

Литературная классика в японской манге: комиксы Тэдзука Осаму

Юлия А. Магера

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия, JuliaM14@yandex.ru*

Аннотация. Тэдзука Осаму – один из первых авторов манги, кто стал перекладывать произведения классической литературы на язык японских комиксов. Среди его работ можно выделить комикс-адаптации «Фауста» Гёте («Фауст», 1950) и «Преступления и наказания» Достоевского («Цуми то бацу», 1953). Эти работы, по заверениям самого Тэдзука Осаму, создавались им для того, чтобы познакомить подрастающее поколение с шедеврами мировой литературы. Но, на самом деле, они представляют собой скорее смелый эксперимент автора манги, который основан на личном опыте знакомства Тэдзука Осаму с произведениями американской и советской анимации, а также с кинематографом того времени («Белоснежка и семь гномов», «Конек-Горбунук», «Мотылек и пламя», «Третий человек» и др.). Будучи большим поклонником кинематографа с детства, Тэдзука Осаму невольно перенес в искусство комикса набор различных кинематографических приемов, расширив тем самым его возможности. В данной статье мы подробно рассмотрим механизм адаптации художественных текстов в комиксах манга Тэдзука Осаму, начиная с указания прямых цитат на киноленты и анимацию того времени и заканчивая использованием разнообразных эффектов (эффект Кулешова) и принципов работы киноиндустрии («Система знаменитостей»).

Ключевые слова: американская анимация, Дисней, манга, «Система знаменитостей» Тэдзука Осаму, советская анимация, кино, эффект Кулешова, «Преступление и наказание»

Для цитирования: Магера Ю.А. Литературная классика в японской манге: комиксы Тэдзука Осаму // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2021 № 9. С. 100–115. DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-100-115

Literary classics in Japanese manga: comics by Tezuka Osamu

Yulia A. Magera

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,

JuliaM14@yandex.ru

Abstract. Tezuka Osamu is one of the first manga artist, who started to transform works of classical literature into the language of Japanese comics. Among his works we can distinguish the comic adaptation of Goethe's "Faust" (1950) and "Crime and punishment" ("Tsumi to batsu", 1953) by Dostoevsky. These works, according to the assurances of Tezuka Osamu, were created by him in order to introduce the younger generation to the masterpieces of world literature. But, in fact, they are rather a courageous experiment by the author, which is based on Tezuka Osamu's personal experience with the works of American and Soviet animation and cinema ("Snow White and the Seven Dwarfs", "The Humpbacked Horse", "Moth and the Flame", "The Third Man", etc.). Being a big fan of cinema since childhood, Tezuka Osamu unwittingly transferred a set of different cinematic techniques to the art of comics, thereby expanding its capabilities. In this article we will consider in detail the mechanism of adaptation of literary texts in Tezuka Osamu's manga, starting with the indication of direct quotations from movie and animation of that time and ending with a variety of effects (Kuleshov effect) and principles of the film industry ("Star System").

Keywords: American animation, Disney, manga, Tezuka Osamu's Star system, Soviet animation, cinema, Kuleshov effect, Crime and Punishment

For citation: Magera, Yu.A. (2021), "Literary classics in Japanese manga: comics by Tezuka Osamu", *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 9, pp. 100–115, DOI: 10.28995/2686-7249-2021-9-100-115

Введение

На сегодняшний день существует множество примеров того, когда в комиксах адаптируются полностью или частично произведения классической литературы. Авторы пытаются продемонстрировать образовательный потенциал комиксов и с помощью классических текстов легитимизировать пространство нового искусства. Особенно такая ситуация характерна на заре становления комиксов в той или иной стране. Например, американский журнал комиксов "Classic Comics" (с 1947 г. переименованный в "Classics Illustrated") выпускал адаптации известных литературных произведений с 1941

по 1969 г. В первом номере этого журнала был представлен комикс по «Трем мушкетерам» Александра Дюма. В японских комиксах манга первые адаптации классической литературы тоже приходятся на 40-е годы XX в. Вместе с тем авторы пытаются переосмыслить готовый текст в рамках визуального языка комиксов и подстроить его под восприятие конкретной целевой аудитории.

