

Т.Л. МИНИНА

(Уральский государственный педагогический университет,  
г. Екатеринбург, Россия)

УДК 004.928

ББК У9(4/8)

## «Я ВСЕГО ЛИШЬ ТВОЁ РАЗВЛЕЧЕНИЕ»: МЕТАМОРФОЗЫ ОБРАЗА ДРАКУЛЫ В МАНГЕ “HELLSING”

**Аннотация:** Данная статья рассматривает образ Дракулы, повсеместно возникающий в различных масс-медиа, в том числе, и в Японии. На примере манги “Hellsing” рассказывается о том, как образ Дракулы меняется под влиянием японского комикса. Он приобретает новые черты, характерные для героя манги, оставаясь, между тем, узнаваемым.

**Ключевые слова:** аниме, манга, мангака, сэйнен, Кота Хирано, “Hellsing”, Дракула, жанры манги.

Современные масс-медиа активно используют в своей продукции образы потусторонних сил – оборотней, демонов, привидений. Однако лидерами среди всей массы монстров были и остаются вампиры. Эти темные создания, пьющие кровь и живущие в ночи – герои множества фильмов, книг, песен. Чем же вампиры притягивают к себе ни одно поколение зрителей?

Человека всегда манили мистические истории. «Интерес к страхам и ужасам, любопытство по поводу того, что же находится “по ту сторону” жизни»<sup>1</sup> – возможно именно это является причиной неугасающей популярности бессмертных кровопийц. И массовая культура во многом опиралась (и опирается) на роман Брэма Стокера «Дракула» (1897). Несмотря на то, что ещё до «Дракулы» подобная тема весьма активно варьировалась в искусстве (например, «Семья вурдалака» А.К. Толстого или повесть Джона Полидори «Вампир»), именно этот роман считается «отцом» всей вампирской тематики настоящего.

«За прошедшее с момента выхода романа Брэма Стокера время поколения интерпретаторов сделали своё дело. Многие предметы и понятия... исчезли, зато эксперты нашли в книге немало смыслов и замаскированных намёков»<sup>2</sup>. Впоследствии возникло такое явление, как субкультура Дракулы, или Drakula-media. Этот термин обозначает

---

<sup>1</sup> Шарый А., Ведрашко В. Знак D: Дракула в книгах и на экране. – М.: НЛО, 2009. – С. 227.

<sup>2</sup> Там же. С. 72.

«совокупность художественных произведений и объектов, интерпретирующих роман Брэма Стокера или его мотивы»<sup>3</sup>. Эта субкультура распространилась не только на Западе (Англия и США), но получила своё развитие в других странах, став, по сути, «общемировым достоянием». В этой связи нам представляется интересным обратиться к таким явлениям современной культуры, как манга и аниме, где появились (и появляются) вампиры «западного образца», т.е. восходящие к образу Дракулы.

Манга вобрала в себя как традиции японских «рассказов в картинках», так и более поздние явления, связанные с западной визуальной культурой<sup>4</sup>, что позволило ей стать уникальным явлением массовой культуры со своими представлениями, как в графике, так и в передаче характеров.

В качестве примера того, как переосмыляется образ Дракулы в японских комиксах, мы остановимся на работе Коты Хирано «Hellsing». Эта манга, транслирующая миф о Дракуле, выглядит, на первый взгляд, стандартным западным боевиком о вампирах. Правда, при более внимательном рассмотрении можно увидеть, как она реинтерпретирует стокеровский образ и образ охотника на вампиров, играет с ним, создавая не совсем типичный для западной культуры образ графа.

«Hellsing» относится к метажанру сэйнэн (от яп. Seinen – «взрослый мужчина», «совершеннолетие»), основной целевой аудиторией которого являются молодые мужчины в возрасте от 18 до 25 лет. Помимо этого, в этой манге обычно отмечают такие дополнительные жанры, как приключение, мистика, ужасы, вампиры, боевик<sup>5</sup>.

В «Hellsing» примечательным образом слились интертексты, которые позволяют автору создать Дракулу, существующего на стыке западной культуры и культуры японского комикса:

1. Происходит игровое переосмысление клише западного охотника на вампиров («крутого парня», «ковбоя»), что позволяет Дракуле появиться в нетипичной для него роли.

2. Несмотря на то, что манга порой отсылает к роману Брэма Стокера и фильму Ф.Ф. Копполы, автору удаётся создать образ, отличный от этих двух источников. Заметна и его опора на некоторые

---

<sup>3</sup> Шарый А., Ведрашко В. Знак D: Дракула в книгах и на экране. – М.: НЛЮ, 2009. – С. 103.

