДЯТ ИЗ «ЧУЛАНА»

Урусова Екатерина Александровна

старший преподаватель департамента социальных наук
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономика» (Нижний Новгород)

Хусяинов Тимур Маратович

старший преподаватель департамента социальных наук
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономика» (Нижний Новгород)

Аннотация: *В данной работе рассматривается то, как темы и вопросы, ранее скрытые от общества в метафоричном «чулане» культуры, попали на страницы комиксов. В поле зрения авторов попала серия историй «Мэгг, Могг и Сова» известного австралийского художника Саймона Хансельманна (Simon Hanselmann). Данный материал был рассмотрен через призму современных психологических и социологических концепций. В результате анализа формулируются выводы об экзистенциальных проблемах, поднятых в серии комиксов, в частности кризисе идентичности, вопросе поиска смысла жизни и проявлений свободы; а также значимых социальных и психологических проблемах, которые часто замалчиваются или оказываются в тени: абьюз, созависимость, страх и т.д.*

Ключевые слова: *альтернативные комиксы, психологические проблемы, кризис идентичности, «Мэгг, Могг и Сова», Саймон Хансельманн*

«Люди ужасны. Люди жестоки.
Люди подвергаются насилию»[1]
С. Хансельманн

Авторы комиксов часто поднимают проблематику, которая замалчивается обществом. По словам Е.А. Пигалева, жанр

комиксов вбирает в себя не только актуальную социокультурную проблематику, но и некоторые актуальные проблемы, характерные для временного периода [2]. Принимая во внимание динамику общественных отношений и изменение социальной повестки, мы можем найти отражение ранее неприемлемых (закрытых и стигматизируемых) тем в такой серии комиксов, как «Х-мен». Яркими примерами могут быть персонажи, введенные для предупреждения протестов со стороны фем-сообщества, актуализация проблематики трансгендерности, бигендерности и агендерности, ЛГБТ-сообщества и однополых браков. Подобная политика в отношении героев комиксов и их историй лишь подтверждает связь данного жанра с реальностью, имеющимися социальными и культурными противоречиями и изменениями.

На настоящем этапе потребление этой литературы вышло за прежние рамки, вследствие чего стали подниматься вопросы и темы, которые раньше не могли быть рассказаны. С одной стороны из-за цензуры со стороны издательств, с другой ввиду неготовности читателей. Усиление и повсеместное распространение жанра альтернативных комиксов (и, в частности, экспериментальных), позволило осветить темы и вопросы, которые ранее сдерживались самоцензурой авторов и цензурой издателей, например Комикс-Кодом в американской комикс-индустрии. Все то, что было скрыто в «чулане» начинает попадать на страницы книг комиксов [4].

В данном случае концепт «чулана» берет свое начало в работе И. Сэдзвик Кософски «Эпистемология чулана», где под ним понимается пространство секрета или тайны, имеющее отношение к самоидентификации личности: гендерной, расовой, этнической, религиозной, сексуальной и т.д. [4]. Однако, в настоящей работе «чулан» рассматривается намного шире и включает в себя паттерны поведения, осуждаемые культурой, но отражающие Я человека, о которых речь пойдет ниже.

Примером этого стали работы Саймона Хансельманна (Simon Hanselmann), автора серии «Мэгг, Могг и Сова». С. Хансельманн — популярный австралийский художник, автор серии комиксов о жизни Мэгг, Могг и Совы — «Оскорбительный ансамбль разочарованных миллениалов» [5]. Все они живут вместе, где на фоне депрессии экспериментируют с сексуальностью, наркотическими веществами и поведенческими нормами.

Данные комиксы демонстрируют широкий спектр социально неприемлемого поведения: аддикции, созависимость, постоянное использование нецензурных выражений, физическое и психологическое насилие, а также иждивенчество, воровство, и множество других тем. При этом материалы интервью с автором демонстрируют, что он знаком с этой темой, и поэтому её раскрытие в работах ощущается как достоверное и правдивое [6], [7].

Р. Скотт анализируя историю про Мэгг, Могг и Сову отметил, что это современный пример «мошеннического текста», выполненный в жанре гранж [8]. Персонажи реагируют на социальные и прочие ограничения, и изучают их посредством беспокойного и нестандартного поведения. В. Полик (V. Polić) отметил, что эта книга своего рода творческий поиск того, как пересекать границы, а сам комикс принимает аберрантный (отклоняющийся) вид, который изображает «низкую жизнь» и мелкие преступления, обман и девиацию [9]. Герои комикса активно нарушают существующие нормы и устанавливают собственные правила. Это все своего рода реакция на экономические, культурные и социальные условия, в которых они существуют [8].

Яркость сюжета и эмоциональный накал комикса позволяют ощутить переживания героя, прочувствовать их экзистенциальную тоску и безысходность, которые возникают при столкновении с жизнью и ее вопросами. В той или иной форме мы можем проследить возникновение таких тем, как: «Чувствую ли я удовольствие от своей жизни

и бытия?»; «Могу ли я доверять миру и Другим?»; «Безопасен ли мир в целом?»; «Кто я и для чего я?» и др.

Комикс заставляет читателя подумать о трудности взросления, когда из беззаботного детства и вседозволенности личность попадает в среду с ограничениями и сталкивается с необходимостью сделать социально одобряемый жизненный выбор. Мэгг, Могг и Сова — это представители той части общества, которые столкнувшись с этой проблемой, выбрали стратегию избегания и аддиктивное поведение как способ защиты от трудностей внешнего мира.

3. Бауман отметил, что эпоха модернити и следующее за ней общество глобализации неразрывно связано с «кризисом идентичности» [11]. Именно этот кризис заставляет человека искать свой путь и в конечном счете найти ту группу, с которой человек может себя идентифицировать. Если 3. Бауман отмечал, что в случаях, когда человек уверен в своей неспособности сделать что-то действительно значимое, он обращается к «бессмысленным задачам». К таким задачам британский социолог 3. Бауман относит психологическое самосовершенствование или обучение балету и прочему, принимаемому на уровень жизненной программы. В противовес ему С. Гензельман показывает обратную сторону, которая не понравится как ученому с мировым именем, вроде Баумана, так и простому обывателю. Мэгг, Могг и Сова сбились в маленькую группу, каждый член которой не справился с кризисом идентичности [12], и не смог найти себя нигде, кроме как в этих отношениях, основанных на зависимости и абьюзе.

Поиски жизненного смысла или самоопределения не возникают в сознании персонажей, их жизнь и повседневная практика — это избегание и уход от депрессии, в рамках которых они только глубже погружаются в «яму» экзистенциальных кризисов, испытывая экзистенциальный вакуум [13], [14]. Когда они обнаруживают себя в момент достижения дна этой «ямы», у них появляется выбор, либо принять решение, столкнуться с переживаниями и кризисом,

но поменять свою жизнь, либо продолжить погружение в забытие и оторванность от своего «Я». И герои делают свой выбор в пользу второго: «Ясность ума меня убивает», «Нужно чем-то затуманить башку», и прочее [15], [16]. Автор приглашает своих читателей заглянуть дальше в «чулан» и продолжить изучать социально неприемлемое.

В данном комиксе столкновение с реальностью, необходимостью делать взрослые поступки приводит к бегству от изменений, что соразмерно с потерей контакта с собственным «Я» и построением ложного «Я», которое сходно с окружением, подстраивается под него, ассимилируется с ним [17]. При этом постоянные кризисные переживания, которыми наполнена жизнь героев, позволяют полностью или частично обнаружить неудовлетворенность собственной жизнью и ощутить оторванность от подлинного «Я», что вызывает ощущение безнадежности, страха и жалости к себе. Это, в свою очередь, подталкивает героев к поиску принимающих и доверительных отношений, которые помогут справиться с переживаниями. Однако данная потребность не находит реализации, так как их социальное окружение — аддикты, девианты и делинквенты, которые не готовы удовлетворить запрос личности и могут проявлять лишь защитную реакцию — агрессию.

В данном случае, агрессивное поведение демонстрирует внутреннее чувство незащищенности (отсутствие базового доверия к миру), при котором любое взаимодействие расшатывает хрупкое Я и устоявшиеся паттерны поведения, что приводит к ощущению дискомфорта [18], [19]. Даже добрые действия воспринимаются как раздражители и вызывают агрессию (так, Мэгг и Могг отвечали лишь издевательствами на заботу о них со стороны Совы).

Анализируя действия героев, Р. Скотт показывает, что для них связи между психическим заболеванием, травмой и отчаянной потребностью неизбежны, а различия между шалостью и незаконным действием, между идеей и физическим нападением, между бунтом и травмой практически

отсутствуют [8]. Особенно ярко это смешение проявляется при социальном контакте, когда общество говорит героям о том, что их поведение неприемлемо. Когда герой выходит из «чулана» и встает под прожектор общественного мнения, его поведение вызывает недоумение и недовольство. Это приводит к тому, что личности приходится возвращаться обратно в «чулан» или же, другими словами, в свою маленькую социальную группу, где подобные проявления допустимы. Общество демонстрирует стигматизацию, личность демонстрирует агрессию и отрицание, а также как отсутствие готовности делать какие-либо шаги для изменений, а возникающее чувство безысходности подавляется с помощью психотропных веществ. Так постоянная цикличность и безысходность являются чертами не только персонажей, но и самого комикса.

Стоит отметить, что специфика историй и сюжета — это некий «лабиринт из тупиков», построенный по методу виньеток, когда читателю предлагается «занырнуть» в происходящее без какой-либо предыстории. Автор предлагает нам мини-сюжет в котором читатель наблюдает за реакцией героев и этот мини-сюжет мог бы быть предложен им несколько раз для достижения разного исхода. Продолжая мысль Р. Скотта, стоит сказать, что динамика изменений самих персонажей крайне низкая, а их действия и реакции раз за разом остаются схожими и герои находятся в некой «поведенческой петле» [8]. Это особенно ярко проявляется в третьей части серии «Ещё один год», где Могг и Мэгг говорят о своём будущем. Если Могг вполне удовлетворен своей жизнью, то Мэгг выражает озабоченность, заводит разговор, который заканчивается фразой, выделенной автором кавычками: «Ещё один год». Таким образом герои делают свой выбор в пользу известной им определённости и отношений, из которых они не могут вырваться, но даже это является проявлением их личностного выбора.

Современное общество характеризуется высоким уровнем личной свободы и индивидуализации, в нем остро встает вопрос о том, как ею распоряжаются и как её восприни-

мают [11]. В то время как Э. Фромм описывал страх человека перед свободой, почти все моралисты в истории человечества прославляли свободу, французские левые философы второй половины XX века. Например А. Глюксман, говорил о свободе как долге каждого человека [20]. В результате мы видим, как герои книги воспользовались своим правом на свободу — свободу от решений, свободу от общественного одобрения, свободу от того, чтобы быть собой. В то время как человечество перешло в стадию общества риска, когда человек не знает, что будет дальше, его жизнь непредсказуема и он сам должен заботиться о себе и своих близких, герои данного комикса этого даже не замечают [21]. Такое же восприятие свободы приводит к тому, как они ведут себя по отношению к окружающим и к себе самим. Так, вместо того, чтобы работать, они пользуются благами социального государства — живут на пособие, которое тратят на удовольствия. С одной стороны они свободны от социальных ограничений и могут делать все, что захотят, но с другой их «свобода от» говорит о слабом проявлении личной ответственности и отсутствии «Самости» и возводит в абсолют практики психологических защит и избегания проблем.

Тогда возникает закономерный вопрос: почему серия «Мэгг, Могг и Сова» получила такое распространение и популярность, ведь в комиксах рассказывается о деструктивном и неприемлемом поведении и, частично, о его последствиях. Мы можем предположить, что экспериментальные комиксы рассказывают жизненную реальную историю, не стремясь показать некий идеал, что привлекает читателя и заставляет его чувствовать близость с героями. Кроме того, яркие эмоции, раскрытые в комиксе, тяжелые состояния и т.п. могут компенсировать отсутствующие переживания, если жизнь читателя не наполнена ими. В своих интервью автор комиксов С. Хансельманн довольно часто говорит о своей жизни, о детстве, проведенном в одном из самых криминальных городов Тасмании, отмечая, что те истории, которые случаются с Мэгг, Могг и Совой не

случайны: «Я просто пишу, что я вижу и что я испытал. Я не собираюсь обострять или шокировать. Я не подвергаю цензуре себя. Вы должны быть честными. Вам не нужно сдерживаться. <...> Если я не буду время от времени делать глупости, у меня кончатся глупости, которые могут сделать Мэгг и Могг» [1].

«Мэгг, Могг и Сова» — может восприниматься как обратная сторона серии детских книг Х. Николл о ведьме Мег и её коте Мог (Meg and Mog), возможно это индивидуальная переработка автора, через призму его жизни, аллюзия на мир в котором вырос автор. Это сродни противопоставлению Симпсонов и семьи Уолтонов. Кроме того, что само название — это отсылка к детской книге, комикс наполнен сказочными и фантастическими персонажами, такими как роботы и волшебники, и по сути, «Мэгг, Могг и Сова» является демонстрацией того, как сказка сталкивается с суровой реальностью.

Список литературы

1. Reith J. Simon Hanselmann: “I hate twee art. Life is not nice”. URL : <https://www.theguardian.com/books/2016/apr/14/simon-hanselmann-interview-megg-mogg-and-owl> (дата обращения: 30.05.2020).
2. Пигалев Е.А. Гендерные аспекты в культуре комиксов (на примере комиксов «X-men») // Вестник науки и образования. 2015. №7 (9). URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/gendernye-aspekty-v-kulture-komiksov-na-primere-komiksov-x-men> (дата обращения: 30.05.2020).
3. Matthew Perpetua. Marvel Comics Hosts First Gay Wedding in “Astonishing X-Men” [Электронный ресурс]. URL: <http://www.roningstone.com/culture/news/marvel-comics-hosts-first-gay-wedding-in-astonishing-x-men-20120522> (дата обращения: 30.05.2020).
4. Сэдживик Кософски И. Эпистемология чулана = Epistemology of the closet / перевод с англ. О. Липовской и

3. Баблюна. М. : Идея-Пресс, 2002. 272 с.
5. Brown H. Cartoonist Simon Hanselmann Revisits the “Minimum-Security Torture Chamber” of High School in One More Year // Paste. URL : <https://www.pastemagazine.com/comics/simon-hanselmann/cartoonist-simon-hanselmann-revisits-the-minimum-s> (дата обращения: 30.05.2020).
6. Collins S.T. “Disgusting Creatures”: The Simon Hanselmann Interview // The Comics Journal. URL : <http://www.tcj.com/disgusting-creatures-the-simon-hanselmann-interview> (дата обращения: 30.05.2020).
7. Williams M. Simon Hanselmann’s New Comic Book Puts the «ill» in Illustration // Format. URL: <https://www.format.com/magazine/features/illustration/simon-hanselmann-megg-mogg-amsterdam-book> (дата обращения: 30.05.2020).
8. Scott R. Aussies, Rogues and Slackers: Simon Hanselmann’s Megg, Mogg and Owl Comics as Contemporary Instances of Rogue Literature // Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture. 2019. № 9. P. 13-152. URL : <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=809011> (дата обращения: 30.05.2020).
9. van Herk A., Polić V. New Versions of Roguery // Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture. 2019. № 9. P. 9-21.
10. Шеховцова Л.Ф. Экзистенциальные аспекты возрастной психологии // Консультативная психология и психотерапия. 2012. Т. 20. № 3. С. 158-171.
11. Бауман З. Индивидуализированное общество / Пер. с англ. под ред. В.Л. Иноземцева. М. : Логос, 2005. 390 с.
12. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М.: Флинта, 2006. 356 с.
13. Франкл В. Человек в поисках смысла. М.: Прогресс, 1990. 368 с.
14. Ялом И. Экзистенциальная психотерапия. М.: Класс, 1999. 576 с.
15. Хансельманн С. Мэгг, Могг и Сова. Амстердам и другие истории / пер. с англ. В. Терлецкого. СПб: Комильфо, 2018. 144 с.
16. Хансельманн С. Мэгг, Могг и Сова. Лучше всех / пер. с

англ. В. Терлецкого. СПб. : Комильфо, 2018. 128 с.

17. Винникот Д.В. Искажение Эго в терминах истинного и ложного Я // Консультативная психология и психотерапия. 2006. Т. 14. № 1.

18. Фрейд З. Психология бессознательного: сб. произведений / Под ред. М.Г. Ярошевского. М. : Просвещение, 1990. 448 с.

19. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. Мн. : ООО «Попурри», 1999. 624 с.

20. Glucksmann A. Les maitres penseurs. P., 1977.

21. Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М. : Прогресс-Традиция, 2000. 383 с.

**THERE'S SOMETHING OUT THERE WAITING
FOR US, AND IT AIN'T NO MAN...:
КОНЦЕПТ ПРИМИТИВИЗМА
И РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ СУБАЛТЕРНОВ
В КОМИКСАХ ПО ФРАНШИЗЕ
«ХИЩНИКА» (1989-1999 гг.)**

Соколовский Иван Викторович,
аспирант аспирантской школы по историческим наукам НИУ ВШЭ.

Воронов Антон Станиславович,
аспирант Института стран Азии и Африки
МГУ имени М.В. Ломоносова.

***Аннотация:** В данной статье рассматривается вопрос репрезентации, в частности — визуальной, субалтернов в комиксах по франшизе «Хищника». В контексте статьи нас интересует, как именно концепт примитивизма и ориенталистские тропы о субалтернах повлияли на формирование комиксов по франшизе. В статье были рассмотрены комиксы, выходившие с 1989 по 1999 гг. и включённые в четыре тома издания «Omnibus» от издательства Dark Horse.*

Ключевые слова: комиксы, субалтерны, благородные варвары, примитивизм, ориентализм, хищник, репрезентация.

С момента выхода первого фильма об инопланетном охотнике на людей «Хищник» (1987 г.) прошло 33 года. Боевик с А. Шварценеггером стал культовым, а франшиза обзавелась как несколькими кинематографическими сиквелами и спин-оффами, так и множеством литературных произведений: комиксами и книгами.