В российской науке эта тема остается пока слабо изученной. В настоящее время стоит отметить работы авторитетного исследователя в области адаптации классической литературы в комиксах Ирины Антанасиевич, которая обращается к опытам художников «белградского круга»: Юрия Лобачева, Николая Навоева, Сергея Соловьева, Константина Кузнецова, Алексея Ранхнера и др. Этим представителям русской эмиграции принадлежит большое количество рисованных историй по текстам русской классической литературы, созданных в 30–40-е годы XX в. в Королевстве Югославия. Помимо оригинальных работ, они создавали комиксы по произведениям Пушкина («Пиковая дама», «Капитанская дочка», «Руслан и Людмила», «Сказка о царе Салтане», «Сказка о золотом петушке»), Гоголя («Тарас Бульба», «Ревизор», «Ночь перед Рождеством»), Толстого («Воскресение», «Хаджи-Мурат»), Шолохова («Тихий Дон»)¹.

Антанасиевич отмечает, что сложность адекватного восприятия комикс-адаптаций заключается в том, что в современной науке пока не выработано строгих критериев для анализа художественного текста и его визуальной интерпретации. Как правило, в комикс-адаптациях классики видят исключительно упрощение, забывая о том, что комикс – это креолизованный текст, где все элементы взаимосвязаны: «Адаптация художественного произведения в рисованный роман требует учитывать основные типологические характеристики рисованного романа, которые, если отталкиваться от особенностей формы (фрагментарность и принцип монтажа), на уровне жанра дает форму достаточно синкретичную, соединяющую в себе высокие и низкие жанры, т. е. являет жанровую диффузию и в таком виде включается в более широкий культурологический контекст. Причем, нужно обязательно при анализе адаптаций помнить, что все тело комикса представляет политекстуальное образование, насыщенное не только внутритекстовыми аллюзиями, но и графическими и культурологическими реминисценциями» [Антанасиевич 2014, с. 132].

¹ С этими работами можно ознакомиться в сборниках: Русский комикс: 1935–1945: Королевство Югославия. Н. Новгород: Черная сотня, 2017. 434 с.; Русский комикс: 1935–1945: Королевство Югославия. Т. 2. Н. Новгород: Черная сотня, 2020. 120 с.

Анализируя творчество художников «белградского круга», Антанасиевич приходит к выводу, что комиксы по произведениям русской классики – это в большинстве своем «авторская интерпретация текста, рассказанная языком новой формы» [Антанасиевич 2014, с. 141]. Также она обращает внимание на визуализацию русской классики в кинематографе того времени и влияние экранных образов на похожие образы в югославских комиксах.

Исходя из специфики своего исследования в области азиатских комиксов, в данной статье я попытаюсь ответить на вопрос, что представляет собой интерпретация классики в комиксах японского автора Тэдзука Осаму, с чьим именем связано становление комиксов манга после Второй мировой войны. Насколько эта интерпретация близка литературному оригиналу, ограничена ли она только языком комикса или включает в себя визуальный язык других медиа.

Обращение к зарубежной классике

Тэдзука Осаму (1928–1989) является ключевой фигурой в истории развития индустрии японских комиксов. Именно Тэдзука разработал язык визуальных клише и способы упрощения рисунка, чтобы быстро и эффективно доносить смысл комиксов в условиях массового производства.

При этом Тэдзука Осаму был первым автором манги, кто стал перекладывать произведения классической литературы на язык японских комиксов. Эти работы, по заверениям самого Тэдзука Осаму, создавались им для того, чтобы познакомить подрастающее поколение с шедеврами мировой литературы. Но на самом деле эти работы представляют собой скорее смелый эксперимент автора манги, который основан на личном опыте знакомства Тэдзука Осаму с приемами американской и советской анимации, а также с кинематографом послевоенного времени. Заимствуя готовый сюжет из литературы, Тэдзука преобразует его в некий кинотекст на бумаге, отчего тот практически теряет связь с оригиналом.

Тэдзука известен прежде всего как «бог манги», хотя также он внес большой вклад в развитие японской анимации и даже основал две студии («Муси продакшн» и «Тэдзука продакшн»). Поэтому творчество Тэдзука принято рассматривать в русле теории кино. Ключевыми можно назвать исследования Такэути Осаму, который в 1977 г. защитил диссертацию «Кинематографические приемы в манге Тэдзука» (Tezuka manga no eigateki shuhō), а в 1994 г. выпустил книгу «Исследования творчества Тэдзука Осаму» (Tezuka Osamu ron). В частности, Такэути установил, что Тэдзука использует пять

способов «движения камеры»² и три разновидности крупного плана (отождествляющий, детализирующий, репрезентирующий) в своих комиксах [Кояма 2018, с. 179–183]. Это способствовало тому, что читатель легко отождествлял себя с персонажем, что придавало произведениям Тэдзука еще больший драматизм и привлекательность. Таким образом, Тэдзука умел завлечь читателя умелым расположением кадров на странице, которое напоминало скорее раскадровку для кинофильма. Заложенный Тэдзука кинометод стал впоследствии широко применяться другими авторами манги.