<sup>4</sup> Катаносова Е.Л. Японские комиксы-манга: возвращение к первоистокам. Часть 1. // Российский японоведческий журнал. – 2010. – № 1. – С. 87.

<sup>5</sup> См. подр. в «Словарь. Жанры манги».

исторические факты, связанные с жившим в XV веке прототипом графа – Владом III Дракулой (Цепешем).

3. Большое влияние на “Hellsing” и на образ главного героя оказало искусство манги и аниме в целом. Поэтому представляется важным увидеть, как благодаря особенностям рисования, а также постоянным метаморфозам появляется новый Дракула. При объяснении цветовой символики мы будем опираться на рисунки самого автора, сделанные в цвете, а также на аниме-адаптации “Hellsing” (“Hellsing: Война с нечистью” и “Hellsing Ultimate OVA”).

Обратимся к образу главного героя манги – Дракуле, точнее, Алукарду.

Анаграмма «Алукард» впервые появилась в фильме «Сын Дракулы» (1943) и в масс-медиа периодически встречается. В основном ею пользуются по тем или иным причинам дети Дракулы или сам граф, когда хочет остаться «неузнанным». Однако герой Хирано не ставит перед собой задачи остаться неизвестным – его настоящее имя и так все знают. Изменение имени, вероятно, связано с изменением функций персонажа.

Западная массовая культура последних лет часто изображает Дракулу (или близкого ему по типу вампира-злодея) как героя боевиков, которому противостоит некий борец с темными силами (например, Ван Хельсинг, Блэйд и другие). Нередко среди подобных героев появляются такие, которые сами являются представителями нечистой силы, если не полностью (Хеллбой), то хотя бы наполовину (Бладрейн). И их часто считают монстрами, хотя они в основном изображаются более человечными, чем люди.

Персонаж Хирано частично соотносится с подобным типом, поскольку он – «специалист по борьбе с вампирами»<sup>6</sup>, т.е. охотится на них. Переход от самого опасного вампира до самого опасного охотника манги объясняется тем, что Алукард (тогда ещё Дракула) не был убит после событий романа Брэма Стокера, а ослабленным попал в плен к Абрахаму ван Хельсингу (Хеллсингу) и был вынужден стать его слугой. Как происходила метаморфоза графа в «верного пса Хеллсингов», подробно не показано. Лишь упоминается, что на создание Алукарда «семейство Хеллсинг потратило столетие»<sup>7</sup>. Но, так или иначе, главный герой много лет подряд преданно служит потомкам Абрахама и организации, которую они создали.

---

<sup>6</sup> Хирано К. Хеллсинг: Книга 1 / Перевод Е. Рябовой. – М.: Эксмо, 2011. С. 15.

<sup>7</sup> Там же. С. 170.

Возможно, смена роли повлияла на то, что отношение к людям у Алукарда неоднозначное. Он ценит тех, кто способен остаться человеком, тех, кто признаёт свою смертность, особенно тогда, когда есть большое искушение стать бессмертным и неуязвимым. Ему интересны и те, кто, несмотря ни на какие преграды, упорно и мужественно идёт к своей цели. Поэтому он активно стремится (8 том, глава 66) отговорить другого истребителя нечисти, католического священника и своего «дорогого врага» Александра Андерсона от использования священной реликвии: «Таких чудовищ, как я, таких слабых чудовищ, которые не смогли стать людьми, их должны убивать люди. Стой, человек! Не становись чудовищем, таким, как я»<sup>8</sup>. И злится, когда видит, что все его увещевания бесполезны.

Но Алукард не стал положительным персонажем. Он остаётся сильным кровожадным монстром, жестоко истребляющим как себе подобных, так и (в некоторых случаях) людей, случайно или специально вставших (или поставленных) у него на пути. Он не скрывает и не оправдывает своей чудовищной сущности, своей способности «убивать без тени сомнений и угрызений совести» [9: 86]<sup>9</sup>.

Как утверждает мангака, при создании “Hellsing” он во многом был вдохновлен фильмом Ф.Ф. Копполы «Дракула Брэма Стокера». Рассмотрим этот момент подробнее.