Соколовский И.В., Воронов А.С. "There's something out there waiting for us, and it ain't no man...": концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)

Из всего многообразия материалов, связанных с этой культовой франшизой, в этом исследовании мы обратим внимание на комиксы. Уникальной чертой комиксов о Хищнике является разнообразие локаций: на их страницах человек вступал в неравную схватку с инопланетным охотником буквально повсюду — от джунглей Латинской Америки до гор Афганистана. Через страницы комиксов авторы знакомят нас не только с захватывающим противостоянием, но и со своим восприятием различных народов и культур.

В данном контексте интересно рассмотреть вопрос, связанный с тем, как авторы, зачастую основывая свое видение на ориенталистских тропах, связанных с репрезентацией не только, к примеру, коренных американцев, но и народов стран Азии и Африки, вольно или невольно повторяют штампы и стереотипы, связанные с изображением субалтернов в различных медиа. В первую очередь нас будет интересовать концепт примитивизма: дихотомия, выраженная в своеобразном противостоянии «цивилизации» и «природы», описанная у Ф. Тённиса в виде противопоставления *Gemeinschaft* (община) и *Gesellschaft* (общество) [1, р. 278]. Обычно выраженный в репрезентации субалтернов, которые изображаются более «примитивными» и «близкими к природе», и людей, живущих в обществе «цивилизованном», а значит — удалённых от природы, концепт примитивизма находит отражение во вселенной «Хищника». Зачастую инопланетных охотников чувствуют именно более «близкие к природе» субалтерны: коренные американцы, масаи в Кении или индийцы. Тогда как люди, живущие в более «цивилизованном» мире, не верят в существование пришельцев, пока не встретятся с ними лицом к лицу.

Данная работа будет посвящена анализу репрезентации субалтернов и отображению концепции примитивизма в комиксах вселенной «Хищника», вышедших в период с 1989 по 1999 гг. и опубликованных в четырёх томах издания *Omnibus*, [8 — 11] где были собраны все комиксы издательства Dark Horse за данный период (за исключением комикс-адаптации фильма «Хищник 2» (1999 г.)). Сам кон-

цепт примитивизма, в основе которого лежит дихотомия «цивилизованный»/«примитивный», является рефлексией считающих себя «цивилизованными» людей о собственном обществе, потому что «примитивные» — как замечает исследовательница М. Торговник — в рамках данного концепта наделяются самыми разными качествами: «Примитивные — как дети, говорится в тропе. Примитивные — это наши неукрошённые натуры, наши проекции — страстные и полные похоти, иррациональные, агрессивные, опасные. Примитивные — мистики, близкие к природе, живущие в гармонии с ней. Примитивные свободны. Примитивные существуют на «низшем культурном уровне», мы же — на «высочайшем»». [18, р. 8] В контексте статьи нам интересен троп про мистицизм, так как Хищника субалтерны воспринимают на метафизическом уровне чувств, а не бла-

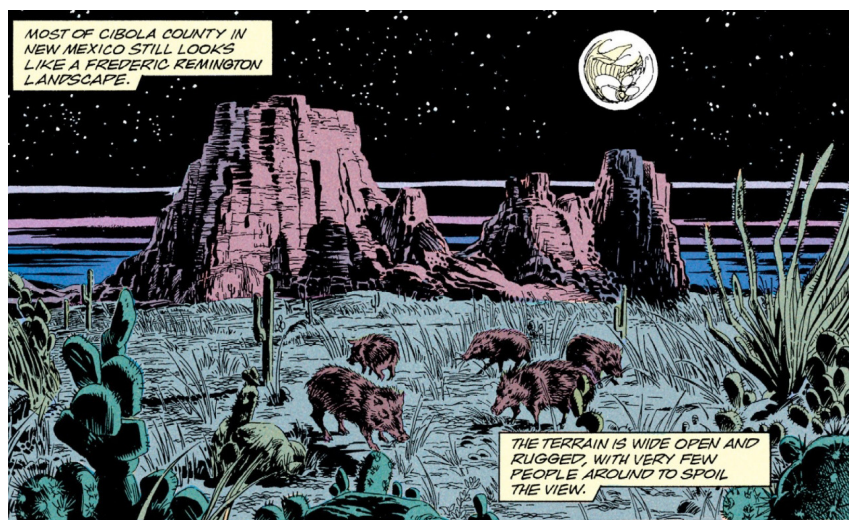


Рисунок 1. (Predator Omnibus: Volume 2. Milwaukie: Dark Horse Books, 2010, Р. 7) На рисунке написано: «Большая часть округа Цибола в Нью-Мехико всё ещё выглядит словно пейзаж кисти Фредерика Ремингтона. Местность пересечённая и открытая всем ветрам, в округе почти некому испортить вид»

Соколовский И.В., Воронов А.С. "There's something out there waiting for us, and it ain't no man...": концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)

годаря сенсорной системе: так, Король Вилли из фильма «Хищник 2» (1990 г.), срежиссированного С. Хопкинсом, говорит, что не знает, кто охотится в бетонных джунглях Лос-Анджелеса, но знает, где он находится — «в мире духов».

Говоря о репрезентации субалтернов в комиксах, посвящённых космическому охотнику, необходимо начать с первой истории, выпущенной Dark Horse, напрямую не связанной с фильмами франшизы — Predator: Big Game (здесь и далее — «Крупная дичь»), выпущенной в 1991 году. Центральным персонажем данного комикса, сценаристом которого выступил Д. Аркуди, является молодой коренной американец из народа навахо по имени Энох Накай — капрал, проходящий службу в округе Цибола в Нью-Мексико, который на открывающем развороте комикса описан как «пейзаж кисти Фредерика Ремингтона» [9, р. 7].

Первый же разворот комикса встречает читателя тропом, связанным с ориентализацией пространства: на «пересечённых, открытых всем ветрам» равнинах Нью-Мехико, который достоин быть запечатлён художником, прославившимся своими работами, романтизирующими образ фронтира и экзотизирующими коренных американцев, почти нет людей, «которые могли бы испортить вид» (в оригинале — «spoil the view»). Сам концепт того, что человек может испортить природу, разрушить её девственную красоту, очень сильно перекликается с концептом примитивизма и идеей того, что прогресс и человек, являющийся носителем этого прогресса, могут нарушить естественный ход вещей и уничтожить идиллию, привнеся с собой идеи потребительского отношения к окружающей среде.

Другой пример ориентализации пространства в комиксах по франшизе можно найти в комиксе Pride at Nghasa («Нгхасский прайд») за авторством Ч. Диксона. По сюжету комикса инопланетный охотник вышел на охоту в Кении. Когда Джон Копланд — главный герой комикса — начинает убегать от охотника, потеряв оружие, он отмечает, что его

единственная надежда — это то, что «сама Африка убьёт его» [8, р.345]. Таким образом, Африка — представленная диким, малозаселённым местом, полным грозных и агрессивных хищников, сама является актором и является таким же местом для испытания белого человека, как и американский фронтир. Так, Э. Хемингуэй тоже сравнивал Африку с «диким западом», превращая в воображении читателя журнала *Look* целый континент в пространство, сулящее приключения покорителю «дикости» [2, р.509].

Кроме того, можно отметить и тот факт, что в открывающей панели «Крупной дичи» чётко очерчивается разница в отношении к земле между представителями *Gemeinschaft* (общины) и *Gesellschaft* (общества). Примером данного расхождения является американский фронтир, на котором колонизаторы-фронтирмены воспринимали землю как что-то, что можно завоевать, сделать своим, а коренные американцы — как место, в котором живёт всё их общество [1]. Если кочевое население, жившее в прериях или степях, воспринимало эти зоны как свою среду обитания, то для оседлого населения степь была лишь пространством, которое нужно было наполнить содержанием, рационализировать, подчинив себе [3, р. 62].

Однако со временем среди значительной части населения «цивилизованных» сообществ сложилось впечатление, что отношение с окружающей средой и природой среди «примитивных» является не только и не столько другим, сколько лучшим, более естественным. Так, троп о «благородных дикарях» на рубеже XX и XXI веков превратился в миф об «экологично-благородных дикарях», ведь «примитивные» народы живут в гармонии с природой, нанося меньше вреда окружающей среде [3, р. 345-348]. Таким образом, ориентализировано в графических новеллах по франшизе не только само пространство, будь то прерии Нью-Мехико, африканская саванна, таящая в себе «вещи, для которых у белых нет имён» [8, р. 341], или же джунгли Центральной Америки, но и сами субалтерны, обитающие в этих регионах. Ведь их «близость к природе» является во

Соколовский И.В., Воронов А.С. "There's something out there waiting for us, and it ain't no man...": концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)

многим именно тем качеством, которое позволяет им замечать инопланетных охотников.

Таким образом, можно сказать, что и в описании Нью-Мехико в «Крупной дичи» присутствует этот антагонизм между «первобытным» и «цивилизацией», ведь эта территория, заселённая в доколониальный период коренными американцами, и по сей день не была растлена прогрессом. Среди белого населения США, в частности — туристов, распространено мнение о том, что индейцы, вынужденные жить в резервациях, находятся ближе к природе, нежели урбанизированное население США. Так, для белых туристов один из путей сближения с природой лежит через контакт с «детьми Природы, которых ранее называли Примитивными или же Крестьянскими нардами, зачастую воспринимаемыми, как общности, которыми движут инстинкты. Взаимодействие с ними возможно, а их простота и натуральность демонстрируют всё прекрасное, что таит в себе природа» [19, р. 31].

После того как читателю обрисовывают основной конфликт истории — прибытие на охоту Хищника — фокус смещается на Накая. И на второй же странице после непосредственного знакомства с капралом становится ясно, что образ Накая построен на стереотипах, сопровождающих визуализацию коренных американцев с XVIII века. Во-первых, в части за Накаем закрепилась слава немногословного, замкнутого человека. Так, когда после первого столкновения с межпланетным охотником командир Накая сержант Коатес отправляет его обратно в часть, приказав не разглашать информацию о пришельце, он объясняет свою уверенность в том, что капрал не проболтается, тем фактом, что: «Навахо мало говорят даже тогда, когда их просят, полковник. Он будет помалкивать» [9, р. 19].

Это описание абсолютно попадает под ориенталистский троп, ещё более укрепившийся в массовом сознании из-за влияния Голливуда, о том, что коренные американцы — неразговорчивые, стоические индивиды, молчаливо пе-

реносящие жизненные тяжести [6, р. 372]. Этот стереотип в рамках нарратива комикса укрепляется и репликой сослуживца Накая рядового Дитла, который в беседе о том, что Накаю было отказано в увольнительной, говорит, что будь он на месте Накая, он бы уже давно «молотил стены да завывал». Накай же «даже зубов не стиснул», держа всё в себе, на что Дитл реагирует следующей ремаркой: «Все индейцы такие же, как ты?» [9, р. 12].

Другой стереотип, связанный с репрезентацией коренных американцев, который также встречается в образе Накая, — это алкоголизм. Алкоголизм среди коренных американцев — это реальная проблема. Так, смертность от алкоголизма среди американских индейцев в четыре раза выше, чем в среднем по США, а связанные с алкоголизмом заболевания встречаются у коренных американцев в три раза чаще медианного значения по США [17, р. 244].

В «Крупной дичи», однако, алкоголизм Накая, равно как и его стоическая натура, объясняются его личной травмой: его мать, не являвшаяся представительницей народа навахо, умерла после родов, а отец, который сам страдал от алкоголизма, оставил сына на воспитание деда — целителя в резервации. И если стереотипы, связанные с репрезентацией коренных американцев стоическими людьми, зависимиыми от виски, носят в данном случае частный характер и могут быть рассмотрены в качестве социального комментария, то троп о «проводнике» и близости с миром духом — это яркий пример ориенталистского тропа, привычного в репрезентации коренных американцев не только в массовой культуре, но и в комиксах по франшизе в частности.

Так, в оригинальном фильме «Хищник» (1987 г.), срежиссированном Д. МакТирнаном, проводником группы героев, отправившихся на задание в джунгли вымышленной страны Вальверде, является коренной американец Билли, цитата которого и вынесена в название статьи: «Что-то там ждёт нас, и это не человек...» Билли, Энох и Стоящий Медведь, персонаж комикса «Hell come a walkin'» («Бродячий бес»)

Соколовский И.В., Воронов А.С. "There's something out there waiting for us, and it ain't no man...": концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)

за авторством Н. Коллинз, буквально чувствуют инопланетного охотника, хотя он невидим глазу. Стоящий Медведь, рассказывающий легенду о демоне-людоеде из мира духов [11, р. 290], Билли, говорящий о чём-то неизведанном, ожидающем отряд в джунглях, или же Энох, улавливающий лёгкое мерцание воздуха, — все они репрезентуют троп о близком к природе и оттого более «мистическом» субалтерне.

Другой ориенталистский образ, присутствующий в образе Билли, это образ гипермаскулинного коренного американца — не просто stoического индивида, но индивида, сильного, ничего не боящегося и готового вступить в неравный бой с противником один на один. Данный троп — о гипермаскулинном коренном американце — также упирается в примитивизм: «примитивные», будучи ближе к природе, к животному, более агрессивны, а коренные американцы традиционно при репрезентации в медиа сексуализированы, типичный образ мужчины-индейца в медиа — это образ «Обречённого воина», не испытывающего полный спектр эмоций, но лишь те, что ассоциируются с мужественностью [5, р. 43-45].

При первом контакте с инопланетным охотником Энох, ещё не увидев пришельца, использующего камуфляж, буквально чувствует его, так как для Накая «запахи прерий — словно слова», и среди этих запахов он улавливает что-то незнакомое [9, р.13]. Во-первых, таким образом, вновь используется устойчивый троп об особой связи с природой её «детей», а во-вторых, Накай буквально чувствует присутствие хищника в деревьях, а как только охотник обнаруживает себя, Энох сразу же отмечает про себя, что это наверняка адильгсаии — демон, о котором рассказывал ему его дед. Данный троп — субалтерн, который буквально чувствует инопланетных охотников, определяя его как монстра из местной мифологической традиции, — применим не только к коренным американцам. Так, во время столкновения с хищником в Бенгалии в 1881 году на страницах комикса «Nemesis» («Заклятый враг») за авторством Г. Рен-

ни местные жители, обратившись за помощью к капитану Соамесу из местного британского гарнизона, сказали, что их атаковал ракшаса — демон-людоед [8, р.67-68]. В комиксе же «Pride at Nghasa» («Нгхасский прайд») за авторством Ч. Диксона масаи называют хищника дуду йя порини («призраки из зарослей», как называли танзанийских львов-убийц), а индийцы, работавшие на строительстве железной дороги, нарекли охотника шайтаном [8, р. 341]. Знание о хищнике и восприятие его через призму местной мифологической традиции объясняется именно тем, что субалтерны каким-то образом лучше чувствуют окружающую среду, особенно если окружение их, пространство, в котором они живут, ориентализировано: «Я слишком долго пробыл в Африке, чтобы с такой лёгкостью отбрасывать местные суеверия. В их верованиях всегда есть доля правды. Не воспринимать природу в Африке — значит быть слепым. Здесь, в этих дебрях, есть вещи, для которых у белых нет имён» [8, р. 332].

В комиксе «Predator: Hunters II» за авторством К. Ворнера основной локацией является Афганистан, куда главные герои прибывают для поимки хищника. В Афганистане дислоцированы войска США, которые ведут борьбу с движением Талибан.

Что касается репрезентации в целом, то автору удалось прописать атмосферу Афганистана без стереотипов, редуцирующих афганцев до примитивных личностей. Более того, К. Ворнеру удалось крайне интересно изобразить двух персонажей-афганцев: Малука и Аталя. Малук — проводник, который встречает главных героев у самолёта и затем сопровождает их в поисках Хищника. В своих шутках он высмеивает стереотипы, обычно окружающие афганцев, а именно их слепую религиозность и ненависть по отношению к американцам [13, р. 24], а также склонность обманывать [13, р. 23].

Аталь — мальчик, которого главные герои встречают на пути. Он потерял ногу, попав под американскую бомбар-

дировку. На момент первой встречи с главными героями единственное желание Атала — уехать из Афганистана, что ему главные герои и обещают, если он поможет им найти Хищника в горах. Атал знает, где примерно находится его логово, однако это знание обусловлено не мистической связью с силами природы, а прекрасным знанием горной местности [13, р. 47]. Более того, Атал прекрасное понимает, что Хищник это не джин, защищающий деревню, как верят некоторые местные жители, а существо из материального мира [13, р. 46].

Сразу стоит отметить, что автор использует персонажей-афганцев для критики эксцессов американской военной операции и неловких попыток помочь местному населению, не пытаясь понять специфику [13, р. 45].

Говоря о серии Hunters, необходимо упомянуть и первый том, также написанный К. Ворнером [12], в котором группа пойманных хищников оказывается заперта на острове в Океании, где потомки белых колонизаторов сами становятся охотниками, буквально разбив охотничьи угодья, в которых дичью стали инопланетяне. И в данном контексте становится особенно очевидно, почему именно субалтерны чувствуют хищников на особом мистическом уровне: инопланетные охотники, обладающие — с одной стороны — высокими технологиями, всё ещё сохраняют много отличительных черт «примитивных» обществ, каким их видят люди из обществ «цивилизованных». Хищники являются охотниками, носящими на себе трофеи жертв и проходящими обряды посвящения, как это видно в комиксе «Rite of passage» («Обряд инициации») [8, р. 305-323], где проводится параллель между воином-масаи и молодым хищником, которые должны добыть на охоте трофей, чтобы стать «мужчиной». Соответственно особая, мистического рода связь между субалтернами и космическими охотниками является не только проявлением ориентализации реальных, земных индивидов, но и проецированием образа «благородного дикаря» [11, р. 143] — как его охарактеризовывает агент ФБР в комиксе «Homeworld» («Родной мир»)

за авторством Д. Ванса и К. Ворли — на воображаемых космических охотников.