Под кинометодом в данной статье мы понимаем набор кинематографических приемов, а также отсылки к анимационным и кинематографическим работам в комиксах Тэдзука. Если мы более пристально посмотрим на творчество Тэдзука Осаму, то увидим, что многие его работы основаны на том багаже знаний, который ему удалось приобрести в детские и юношеские годы. Согласно семиотической концепции Юрия Лотмана: «Символ существует до данного текста и в независимости от него. Он попадает в память писателя из глубин памяти культуры и оживает в новом тексте, как зерно, попавшее в новую почву» [Лотман 2002, с. 216], где уже приобретает новый смысл.

Известно, что Тэдзука Осаму был выходцем из богатой интеллигентной семьи. Его родители любили кино и даже обзавелись домашним кинопроектором французского производства «Пате-беби» (Pathé Baby) для пленки 9,5 мм [McCarthy 2009, p. 15]. Семья Тэдзука была единственной семьей в городе Такарадзука, у которой имелся собственный кинопроектор зарубежного производства. Благодаря этому юный Тэдзука смог приобщиться к американской и европейской мультипликации. Также родители нередко брали сына с собой в кинотеатр, где показывали работы Диснея и братьев Флейшер. С этого времени и до конца жизни Тэдзука являлся большим поклонником Диснея и даже перенял некоторые особенности его стиля рисования.

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

²Такэути Осаму выделяет: 1. Камера от третьего лица с изображенной головой. 2. Камера от второго лица. 3. Камера от частично видимого первого лица. 4. Камера от невидимого первого лица. 5. Камера от первого лица – монтаж.

его отец смотрел, собирал или даже создавал собственные фильмы. Эта страсть вскоре передалась юному впечатлительному сыну. Семья нередко ходила в кино, а дома они часто пересматривали любительские фильмы старшего Тэдзука, созданные на 8 мм пленке, а также коллекцию изображений из мультфильмов Диснея и братьев Флейшер или комедий Чарли Чаплина. <...> Будучи подростком, Тэдзука успел посмотреть внушительное количество фильмов, включая голливудские фильмы о приключениях, субботние сериалы и британские триллеры, которые показывали в Японии до войны 1941-го года» [Gravett 2004, p. 26]. В частности, в названиях некоторых его ранних комиксов манга, таких как «Затерянный мир» (“Lost World”, 1948) и «Метрополис» (1949), с легкостью угадывается влияние классических научно-фантастических фильмов: «Метрополис» (1927) Фрица Ланга, «Затерянный мир» (1925) Гарри О. Хойта по мотивам романа Артура Конана Дойла, «Кинг-Конг» (1933) Мериана Купера и Эрнеста Шодсака.

Любовь к кинематографу способствовала и тому, что своих рисованных персонажей Тэдзука Осаму воспринимал как актеров: они не имели привязки к одному конкретному произведению и могли переходить из одной манги в другую. Для исполнения различных ролей персонажи меняли свой сценический костюм и брали новые имена. Тэдзука также нравился трюк с переходом второстепенных героев на роль главных действующих лиц, в чем отражалась идея карьерного роста. Такой прием в дальнейшем получил название «Система знаменитостей» (Star system), поскольку Тэдзука обращался со своими персонажами как кинопродюсер, выбирая из готового списка звезд претендента на новую роль. К этой системе относятся, например, такие персонажи, как мальчишка Сикисима Кэнъити, старичок с усами Хигэоядзи, герцог Рэд и др.

Влияние кинематографических приемов ощущается уже в первой полноценной³ работе Тэдзука Осаму – «Новый остров сокровищ» («Син такарадзима») 1947 г. Эта почти двухсотстраничная манга была создана им в содружестве со сценаристом Ситима Сакаи в годы оккупации Японии американскими войсками (1945–1952) и несомненно испытала влияние американских комиксов. Исследователь Райан Холмберг пишет о том, что Ситима Сакаи, который в то время рисовал портреты солдат оккупационных войск в отеле Киото, нашел в вестибюле отеля стопку американских комиксов,

³ До этого Тэдзука дебютировал как автор четырех кадровых стрипов «Дневник малыша Ма» («Ма-тян-но никки», 1946), печатавшихся в газете «Майнити симбун».