Несмотря на сюжетные расхождения с фильмом, манга в разных формах отсылает к нему и к тексту романа «Дракула». Например, в томе 7 изображён момент возвращения Алукарда в Лондон на авианосце «Орёл», корабле-призраке. У Стокера корабль назывался «Дмитрий» («Деметра» у Копполы), и в манге, как в фильме и романе, вся команда была убита вампиром. При этом упоминается женщина, ради которой Дракула прибывает в Лондон. У Копполы этой женщиной была Мина Харкер, которая являлась в прошлой жизни возлюбленной графа. У Хирано же Алукард прибывает в разрушенный Лондон, где его ждёт хозяйка Интегра и ученица, молодая вампирша Серас Виктория. Также граф, глядя на сражающихся с ним людей из вражеской организации «Искарриот», с явной теплотой вспоминает тех, кто когда-то победил его (том 8, глава 65): «Однажды, 100 лет назад я сражался всем своим телом, всей душой, но потерпел сокрушительное поражение. Артур Холмвуд, Куинси Моррис, Джек Сьюарт и Абрахам

---

<sup>8</sup> Хирано К. Хеллсинг. Том 4-10 / Любительский перевод: сайт Manga-Online. Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>.

<sup>9</sup> Хирано К. Хеллсинг: Книга 3 / Перевод Е. Рябовой. – М.: Эксмо, 2012. С. 86.

Ван Хелсинг. Они замечательны!»<sup>10</sup>. Все эти имена принадлежат героям Стокера.

Но самой выразительной отсылкой к копполовскому творению можно назвать момент, когда Алукард принимает истинный облик – облик валашского господаря Влада III Дракулы (Цепеша). При такой метаморфозе он становится похож внешне на героя Гэри Олдмана, который также в «Дракуле Брэма Стокера» появляется в начале фильма как средневековый воин. Далее, усматриваются некоторые параллели с фильмом в тот момент, когда Алукард вспоминает своё прошлое: это и война с турками, и разбитый крест (в фильме разбивается крест храма, в манге – нательный крест Влада), и посаженные на кол.

Загагиваются и моменты, которых в фильме не было, но они известны из истории – например, турецкий плен юного Влада Дракулы. Присутствуют и вымышленные элементы, послужившие толчком к перевоплощению в вампира (том 9, глава 70): длительная кровопролитная война за веру, за «новый Иерусалим», проигрыш, осознание того, что Господь не сойдёт на землю, момент казни и отказ от своего пути, т.е., по сути, отказ от смерти<sup>11</sup>. В результате каждый такой элемент в совокупности создаёт собственный миф становления и появления Дракулы (Алукарда) как вампира.

Но облик Влада Цепеша не единственный и не основной для героя Хирано, поскольку он способен менять свой внешний вид в зависимости от снятых печатей, которые ограничивают его силу, и от настроения. Автор изображает Алукарда разным.

Обычный наряд, в котором он проводит большую часть времени в манге и аниме, похож на тот, что носят многие «крутые парни» в западных фильмах (красное пальто в викторианском стиле, красный галстук, костюм и высокие сапоги, а также перчатки, на которых находятся печати). Также герой некоторое время носит красную шляпу и желтые очки. Основная («классическая») форма Алукарда, вероятно, связана с тем, что подобным образом был одет и Абрахам ван Хельсинг (это хорошо видно в 4 и 10 томах манги, а также в OVA, когда он появляется в воспоминаниях главного героя). Следовательно, прослеживается некая преемственность графа в качестве нового охотника на вампиров. Также некоторые любители работы Хирано трактуют похожесть одежды этих двух персонажей как своеобразную дань уважения

---

<sup>10</sup> Хирано К. Хеллсинг. Том 4-10 / Любительский перевод: сайт Manga-Online. Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>.

<sup>11</sup> Там же.

Алукарда к человеку, который хоть и не убил его, но смог победить и сделать своим слугой.

Итак, можно отметить вестернизацию образа, его принадлежность к западной культуре. Это доказывается графическими особенностями манги: одежда персонажа обычно говорит о роде занятий. Охотники на вампиров (в массовой культуре) часто носят пальто, обзаводятся они иногда и шляпой с очками, что, очевидно, должно придавать им таинственности.

Вместе с тем, в японских комиксах пальто и плащи у главных или второстепенных героев встречается не реже, чем в Америке или Европе. И в данном случае становится важным не столько их наличие, сколько цвет этой одежды. Например, в белом обычно ходят отрицательные персонажи, так как белый в Японии – цвет смерти. А одежда (в том числе, и пальто) красного цвета встречается в манге и аниме достаточно часто, в ней появляются совершенно разные персонажи с разными профессиями, целями и характерами.

Облик охотника из организации «Хеллсинг» идеально подходит под японский тип героев в красной одежде. Этот цвет в аниме и манге обозначает активных, зачастую безудержных и вспыльчивых людей (или не людей), а её длина иногда трактуется как способности и знания (чем длиннее, тем больше знаний или/и способностей у действующего лица). Кроме того, Алукард подходит и на роль злодея в белом, так как несколько раз будет появляться в одежде подобного цвета.