И в то время как концепт примитивизма строится именно на противопоставлении «примитивности» и «цивилизации», буквально противопоставляя охотников-собирателей, этих «натуральных людей» Руссо, людям из «цивилизованных»,



Рисунок 2. (Predator Omnibus: Volume 1. Milwaukee: Dark Horse Books, 2007, Р. 290) Надпись на рисунке: «У меня было ощущение, что оно больше и не знало» «Сумасшествие и не такое может с тобой сотворить»

«развитых» обществ [3, р. 82], сам концепт хищника сочетает в себе оба этих образа. С одной стороны, эти существа покорили космос, но с другой, они буквально попадают под описание «благородных варваров» П. Шарлевуа и других этнографов XVIII века: «Охота для этих народов есть дело

не менее благородное, чем война, а знакомство с известным охотником есть даже большая честь, чем знакомство с известным воином» [3, р. 105]. Поэтому неудивительно, что «примитивные» чувствуют хищника, ведь это можно отнести не только к их более «натуральному» образу жизни, отчего они якобы более чутко чувствуют окружающую среду, но и к тому, что они буквально одной «примитивной» природы с хищником. Поэтому в «Dark river» («Тёмная река») за авторством М. Верхайдена индейцы из неопознанной центральноамериканской страны принимают в своё племя и затем входят в услужение к хищнику [8, р. 215], ведь и инопланетянин, и эти люди находятся на «нулевом» — по выражению этнографа XIX века Л. Моргана — уровне человеческого развития [3, р. 119-120].

Франшиза «Хищника» полна разнообразных ориенталистских тропов, связанных с репрезентацией субалтернов. Можно сказать, что в историях об этих инопланетянах — помимо непосредственно космических охотников — можно встретить практически все примитивистские тропы, описанные М. Торговник: это и маскулинный, агрессивный Билли, и чувствующий на каком-то мистическом уровне хищников Энох, и маленькая девочка-масаи из «Нгхасского прайда». Все эти персонажи идеально ложатся в рамки тех представлений и нарративов, которые были сформированы о «примитивных» народах и культурах. Однако образы эти, воспроизводящие зачастую вредные стереотипы, дегуманизирующие субалтернов, встраивающие их в удобные нарративы, низводящие их образы до карикатур, созданы были в конце XX века, что говорит о том, что эти стереотипы всё ещё присутствуют, они актуальны и продолжают присутствовать в массовом сознании.

Список литературы

1. Coleman Cynthia-Lou. Framing Cinematic Indians within the Social Construction of Plac // American Studies. 2005. № 3

(4); Vol. 46. P. 275-293.

2. Del Gizzo Suzanne. Going Home: Hemingway, Primitivism, and Identity // MFS Modern Fiction Studies. 2003. № 3 (49). P. 496-523.

3. Ellingson Ter. The Myth of the Noble Savage. Berkeley: University of California Press. 2001. 504 p.

4. Jaimes Annette M. Re-Visioning Native America: An Indigenist View of Primitivism and Industrialism // Social Justice. 1992. № 2 (48); vol. 19. P. 5-34.

5. Kemper Kevin R. "Geronimo!" The Ideologies of Colonial and Indigenous Masculinities in Historical and Contemporary Representations about Apache Men // Wicazo Sa Review. 2014. № 2 (29). P. 39-62.

6. Laxson Joan D. How "we" see "them" tourism and Native Americans // Annals of Tourism Research. 1991. № 3 (18). P. 365-391.

7. Payne Mathew. Seeing like a Soviet state. Settlement of the Nomadic Kazakhs, 1928-1934 // Writing the Stalin Era. Sheila Fitzpatrick and Soviet Historiography. — Houndmills, 2011. 256 p.

8. Predator Omnibus: Volume 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2007. 448 p.

9. Predator Omnibus: Volume 2. Milwaukie: Dark Horse Books, 2008. 448 p.

10. Predator Omnibus: Volume 3. Milwaukie: Dark Horse Books, 2008. 344 p.

11. Predator Omnibus: Volume 4. Milwaukie: Dark Horse Books, 2008. 352 p.

12. Predator: Hunters TPB. Milwaukie: Dark Horse Books, 2018. 120 p.

13. Predator: Hunters II TPB. Milwaukie: Dark Horse Books, 2019. 96 p.

14. Senft Gunter. "Noble Savages" and "Islands of love": Trobriand islanders in 'popular publication' // Pacific Answers to Western Hegemony: Cultural Practices of Identity Construction (Explorations in Anthropology). Oxford: Berg, 1994. 384 p.

15. Stasch Rupert. Primitivist tourism and romantic individualism: On the values in exotic stereotypy about cultural others // Anthropological Theory. 2014. № 14. P. 191-214.

Соколовский И.В., Воронов А.С. "There's something out there waiting for us, and it ain't no man...": концепт примитивизма и репрезентация субалтернов в комиксах по франшизе «Хищник» (1989-1999 гг.)

16. Szlemko William J., Wood James W., Thurman Pamela Jumper. Native Americans and Alcohol: Past, Present, and Future // The Journal of General Psychology. 2006. № 10 (133); Iss. 4.
17. Thomason Timothy C. Issues in the Treatment of Native Americans With Alcohol Problems // Journal of Multicultural Counseling and Development. 2000. № 4 (28). P. 243-252.
18. Torgovnick Marianna. Gone primitive: Savage intellects, modern lives. Chicago: University of Chicago Press, 1991. 328 p.
19. Valene L. Smith. Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1989. 352 p.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЭПИЧЕСКОГО ГЕРОЯ В МЕДИАСРЕДЕ (НА ПРИМЕРЕ МАРКО КОРОЛЕВИЧА)

Чернова Мария Александровна,
кандидат исторических наук, преподаватель
кафедры всеобщей истории ШАГИ ИОН РАНХиГС (г. Москва).

Аннотация: *В статье рассматриваются особенности репрезентации персонажа южнославянского эпоса в сербоязычной медиасреде. В силу своей популярности, он присутствует в разных формах medialore — комиксах, сатирических изображениях, демотиваторах, фильмах, клипах и даже в рекламе. Часто дело доходит до полной десемантизации образа, однако для сербоязычного medialore оказывает очень значимым обращение именно к эпическим текстам.*

Ключевые слова: *Марко Королевич, medialore, южнославянский эпос.*

Марко Королевич является одним из самых известных героев южнославянского эпоса. О нем записано около тысячи песен от Болгарии до Адриатического побережья и от Черногории до среднего Дуная, а также в Хорватии и Словении. Эпос изображает Королевича Марко как обладающего исключительной силой богатыря, владеющего волшебным конем, водящим дружбу с вилами (волшебницами, духами рек, озер, гор и лесов), борющегося с турками и змеями (драконами). При этом он является турецким вассалом на службе султана Баязида, что не мешает ему защищать соплеменников и уходить от расправы турок. Свою популярность этот излюбленный образ эпоса южных славян не утратил и в наше время, и выражается она уже не только в песнях, но также в разнообразных сатирических изображениях, демотиваторах, мемах, клипах, фильмах и рекламе.

Задача данной работы показать каким именно образом актуализируется образ Марко Королевича в современных масс-медиа и какие изменения он претерпевает в новой среде. Под масс-медиа, в данном случае, понимается сербоязычный сектор интернета, периодические издания и телевидение. Работа над этой темой велась с 2014 года. За это время существенно изменились алгоритмы поисковой программы Google и это привело к тому, что некоторые материалы стали недоступны, а некоторые — гораздо более трудно находимы. Тем не менее, современные масс-медиа, в первую очередь, интернет, дают нам возможность проследить несколько уровней восприятия известных эпических текстов и самого персонажа у современных зрителей. А также проанализировать изменение прагматики этих текстов.

Во-первых, довольно большой популярностью в Сербии пользуется непосредственное исполнение эпических песен под гусли, в том числе, и о Марко Королевиче. Для них существуют специальные конкурсы, фестивали и концерты. Среди исполнителей есть и девушки, как, например, Бояна Пекович, ставшая популярной еще в детском возрасте и прогремевшая на телепередаче «Я имею талант» в 2012 году¹. Занимающаяся феноменом популярности гуслей и исполнений десятисложных песен в сербской современной культуре, Дж. Матич обращает внимание на политическую подоплеку этого явления. Она замечает, что гусли и практика исполнения эпических песен под гусли получили внезапную популярность в 90-х гг. XX в. во время войны на Балканах, которая сопровождала распад Югославии. Помимо традиционных песен появляется и совершенно новый пласт, воспевающий и героизирующий непосредственных участников войны 1990-х., причем, с разных воюющих сторон. В связи с этим, все явление «нового гуслярства» осуждалось определенными кругами за «экстремистский национализм» и «подстрекательство к войне».

¹ Ja imam talent 2012. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uyMZihfxBLs> (дата обращения: 10.06.2020).



В отличие от исполнения эпоса, которое застали М. Пэри и А. Лорд, современные гусяры не импровизируют, а исполняют заученные тексты в том виде, в котором их когда-то записал и издал Вук Караджич. Таким образом, на примере современных гусяров мы видим прямое знакомство и взаимодействие с эпическим текстом, которое проявляется также, например, в изучении эпоса в школе.

Во-вторых, мы можем видеть, как текст не просто начинает цитироваться, но и переосмысливается в массовой культуре. В первую очередь, обращают на себя внимание комиксы. Комиксы о Марко Королевиче, буквально иллюстрирующие эпос, появились еще в межвоенный период. Как раз тогда в Югославии начинает развиваться это направление искусства, не без влияния русской белой эмиграции. Однако нас в данном случае интересует современная репрезентация образа Марко Королевича. Одно из свежих произведений, непосредственно иллюстрирующих эпические песни о Марко, это работа Йована Братича из Боснии и Герцеговины, который в 2012 г. опубликовал комикс «Королевич Марко». Также его работы публикуют в интернет-издании газеты Trebinje Live.

Комикс посвящен одной из самых знаменитых южнославянских эпических песен «Королевич Марко и разбойник Муса» [9, с. 72-80]. Песня повествует об албанце Мусе Кеседжия, который, разочаровавшись в службе султану, решил перекрыть ему торговые пути на Приморье. Султан вызывает Марко, которого три года держал в тюрьме до этого, на помощь. Как можно видеть из приведенного фрагмента, комикс напрямую иллюстрирует песню «Марко Королевич и Муса Кеседжия», не отходя от текста². Остальные работы Й. Братича, публикующиеся в Trebinje Live, выполнены в том же ключе и посвящены песням: «Марко Королевич познает отцову саблю», «Женитьба Марко Королевича», «Марко Королевич отменяет свадьбу».

² Йован Братич. Еженедельный комикс «Марко Королевич и Муса Кеседжия» // Trebinje Live, 19.05.2019. URL: <https://trebinjelive.info/2019/05/19/ovonedjeljni-strip-marko-kraljevic-i-musa-kesedzija-1> (дата обращения: 10.06.2020).



Рис. 2. Обложка альбома *Rambo Amadeus „Hoćemo gusle!“*

Помимо прямого цитирования, эпос живет и в постмодернистской интерпретации, зачастую сохраняя текст в первоизданном виде, но меняя его смысл для адресата сообщения. Ярким примером музыканта, ответившего на определённый вызов общества, стал черногорский джаз и турбо-фолк музыкант Антоние Пушич, известный под псевдонимом Рам-

бо Амадеус, выпустивший в 1989 г. альбом «Хоћемо гусле!» (Хотим гусли). Этот альбом стал знаковым явлением в югославском пространстве, поскольку он впервые вводит гусли в постмодернистском контексте. Очень показательна его обложка, где сам Рамбо Амадеус изображен в виде супергероя, скачущего на динозавре (или крылатом змее из южнославянского эпоса) с гуслиями в левой руке, в окружении летающих тарелок. Обложка показывает, что, с одной стороны, общество, находясь в определенном кризисе, желает обращения к своим национальным символам, а с другой стороны, эти символы прочитываются совершенно иначе, чем ранее, с учетом всего груза современной массовой культуры. Образ эпического героя (а, напомним, что самый известных из них — Марко Королевич) сливается с образом супергероя из комиксов.

Несколько позднее, уже в 2000-е Рамбо Амадеус выпустил клип на песню «Пахота Марка Королевича» («Орање Марко Краљевића»)³. Совершенно не меняя текста песни, он

³ Rambo Amadeus. Oranje Marka Kraljevica. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kaSO92YLHdI> (дата обращения: 11.06.2020).



Рис. 3. Фрагмент клипа Рамбо Амадеус «Орање Марка Краљевића». Турки-пылесосы: «Эй, Марко, не паши дороги!»

сопроводил ее электронной музыкой, персонажей сделал пылесосами, а само действие перенес в пространство телевизионной передачи.

Таким образом, восприятие песни совершенно меняется. Пылесосы в качестве главных персонажей добавляют происходящему юмора и сюрреалистичности.

Подобный же эффект мы можем видеть в многочисленных цитированиях песен о Марко Королевиче, которые встречаются в виде демотиваторов, комиксов и просто юмористических картинок. Как свидетельствует популярный сайт Vukajlija, одним из самых узнаваемых и любимых сюжетов, связанных с Марко Королевичем, является сюжет с пахотой дорог, к которой обращался и Рамбо Амадеус. Этой теме посвящены многочисленные демотиваторы и картинки, иллюстрирующие плохое состояние дорог и объясняющие это явление визуальными цитатами из песни «Пахота Марко Королевича». В ней, Марко Королевич, по совету своей матери, решает прекратить разбойничать и заняться мирным



Рис. 4. Королевич Марко. Пьяная скотина.
(С сайта vukajlija.com)

делом — пахотой. Однако, пашет он дороги. На претензии возмущенных турок: «Эй, Марко, не паши дороги», он отвечает ответной претензией: «Эй, турки, не топчите пашню». Этот сюжет лег в основу многих юмористических изображений, как, например, данный демотиватор.

Еще один пример обыгрывания этой темы — комикс «первая борозда» за авторством 22Heretics.

Другой популярнейший сюжет интернет-юмора — конь Марко Королевича — Шарац. Согласно эпосу, Шарац — конь необычный. Он неказист, но очень вынослив, умеет разговаривать и летать. Марко частенько поит коня вином для поднятия сил. В многочисленных изображениях Марко (и его коня) часто особо подчеркивается эпическая сексуальность этого персонажа. Иногда опосредованно, как в данном демотиваторе.



Рис. 5. Сербия XIV в. Турки: «Эй, Марко, не наши дороги!». Марко: «Какие дороги?» (где тут дороги?) (Автор 22HERETICS, из личного архива)



Рис. 6 Королевич Марко. «Половину сам пьет, половину отдает он быстрому Шарину». (С сайта vukajlija.com)

Помимо всего вышеперечисленного, образ Марко Королевича используется и в политической сатире. Эта его роль далеко не нова. Еще в 1901 г. в сатирическом рассказе Р. Доманович описывает, как сербский народ призывает Королевича Марко прийти и спасти Косово, а когда Марко действительно приходит, то оказывается в тюрьме. В этом рассказе Р. Доманович особо отмечает необычайную востребованность образа Марко, как защитника сербского народа. В связи с ростом национального самосознания и появлением «косовского мифа», роль Марко как защитника Косово и борца с турками особо актуализируется. Такой же всплеск интереса происходит в другой судьбоносный период — 90 гг. XX в.



*Рис. 7. Когда Марко Королевич отправляется на свидание.
(С сайта vukajlija.com)*

Одним из ярких примеров такой политической сатиры является эпизод сериала «Надреальная телевизия», посвященный суду над Марко Королевичем в Гаагском трибунале.

В этом эпизоде (См. Рис. 8) Марко Королевича, как и в вышеуказанном сатирическом рассказе Р. Домановича, судят за его эпические деяния. Согласно мнению Гаагского трибунала, все эпические подвиги Марко (спасение косовской девушки, борьба с турками и т.д.) являются жесточайшими преступлениями, подлежащими суду и наказанию. В отличие от сатирического рассказа 1901 г., где Марко проводит в заключении довольно долгое время, а его конь Шарац вынужден возить конку, здесь Марко Королевич просыпается



Рис. 8. Марко Королевич в Гаагском суде. Кадр из 1 эпизода сериала *Надреална телевизија (Nadrealna televizija) Marko Kraljevic. S one strane uma*. 2012 г.)

со словами: мне снились странные сербы. Говорят по-сербски, а думают по-турецки.

Другой любопытный феномен — это интернет-фильм Филипа Милошевича «Марко Королевич — настоящий сербский герой». Фильм появился в марте 2011 г. и получил более миллиона просмотров за первые же месяцы. Он создает картину Сербии наших дней, которая все еще остается во власти Турции, и Марко Королевича в образе бандита 1990-х и борца с турками. Фильм представляет собой ток-шоу, на котором Марко Королевич, его антагонисты (Муса Кеседжия, например) и друзья дают интервью. Его сабля превращается в пистолет, конь Шарац — в автомобиль, который он всё так же поит вином. Таким образом, Марко Королевич актуализируется через проблемы современного сербского общества, сохраняя при этом основные эпические черты и мотивы.



Рис. 9. Марко Краљевић Мрачно Доба- Ер-1 (YouTube-канал vagabondNS)

И, говоря об образе Марко Королевича в medialore, нельзя не отметить одно из последних явлений его репрезентации — кинокомикс Vagabond в жанре хоррор «Марко Королевич. Темные времена» 2020 г. («Марко Краљевић Мрачно Доба»)⁴. В данном случае мы не видим прямого цитирования текста песен. Скорее, здесь присутствует вольный пересказ с привнесением в него элементов хоррора — много крови; страшные существа, поедающие людей; тяжелая атмосфера. Пока что вышло 2 эпизода — Орање (Пашня) на уже упоминавшийся сюжет пахоты дорог и Пад (Падение)

⁴ Vagabond Марко Краљевић Мрачно Доба // YouTube-канал vagabondNS. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pBU1wMSxSao> (дата обращения: 13.06.2020).



Рис. 10. «Нове пелене нашег стрипа». Политикин Забавник. Број: 3010 2009 . Муса Кеседжия: „Вышел светлый месяц, люблю спать и видеть сны. Только во сне я могу побить Марко Кролевича“. Марко Королевич, побив Мусу: „Мне показалось, что он меня поблагодарил, прежде, чем я его ударил“

на сюжет песни «Марко Королевич и Муса Кеседжия». Третий эпизод пока что только анонсирован.