отнес их юному Тэдзука и предложил нарисовать собственную совместную работу⁴.

В те годы американские комиксы были малоизвестны в Японии, поэтому японским авторам не составило труда заимствовать некоторые движения героев из комиксов про Микки Мауса. Особенно, как отмечает Холмберг, об этом красноречиво говорят первые страницы манги «Новый остров сокровищ», напоминающие сцену на пристани из комикса «Как Микки Маус перехитрил Призрачное пятно» (“Mickey Mouse Outwits the Phantom Blot”, 1941). На первых четырех кадрах манги изображено, как главный герой, мальчик Пит, спешит на машине к отплытию корабля, при этом движения машины показаны с разных ракурсов, что заставляет рисунок двигаться. Очень часто именно этот момент берется за образец кинематографических приемов в манге. Позже Тэдзука будет иронизировать над таким замечанием и при переиздании манги «Новый остров сокровищ» в 1984 г. увеличит количество вступительных кадров до 28, чтобы в полной мере отразить кинематографический эффект как на киноплёнке.

К тому же в основу приключенческой манги «Новый остров сокровищ» легли сюжет романа Роберта Стивенсона «Остров сокровищ» (1883), повествующий о поисках спрятанного на необитаемом острове клада, а также литературный персонаж Тарзан (в манге его зовут Барон), созданный писателем Эдгаром Берроузом в 1912 г. и впоследствии ставший героем многочисленных киноэкранизаций. «Новый остров сокровищ», адаптирующий и переосмысляющий классическую зарубежную литературу, принес Тэдзука Осаму первый оглушительный успех и был распродан тиражом в 400 тыс. экземпляров.

Следующим комиксом Тэдзука Осаму, основанном на классическом произведении, стала манга «Фауст» по одноименной драме великого немецкого писателя Гёте. Она была создана им в 1950 г. и рассказывала о злом духе Мефистофеле, который заключает с Господом пари на то, что сможет низвергнуть в ад душу доктора Фауста. В манге «Фауст» действие оригинального произведения подвергается небольшому сокращению, а визуальный ряд выполнен в сказочной мультипликационной манере.

⁴ Holmberg R. Tezuka Osamu outwits the Phantom Blot. The case of New Treasure Island cont'd [Как Тэдзука Осаму перехитрил «Призрачное пятно»: продолжение дела о «Новом острове сокровищ»] // The Comics Journal. February 22. 2013 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-outwits-the-phantom-blot-the-case-of-new-treasure-island-contd/> (дата обращения 06.11.2020).

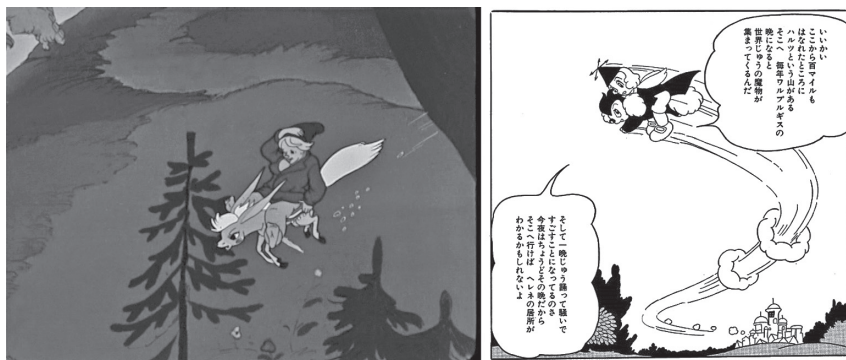


Рис. 1. Слева: Кадр из мультфильма «Конек-Горбунок», 1947.
Справа: Тэдзука Осаму. «Фауст», репринт 1999, с. 65

При этом мы видим, что доктор Фауст передвигается в манге, летая верхом на милой черной собачке. В послесловии к манге «Фауст» Тэдзука так объясняет принцип своей работы: «В манге злой дух Мефистофель все время появляется в образе черной собаки, в то время как в оригинальном произведении он предстает в образе черного пуделя только в самом начале. Другими словами, здесь я соединил сюжет советского мультфильма про Иванушку-дурачка и Конька-Горбунка с историей про Фауста и черную собаку. И то, что Фауст, сидя верхом на черной собаке, летает по небу, это, конечно же, тоже отсылка к “Коньку-Горбунку”»⁵ (рис. 1). Здесь Тэдзука непосредственно указывает на источник своего вдохновения – советский мультфильм «Конек-Горбунок» 1947 г., который поразил Тэдзука своим техническим совершенством и оказал влияние не только на мангу «Фауст», но и знаменитую «Жар-птицу» (Хи-но-тори, 1967–1988).