Но данное объяснение сути героя Хирано нам кажется недостаточно полным. Ведь, как уже говорилось, «классический» облик далеко не единственный у Алукарда. Он предстаёт не только западным охотником-ковбоем с двумя большими пистолетами, но и в облике мужчины, одетого в чёрную (в «Войне с нечистью» – серую и позже багровую) облегающую одежду на застёжках, больше напоминающую смирительную рубашку – сигнал того, что герой, скорее всего, будет биться врукопашную. Этот облик у него – второй по частотности появления. Затем, приехав на задание в Бразилию, Алукард становится бизнесменом под именем Дж.Х. Бленнер. Также он хозяин бесчисленной армии нежити, упомянутый ранее валашский правитель Влад Цепеш с соответствующим обликом рыцаря. И он же в 9-10 томе (OVA – 9 и 10 часть) становится девочкой в белом костюме, белом пальто и белой шапочке. Автор шутливо назвал эту ипостась графа “Girlkard”. А поклонники “Hellsing”, и, в частности, Алукарда, любовно именуют эту псевдо-девочку «Снежная Королева».

Разумеется, такие метаморфозы не свойственны героям западного масс-медиа. Фёдор Деркач в своей работе «Манга. Отличительные

особенности» объясняет подобное явление следующим образом: «В японском искусстве, в большей степени, чем в западном, размыта граница героического и смешного. В одеждах, мимике, речи персонажей эти два понятия живут бок о бок. Кроме того, извечная тяга японцев к “притягательным и милым” персонажам побуждает художника сочетать на первый взгляд несовместимые элементы. Скажем, голову безжалостного злодея или бесстрашного воина может увенчивать медный чайник или маска плюшевого мишки, хотя сцена может быть драматической или даже трагической. Западному человеку чужда подобная эклектика, и художники часто отвергают такой подход... В американских (западных) комиксах образ супергероя непоколебим – смешным он не может быть по определению, а значит – амплитуда его изменений невелика. Манга же показывает нам одного и того же героя во всех ипостасях – от необычайно красивых и благородных до смешных и даже низменных. Причем происходят эти изменения нередко в пределах одной страницы, и, как правило, вне зависимости от жанра и стиля комикса»<sup>12</sup>.

В манге важную роль играет множество различных изобразительных деталей, а не только наличие или отсутствие какой-либо вещи как сигнала для того, чтобы отнести персонажа к определённой категории героев. Например, для создания определённого характера и его графического оформления нередко (но в настоящее время – не всегда) используют особую, изначально свойственную только манге, символику. У Алукарда такая символика просматривается не только в цвете одежды, но и в форме, цвете глаз и причёске.

Глаза в манге и аниме – это зеркало души, отражение характера персонажа. Именно на них мангаки обращают особое внимание. Значение придаётся цвету, виду, форме глаз. Большие блюдоподобные глаза на пол-лица обычно рисуют молодым или/и наивным персонажам, хотя раньше подобный вид глаз рисовали только в жанре «каваи», чтобы этим показать миловидность героев. У Алукарда же они небольшие, кроваво-красного цвета и со зрачками, как у кота, их часто (полностью или частично) прикрывает чёлка или очки. Исходя из символики японского комикса<sup>13</sup>, это можно объяснить как выражение скрытности героя, возможно, коварства его натуры, тайных способностей и возможности совершить странный поступок под влиянием мо-

---

<sup>12</sup> Деркач Ф. Манга. Отличительные особенности // Вестник Иркутского государственного университета. – 2003. – № 3. – Режим доступа: <http://www.susi.ru/manga>.

<sup>13</sup> Воронова В. Символы манги (манхвы) и аниме. Официальный сайт. Режим доступа: [v1ju1v000.ucoz.ru](http://v1ju1v000.ucoz.ru).