В качестве опосредованного пересказа адаптированных для детей эпических песен о Марко Королевиче, можно еще вспомнить небольшие комиксы молодой художницы Невены Митрович, награжденной в 2010 на Международном салоне комиксов, и чья работа была опубликована в журнале Политикин Забавник.

В данном случае, антагонист Марко Королевича — албанец Муса Кеседжия представлен исключительно в юмористическом ключе, как человек, мечтающий о несбыточном. При этом в эпосе и в вышеизложенном хорроре-комиксе он весьма серьезный соперник для Марко и большая головная боль для турецкого султана.



Рис. 11. Эрдоган: „Косово — моя вторая земля“. Марко Королевич: „Эй, турки, не топчите пашни“. (Карикатура с сайта *SrbijaDanas.net* 2014 г. и иллюстрация *StajevsyArt*)

Возвращаясь к политической повестке и традиционному образу Марко Королевича, противостоящему туркам, то и тут его образ актуализируется, в связи с Косовской проблемой, что отлично иллюстрирует компиляция немецкой карикатуры на Эрдогана и иллюстрацией по мотивам эпоса.



Рис. 12. Супермен vs Марко Королевич (худ. *dzontra* с сайта *Deviantart*)



Рис. 13. Босмен. Обложка комикса. Сценарист Юсуф Хасанбегович, худ. Озрен Павлович. Издательство PP Hasanbegović Trans International-Sarajevo, 1994 г.



Рис. 14. Суперхрвоей. Обложка комикса. Авторы Синиша Эрцеговац и Никола Листеш. Издательство Slobodna Dalmacija, Сплит. Вышел только один номер в июне 1992 г.

Но помимо традиционного противостояния с турками, Марко выступает и как соперник американским супергероям, как, например, изображении, где Марко соревнуется с Суперменом, сам в немалой степени уподобляясь этому образу — то же сочетание цветов в одежде, те же расположение герба и поза. Позиционирование Марко Королевича в виде супергероя не случайно. Уже в начале 1990-х гг., на волне разворачивающегося военного конфликта на Балканах, у противоборствующих сторон появляются комиксы с национальными супергероями. У хорватов это был Супер Хрвое⁵, выходивший в 1992 году. Этот герой, ощущая силу родной земли, борется с югос-

5 Siniša Ercegovač i Nikola Listeš. Super Hrvoe. "Slobodna Dalmacija", 1992. URL: <https://ru.scribd.com/document/395297311/Superhrvoje-by-M-c-K> (дата обращения: 10.06.20). Краткий обзор балканских комиксов о супергероях в начале 90-х можно прочитать здесь: URL: <http://kulturkokoska.rs/nacionalisticki-strip-superheroji-balkana> (дата обращения: 13.06.2020).



Рис. 15. Нинзя. Витязи Сербской Краины (Автор Марко Фанчович, худ. Драголюб Савич. Издательство Politika. Вышло только два номера осенью 1991 г.)

лавскими войсками. У боснийцев — Босмен⁶, появившийся в 1994 г. и противостоящий четникам, пытающимся захватить Сараево. У сербов это был комикс «Ниндзя — витязи Сербской Краины», выходивший в 1991 г. Сербская Краина — это непризнанное государство, существовавшее на территории Хорватии с 1991 по 1995 гг. Соответственно, герои комикса противостояли хорватским силам. У косовских албанцев таким героем стал Шчипоня, в 2009 г. получивший вторую жизнь. Этот герой, как подчеркивал в интервью автор комикса, борется с коррупцией, а не с другими национальностями⁷.

⁶ Jusuf Hasanbegović, Ozren Pavlović. Bosman. PP “Hasanbegović Trans International-Sarajevo”, 1994. URL: <https://ru.scribd.com/doc/23988524/Bosman-Bosanskohercegovački-ratni-crtani-strip#abfout> (дата обращения: 09.09.2015).

⁷ Irena Hadžiomerović. “Moj Šciponja ne želi da se bori protiv Srba2 // Blic, 12.06.2012. URL: <https://www.vesti.rs/Kosovo/Moj-Sciponja-ne-zeli-da-se-bori-protiv-Srba.html> (дата обращения: 11.06.2020).



Рис. 16. Шчипоня (Орел). (Худ. Гани Сундури. Комикс анонсирован в Информационно-культурном центре ЕС в Приштине в 2012 г.)

Если не считать Шчипони, в дальнейшем эти комиксы не получили распространения и были забыты, но фигура Марко Королевича как эпического героя, во многом пересекается с фигурой супергероя, хотя и не полностью ей идентична.

Таким образом, мы видим, что медиасреда значительно изменила восприятие образа Марко Королевича и саму прагматику текстов о нем. В 1990-е годы резко возросла популярность гуслей и исполнения эпических песен под гусли, в том числе и о Марко Королевиче. И это прямое воспроизводство эпиче-

ской поэзии является первым уровнем восприятия нашего персонажа. Medialore наполнила образ Марко Королевича новыми смыслами. Для современного зрителя главной функцией Марко Королевича и текстов о нем является функция развлекательная. В то время как для средневекового эпоса это будет, например, передача информации. Таким образом, мы видим использование и преобразование фольклорного текста в другой среде и для других целей вплоть до полной десемантизации образа.

Другой очевидной особенностью репрезентации образа Марко является то, что в сербоязычном интернете присутствуют цитаты из определенного и всеми узнаваемого круга эпических песен о Марко Королевиче. Стоит отметить, что таких песен записано более тысячи, цитируется же

ограниченное количество сюжетов. Тем не менее, наличие прямых цитат говорит о том, что современное сербское общество с этими текстами хорошо знакомо.

Здесь мы видим значительное отличие от, допустим, русскоязычной медиасреды, где богатыри ассоциируются не с изначальными героями былин, а с персонажами мультипликационных фильмов компании «Мельница».

Все это в очередной раз подчеркивает огромную значимость эпоса для сербского национального самосознания и конструирования национальной идентичности. Это очевидно в момент становления сербской государственности, но и современная ситуация, после распада Югославии, способствует актуализации эпических персонажей. Так, споры на различных форумах о том, какой именно национальности был Марко Королевич – хорват, серб или македонец и его присутствие в острых политических сатирах, явно свидетельствуют об актуальности образа и в современных условиях.

Список литературы

1. Антанасиевич И. Русский комикс королевства Югославии. М., 2018.
2. Антанасиевич И. Русская модель европейского графического романа // Литературоведческий журнал. 2014. № 34. С. 119-129.
3. Дмитриева Д.Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века дис. ... канд. философ. наук. М., 2008. URL: <https://studizba.com/files/show/pdf/46115-5-dissertaciya.html>.
4. Домановић Радоје М. Краљевић Марко по други пут међу Србима, Књижара Вел. Валожића. Београд, 1901.
5. Колосков Е.А. Косовский миф в современной сербской и албанской историографии: этапы и основные тенденции // Петербургские славянские и балканские исследования 2. 2016. С. 152-168.

6. Косик В.И. Рожденные в Санкт-Петербурге: русские художники в Югославии // Вестник СПбГУКИ № 3 (24) сентябрь. 2015. С. 86-92.
7. Лорд А. Б. Сказитель. М. 1994, 368 с.
8. Матић Ђ.Т. Гусле наше насушне: полемика о гулама сагледана у функционално-прагматичком кључу. Београд, 2018. 210 с.
9. Эпос сербского народа. Издательство академии наук. М., 1963.

ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ РОМАНА ХАРПЕР ЛИ «УБИТЬ ПЕРЕСМЕШНИКА»: НАРРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ МАКЕТА

Доржихандаева Арюна Владимировна,
студент 2 курса бакалавриата,
факультет гуманитарных наук НИУ ВШЭ.

Аннотация: *В статье рассматривается графическая адаптация Фреда Фордэма романа Харпер Ли «Убить пересмешника» (2018 г.). Мы рассмотрим основные способы адаптации литературного нарратива при помощи визуальных средств графического издания. Опираясь на концепцию «грамматекстуальности», мы представим влияние нарратива на структуру страницы, что отражает риторический тип макета по теории Бенуа Питерса.*

Ключевые слова: *грамматекстуальность, графический нарратив, макет как текст, рамка, множественность перспектив панелей.*

Графический роман «Убить пересмешника» был издан в 2018 году, адаптация текста и иллюстрации были выполнены Фредом Фордэмом. Сравнивая последовательно структуру нарратива в прозаическом оригинале и графическом романе, мы рассмотрим основные способы адаптации литературного нарратива при помощи визуальных средств графического издания.

Наше исследование опирается на концепцию «грамматекстуальности», которая в рамках графического романа означает двойное прочтение текста. Другими словами, в анализе рисованных историй мы должны обращать внимание и на вербальную, и на визуальную сторону текста,

учитывая не только смысл, но и внешний вид. Так, важна форма букв внутри речевых шаров, шрифт ономапии и т.п. В графическом романе образуется визуальный диалог между словами и изображениями. Исходя из этого, мы понимаем амбивалентный характер текста, который требует не только чтения, но и рассмотрения. Однако эту теорию далее мы применим к макету и панелям внутри него, интерпретировав его визуальную сторону и заложенный в нем смысл.

Макет страницы представляется нам нарративным инструментом внутри графического романа. Прежде чем приступить к его нарративному анализу, мы должны сделать некоторое замечание: помимо концепции «грамматекстуальности», в основу легла и другая теория. Бенуа Питерс, французский писатель и исследователь комиксов, в статье «Четыре концепции страницы» выделил типы отношений между композицией страницы и нарративом. Их взаимодействие может быть автономным (элементы не влияют друг на друга) и зависимыми (элементы оказывают взаимное влияние друг на друга). Так, Питерс пишет об основных четырех типах: традиционный (регулярный), декоративный, риторический и продуктивный.

Макет выполняет сразу несколько функций, влияющих на разные аспекты нарратива одновременно. Стоит сказать о главных функциях структуры страницы, которые присутствуют и в графическом романе, и в комиксах. Во-первых, макет обладает объединяющей функцией, ведь именно внутри него взаимодействуют текст и панели, создавая общее повествование. Во-вторых, расположение панелей внутри сетки контролирует читательское внимание, ведь независимо от их формы и количества, читатель интуитивно понимает верную последовательность событий на странице.

Графический роман «Убить пересмешника» относится к самому распространённому типу — риторическому. Питерс отмечает, что в таких отношениях, страница и панели

больше не независимые элементы; они подчинены нарративу, что и является их основной функцией в данном случае. Размер изображений, их расположение, в целом каждый аспект страницы направлены на поддержку нарратива. Именно повествование формирует структуру макета, который, в свою очередь, помогает в понимании произведения. Также, стоит отметить, что риторический тип макета относится исключительно к размеру и форме панелей, равную им роль играет также и место расположения определенной панели на странице. Этот фактор важен, так как, например, доминантное расположение какой-либо панели также показывает направление нарратива.

Первая функция, которую осуществляет макет в графическом романе, мы называем временной. Данная функция проявляется в наличии или же отсутствии рамки макета. Читатель считывает эту информацию именно при рассмотрении структуры страницы. Так, первым примером проявления данной функции является рассказ о молодости Страшилы Рэдли. У этого эпизода отсутствует чёткий макет. Рассказчица, Джин Луиза Финч, перемещает читателя в прошлое с помощью отсутствующей рамки и неопределённых панелей. Иначе говоря, рассказывание о прошедших событиях выражается в исчезновении рамки макета, игнорировании полей и в строгой форме изображений, как видно на изображении. Эти размытые границы показывают такие же неясные воспоминания или пересказанные истории о прошлом, так как по сюжету сама героиня узнаёт об этом из уст своего брата Джима, который, в свою очередь, пересказывает городские слухи. У героев нет доказательств правдивости данной истории, что косвенно отражается через нечёткий макет.

Другим примером временной функции макета служит эпизод рассказывания о предках семьи Финч. Это сплошная панель, занимающая весь разворот. Изображения плавно дополняют одно другое без чётких рамок панелей, что мы встречаем в повествовании о текущих событиях сюжета. Кроме того, снова косвенно проявляется уровень досто-

верности этого рассказа, так как в предыдущем примере мы видим пересказ слухов, которые выражаются, следовательно, в размытых панелях, которые можно отделить друг от друга. Здесь же мы видим нелинейное расположение слитых в единую панель, но легко различимых иллюстраций, которые представляют собой четкую последовательность событий прошлого до момента настоящего повествования, что выражается через отсутствие рамок в целом и полное заполнение страниц. Однако такое косвенное подтверждение правдивости истории встречается только в нескольких случаях и не является постоянным признаком. В остальных случаях временная функция повествования о прошлом проявляется также в отсутствии рамки, но также как и в первом примере без резких очертаний.

Как иллюстрируют приведенные примеры, макет поддерживает нарратив на уровне разделения времени на прошлое и настоящее. Наличие четкой рамки и панелей внутри нее — привычное линейное построение изображений с пошаговой и логичной последовательностью — выражает повествование о текущем времени.

Вторая выделенная нами функция структуры страницы графического романа — это эмоциональная. В моменты особого эмоционального напряжения героев рамка макета размывается также, как и при повествовании о прошлом. Зачастую страница также лишается какой-либо рамки и игнорирует установленные поля. Спектр чувств, которые графическая адаптация пытается передать в изображении, достаточно широкий. На приведенном примере проиллюстрировано выражение непонимания и некоторого одиночества главной героини через абсолютно белый фон, «в глубине» которого стоит сама девочка. Именно с этого эпизода по сюжету романа Харпер Ли брат и сестра Финч начинают медленно отдаляться друг от друга, так как Джим постепенно взрослеет.

Стоит заметить, что отсутствие рамки в эмоциональной функции относится не только к главной героини, от чьего

лица ведется все повествование, но и к другим персонажам: сцена злости Джима на миссис Дюбоз и «разгром» ее сада также в графической адаптации появляется безрамочной панелью.

Однако самым эмоциональным эпизодом романа «Убить пересмешника» нам представляется сообщение Аттикусом и Кэлпурнией о смерти Тома Робинсона его семье. Эту сцену можно было бы принять за единую панель, но присмотревшись, можно понять, что иллюстратор проводит параллель между плачущей женой убитого и им самим, подобный прием слияния изображений происходит в примере временной функции в эпизоде рассказывания истории семьи Финч. Более того, здесь повторяется первая страница графической адаптации: возникает та самая решетка, только теперь мы видим и пальцы Тома Робинсона, который пытался сбежать через этот забор. В этот момент смысл этого изображения на первых страницах становится понятен тем читателям, которые не ознакомлены с оригинальным прозаическим текстом. Также, этот разворот полностью лишен текста, так как он здесь излишен — все ощущения передаются через иллюстрацию. По сюжету данный эпизод нам сообщает Дилл, который был очевидцем событий. В графическом романе пересказ Дилла не вставляется, так как это нарушает общее напряжение и трагичность сообщения о смерти.

При сходных проявлениях разных функций макета присутствуют случаи их объединения. Случай проявления одновременно и эмоциональной, и временной функций структуры страницы представляет для нас наибольший интерес, так как здесь возникает новый тип структуры панелей — «супер-панель». Главное безрамочное изображение находится как бы на фоне, в то время как отдельные панели накладываются «сверху» уже имеющейся. Такая «супер-панель» также контролирует читательское внимание, однако если в уже известных случаях важно было координировать логику прочтения, то здесь иллюстрируются сцены с более гибкой линией времени. Важно, что такое наложение пане-

лей играет здесь роль ускорения повествования, соответствующее непосредственно действиям героев. По сюжету Джин Луиза скатывается вниз по улице, будучи внутри колеса, без возможности контролировать скорость и направление своего спуска. Это добавляет и эмоциональной составляющей эпизоду, так как через макет читатель имеет возможность ощутить и страх героини, и высокую скорость ее «аттракциона». Наложённые сверху панели являются более вспомогательными инструментами, чтобы показать действия других персонажей. Также на картинке присутствуют и надписи авторского текста, где нам сообщаются мысли Джин Луизы в момент спуска. На первый взгляд страницу можно прочесть как нелинейную, одиночную панель, однако при более подробном рассмотрении вырисовывается узнаваемая сетка панелей. В рассматриваемом случае объединяются две выделенные нами функции: эмоциональная и временная через отсутствие рамки. Данный признак показывает читателю одновременно и страх главной героини, и ускорение повествования в соответствии с действиями персонажа по сюжету.

На примерах наглядно проиллюстрировано взаимодействие между макетом и нарративом, поддержка последнего через наличие или отсутствие рамки во временном и эмоциональном плане. При этом нужно обратить внимание на то, что не только основополагающий макет находится в прямой зависимости от повествования, но и его составные части, т. е. панели.

Весь графический роман придерживается строгой сетки. Панель в большинстве случаев заключена в четырехугольные рамки, которые, как и в случае с макетами во временной функции, означает повествование о текущих событиях. Однако если в основе иллюстрации лежат фантазии героев, то они имеют определенную форму выражения в структуре графического романа. Ярким примером является эпизод неожиданного появления Дилла в доме Финч. На вопрос друзей, как он попал к Мейкомб, Дилл придумывает историю полную приключений, с которыми бы в одиночку он не

справился. Герои романа, как и читатели, не верят мальчику, понимая, что это лишь плод его фантазии. В макете этот факт отражен с помощью волнистой формы панели. Волнистая форма панели в нашем случае также приобретает узнаваемую форму четырехугольника, однако именно волнообразность важна для понимания читателем, что весь рассказ — выдумка. Несмотря на то, что это единственный подобный случай в графической адаптации «Убить пересмешника» мы можем с уверенностью утверждать характер выдумки, заложенный в такой форме панели, так как такой способ выражения общепринят и в комиксах, и в графических романах.

Графическая адаптация романа сходна с экранизациями литературных произведений одним важным аспектом. Панели внутри макета можно сравнить с объективом камеры, которая всегда существует «вне» истории. «Камера» графического романа показывает те перспективы, которые мы не можем воспринять из прозаического текста по причине ограниченного взгляда фиктивного нарратора на обстановку, в нашем случае главной героини романа Джин Луизы Финч. В то время как графическая адаптация не допускает единственного взгляда на события, предоставляя читателю больше перспектив.