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

⁵ *Tezuka Osamu. Faust: Tezuka Osamu manga zenshu. Vol. 60. Tokyo: Kodansha, 1999. P. 169.*

бежной литературы объясняется тем, что время создания манги приходится на годы американской оккупации, поэтому обращение к национальному наследию Японии не приветствовалось, представляя угрозу для возрождения былых воинствующих самурайских традиций.

Интерпретация русской классики

На образование Тэдзука Осаму, помимо европейской культуры, большое влияние оказала и русская культура. Любовь Тэдзука к русской классической музыке и литературе отразилась в некоторых его комиксах и анимации, например в малоизвестной манге «Красный снег» («Акай юки», 1955), в которой одним из персонажей является Петр Ильич Чайковский, а также в полнометражном мультфильме «Картинки с выставки» («Тэнранкай-но э», 1966) на музыку Мусоргского.

Для нашего исследования прежде всего большой интерес представляет его манга по роману классика русской литературы Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» («Цуми то бацу», 1953), созданная три года спустя после манги «Фауст». Тэдзука Осаму неоднократно перечитывал роман Достоевского⁶ и даже исполнил роль красильщика Митрея в постановке любительского театра 1947 г., когда учился на медицинском факультете [McCarthy 2009, p. 28–29]. Визуально эта манга выглядит так же карикатурно и примитивно, как и манга «Фауст». В ней Родион Раскольников, паренек в шапочке с помпоном, замышляет убить старуху-процентщицу. Оригинальный сюжет здесь тоже подвергся пересмотру и сокращению. Заканчивается манга тем, что Раскольников решает признаться в убийстве старухи, но его признание заглушает шум на улице, где бушует революционное восстание.

Манга «Преступление и наказание» адресовалась детской аудитории и была исполнена в соответствующей «легкой» манере. В послесловии к этой манге Тэдзука Осаму напишет: «Я хотел познакомить детей с шедеврами мировой литературы, которые произвели на меня большое впечатление в молодые годы, используя для этого приемы манги. Я шел на сознательный риск, так как содер-

⁶Первый перевод романа «Преступление и наказание» был сделан писателем Утида Роан в 1893 г. с английского языка на японский. Перевод романа Достоевского непосредственно с русского языка был известен японскому читателю с 1914 г.

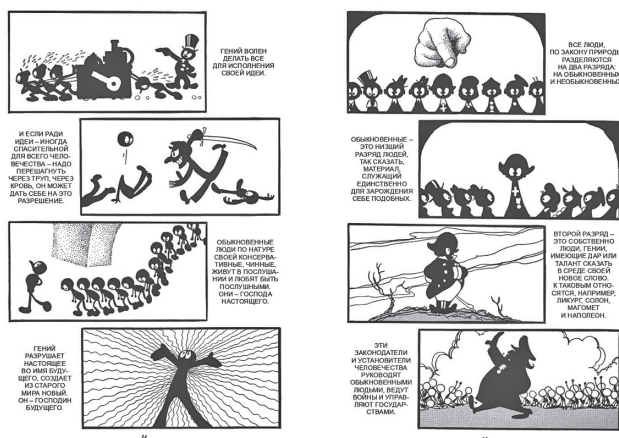


Рис. 2. Приемы силуэтной анимации в манге Тэдзука Осаму «Преступление и наказание», изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 33–34

жание выбранных мною книг отнюдь не детское, да и далеко не каждый взрослый может похвалиться их пониманием»⁷.

Таким образом, «Преступление и наказание» Тэдзука Осаму представляет собой вольную интерпретацию произведения классика русской литературы. А визуальный язык этого комикса выполнен в стилистике, навеянной работами Уолта Диснея и содержит различные анимационные и киноприемы того времени.

В самом начале манги «Преступление и наказание» Тэдзука использует приемы силуэтной анимации для передачи идей Родиона Раскольникова о том, что гений волен делать все что угодно для исполнения своей мечты, даже идти по головам (рис. 2). Этот прием напоминает мизанабим – «рассказ в рассказе». Современные кинематографисты часто прибегают к этому приему, когда необходимо изобразить какую-либо легенду, миф или воспоминание. Они меняют стиль повествования за счет визуальных средств, чтобы продемонстрировать, что дополнительная история отличается от основного сюжета.