мента. Например, странным поступком Алукарда можно назвать обращение им в вампира Серас Викторину – полицейскую, впоследствии ставшую его ученицей и верной помощницей. До сих пор остаётся открытым вопрос, для чего он это сделал (Алукард объяснял это тем, что она сама так решила, хотя её согласия мы в манге не увидим), что позволяет многим трактовать это событие в разных ключах. Также в течение всей манги герой раскрывает в сражениях свои способности, одну мощнее другой, что в результате позволяет трактовать его как непобедимого противника. Форма глаз и их цвет даёт возможность понять, что перед нами – не человек, поскольку красными глазами наделяются обычно демоны или вампиры. Зрачок только добавляет герою демонических или, скорее, звериных черт. Чёрный цвет волос (без бликов) обычно никак не трактуется (поскольку он в Японии встречается повсеместно), а если и трактуется, то в основном для обозначения «тёмного прошлого» или является знаком убийцы. Граф Дракула всегда описывался черноволосым, поэтому большой интерес вызывает причёска героя манги, которая не остаётся неизменной. В спокойном состоянии она относительно короткая (или средняя), прикрывает глаза и лоб, при этом выглядит растрёпанной. Однако при использовании героем своих способностей, волосы Алукарда удлиняются почти до колен. Также они имеют интересное свойство периодически шевелиться. Это характеризует Алукарда как часто дерущего персонажа, живущего по своим законам, вне человеческих представлений, и, в связи с удлинением волос во время снятия печатей, способного пользоваться большими умениями, чем в рядовых ситуациях или в сражениях с обычными противниками. Возможность волос шевелиться, вероятно, может быть объяснена так же, как и красные глаза – нечеловеческой сущностью Алукарда, его принадлежностью к демоническим силам.

Таким образом, в манге “Hellsing” переосмыслиется образ Дракулы, типично западного представителя темных сил. Он совмещает в себе изначально черты западного охотника на вампиров и чудовища, живущего по своим законам. Такие источники, как роман, фильм и в какой-то мере история Влада III, при переосмыслении автором создают собственный миф о том, как герой превратился в монстра. Это очень характерная черта японского комикса: в любой манге всегда отводится место прошлому того или иного персонажа, поскольку это должно объяснить его поведение в настоящем. Также мы, обратив внимание на особенность рисования Алукарда, сделали вывод о том, что на визуальный образ действует символика манги и аниме.



Герою Хирано свойственны, как уже отмечалось, постоянные перевоплощения. Он становится то пафосным охотником на вампиров, то безжалостным маньяком-убийцей в смиренной рубашке, то миловидной девочкой. И благодаря этому Алукарда можно отнести к постоянно играющим персонажам. Или, говоря словами самого графа (он обращает их к дворецкому Уолтеру, предавшему «Хеллсинг»): «Я всего лишь твоё развлечение, детская забава... В конце концов, если внимательно приглядеться, то всё это (разгром Лондона армией нацистов-вампинов и предательство) не более чем ребяческая перебранка. Потому я и превратился в ребёнка. И ты тоже!»<sup>14</sup>.

### Словарь:

**Аниме** – японская анимация, значительная часть которой рассчитана на подростковую и взрослую аудиторию.

**Мангака** – человек, профессионально рисующий японские комиксы.

**Манга** (букв. перевод – «гротески, странные, весёлые картинки») – это японские комиксы.

**Жанры манги**<sup>15</sup>:

**Боевик** – жанр, характеризующийся стремительным развитием действия, резкими поворотами сюжета, яростными столкновениями персонажей.

**Вампиры** – манга, в которой действующие лица либо борются с вампирами, либо являются вампирами, либо с вампирами дружат.

**Мистика** – жанр, рассказывающий о взаимодействии людей и различных таинственных сил, не поддающихся однозначному научно-му описанию. Контакт с этими силами обычно сопровождается различными проблемами морального толка.

**Приключение** – манга, повествующая о захватывающих и неожиданных событиях, об испытаниях и великих свершениях.

**Ужасы** – манга, стремящаяся напугать читателя. Мистические визитёры, торжествующий Дьявол, безумные демоны, восставшие мертвецы и пр. – все психологические травмы, детские испуги фобии и шокирующие элементы особенно щедро используются мангаками в работах такого рода.

---

<sup>14</sup> Хирано К. Хеллсинг. Том 4-10 / Любительский перевод: сайт Manga-Online. Режим доступа: <http://manga-online.com.ua>.

<sup>15</sup> Шамарина О. Толковый словарь жанров манги // Изотекст: Статьи и комиксы. – М.: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2010. С. 164, 166, 181, 184, 190-191.

**Метажанры манги**<sup>16</sup>:

*Сэйнен* – метажанр манги и аниме, основной целевой аудиторией которого являются молодые мужчины от 18 до 25 лет, в нём больше времени уделяется развитию образов и характеров героев, а графика тяготеет к реализму. Также нередко он затрагивает «взрослые темы», в нём могут присутствовать сцены жестокого или эротического характера.

---

<sup>16</sup> *Шамарина О.* Толковый словарь жанров манги // Изотекст: Статьи и комиксы. – М.: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2010. С. 186-187, 189-190.