Мы наблюдаем постепенное пробуждение Джин Луизы, которое также умещается в три панели. Панели контролируют время нарратива, пытаясь передать его в соответствии с действительностью рассказа. Так, панели, показывающие пробуждение героини, дают нам перспективу ее видения, так как открыв глаза, она видит склонившегося над ней отца. Здесь графический роман возвращает читателя в рамки ограниченной точки зрения Джин-Луизы Финч. Однако далее перспектива все равно изменяется, читателю становится наблюдателем со стороны. Графический роман обладает большим количеством перспектив, которые предоставляют более широкие возможности восприятия и текста, и изображений.

Одной из важнейших особенностей перспективы является увеличение определенного объекта для его детального показа. Этот прием работает в эпизоде приговор Тома Робинсона, когда четыре параллельных панели показывают смену выражения его лица при слове «Виновен» от присяжных заседателей. Важен этот переход от выражения надежды на лице, затем боли и окончательного смирения с ситуацией несправедливости. Эта страница графической адаптации показывает не только личную историю Тома Робинсона, но и в целом проблему расизма и несправедливого суда в отношении афроамериканцев в 1930-е годы.

Однако в графическом романе присутствуют такие случаи, когда множественность перспектив и присутствие всевидящего наблюдателя не всегда положительно отражается на ходе повествования. Ярким примером является пропуск рассказа о единственном случае (на памяти Джима), когда Артур Рэдди выходил из дома и его могли видеть другие люди, уже после заключения под домашний арест. Причина удаления этого эпизода проста — это преждевременное раскрытие внешности героя, так как несомненно, нужно было бы прорисовывать его лицо, движения и нахождение в тюрьме. Этот эпизод разрушил бы сюжетную линию попыток детей раскрыть тайну личности Страшилы Рэдди. Более того, такое раскрытие его внешности раскрыло бы интригу в конце романа, когда Страшила спасает детей. Тогда бы на читателя не произвело бы сильного впечатления встреча Джин Луизы и Артура, который представляется нам как один из самых эмоциональных эпизодов в романе — у него полностью отсутствует рамка. Графическая адаптация некоторых сцен прозы может стать спойлером к развязке произведения. Это является существенным недостатком множественности точек зрения в графических романах, благодаря изображениям. Именно поэтому иллюстратор пытается избежать тех сцен, где до задуманного автором момента, раскрывается внешность, характер или действия персонажа. Наличие подобных сцен в прозе не страшно, так как мы находимся только в процессе чтения, в то время

как графический роман требует еще и рассматривания панелей. С одной стороны, наглядность нарисованной истории может сообщить важные детали при различных перспективах, но с другой, прибегает к удалению некоторых сцен из оригинального текста.

Таким образом, повествование в романе реализовано через аспекты структуры графического романа, такие как макет, панель, перспективы изображения. На материале рисованной адаптации «Убить пересмешника» и концепции «грамматекстуальности» была показана возможность интерпретировать визуальную сторону структурных элементов страницы, которые находятся в прямой зависимости от нарратива. Выделение временной и эмоциональной функций является основополагающим предметом нашего исследования, так как по такому принципу встраивается каждая страница графического романа, взаимодействуя непосредственно с нарративом, что поддерживает риторический тип построения сетки панелей.

Список литературы

1. Jan Baetens, Hugo Frey. The Graphic Novel: An Introduction. Charlotte Pylser. NY: Cambridge University Press, 2015. 286 p.

РАЗДЕЛ II

ИЗОТЕКСТЫ. ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ПОПУЛЯРНОЙ И ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

ГЕНДЕРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА ВИЗУАЛЬНЫХ ИСТОЧНИКОВ ПО ИСТОРИИ ПЛЕНА И ИНТЕРНИРОВАНИЯ (СОВЕТСКИЕ ЖЕНЩИНЫ И ПЛЕННЫЕ ЯПОНЦЫ, 1945-1956 гг.)

Пушкарева Наталья Львовна,
доктор исторических наук, профессор,
главный научный сотрудник,
заведующая Центром гендерных исследований
Института этнологии и антропологии
им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН.

Аннотация: *Применение методов гендерной экспертизы к визуальным источникам — мемуарным рисункам очевидцев событий 1945-1956 гг. — имеет эвристическую ценность в изучении антропологии повседневности. Оно дает возможность представить подробности эмоциональной жизни людей противоположных полов, принадлежавших к разным культурам в обстановке экстремальной повседневности (использования рабочей силы пленных для восстановления разрушенного войной хозяйства в СССР). Изучая историю аккультурации японцев на советской земле, анализируя их отношения с советскими женщинами, можно анализировать поведенческие реакции в нестатичной, меняющейся обстановке (от враждебности к приятию, затем к дружбе), во взаимодействии сложных чувств, ожиданий, стремлений и поступков.*

Ключевые слова: *гендерная история, женская история, визуализация, Россия, Япония, пленные, повседневные практики.*

*Публикуется в соответствии с: программой научно-исследовательских работ Института этнологии и антропологии РАН, проектом РФФИ 19-09-00191 и Программой РАН “Этнокультурное разнообразие российского общества и укрепление общероссийской идентичности” (проект “Российские ценности и символы: национальное единство и этнокультурное многообразие”).

Повседневность людей, переместившихся в другую страну не по своей воле, а в результате интернирования, — повседневность экстремальная. Она предполагает изучение массовых поведенческих реакций в изменчивой обстановке; исследование того, как переплетались чувства, ожидания, стремления и поступки в необычном социальном контексте. Оценить нестандартность реакций возможно, оперируя различными его-документами. Ранее исследователи прошлого больше доверяли нормативным источникам, частно-правовым актам, статистике. Однако для современного историка повседневности, для гендерного историка, работающего в русле исторической антропологии, куда большее значение имеет не общее, не усредненное, но частное: личный опыт, чья-то судьба, другая история.

Гендерный подход особенно ценен: он заставляет обращаться к темам, которые плохо отражены в официальном публичном дискурсе. Что обучало женщин и мужчин, попавших в непривычные житейские обстоятельства, умению совладать с трудностями? Каким было взаимопроникновение повседневно-бытовых практик русских и японцев; иными словами — насколько сложной была аккультурация? Чтобы ответить на эти вопросы, мы можем обратиться не только к записанным воспоминаниям, нормативно-правовым актам, излагающим историю отношений СССР и Японии в сложный для них период противостояния и поражения Японии в августе 1945 года, но и к визуальным источникам, отобразившим гендерный аспект взаимодействия двух культур. Один из таких источников (когда мы берем для изучения послевоенный период 1945-1955 гг.) — это рисунки, которые сделали во время пребывания в СССР и после, уже вернувшись на родину, японские военнопленные и интернированные [1].

Япония в годы Второй мировой войны была союзником Германии. СССР, опасаясь, что эта страна откроет на востоке второй фронт, держал на дальних рубежах 28 % своей армии. Собственно военные действия длились всего неделю в августе 1945 года. И едва Квантунская армия призна-

ла поражение, советский главнокомандующий И.В. Сталин подписал решение об использовании японских военнопленных и интернированных (принудительно задержанных) на хозяйственных объектах в СССР. Это рассматривалось Государственным Комитетом обороны СССР как репарация за участие Японии в войне [2], [3]. Интернирование японцев было прекращено в октябре 1956 года, так что за 10 лет в советской экономике было занято около 700 тыс. жителей Японии, главным образом, мужчин, имевших профессиональное образование.

Исследование гендерного аспекта аккультурации японцев предполагает постановку в центр изучения личных переживаний, которые отразились в рисунках военнопленных, анализ их производственного быта и досуга, отношений японских мужчин и советских женщин. В 1920-1930-е годы советская идеологическая индоктринация предполагала воспитание в женщинах готовности к самопожертвованию за счастье будущих поколений. До войны и во время неё женщинам отводилась роль обеспечивающих бесперебойную работу тыла, а после войны от женщин ожидалось равное с мужчинами участие в восстановлении разрушенного войной хозяйства.

Женщины в СССР в послевоенное время численно преобладали: в поколении 1924-1928 годов рождения их было более 83,5%, они растили детей одни, освоив во время войны профессии, считавшимися мужскими. Их трудовой день достигал в городах 10-12 часов, в деревне был ещё дольше. Жизнь советских женщин в 1940-е годы была жизнью в обстановке недоедания, неустроенности с жильём и огромными нормами выработки на производстве. Появление интернированных, привезенных «в помощь», обнадеживало в расчетах на ускорение нормализации бытовой стороны жизни [4].

Рисунки японских пленных — ценнейший источник по межгендерной коммуникации. Всем пленным интернированным пришлось столкнуться с женщинами в первые же



дни несвободы. Именно женщины-врачи вели медосмотры вновь прибывших, поражая японцев высоким статусом в системе медицинских иерархий. В Японии того времени женщин врачей почти не было. Советская медицинская доктрина настаивала на снисходительном отношении врачей к пленным — и о нежестокости отношения врачей к осматриваемым пациентам написали в воспоминаниях многие бывшие пленные. Отразили это и рисунки. Различия же этнокультурного плана проявлялись, скорее, тогда, когда речь заходила о непривычных практиках.

Так, мужчин-японцев смущало требование сбривать волосы в паху (никто не объяснял им, что это способ избежать педикулеза). Рисунки пленных позволяют сделать вывод о том, что японцы, пережившие это унижение, позже смеялись над тем, что были тогда, «как девочки». Медсестры же не видели в бритье волос в паху ни веселого, ни травмирующего. Но у мемуаристов образ женщины с бритвенным прибором наперевес вызывал и много лет спустя неприятные эмоции. Подпись к рисунку «Прежде всего всех

побрили!» говорила о том, что встреча с такой бабищей нежной не была.

Японцев сильно задевало и ощупывание врачами их ягодич. На рисунке мемуариста проводящая медосмотр женщина высока и статна, как ей и было предписано. Трогая ягодичы, она оценивала степень физической готовности к тяжелой работе. Все это делалось российскими врачами без тени смущения, а военнопленных это задевало. Но... прошли годы, и то, что казалось унижением, стало восприниматься с юмором и самими японцами. Даже то, что крупные сибирячки в экстремальных обстоятельствах работы в лагерных «больничках», простодушно выражали изумление размерами пенисов взрослых мужчин («Какой маленький!»). Возгласы женщин-врачей, зафиксированные художниками-мемуаристами, были невольной реакцией грубоватых, малообразованных, высоких и крепких физически сибирячек, впервые столкнувшихся с невысокими мужчинами из другой страны. Причина пережитой японскими мужчинами травмы, связанной с бритьем волос в паху и оценками их детородных органов, имеет основания в патриархальности укорененных в их сознании стереотипов. Очевидно, что до интернирования традиционная культура вполне позволяла мужчине оценивать то, как сложена женщина, нередко трогать её за ягодичы, тактильно оценивать крутизну ее бедер или размеры груди. В культуре же, перевернутой войной, женщина-врач, представляя страну-победительницу, обрела властные полномочия. Она могла теперь сама проверять мужское тело, щупать его, прикасаться с целью лишения волос в паху (признака мужественности), выражать недоумение размерами пениса. Гендерная инверсия напомнила о себе годы спустя; интернированный «выговорился» в своих рисунках.

Анализ историко-бытовой стороны истории японского плена — это новые основания для понимания женского советского послевоенного прошлого, модусов межгендерной и межкультурной коммуникации. Подробнее эти сюжеты раскрыты в специальной публикации. Данный текст явля-

ется её конкретизацией, подчеркивающей значение эмоционального гендерного опыта противоборствующих сторон для изучения истории современных культурных войн и конфликтов. Современная социальная политика формируется общественным запросом на избегание агрессий и противостояния между людьми с разными культурными основами, аксиосферой, стереотипами мышления. Этническая и гендерная интерсекциональность в истории культурных конфликтов современности — новая тема культурологии, требующая от специалистов по социальной политике учёта значительных различий в идентичностях, базирующихся на расхождениях основ религий, культур и половой принадлежности.

Список литературы

1. Гучинова Эльза-Баир. Рисовать лагерь. Язык травмы в памяти японских военнопленных о СССР. Sapporo: Slavic-Eurasian Research Center Hokkaido University, 2016.
2. Кузьмина М. Плен (Японские военнопленные в Хабаровском крае). Комсомольск-на-Амуре. Изд-во Комсомольского-на-Амуре государственного педагогического института, 1996.
3. Кузнецов С.И. Россия глазами японских интернированных (1945-1956) // Сибирская ссылка (XIX-XX вв.). Сб. н. ст. Вып. 2 (14). Иркутск, 2003. С. 287-304.
4. Пушкарева Н.Л. Гендерная система в России 20 века и судьбы россиянок // Новое литературное обозрение. Вып. 117. 2012. С. 8-24

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ КИТАЯ XIX В. В АМЕРИКАНСКОЙ ЧАСТИ КОЛЛЕКЦИИ РИСУНКОВ КРАСНОЯРСКОГО КУПЦА-БИБЛИОФИЛА Г.В. ЮДИНА

Белгородская Людмила Вениаминовна,
доктор исторических наук,
профессор кафедры истории России
Гуманитарного института
Сибирского федерального университета.

Аннотация: *Статья посвящена исследованию художественной коллекции по этнографии Китая из собрания купца-библиофила Г.В. Юдина, находящейся в настоящее время в Библиотеке Конгресса США. Собрание из 333 рисунков и набросков под названием «Russian drawings of China» находится в отделе фотографий и гравюр. Установлено, что большинство изображений выполнено в Китае и отражает традиционный уклад жизни, уже затронутый процессами вестернизации. Ряд изображений выполнил русский художник или художники. Внимание уделено вопросу об авторстве изображений.*

Ключевые слова: *коллекция Г.В. Юдина, русский альбом видов Китая, Библиотека Конгресса США, русские художники в Китае, этнография Китая.*

Среди книжных и документальных собраний, сформированных частными лицами в дореволюционной России, выделяется своим богатством и сложной судьбой книжно-архивная коллекция успешного купца-библиофила, красноярца Геннадия Васильевича Юдина (1840-1912 гг.). Первая коллекция к моменту продажи составляла 80 тыс. книг (по некоторым данным около 100 тыс.) и около 500

тыс. единиц документальных материалов. Это была самая большая и ценная частная библиотека в дореволюционной России. В силу целого ряда причин, включая семейные, финансовые, опасение за судьбу собрания в условиях начавшейся революции, она была продана Библиотеке Конгресса США в 1906 году [4, с. 82-86]. В 1907 г. книжное собрание и небольшая часть рукописного собрания (преимущественно по русско-американским отношениям) поступили в Вашингтон, где большая часть коллекции в настоящее время и хранится.

В современных условиях роста интереса политического и научного к истории двусторонних отношений России и Китая актуальным представляется также исследование вопроса о том, как китайская тема была представлена в российской по происхождению коллекции Библиотеки Конгресса.

Новейший вектор научных исторических исследований проходит в области источниковедческого прочтения визуальных источников. Особый интерес представляют находящиеся в отделе репродукций и фотографий Библиотеки Конгресса гравюры, литографии, рисунки из Юдинской коллекции. Речь идет о 333 рисунках, собранных в один альбом, собирательно названных научными сотрудниками «Russian drawings of China» (русские рисунки Китая). Коллекция микрофильмирована, оцифрована, информация об изображениях находится в свободном доступе, значительная часть визуальных изображений (51 ед.) выложена на сайте Библиотеки Конгресса¹. Это собрание практически не изучено ни историками, ни библиографами, ни историками живописи. Это дает возможность исследователям изучить многочисленные тайны художественного собрания.

Изображения из «Русского альбома» выполнены в разных техниках: мастера (или мастер) использовали чернила, карандаш, темпера, уголь и акварельные краски. Большая

¹ Russian drawings of China. URL: <https://www.loc.gov/pictures/resource/cph.3b32419> (дата обращения 01.06.2020).

часть рисунков чёрно-белые, есть в собрании и немногочисленные цветные изображения. Размеры рисунков нестандартные и не повторяются, в среднем они меньше или несколько больше нынешних стандартов А6 (105x148 мм) и А4 (210x270 мм). Приведем варианты точных размеров изображений, хранящихся в библиотеке: 11,9x7,3 мм; 19x33,8 мм; 15x22,5 мм; 24,3x32,3 мм; 25,7x33 мм; 21,2x26,7 мм; 20x17,2 мм. Размеры изображений не повторяются. Работы выполнены на бумаге.

Большей частью визуальный материал представляет наброски к будущим картинам. Немногие изображения содержат пометки на русском и китайском языках. Сведения о наличии русских помет даны библиографами в описаниях, но сами тексты не приведены. Китайские надписи большей частью расположены справа и слева от изображения.

Сотрудники библиотеки Конгресса атрибутировали время создания рисунков временным интервалом, начинающимся в 1860 г. закончившимся в 1910 г. Поскольку год продажи коллекции известен точно, то заявленная в американском варианте атрибуции верхняя граница представляется спорной, её надо ограничить, по крайней мере, 1906 годом. В других материалах библиотеки указывается, что рисунки и гравюры могли быть выполнены в промежутке от 1860 до 1900 гг., либо точно в 1860 г. Этот вариант атрибуции выглядит убедительным, по меньшей мере, в отношении части работ. Дело в том, что на представленных изображениях есть виды христианских храмов Пекина: Собора Святого Иосифа и Собора Непорочного Зачатия в том виде, в каком они существовали до конца XIX в. Во время беспорядков в 1900 г., вызванных Боксерским восстанием, соборы сгорели. Нынешние здания построены уже в начале XX в.