В манге также можно заметить некоторые отступления, напоминающие стилистику мультфильмов Уолта Диснея. В романе До-

⁷Тэдзука О. Преступление и наказание / Пер. с япон. Г. Соловьевой. Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2011. С. 132.

стоевского Раскольников, который пытается спрятать вещи после убийства старухи, ведет себя очень нервно и импульсивно. Тэдзука усиливает этот момент и утрирует происходящее, изображая мечущегося и подпрыгивающего до потолка Раскольникова. При этом он добавляет в сцену танцующих мышей с награбленным, которых не могло быть в романе, но которые уместно смотрелись бы в комиксе или анимации. Вероятно, такое появление мышей связано с тем, что, пытаясь спрятать вещи, Раскольников первым делом пытается засунуть их в дыру в стене, в которой могли бы обитать грызуны. Вот как описан этот момент в романе: «Там, в самом углу, внизу, в одном месте были разодраны отставшие от стены обои: тотчас же он начал все запихивать в эту дыру, под бумагу: “вошло! Все с глаз долой и кошелек тоже!” – радостно подумал он, привстав и тупо смотря в угол, в оттопырившуюся еще больше дыру. Вдруг он весь вздрогнул от ужаса: “Боже мой, – шептал он в отчаянии, – что со мною? Разве это спрятано? Разве так прячут?”»⁸. Напряженный психологический момент у Достоевского сглаживается в манге комическим появлением двух мышей, что кардинально меняет настроение и поведение героев.

Еще одним явным доказательством влияния стиля Уолта Диснея являются кадры манги, напоминающие мультфильм 1938 г. «Мотылек и пламя» (рис. 3). Тэдзука посвящает целый разворот комикса танцу мотылька и ожившего пламени, точно так же, как это делает Дисней в своем одноименном мультфильме. Тэдзука прибегает здесь к приему визуальной метафоры, поскольку в романе Достоевского, когда Раскольников приходит в полицейский участок, следователь Порфирий Петрович сравнивает преступника с бабочкой, которая летит на пламя свечи: «Видали бабочку перед свечкой? Ну, так вот он [преступник] все будет, все будет около меня, как около свечки, кружиться; свобода не мила станет, станет задумываться, запутываться, сам себя кругом запутает, как в сетях, затревожит себя насмерть!.. <...> И все будет, все будет около меня круги давать, все суживая да суживая радиус, – и – хлоп! Прямо мне в рот и влетит, я его и проглочу-с, а это уж очень приятно-с, хе-хе-хе!»⁹. Таким образом, увиденный Тэдзука мультфильм Диснея накладывается на описания из романа Достоевского и порождает обновленный образ, близкий канонам мультипликации.

Сразу после сцены допроса у Раскольникова в манге происходит неожиданная встреча со Свидригайловым, который призывает Раскольникова вступить в ряды «бойцов народной армии», однако

⁸ *Достоевский Ф.М.* Преступление и наказание. М.: Эксмо, 2008. С. 90.

⁹ Там же. С. 326.



Рис. 3. Слева: кадр из мультфильма «Мотылек и пламя», 1938.
Справа: Тэдзука Осаму «Преступление и наказание»,
изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 110–111

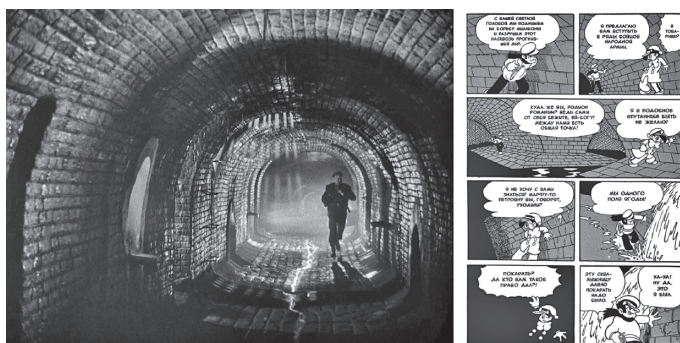


Рис. 4. Слева: кадр из фильма «Третий человек», 1949.
Справа: Свидригайлов стреляет в Раскольников.
Тэдзука Осаму «Преступление и наказание»,
изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 117–118

Раскольников отказывается, за что получает пулю в плечо. Такой поворот позволяет сократить действие в манге и приближает повествование к финалу. Мрачную обстановку этой встречи передает подземный туннель. Фоны с подземельем навеяны кадрами городской канализации из британского криминального кинодетектива «Третий человек» 1949 г. (рис. 4). А сам Свидригайлов, как и другие персонажи манги, входит в «Систему знаменитостей» Тэдзука Осаму и известен прежде всего как Месье Ампер. Сам облик этого персонажа навеян кинематографом и списан с американского

актера французского происхождения Шарля Буайе (1899–1978), хотя Тэдзука отходит от простого копирования и дорисовывает Свидригайлову на лице запоминающуюся родинку (рис. 4).

При этом, как уже было показано выше, «Преступление и наказание» Тэдзука Осаму содержит много комических моментов, а некоторые сцены кажутся неподходящими или неуместными. Подобная тенденция, как отмечает профессор Жаклин Бёрндт, может быть понята в терминах «карнавальной культуры», а также «веселой относительности» Михаила Бахтина, для которых характерно несоответствие между внешним и внутренним порядком вещей [Berndt 2015, p. 179]. Все драматические моменты «Преступления и наказания» поданы Тэдзука в развлекательной и игровой манере и переносят вещи из высокого регистра в низкий.

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

Тэдзука прибегает к еще одному интересному кинематографическому приему. В манге присутствуют кадры, на которых Раскольников бредет в задумчивости по улице и вспоминает прошлое. В четырех кадрах справа, сверху вниз показана одинаковая фигура Раскольникова крупным планом, при этом в четырех кадрах слева с помощью пушистых мысленных баллонов показано то, о чем он думает, и эти мысли меняются от кадра к кадру. Такая раскадровка, по мнению некоторых ученых, напоминает так называемый эффект Кулешова.

Эффект Кулешова получил свое название в честь основателя советской школы кино Льва Кулешова, который описал свой эксперимент в книге 1929 г. «Искусство кино», а также в более ранних статьях. Для начала Кулешовым был снят крупным планом актер Иван Можухин, который просто сидит и смотрит куда-то. Также были сняты три других плана: тарелка с супом, ребенок в гробу и молодая девушка на диване. После этого пленка с планом актера была разрезана на три части и склеена отдельно с тремя другими планами (Можухин и тарелка с супом, Можухин и ребенок в гробу, Можухин и молодая девушка на диване). Каждый из получившихся монтажных кусков, с портретом Можухина в начале, Кулешов продемонстрировал своим коллегам по кинопроизводству.

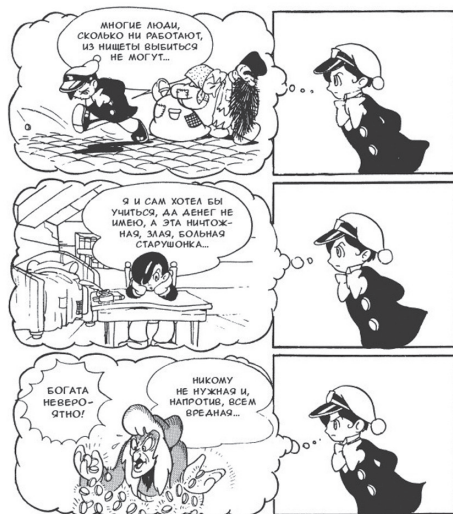


Рис. 5. Эффект Кулешова
в манге Тэдзука Осаму «Преступление и наказание»,
изд-во «Фабрика комиксов», 2011, с. 9

Все зрители пришли к выводу, что на первом фрагменте герой испытывает голод, во втором – скорбит по умершему ребенку, в третьем – очарован прекрасной девушкой. На самом деле выражение лица актера во всех трех случаях было одинаковым. Эксперимент убедительно показал, что содержание последующего кадра способно полностью изменить смысл кадра предыдущего. Это явление было названо «эффектом Кулешова». То же самое мы наблюдаем в манге «Преступление и наказание», где лицо Раскольникова не меняется, а меняются только его мысли в мысленных баллонах (рис. 5).

Японский исследователь Морисита Хироси в своей статье, посвященной исследованию кинематографических приемов внутреннего пространства кадра манги, говорит о том, что впервые в манге «Преступление и наказание» кадр манги начинает функционировать как кадр кинофильма [Morishita 2014, p. 24–50]. Поэтому в этой манге, ставшей последней акахон («книга в красной обложке») в карьере Тэдзука, появляются ракурсы и планы, характерные больше для кинематографа, нежели комиксов того времени.