Задача современного исследователя состоит в обзоре изображений и атрибуции рисунков. Нас не будут интересовать собственно художественные характеристики и достоинства изображений. Для историка важны другие смыслы визуальных источников. Задача состоит в идентификации

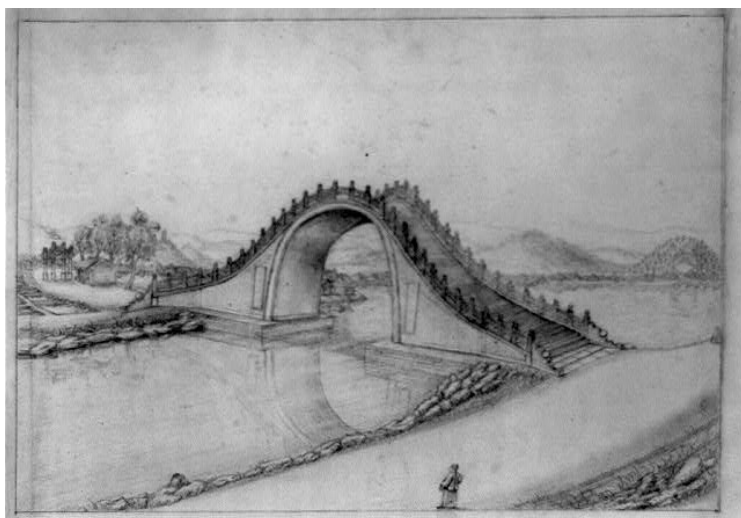


Рис.1. «Высокий арочный мост через реку, уличный торговец, продающий «ледяной сливовый сок» на переднем плане».

видов Монголии, Китая и исследовании вопроса об особенностях отражения реалий повседневной жизни Поднебесной второй половины XIX в., история бытования изображений в течение более века.

Абсолютное большинство изображений представляют виды Китая. На это указывают узнаваемые архитектурные объекты и исторические ландшафты. Речь идет о рисунках Пекинского дворца, где «император встречал министров каждое утро», рисунок «Мальчик, ведущий осла с сидящей на нём женщиной, около секции Великой Китайской стены за пределами Пекина», «Вид с высоты птичьего полёта на Мукденский дворец», несколько рисунков христианских храмов столицы.

На листах альбома изображены буддистские храмы, дворцы, христианские церкви, улицы городов, точно не идентифицированные мужские портреты, семейные группы, дети, животные, ландшафты, женские головки, интерьеры, мебель. Основное внимание уделено этнографическим сюжетам.

Китайские тексты на рисунках переведены. Но библиографы подготовили комментарии. Приведем примеры сопроводительных текстов. «Китайская начальная школа с учителем, курящим длинную трубку, и учениками, включая характеристики на китайском языке», «Оживлённая уличная сцена в Пекине» с изображенными вывесками, дающими основание идентифицировать их как «чайную комнату» и «магазин для продажи алкоголя», «Китайские мальчики, играющие с юлой».

Названия ряду изображений давали сотрудники библиотеки, исходя из задачи как можно подробнее описать представленный визуальный образ. Примером может быть следующие описания изображения: «Рисунок показывает уличную сцену в городе с чиновниками или бизнесменами в центре, каждый из которых несёт палку с тросом, на котором висит клетка с птицей. Слева — две женщины, одна в модном кимоно и высокой деревянной обуви, у другой перебинтованы ноги, она курит длинную трубку. Справа расположены четыре человека, одетые в деревенском стиле, они играют в домино за пределами чайной или ресторана. Двое животных едят из корыта. Городские ворота видны в фоновом режиме». «Танцоры или акробаты с тарелками и барабанами», «Уличная сценка, возможно около храма, с фигурами взрослых и детей, некоторые приветствуют друг друга; уличный зазывала изображен справа; две свиньи изображены в фоновом режиме». «Высокий арочный мост через реку, уличный торговец, продающий «ледяной сливовый сок» на переднем плане».

Большинство изображений отражают жизнь традиционного Китая, не затронутого серьезно модернизационными процессами. На рисунке с двадцатью женскими головками представлены разнообразные варианты национальных причёсок. Есть в коллекции также рисунки деформированных ножек, которые называли «золотыми лотосами». В Китае девочкам начинали бинтовать ноги с 5-летнего возраста. К подростковому возрасту у девушек формировалась изуродованная «лотосная» стопа длиной в 10-15 сантиметров.

Изображения дают также представление об особой миниатюрной женской обуви китаянок — «туфельки-лотосы».

Обыденные сельскохозяйственные виды труда представлены в эскизе «Китайцы занимаются различными видами труда: сбор урожая, вырубка леса, посадка риса, перенос грузов» и ряде других.

Часть рисунков позволяет зафиксировать первые западные веяния в бытовом укладе жизни Цинского Китая. Жанровые сценки повседневной жизни Китая представляет акварельный рисунок «Празднование в китайском общественном доме», где рядом с предметами традиционного быта соседствуют иностранные вещи: настенные часы с гириями (ходики), кухонная плита, европейская скамейка. Рисунки «Европеец по имени Джун изображен в китайской одежде», «Лежащая пятнистая собака, возможно, английский спаниель» тоже служат маркерами контактов с западным миром.

Большинство рисунков выполнено китайскими мастерами. На это указывают специфика композиции изображений, склонность авторов к обобщениям, приверженность к развернутым фронтальным изображениям, этнографический характер рисунка. Наконец, наличие сложных иероглифов справа и слева от изображения позволяет предположить, что в альбоме были представлены работы китайских мастеров. Тем более, как установлено российскими исследователями, картины этнографического характера нередко заказывались китайцам.

Авторами нескольких изображений были русские художники. За прошедшие годы появились новые публикации, введён в оборот новый корпус исторических источников. Исследовательница Е.Е. Нестерова обнаружила новые архивные материалы по Российской духовной миссии в Пекине и начале русско-китайских контактов в сфере изобразительного искусства. Внимание к этнографической тематике всех четырёх художников за всю историю Духовной миссии в Китай было продиктовано сверху. Министерство иностран-

ных дел ещё в 1825 г. обратилось в Академию художеств с просьбой готовить художников со знанием китайского языка для работы в стране. Предполагалось обучить их китайскому языку, живописи, портрету, научить технологии анализа состава китайских красок. Президент Академии художеств наставлял художников, отправлявшихся в Китай: «Должны вы все ваше старание приложить к изучению составлять и употреблять китайские настоящие водяные и другого всякого приготовления краски», вам необходимо «неослабно заниматься рисованием с натуры всякого рода необыкновенного одеяния и костюмов, домашнего скарба, орудий, употребляемых в разных ремеслах, музыкальных инструментов, оружия, конской сбруи для верховой езды и для извоза, строений, разного рода домашних или диких животных, деревьев, цветов, плодов и проч., и проч.» Художников призывали к тому, чтобы «все видимое и рисуемое было представлено точно так, как оно в натуре находится, не украшая ничего... воображением» [6, с. 127-133].

Среди представленных рисунков из Юдинской коллекции есть несколько изображений, которые с большой долей вероятности выполнил художник 14 Духовной миссии Л.С. Игорев (1858-1864 гг.). Речь идет о нескольких набросках портретов китайцев.

В переписке художника Л.С. Игорева с россиянами несколько раз встречаются упоминания о знакомстве и сотрудничестве с китайскими живописцами, а также с художниками-католиками (это могли быть одни лица) [2]. Игорев не мог нарисовать вид Храма Непорочного зачатия (восточного храма), он лежал в годы его проживания в Пекине в руинах. В письме 1860 г. он сообщал корреспонденту в Иркутске, что из четырех католических храмов Пекина «Южный остался как был, хотя стоял несколько лет с золотившим кирпичом входом... Восточный вовсе не существует, но осталась одна окружающая его стропила, ему принадлежащая. Северного храма остался один фундамент и окружавшие его строения. Западного же храма известно только одно место, где он был» [5].

Изображения из «Русского» (Китайского) альбома бытуют и в наши дни. Ряд зарубежных компаний предлагает потребителям репродукции-постеры с китайскими видами из коллекции Юдина за умеренную плату (10-15 \$). Эта информация размещена в сети Интернет².

Таким образом, американская часть коллекции Г.В. Юдина содержит ценный художественный и этнографический материал по истории Евразии XIX в. Установлено, что в создании рисунков, отразивших повседневную жизнь Китая, участвовали россияне и китайские художники. Рисунки отражают традиционные черты жизни и модернистские процессы в китайском обществе. Рисунки свидетельствуют о художественных контактах россиян и представителей китайского сообщества. Они визуализируют образы исчезнувших или реконструированных арт объектов Китая. Альбом следует продолжить изучать, он достоин издания в России и Китае. Атрибуционная работа должна быть продолжена как историками, так и искусствоведами двух стран.

Список литературы

1. Ефимов Г.В. Пекинский дневник врача Российской духовной миссии П.А. Корниевского // Народы Азии и Африки. 1965. № 6. С. 141-142.
2. Игорев Л.С. Воспоминания академика АХ Л.С. Игорева // Саратовский край. Саратов, 1893. Вып. 1. С. 363- 372.
3. Игорев Л.С. Поездка русского художника в окрестные горы Пекина // Кяхтинский листок. 1862. № 18. С. 5-12.
4. Лайх Х. Переписка директора Библиотеки Конгресса с президентом США: к истории приобретения библиотеки // Библиотековедение. 2013. № 4. С. 82- 86.
5. Ларченко В.Ю. Католическое миссионерство в Китае глазами Льва Степановича Игорева // Успехи современной на-

² Photo: Ladies' hair styles, heads of 20 Chinese women, 1860-1910. URL: <https://www.amazon.com/Photo-Ladies-Chinese-1860-1910> (дата обращения 10.03.2018).

Белгородская Л.В. Повседневная жизнь Китая XIX в. в американской части коллекции рисунков красноярского купца-библиофила Г.В. Юдина

уки и образования. 2016. № 8. С. 16-19.

6. Нестерова Е.В. Российская духовная миссия в Пекине и начало русско-китайских контактов в сфере изобразительного искусства (новые архивные материалы) // Православие на Дальнем Востоке. 275-летие российской духовной миссии в Китае. СПб. : Андреев и сыновья, 1993. С. 127--133.

7. Половникова И.В. Геннадий Васильевич Юдин. Жизнь. Библиотека. М. : «Типография «Новости», 2010. 456 с.

8. Самойлов Н.А. Китай в произведениях российских художников XVIII-XIX веков // Вестник РФФИ. Гум. и общ. науки. 2016. № 1 (82). С. 25-41.

9. Юдинское собрание Красноярской Краевой научной библиотеки: каталог. Вып. 13. География. Красноярск, 2004. 118 с.

10. Юдинское собрание Красноярской Краевой научной библиотеки: каталог. Вып. 14. История. Красноярск, 2006. 215 с.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ И ЖАНРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ МЕМА «НАТАША И КОТЫ»

Прокофьева Виктория Юрьевна,
доктор филологических наук, профессор
Санкт-Петербургский государственный институт
кино и телевидения (Санкт-Петербург).

Аннотация: *Рассматривается развитие популярного интернет-мема «Наташа и коты», его тематическое разнообразие и жанровая трансформация. Представлены изначальные изображения и их варианты, отражающие события в стране и в мире. Проанализированы его визуальный и текстовый компоненты, обоснованы причины его популярности, представлены жанровые трансформации мема в тесты, учебные тренажеры, логотип, заставочную картинку, песню.*

Ключевые слова: *интернет-мем, визуальный компонент, текстовый компонент, жанровая трансформация, семиотика.*

Переход культуры от текстового формата к визуальному вкупе с приходом в жизнь каждого человека интернет-среды повлиял и на способы смехового осмысления действительности: на смену анекдотов пришли мемы — картинки с вербальным компонентом, распространяющиеся в сети и несущие информацию с ироническим подтекстом. Некоторые мемы становятся сверхпопулярными и порождают массу тематических вариантов, отражающих злободневные события. Одним из таковых сегодня является мем, получивший названия «Вставай, Наташа», «Наташа, мы всё уронили» и «Наташа и коты» и давший целый спектр тематических вариаций. Этот мем стал объектом журналистских



Рисунок 1



Рисунок 2

рефлексий многих СМИ: Tjournal, Медуза, Esquire, Рен-ТВ и др., пора измерить его научными линейками. Начало этого мема было положено в декабре 2019 года в социальной сети ВКонтакте, где в сообществе «Котизм» была размещена фотография выглядывающей из-под одеяла девушки, на которую пристально смотрят два кота (Рисунок 1).

Фотографий было 6, на каждой расположен текст от лица котов, требующих от хозяйки встать и покормить их. В качестве аргумента коты поочередно произносили фразы, которые в совокупности и позволили мему стать символом последних новостей нашей страны: «Вставай, мы там всё уронили» и «Мы уронили вообще всё, Наташ, честно». Автор мема — организатор сообщества под ником Клаус Паткуль — в интервью рассказал историю происхождения первоначальной картинки с текстом и удивился такому быстрому распространению ее вариаций [1].

В феврале по соцсетям начинает ходить вариант этого мема с другим расположением фигур: мы видим уже четырёх котов глазами только пробудившейся хозяйки (Рисунок 2). Слом «четвертой стены» позволяет каждому зрителю почувствовать себя «Наташей», и эта трансформация по-

зволила ему стать мегапопулярным. Кроме визуального компонента, на популярность сработал и текстовый (ключевые слова «вставай», «уже», «мы», «уронили», «всё», «честно» будут присутствовать в дальнейших вариантах), а также семиотический — сама ситуация противопоставления человека и толпы символична для русской культуры, причём человек в данной ситуации обладает меньшими возможностями в силу количественного противопоставления и физиологического состояния (он лежит, он только что проснулся, он ещё не может противостоять), кроме того, сам речевой акт апеллирования — обращения и призыва — с точки зрения лингвопрагматики, выполняет функцию воздействия на адресата и сам является действием, т.е. картинка изначально сюжетна, диалогична и универсальна в ассоциативном плане.

В марте 2020 года в энциклопедии мемов «Мемепедия» можно прочитать его историю, а его значение представлено так: «Некоторые словесные формы уже стали мемами в отрыве от картинки с котами. Фразы типа “Мы там всё уронили” используют в соцсетях как реакцию на что-то провальное, сломанное. В целом мем “Наташ, мы там все уронили” прекрасно описывает панику и истерию вокруг той или иной темы. Беспокойные коты, которые будят хозяина, символизируют внезапно появившуюся проблему» [2].

В апреле происходит бум публикаций об этом меме, о нём пишут многие интернет-СМИ, осмысливая его значение: «мем стал своеобразным символом недели в России: в случае с рублём «уронили» менялось на «обвалили», с Путиным — на «обнулили». Картинка отлично подходит и к другим ситуациям, а нетерпеливые коты стали вестниками не очень приятных событий» [3], и предлагая тематическую типологизацию мема [4].

Многозначный глагол «уронить» имеет к тому же ряд ассоциативных значений, позволяющих соотнести его со многими событиями, происходящими в России с начала 2020 года. Мем «Наташа и коты» начинает применяться к любой



Рисунок 3-1



Рисунок 3-2

ситуации в стране: коты, по сути, становятся утренними новостями для хозяйки. Новостями, как правило, плохими, ибо ключевое слово этого изотекста — глагол «уронить», отражающий любую негативную ситуацию. И если сначала эти ситуации носят исключительно бытовой характер (коты уронили какие-то предметы в доме), то уже весной 2020 года коты сообщают Наташе об ухудшающейся ситуации в стране и в мире: падение цен на нефть, падение рубля, пандемия и последовавшая самоизоляция, ухудшение экономической ситуации, «падение» малого и среднего бизнеса, зарплат, падение метеорита. Не обошел мем стороной и внутривнутриполитические события: изменение Конституции, обнуление сроков президентства. Коронавирусная пандемия породила невероятное количество вариантов этого мема, отреагировавшего на массовую покупку гречки и туалетной бумаги, введение карантина, дистанционного образования, новых правил повседневной жизни, масочного режима, обращения президента, самоизоляционные флешмобы граждан и др. (Рисунок 3).



Рисунок 4

Вариативность этого мема наблюдается и в замене Наташи на другого персонажа, что отражается в обращении котов, и в замене котов на собак, печенегов, полицейских, медийных людей, известных писателей, ученых, политиков, персонажей фильмов и мультфильмов и т.д., число которых может быть от 4 до 6-8 (Рисунок 4).

Одно из ключевых слов этого изотекста «всё» рождает вариант мема ко дню рождения А.С. Пушкина, появившийся



Рисунок 5

в начале июня 2020 года, в котором присутствует и Наташа, супруга поэта, и кот — учёный (Рисунок 5).

Сама ситуация, кроме настоящего времени, проецируется в прошлое (часто в не менее популярное в мемах Средневековье) или в будущее, например, в 2021 год, когда карантин наконец-то закончен и можно выходить (Рисунок 6). Появляются и профессиональные вариации — бухгалтерские, учительские.



Рисунок 6



Рисунок 7

Этот изотекст начинает вступать в диалог с другими, например, с мемом «Карл», известным с 2015 года и призванным своими вариантами акцентировать внимание на обычных вещах: появилась трехчастная картинка с текстом «Наше время ушло, Карл! Знаешь, что они говорят вместо «Карл»? Наташ! Наташ, Карл!» (Рисунок 7). Как отмечают СМИ, «мем, где требовательные коты пытаются разбудить хозяйку разными просьбами и свежими новостями, стал новым «Карлом»» [5].

Довольно быстро ситуация с «котопробуждением» расширяется: появляются мемы, где Наташа выходит в магазин, коты/кот говорят ей что-то из окна; коты бегут по взлетной полосе за самолетом, пытаются вернуть Наташу, видимо, сбегающую от них; над Наташей собаки, сообщающие, что они съели котов, так что те её больше не беспокоят; совы будят котов и велят им не беспокоить Наташу и другие



Рисунок 8

(Рисунок 8). Начались поиски и образа Наташи, но с этим персонажем ещё не всё ясно.

Поскольку «жанровый состав виртуального дискурса очень подвижен: одни жанры приходят на смену другим, иногда «поглощая» уже существующие» [6, с. 96], довольно быстро происходит жанровая трансформация этого мема, который выходит за рамки веселой картинки в соцсетях и начинает применяться в образовательных целях: ВКонтакте появляется подборка мемов «Русская литература в котах» — своеобразный учебный тренажёр, в котором по репликам котов надо определить, по какому произведению построена картинка (Рисунок 9).



Рисунок 9



Рисунок 10

«Медуза» публикует тест «Угадайте, какую Наташу будят коты», правильные ответы на который заканчиваются призывом «Можете вообще не вставать сегодня, вы ничего не уронили!» [7]. Страница портала Постнаука анонс лекции о корпускулярно-волновом дуализме сопровождается картинкой «по мотивам» мема про Наташу и котов, в которой мы видим причастных к этой теории ученых, обращающихся к Свете/свету (языковая игра омоформами — совмещении имени собственного и нарицательного при написании заглавными буквами усиливает смеховой эффект) и сообщаемому ей/ему: «Свет, мы там все посчитали», «Ты частица», «И волна тоже», «Честно» (Рисунок 10).

В начале июня в соцсетях появляется картинка с котами, повторяющая графическое исполнение и цветопередачу логотипа Национального управления по авиации и исследованию космического пространства США NASA. Так мем с Наташей и котами становится «логотипом» «нашего ответа Илону Маску» в связи с запуском первого пилоти-



Рисунок 11

руемого корабля Crew Dragon к Международной космической станции (Рисунок 11).

28 мая 2020 года на видеохостинге YOUTUBE музыкальный дуэт девушек из Сибири Stupid Squirrel («Глупая белка») публикует ролик с песней «Наташа, вставай!» [8], текст которой состоит из фраз, встречавшихся в меме на протяжении его весенне-тематических трансформаций. Как и в меме, в песне присутству-

ет и визуальный компонент — рыжий кот на руках одной из исполнительниц, и текстовый: в центре ролика запущена лента с появляющимися фразами, которая одновременно отсылает и к интернет-чатам, и к караоке, помогая таким образом присоединиться к поющим «наташам».

Мы видим, что популярность мема «Наташа и коты» чрезвычайно высока, развитие его происходит на наших глазах, причем не только в тематическом аспекте, но и в жанровом: он становится тестом, логотипом, учебным тренажером по литературе, заставочной картинкой к анонсу научных публикаций и песней. Популярность его основана на многих факторах, в числе которых и удачный визуальный компонент, и текстовый, построенный на словах, имеющих целый спектр значений и аллюзий, и репрезентативная семиотика мема, который относится к тем культурным знакам, которые «не симулируют реальность, а представляют, репрезентируют ее» [9, с. 124]. Создав «прецедентный визуальный феномен» [10] в российской интернет-коммуникации, мем «Наташа и коты» теперь доступен каждому: его можно создать самостоятельно [11], наполнив шаблонную картинку новыми фразами, отсылающими к новостям различного калибра, от мировых до семейных.

Список литературы

1. Паршина Е. «Люди любят котиков»: как мем про Наташу и котов стал символом этой весны // RTVI 24.04.2020. URL : https://rtvi.com/topics/lyudi-lyubyat-kotikov-mem-pro-natashu-i-kotov/?utm_source=tg&utm_medium=social&utm_campaign=natasha--my-sobrali-vse-memy-s-kotami.-my&utm_content=39203694 (дата обращения 05.05.2020).

2. Наташ, мы там всё уронили // Мемепедия. URL : <https://memepedia.ru/natash-my-tam-vsyo-uronili> (дата обращения 05.05.2020).

3. Кузьмин Е. «Наташ, мы всё уронили. Мы уронили вообще всё, честно»: мем с котами как символ последних новостей в России // TJ — новости интернета 11.03.2020. URL : <https://tjournal.ru/internet/149237-natash-my-vse-uronili-my-uronili-voobshche-vse-chestno-mem-s-kotami-kak-simvol-poslednih-novostey-v-rossii> (дата обращения 05.05.2020).

4. Константинова Д. «Наташ, вставай, мы всё уронили»: откуда взялись мемы про Наташу и котов, которые теперь буквально везде // Twizz. 20.04.2020. URL : <https://twizz.ru/natash-vstavaj-my-vsyo-uronili-otkuda-311229> (дата обращения 05.05.2020).

5. «Наташ, вставай! Мы уронили вообще все!»: на фоне последних событий в сети обрел популярность новый мем с котами // Esquire. 19.04.2020. URL : <https://esquire.ru/articles/172123-natash-vstavay-my-uronili-voobshche-vse-na-fone-poslednih-sobytiy-v-seti-obrel-populyarnost-novyy-mem-s-kotami> (дата обращения 05.05.2020).

6. Максимова С.А. Новостной мем как интернет-жанр // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2019. № 5 (202). С. 95-101.

7. Королёву или Портман? Угадайте, какую Наташу будут коты // Медуза. 26.04.2020. URL : <https://meduza.io/quiz/korolyovu-ili-portman-ugadayte-kakuyu-natashu-budyat-koty?=gameshare> (дата обращения 05.05.2020).

8. Stupid Squirrel. Наташа, вставай! // YOUTUBE. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=3jCEZmFgefU> (дата обращения 05.06.2020).

9. Канашина С.В. Семиотическая природа интернет-мема. Интернет-мем как симулякр // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2015. № 22 (733). С. 118-125.

10. Мардиева Л.А. Коллективная культурная память общества (прецедентные визуальные образы и феномены) // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2011. № 3. С. 202-209.

11. Создать мем «Наташа и коты» // Meme-arsenal: Мемы создают здесь. URL : <https://www.meme-arsenal.com/create/template/2508826> (дата обращения 06.05.2020).

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ В ИНТЕРНЕТ-МЕМАХ*

Артамонов Денис Сергеевич,

кандидат исторических наук, доцент
кафедры социальных коммуникаций

Саратовского национального исследовательского
государственного университета имени Н. Г. Чернышевского
(Саратов).

Тихонова Софья Владимировна,

доктор философских наук, профессор
кафедры теоретической и социальной философии
Саратовского национального исследовательского
государственного университета имени Н. Г. Чернышевского
(Саратов).

Аннотация: *Статья посвящается проблемам визуализации исторической памяти в интернет-мемах. Рассмотрены способы визуализации истории и технологии конструирования исторической памяти в интернет-мемах. Приводится в пример кейс о соединении образов Петра I и Шрека в мемах про болото и Санкт-Петербург, в которых отразились мифологизированные представления интернет-пользователей об эпохе петровских преобразований.*

Ключевые слова: *историческая память, memory studies, интернет-мем, Петр I, визуализация истории, медиасреда, образы прошлого*

Отсутствие понимания связи между технологиями конструирования исторической памяти, применяемых акторами (политиками, лидерами общественного мнения, крупными СМИ, профессиональными историками), и процессами,

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-09-42063 «Петр I в исторической памяти современной России: репрезентация образа в медиасреде».

происходящими в массовом сегменте общественного сознания, является важнейшей методологической проблемой *memory studies*. В цифровом обществе доступность и цифровизация методов исторических исследований делают возможным участие широких масс интернет-пользователей в формировании исторического знания, носящего обыденный неформальный характер и сближающегося с исторической памятью. В итоге происходит стирание грани между историческим знанием и исторической памятью в современном мире [1]. При этом усилия традиционных акторов исторической памяти растворяются в общем потоке текстов о прошлом, создаваемых интернет-пользователями. Эти тексты, распространяемые в социальных медиа, сопровождаются визуализацией и поэтому эффективно влияют на массовое сознание.

Визуальное восприятие происходит намного быстрее и приводит к увеличению ассоциативности, а также упрощению знаковых образов передачи информации. Пиктограммы, иероглифы, идеограммы в новом формате (эмодзи, стикеры, смайлики, мемы) расширили своё присутствие в коммуникационных процессах. Уровень абстрактного восприятия современного человека вырос, так как информация становится виртуальной, и вместе с тем серьезно расширился спектр эстетического восприятия, низкая эстетика массового софта на равных конкурирует с продуктом высоких цифровых технологий. Культурные табу перестают существовать, они подвергаются визуализации и составляют значительную часть медиаконтента современного виртуального пространства, в котором сосуществуют «нарочито ‘глянцевые’, ‘гламурные’ картины повседневного быта и картины, десакрализирующие экзистенциалы человеческого бытия, — болезнь, смерть» [2]. Это накладывает отпечаток на восприятие и репрезентацию исторического знания.

История как знание, представляет собой воссоздание прошлого, выполненное путем интеллектуальных операций, она опирается на рациональный анализ и критический курс. История абстрактна и универсальна, в том смысле,

что она, не будучи прикреплена ни к чему, кроме временных протяжённостей, эволюции и отношений вещей, принадлежит одновременно всем и никому, в то же время не являясь свободной от субъективного восприятия. В то время, как память укоренена в конкретном, в пространстве, жесте, образе и объекте. Носителями памяти всегда выступают социальные группы, поэтому она подвержена постоянной эволюции и подчинена диалектике запоминания и амнезии, направленной на обеспечение стабильности сообществ. В силу чего, память открыта для изменений, подвластна всем использованиям и манипуляциям, способна на длительные скрытые периоды и внезапные оживления. Постоянные деформации памяти не ощущаются сообществом, так как она «в силу своей чувственной и магической природы уживается только с теми деталями, которые ей удобны» [3]. Память чувствительна ко всем трансферам, отображениям, запретам или проекциям, какими бы туманными, многоплановыми, глобальными, текучими, частичными или символическими они не были.

Визуализация исторической памяти открывает «окна возможностей» в понимании событий прошлого, появляется бесконечное множество интерпретаций истории, зависящих от семантических значений визуальных образов. Поскольку доступ к включению визуальных исторических образов в коммуникативные практики получает достаточно широкий круг акторов, их значения перестают опираться на относительно устойчивые интерпретативные техники. Вследствие чего визуальные образы лишаются привычных коннотаций, взамен приобретая новые значения, зачастую диктуемые ситуативным порядком социальных взаимодействий. Это порождает полисемантность визуальных образов и ведёт к плюрализации стратегий визуальной репрезентации исторической памяти. Образы подвергаются полиморфизации, то есть приобретают неопределенность и амбивалентность в силу того, что на них воздействует определенный набор разнонаправленных социальных и политических акторов, использующих создаваемые и транслируемые ими симво-

лы в практиках легитимации различных социальных и политических позиций. Виртуализация визуальных практик исторической памяти напрямую связывается с распространением цифровых технологий. Легкость создания и тиражирования визуальных образов в сетевом пространстве и их неопределенный, поддающийся трансформации статус способствует размыванию границ социальной идентичности, которая приобретает пластичность и подвижность, что позволяет раздвинуть границы «воображаемых сообществ». Соотношение собственной или групповой идентичности с определённым историческим прошлым строится на полиморфных визуальных образах, это задаёт достаточно широкие пределы вариативности легитимации существующей позиции в сетевом пространстве и обеспечивают степень свободы в подборе и конфигурировании практик конструирования исторической памяти. В данном процессе создаются виртуальные точки пересечения интересов различных акторов и происходит временная фиксация тех или иных способов отношения к прошлому [4].

В современную эпоху убежденность в необходимости исторических знаний в нашем обществе близка к абсолютной. Это подтверждает исследование, проведенное ВЦИОМ и Музеем современной истории России, согласно которому 96 % опрошенных считают, что для них важно знать российскую историю. Однако, конкретные вопросы на знание исторических фактов показывают, что знают их крайне плохо. Например, на вопрос: «Когда Россия вышла из Первой мировой войны?» не было получено ни одного правильного ответа. В то же время, 62 % опрошенных верно ответили, что Н.С. Хрущев «обещал показать США “кузькину мать”» и это был самый большой процент верных ответов из всего опроса [5]. Данное исследование наглядно показывает, какого рода исторические знания востребованы обществом. Исторические события, имена, даты воспринимаются, запоминаются и становятся частью коллективной памяти, если они содержат оценочные суждения, эмоционально окрашены и вписываются в актуальную повестку дня, т. е. являются мемами.

На наш взгляд, мем можно определить как информационное сообщение (слово, фраза, изображение), метафорически выражающего эмоциональное отношение интернет-пользователей, к значимым для них сведениям, связанным с удовлетворением когнитивных, семантических и аксиологических потребностей. Вынужденные в условиях информационной перегрузки и дефицита времени быстро реагировать на изменения повестки дня, они запускают процесс создания, воспроизводства и распространения мемов в целях творческого переосмысления действительности, определенных событий и ситуаций.

В результате возникает феномен «ремедиализации», состоящий в последовательном воспроизведении композиционных и жанровых характеристик одного медиасообщения в другом, вследствие чего всякий раз заново воспроизводится впечатление «непосредственного» доступа к медийно опосредованному визуальному содержанию. В тоже время теряется институциональный и рефлексивный контроль над социальными эффектами визуальных изображений, генерируемых и распространяемых в цифровых средах, так как появляется асинхронность глобальных образов и их локальных визуальных воплощений [6].

Интернет-мемы на историческую тематику встречаются в виде фотожаб, комиксов, демотиваторов в черных рамках, gif-формате, крылатых фраз, картинок и видео, но чаще всего они представляет собой графическое изображение, сопровождаемое текстовым комментарием. Существуют три основных принципа создания исторического мема: первый — когда графическое изображение, иллюстрирующее исторический факт, соответствует означаемому времени и событию, и текст также строго соотносится с описываемым прошлым. В пример можно привести мем с изображением царевича Дмитрия и подписью: «А я всё чаще замечаю, что меня как будто кто-то подменил» или мем, где размещены портреты Наполеона и Александра I, а надписи воспроизводят их воображаемый разговор, в котором французский император говорит: «Сашунь,

я к тебе скоро приеду в Москву», а русский царь ему отвечает: «Давай, пригоняй, у нас тут вообще огонь». Несмотря на то, что мы здесь имеем дело с явной модернизацией исторического факта (исторические события описываются при помощи строчки песни из известного мультфильма и молодёжного слэнга), в целом мем соответствует картине прошлого, в то же время, сильно упрощая её, низводя до уровня обывательского представления об истории с ироничным оттенком.

Второй способ — это когда прошлое описывается при помощи текста, отражающего исторический факт, а в основу мема берётся узнаваемая популярная картинка, которая не имеет, казалось бы, к нему отношения и связывается с прошлым при помощи ассоциаций. Например мем, иллюстрирующий воображаемый разговор Петра I и Карла XII, где российский император «самоутверждается» за счет шведского короля, настаивая, что он победил в Северной войне потому что «Первый», а Карл всего лишь двенадцатый и до него уже было таких же одиннадцать Карлов, в основе своей имеет известную картинку разговора отца и сына из сериала «Ходячие мертвецы». Также известен мем «Смеющийся Том Круз», где изображен популярный американский актер, с надписью: «Реакция новгородца, когда киевляне говорят, что они основатели Руси».

Третий способ, соответственно, когда историческая картинка, сопровождается текстом, описывающим современную действительность или отсылающим к актуальной повестке дня. Здесь можно вспомнить мем «Компьютерные игры делают людей жестокими», где используются изображения Гитлера, говорящего: «Меня сделали жестокими компьютерные игры», Ивана Грозного, утверждающего: «И меня тоже» и Влада III Дракулы, резюмирующего: «Всё из-за игр, ага, я без них вообще лапочка был». Сюда же можно отнести мем с изображением Александра II и текстом: «Я отменил крепостное право не для того, чтобы ты брал микрокредит под 300 % годовых. Впрочем, решай сам. В XXI веке рабство — дело добровольное». Как правило,

в исторических интернет-мемах отражаются ключевые события истории, подверженные крайней мифологизации. Мем представляет собой удобную форму визуального воплощения мифов о прошлом, которые непосредственным образом связаны с настоящим.

Одним из самых мифологизированных периодов российской истории является эпоха Петра I. Мифы петровской эпохи в высшей степени персонализированы и связываются с личностью самого императора и проводимой им политикой европеизации. «Европеизация» России в них представлена метафорой «окно в Европу», историей с бритьем бород и обрезанием длинных кафтанов, реформами армии и флота, а также созданием бюрократического аппарата управления. Эти стереотипные фигуры прошлого хорошо прослеживаются в медиапространстве, становясь интернет-мемами и отражая обывательские представления о преобразованиях Петра I.

Иллюстрацией данного процесса может служить мем о Петре I и Шреке, персонаже мультфильма, который сравнивался с основателем Санкт-Петербурга. Кажущееся на первый взгляд странное и невозможное сближение российского императора и мультипликационного героя произошло в сознании интернет-пользователей после 25 января 2017 г., когда в социальной сети «ВКонтакте» в паблике «Деградация» появился мем про Петра I, болото и Шрека. Данный кейс интересен тем, что в нём обнаруживается наложение образов из разных культур и эпох, в результате чего создаётся новая семиотическая система представлений о прошлом, влияющая на формирование исторической памяти. В результате всплеска волны мемов про Петра Первого и Шрека произошло символическое отождествление их образов, а история Санкт-Петербурга стала восприниматься через призму массовой культуры и конкретного анимационного фильма.

Интернет-мемы, являясь инструментом визуализации исторической памяти, представляют собой действенную

форму участия индивидов в создании цифровой культуры [7]. Соединяя фрагменты частей различных информационных сообщений», они позволяют менять устоявшиеся представления и создавать новые стереотипы восприятия, в том числе и исторических фактов. В данном случае сближение образов Петра I и Шрека облегчалось целым набором факторов. Петр I в историческом сознании общества массмедиа предстает как предельно мифологизированный персонаж, мифы о котором включают его отождествление с антихристом, при том, что он продолжает оставаться положительным героем, прорубившем «окно» в Европу, брившем бороды боярам, строившем флот и проводившем государственные реформы. Шрек, болотный огр, мифологический персонаж массовой культуры, построенный на инверсии образа демонического героя, также задуман как положительный герой, несмотря на свою изначальную природу. Живущий на болоте великан-людоед и построивший на болоте город, отличавшийся высоким ростом, царь, имеют ряд общих мифологических атрибутов, позволяющих их отождествлять. На примере мемов про Петра I и Шрека можно проследить, как соединение различных семантических систем меняет восприятие сущности героев массовой культуры и истории. Медиасреда способствует трансформации исторических и мифологических образов, адаптирует их для восприятия в настоящем, делая узнаваемыми и актуальными путем совмещения с визуальными образами популярной культуры.