Таким образом, интерпретация классики «Преступления и наказания» у Тэдзука Осаму происходит в рамках визуального

языка новых медиа XX века, таких как кинематограф и анимация. Именно раскрытие специфики этих средств позволяет по-новому взглянуть на комиксы Тэдзука Осаму, созданных под влиянием киноискусства и домашней проекционной техники.

Заключение

Первые работы Тэдзука Осаму, такие как «Новый остров сокровищ» (1947), «Затерянный мир» (1948), «Метрополис» (1949), «Фауст» (1950), «Преступление и наказание» (1953), принято относить к дешевой «краснообложечной» манге *акахон* – недорогим черно-белым книгам комиксов, продававшимся в городе Осака и пришедшим на смену дорогой токийской манге, популярной в военные годы. В этих ранних работах Тэдзука Осаму адаптирует тексты литературных произведений в свободной и вольной манере и активно использует сюжетные повороты и образы, почерпнутые им из анимации или кинематографа того времени.

В дальнейшем он отходит от этой практики и создает множество оригинальных работ, впрочем, некоторые из его поздних произведений будут продолжать пестрить аллюзиями на литературу или визуальное искусство. Таким образом, классическая литература в комиксах Тэдзука Осаму – это всегда новое прочтение, куда входит набор таких средств, как сокращение текста, расширение текста (отступления) и интертекстуальность – насыщение манги цитатами из других произведений. Но прежде всего в основе его метода лежит опора на образы из визуальной культуры Нового и Новейшего времени, которые порой комбинируются весьма оригинальным и причудливым образом.

Литература

-
- Антанасиевич 2014 – *Антанасиевич И.* Русская классика в картинках // Русский комикс Королевства Югославия. Нови-сад: Комико, 2014. С. 131–156.
- Кояма 2018 – *Кояма М.* Манга хёгэнрон: история изучения и перспективы развития теории выразительных средств манги / Пер. с япон. Ю. Магеры, А. Паниной // Манга в Японии и России. Вып. 2. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. С. 173–206.
- Лотман 2002 – *Лотман Ю.М.* Статьи по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академический проект, 2002. 544 с.
- Berndt 2015 – *Berndt J.* Manga as Literature. Comicalizations of Crime and Punishment (1953–2011) // Manga: Medium, Art and Material. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 2015. P. 167–189.

- Gravett 2004 – *Gravett P. Manga: Sixty years of Japanese comics*. N.Y.: Collins Design, 2004. 176 p.
- McCarthy 2009 – *McCarthy H. The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*. East Sussex: Ilex, 2009. 272 p.
- Morishita 2014 – *Morishita H. “Tsumi to batsu” kara “Aru ichiya” e. Eigateki naimen hyougen no seiritsu katei ni kansuru kosatsu* [От манги «Преступление и наказание» к «Однажды ночью»: размышления о формировании кинематографичности внутреннего пространства кадра] // *Manga kenkyu*. 2014. Vol. 20. P. 24–50.

References

- Antanasievich, I. (2014), “Russian classics in pictures”, in *Russkiy komiks Korolevstva Yugoslavia* [Russian comic of the Kingdom of Yugoslavia], Komiko, Novi Sad, Serbia, pp. 131–156.
- Berndt, J. (2015), Manga as literature. Comicalizations of Crime and Punishment (1953–2011), in *Manga: Medium, Art and Material*, Leipziger Universitätsverlag, Leipzig, Germany, pp. 167–189.
- Gravett, P. (2004), *Manga: Sixty years of Japanese comics*, Collins Design, N. Y., USA.
- Koyama, M. (2018), “Manga Hyogenron: history and perspectives of Manga expression theories”, in *Manga v Yaponii i Rossii* [Manga in Japan and Russia], vol. 2, Comics Factory, Moscow, Ekaterinburg, Russia, pp. 173–206.
- Lotman, Yu.M. (2002), *Stat'i po semiotike kul'tury i iskusstva* [Articles about semiotics of culture and art], Academic project, Saint-Petersburg, Russia.
- McCarthy, H. (2009), *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*, Ilex, East Sussex, UK.
- Morishita, H. (2014), “From ‘Crime and Punishment’ to ‘Aru Ichiya (One Night)’”. On the formation of ‘Cinematic’ expressions of interiority”, in *Manga kenkyu*, vol. 20, pp. 24–50.

Информация об авторе

Юлия А. Магера, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; JuliaM14@yandex.ru

Information about the author

Yulia A. Magera, postgraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; bld. 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125047; JuliaM14@yandex.ru