Список литературы

1. Wolff R. The Historian's Craft, Popular Memory, and Wikipedia // Writing History in the Digital Age / ed. by Jack Dougherty and Kristen Nawrotzki. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2013. P. 65.
2. Ищенко Е.Н. «Визуальный поворот» в современной культуре: опыты философской рефлексии // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия.

2016. № 2 (20). С. 24.

3. Нора П. Между памятью и историей. Проблематика мест памяти // Франция-Память. СПб. : Изд-во Санкт-Петербург. ун-та, 1999. С. 20

4. Аникин Д.А. Визуализация исторической памяти в сетевом обществе: методологические основания исследования // Logos et praxis. 2017. Т. 16. № 3. С. 37.

5. История страны: ставим «отлично», в уме держим «неуд» // ВЦИОМ: данные опросов. 14.09.2017. URL : <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=3581> (дата обращения: 16.05. 2020).

6. Инишев И.Н., Бедаш Ю.А. Визуальное, социальное, образное: зрительное восприятие как фактор современной культуры // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2016. № 1 (7). С. 20.

7. Johann M., Bülov L. One Does Not Simply Create a Meme: Conditions for the Diffusion of Internet Memes // International Journal of Communication. 2019. № 13. P. 1725.

ЖАНР ХОРРОР КАК ИСТОЧНИК ФИЛОСОФИИ (НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЫ XX-XXI ВВ.)

Борисова Александра Михайловна,
магистр 1 года обучения философского факультета
МГУ им. М.В. Ломоносова, кафедра ИТМК.

***Аннотация:** в данной работе рассматривается концепт ужаса в художественном произведении как объект философского анализа. Для того, чтобы реализовать эту задачу в призме философии, дается попытка определения понятия «ужас». Для более наглядного разбора выдвигаемых тезисов разбираются кейсы из популярной культуры XX-XXI века: кинофильмы, комиксы манга и произведения японской анимации.*

Ключевые слова: хоррор, ужас, аниме, японская анимация, манга, феноменология, боди-хоррор, расколдовывание мира.

Целью статьи является попытка рассмотрения художественного ужаса как возможного источника концептуального философского анализа. Для того, чтобы рассмотреть ужас сквозь оптику философии, необходимо для начала хотя бы приблизительно определить, что есть «ужас»: т.е. как мы в принципе можем о нём говорить, что он значит для нас и с помощью каких инструментов мы можем работать с этим понятием. Для этого обратимся к тому, где возникает ужас и когда становится возможным полноценно о нём говорить.

Известно, что ужасное, наравне с трагическим и комическим является эстетической категорией. Мотив челове-

ского ужаса возникает ещё в эпоху классической античной греческой трагедии, состоящей из формулы неумолимый злой рок + ужас.

Говоря о трагическом и ужасном эстетик Ю.Б. Борев пишет: «Ужасное — близкая трагическому, но глубоко ему противоположная категория. Если трагическое всегда имеет своё разрешение в будущем, то ужасное безысходно, безнадежно. Это гибель, не несущая в себе ничего просветляющего, не сулящая людям грядущее освобождение от несчастий, бедствий, не контролируемое людьми, неподвластное им, господствующее над ними. В трагическом несчастье величественно, оно все же возвышает человека, так как последний остается господином обстоятельств и, даже погибая, утверждает свою власть над миром. В ужасном, напротив, человек — раб обстоятельств, он не владеет миром» [1, с. 96].

В этом смысле ужас предстаёт перед нами как нечто духовное, являющееся свидетельством духовного и смыслового тупика, ужас манифестирует беспомощность, парализует волю человека, поскольку его природа находится за гранью человеческой власти. В этом смысле ужас оказывается категорией совершенно иного порядка, нежели трагедия. Если трагедия имплицитна и имманентна человеку и окружающей его действительности, то ужас существует как нечто пересекающее границы человеческого опыта, выходящее за его пределы.

В этом смысле, по мнению Д. Тригга, ужас является феноменологическим инструментом. «Феноменология представляет способ философского исследования, связанного с определённым типом человеческого опыта, характеризующегося чувством единства и согласованности. Человеческий опыт выступает здесь как важная отправная точка для дальнейшего исследования. Но эта точка именно отправная. По ту сторону человеческого находится иная феноменология. Феноменология может быть проводником не только человеческого голоса, но и обращаться к сфере за пределами

человеческого. Тригг в своей книге отстаивает «такую модель феноменологии, которая не просто способна говорить от имени нечеловеческих сфер, но особенно подходит для изучения чуждых сущностей» [2, с. 14-15].

Он обращается к аффективному опыту феноменологии, который в свою очередь обращается к материальности тела. Материальность тела выбирается неспроста. Тело, это не только «вместилище души», как принято обычно акцентировать внимание, но и набор биологических данных, поддающихся объективному рассмотрению. Согласно Триггу, телесный в феноменологическом смысле субъект не обязан быть человеческим субъектом, т.е. он может вторгаться в человеческое тело и сохранять центрированность на человеческом теле, как на исходном хозяине.

Ужас Тригга – это телесный ужас, это опыт переживания себя как другого. Для работы с этим философ вводит два понятия – nonhuman (нечеловеческое) и unhuman (не/человеческое). Nonhuman – это что-то отличное от человека (животное или какой-то объект), что-то, что остаётся, если вычесть человеческое начало. Unhuman же обозначает особый режим сосуществования человеческого и нечеловеческого. Нечеловеческое в этом смысле является таким же составляющим в человеке, как и человеческое. Эти два режима сосуществуют в человеке и могут переключаться, поэтому при переводе на русский язык переводчик выбирает режим написания этого слова через слэш «un/human». Таким образом, un/human феноменология определяет границы/пределы инаковости.

Феноменология Тригга призвана осмыслить иное тело и тело субъекта как другого относительно него самого, что необходимо для преодоления плотно укоренившейся тенденции в феноменологии рассматривать тело и сознание как самоочевидное единство. Ужас выступает инструментом концептуализации, возникающим в разрыве при переключении между человеческим и нечеловеческим внутри вышеупомянутого концепта un/human. Тело как место жиз-

ни вместе с этим выступает как вместилище ужаса. Нечеловеческое выходит за рамки доступного нам опыта, однако оно соседствует с нами внутри нашего же тела. Для демонстрации этого тезиса Тригг обращается к романам Г. Лавкрафта, фильмам Д. Карпентера и Д. Кроненберга. В их работах тело является местом иной жизни, не сводимой к человеческой.

Например, в фильме Кроненберга «Муха» описывается подобный сюжет. Главный герой — учёный по имени Сет Брандл — работает над своим новым изобретением: устройством для телепортации. Сначала учёный терпит несколько неудач при тестировании телепортации на биологической субстанции, но спустя ряд опытов и поправок ему наконец-то удаётся успешно телепортировать подопытного бабуина.

Сет решает не останавливаться на достигнутом и телепортироваться самому, но в ходе эксперимента в камеру телепортации случайно залетает муха и он перемещается вместе с ней. В ходе телепортации ДНК мухи сливается с генами учёного, вследствие чего тело, а затем и разум Сета постепенно начинают изменяться, всё больше и больше сливаясь с биологическими данными мухи. В результате Сет окончательно впадает в безумие, при этом не только постепенно теряя человеческую форму, но и не превращаясь в настоящую муху. Именно в этом и обнаруживается ужас, ужас не потери, но трансформации человеческого разума и тела, контакт с нечеловеческим извне, соединяющимся с нечеловеческим внутри нас. И если возможно существование чего-то подобного, то так ли исключителен человек?

И если в «Мухе» происходит захватническое слияние мухи с человеческим телом и сознанием без артикулированной позиции и противоборства обеих сторон, то в манге «Паразит» подобная схема представлена иначе. Несмотря на принадлежность к одному и тому же жанру «боди-хоррор», в отличие от «Мухи», трансформации в «Паразите» вызваны

космическим вторжением, действующим по типу вируса, а не неудачным экспериментом человека, навлекшего тем самым на самого себя проклятие. Вторжение происходит следующим образом: инопланетянин, не имеющий собственной формы, проникает в земную органическую субстанцию (тело человека или животного), после чего происходит вытеснение разума хозяина и полный захват его тела, сопровождающийся определёнными мутациями. При этом мутации становились видимыми только в момент нападения на людей/других инопланетян. В остальное время мутанты выглядели как обычные люди.

При попадании инопланетянина в тело главного героя по имени Синити Идзуми, происходит сбой, и «паразит», не успевая захватить мозг, остается в руке парня, из-за чего полный захват замещается вынужденным симбиозом. Пришелец обретает самосознание и вступает в контакт с Синити. Парень узнаёт о том, что пришельцы были посланы в качестве «санитаров Земли» для уничтожения человечества и очищения экосистемы от губительного влияния человека. Примечательно, что по ходу развития сюжета позиция инопланетян как антижизни/вируса/паразитов размывается, оказывается, что и для них вторжение не проходит бесследно.

Так, например, инопланетянин, захвативший тело женщины, начинает замечать у себя проявления не присущих их виду, но присущих людям состояний: жалость, сострадание, милосердие, а также материнский инстинкт в отношении ребёнка, которого он в тайне решает родить в качестве эксперимента.

Здесь становится актуально высказывание Тригга: «С точки зрения человеческого субъекта, вирус или болезнь вторгаются в тело и воспринимаются как некая форма антижизни. Вирус считается чем-то парализующим жизнь, истощающим организм, поглощающим ресурсы, от которых он зависит, чтобы самому утвердиться в мире. Но как, перефразируя Дэвида Кроненберга, вирус воспринимает нас?

Сама взаимообратимость этих перспектив стирает границы между жизнью и не-жизнью, маскируя эти феномены в обоих измерениях сразу» [2, с. 40-41].

Таким образом, на примере данного кейса можно увидеть, как стираются границы исключительности человека как вида, человек более не венец природы и не центр мироздания. Ужасным оказывается не космическое вторжение и не истребление человечества как вида, а то, что страх перед космосом, в сущности своей, является ужасом тела. Этот тезис является центральным тезисом работы Тригга «Нечто. Феноменология ужаса».

В противоположность этому можно поставить ряд сюжетов в произведениях в жанре хоррор, пытающихся осмыслить ужас с точки зрения рациональности, то есть вернуть человеку право обладать ужасом и даже брать над ним верх. Ведь именно непостижимость и запредельность ужаса являются его ключевыми составляющими.

Речь идёт о возможном рассмотрении ужаса с точки зрения модернистского концепта М. Вебера «расколдовывание мира» [3, с. 713]. М. Вебер вводит термин «расколдовывание мира», связывая его с развитием процессов рационализации и интеллектуализации, характерных для общества современного типа: «...возрастающая интеллектуализация и рационализация не означают роста знаний о жизненных условиях, в каких приходится существовать. Она означает нечто иное: люди знают или верят в то, что стоит только захотеть, и в любое время все это можно узнать; что, следовательно, принципиально нет никаких таинственных, не поддающихся учету сил, которые здесь действуют, что, напротив, всеми вещами в принципе можно овладеть путем расчёта. Последнее, в свою очередь, означает, что мир расколдован. Больше не нужно прибегать к магическим средствам, чтобы склонить на свою сторону или подчинить себе духов, как это делал дикарь, для которого существовали подобные таинственные силы. Теперь все делается с помощью технических средств и расчёта. Вот это и есть интеллектуализация» [3, с. 713-714].

Таким образом, ужас оказывается не выведен за пределы нашего опыта, а вполне подконтролен нам. Все сверхъестественное, мистическое и необъяснимое на первый взгляд оказывается лишь мифом, объяснимым с точки зрения науки.

Наиболее наглядным примером работы этого мифа является культовая японская франшиза в жанре хоррор «Когда плачут цикады» от автора Ryukishi07. Начало франшизы было положено серией визуальных новелл, по мотивам которых было снято два сезона анимационного сериала и написано множество томов манги, в том числе и отступающих от канонического сюжета новеллы. На протяжении всех арок «Цикад» главные герои пытаются раскрыть загадку таинственных убийств и исчезновений, происходящих в маленькой деревне Хинамидзава. Наиболее популярным объяснением происходящего среди местных жителей является «проклятие Оясиро-сама», местного божества-покровителя деревни. До самой развязки читатель вынужден сомневаться, действительно ли причиной убийств является сверхъестественное существо или это лишь прикрытие кого-то, кому выгодны эти преступления. Однако в финале произведения весь ужас мистического развеивается вполне рациональным объяснением происходящего с точки зрения науки (парадоксальным образом, мистическое во вселенной «Цикад» все же существует, но оно не причастно к событиям в Хинамидзавае).

Похожая история попытки «расколдовывания мира» присутствует и в другом произведении Ryukishi07, из той же вселенной, что и «Цикады». «Когда плачут чайки» — не менее популярная франшиза, в которой противоборствуют два способа объяснения загадочных убийств на острове Роккенджима — «магия», которая объясняет существование ведьм и так называемый «антимагический токсин» (отрицание существования всякой магии с апелляцией к рациональным объяснениям).

В статье «Миф о «расколдовывании мира» в видеоиграх в жанре horror» А.С. Салина и Е.В. Галининой ставится во-

прос о том, какой могла бы стать не-модернистская игра, в которой сциентистская позиция не выдвигается на первое место, подавляя другие модусы существования, поскольку в сциентизм в настоящее время активно критикуется на основании того, что «что саму науку надо расколдовать». Как модернистское, так и постмодернистское представления о «расколдовывании мира», по сути, заколдовывают науку. Для модерна наука сама по себе – источник спасения, для постмодерна она есть источник опасности. В науке как будто появляется какая-то сверхъестественная сила. Поэтому в последнее время философы и социологи пытаются показать то, как именно в реальности действует наука. Это необходимо для того, чтобы выстроить основания для такого мироустройства, в котором наука смогла бы быть в гармонии с другими модусами существования, не подавляя ни один из них. Такое отношение к науке и «расколдовыванию мира» можно было бы назвать не-модернистским» [4, с. 79].

Далее авторы предполагают возможную модель построения нарратива не-модернистской игры: «Выживание в не-модернистской видеоигре в жанре horror могло бы быть основано на научной и тонкой интеллектуальной борьбе с монструозными тварями, противостоящими игроку. Такая игра показала бы, что в науке нет ничего особенного. Она есть просто средство, которое может быть использовано как опасное оружие, так и во благо и спасение, в зависимости от того, кто его применяет» [4, с. 79]. И это описание хорошо подходит в случае с произведениями Ryukishi07 — объяснения с точки зрения «науки и здравого смысла» равноправно сосуществуют с другими объяснительными системами, зачастую даже более успешно справляющимися с решением поставленных задач.

Таким образом, в рамках данной работы было рассмотрено два подхода к тому, как можно работать с хоррор-фикшн в рамках философской концептуализации: с точки зрения феноменологии Д. Тригга и с точки зрения «расколдовывания мира» М. Вебера.

Борисова А.М. Жанр хоррор как источник философии (на примере произведений популярной культуры XX-XXI века)

Список литературы

1. Боров Ю.Б. Эстетика. М.: Политиздат, 1988.
2. Тригг Д. Нечто. Феноменология ужаса. Пермь: Гиле Пресс, 2017.
3. Вебер М. Наука как призвание. Вебер М. Наука как призвание и профессия // Избранные произведения. М.: Прогресс, 1990.
4. Салин А.С., Галанина Е.В. Миф о «расколдовывании мира» в видеоиграх в жанре horror // Вестник науки Сибири. № 3 (30). Тюмень, 2018.
5. Ивааки Х. Паразит/Parasyte. Т. 1. Alt Graph, 2020.

CONTENTS

Contents	3
Introduction. From Graphic Novel to Izotext	5

PART I

COMICS, MANGA AND GRAPHIC NOVELS IN A SOCIAL CONTEXT

Kunin A.I. First Steps of Scientific Research of Comics in Russia	12
Bobylev I.V. Graphic Storytelling: Translation Challenges	21
Alaniz J. 'Fragging' The Afghan War: Red Blood	48
Plekhanov A.A. The Great Patriotic War in comics representations: Soviet heroics vs. Biographical criticality	76
Morris M-V.V. Tuatha Dé Danann in Comics: in Ireland and Worldwide	85
Asmolov K., Shkatov D. Intro to the North Korean comics	100
Khusyainov T.M., Urusova E.A. Megg, Mogg and Owl come out of the "Closet"	115
Sokolovsky I.V., Voronov A.S. «There's something out there waiting for us, and it ain't no man...»: concept of primitivism and representation of subalterns in "Predator" franchise comic books (1989-1999)	125
Chernova M.A. Presentation of an epic hero in the media environment (by the example of Marko Korolevich)	139
Dorzhikhandaeva A.V. Graphic adaptation of Harper Lee's novel To Kill a Mockingbird: Narrative Analysis of the Layout	158

CONTENTS

PART II

ISOTEXTS. GENERAL ISSUES OF VISUAL AND POPULAR CULTURE

Pushkareva N.L.

Gender examination of visual sources on the history of captivity and internment (Soviet women and Japanese prisoners, 1945-1956) 168

Belgorodskaya L.V.

The daily life of China in the 19th century in the American part of the collection of drawings of the Krasnoyarsk merchant-bibliophile G.V. Yudin 174

Prokofieva V. Yu.

Thematic development and genre transformation of the “Natasha and Cats” meme 183

Artamonov D.S., Tikhonova S.V.

Visualization of historical memory in Internet memes 195

Borisova A.M.

Horror genre as a source of philosophy (on the example of works of popular culture of the XX-XXI centuries) 204

Contents 213

Для Заметок

ИЗОТЕКСТ—2020

*Материалы
V Российской международной конференции
исследователей рисованных историй*

6 – 7 ноября 2020

Составление: А. Кунин, А. Плеханов

Корректурa: А. Бояршина

Оформление обложки: А. Акишин

Подписано в печать 02.11.20. Заказ № 90.

Российская государственная библиотека для молодёжи
107061 Москва, ул. Б. Черкизовская, д. 4., корп. 1.

Официальный сайт РГБМ: rgub.ru

Официальный сайт ИЭА РАН: iea-ras.ru

Для связи: kunin@rgub.ru (общие вопросы), izotext@rgub.ru (прием заявок)

Сайт Центра рисованных историй и изображений РГБМ: izotext.rgub.ru