

Н.Б. ДАНИЛЕНКО

*Аспирант кафедры семиотики и общей теории искусства факультета искусств МГУ им. М.В. Ломоносова  
e-mail: stranger9799@gmail.com*

В.Б. КОШАЕВ

*Доктор искусствоведения, профессор кафедры истории и теории декоративного искусства и дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова, профессор кафедры семиотики и общей теории искусства МГУ имени М.В. Ломоносова  
e-mail: koshaev@gmail.com*

N.B. DANILENKO

*PhD student of the Lomonosov Moscow State University  
e-mail: stranger9799@gmail.com*

V.B. KOSHAEV

*Doctor of arts, professor department «History and theory of decorative arts and design» of the Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts , professor Department «Semiotics and General Theory of Art», Lomonosov Moscow State University  
e-mail: koshaev@gmail.com*

DOI: 10.37485/1997-4663\_2024\_2\_1\_287\_299

## **ОТ «УКИЁ-Э» К «МАНГЕ»: ИСТОРИЯ И СПЕЦИФИКА ОБРАЗОВ И СЮЖЕТОВ В ЯПОНСКОЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ГРАФИКЕ**

## **FROM «UKIE-E» TO «MANGA»: HISTORY AND SPECIFICITY OF IMAGES AND STORIES IN JAPANESE FIGURE GRAPHICS**

Статья посвящена характеристике мифологических и фольклорных сюжетов в изобразительном искусстве Японии, начиная с гравюр укиё-э периода Эдо (1603–1868) и заканчивая современной мангой. Японские художники на протяжении столетий формировали уникальный облик национальной мифологической традиции средствами живописи и графики, который позволяет

современному зрителю в полной мере оценить многообразие сказок и легенд этой загадочной страны. Особую роль в этом процессе сыграл интерес японцев к мистическим созданиям, обитающим в непосредственной близости с людьми. Популярность «нечисти» среди городской публики периода Эдо подарила нам огромное количество иллюстративного материала, созданного мастерами японской гравюры. В наши дни эстафету приняли японские комиксисты, продолжающие развивать и осовременивать сюжеты древних сказок и легенд в формате манги.

The article is devoted to the artistic characteristics of mythological and folklore subjects in the visual arts of Japan, starting with ukiyo-e prints of the Edo period (1603–1868) and ending with modern manga. Over the centuries, Japanese artists have shaped the unique image of the national mythological tradition through painting and graphics, which allows the modern viewer to fully appreciate the diversity of fairy tales and legends of this mysterious country. A special role in this process was played by the Japanese interest in mystical creatures that live in close proximity to people. The popularity of «evil spirits» among the urban public of the Edo period gave us a huge amount of illustrative material created by masters of Japanese engraving. Nowadays, Japanese comics artists have taken up the baton, continuing to develop and modernize the plots of ancient fairy tales and legends in manga format.

**Ключевые слова:** манга, укиё-э, ёкай, японское искусство, Сигэру Мидзуки.

**Keywords:** manga, ukiyo-e, yōkai, Japanese art, Shigeru Mizuki.

### **Актуальность темы**

Современная Япония кажется нам одной из самых загадочных стран мира. Японская культура наполнена множеством необычных образов, которые зачастую вызывают вопросы у неподготовленного наблюдателя. Ярким примером необычных художественных образов в современной культуре Страны Восходящего Солнца являются мифологические монстры и чудовища. В стране на протяжении веков наблюдается особый интерес ко всему сверхъестественному и необычному. Достаточно вспомнить, как

часто истории о призраках и демонах фигурируют в японском традиционном театре кабуки в знаменитых «Нихон сан дай кайдан» — «Большая тройка Японских историй о привидениях».

В современной среде, давно позабывшей о суевериях прошлого, Япония, тем не менее, остается верна традициям древности и в XXI веке. Статуями представителей восточного мифологического пантеона украшаются улицы современных японских мегаполисов.

В стране с завидной регулярностью монетизируются мистика и суеверия, которые привлекают не только любителей древней истории и фольклора, но и обычных туристов, для которых подобные выставки и инсталляции уже давно превратились в очередной яркий аттракцион, способный пощекотать нервы, а иногда даже развеселить. Мир японских образов, к слову сказать, может быть довольно забавен, если узнать его поближе. Тут все зависит от подхода к историческому материалу и его подаче, ведь японские мифы и страшные истории о привидениях являются настоящим кладом идей для современных авторов.

В наши дни современные мангаки (авторы комиксов манга) создают графические образы тануки, тэнгу и прочих паранормальных существ. Не обходится без этой темы и в мире анимации, который в Японии напрямую связан с миром комикса. Например, в мультфильмах знаменитого Хаяо Миядзаки часто используются устрашающие японские демоны и духи. Этот автор уделяет особое внимание аутентичности и соответствию историческим и мифологическим описаниям этих созданий в своих работах, при этом дополняя их облик своими собственными художественными решениями и необычными деталями, за которые Миядзаки и полюбили во всем мире (ил. 1). На фоне холодного мистического фона сказочной природы весьма неожиданно, но органично разместились светлые, наивные и пластически разнообразные и живые персонажи фольклора. Тональный и ритмический контраст удивительным образом вызывает ощущение волшебного мира.



Рис. 1. Духи дерева — Кодама. Кадр из аниме «Принцесса Мононоке». Режиссер Хаяо Миядзаки. 1997 г.

Манга и аниме уже несколько десятилетий эксплуатируют тему древних верований и суеверий. Но и более интерактивные и технологичные формы японского массового искусства постепенно наполняются гротескными созданиями. Достаточно обратить внимание на такую популярную медиа франшизу, как покемоны, по которой ежегодно выходят игры, манга и аниме. Серия существует уже почти 30 лет, и ее популярность продолжает расти. Эта фантастическая франшиза, центральной темой которой стали разнообразные карманные монстры, часть из которых были основаны на персонажах японских сказок и легенд, стала настоящим хитом как у себя на родине, так и за ее пределами. Для большинства зарубежных зрителей все эти создания кажутся иностранной экзотикой и диковинкой, ведь на Западе такого раньше никогда не создавали. Для самих японцев подобные явления значительно проще и понятней, так как они уходят корнями в многовековую фольклорную синто-традицию этой страны. История монстров и чудовищ в японском искусстве, которая насчитывает столетия, представляет особый интерес для изучения, поскольку позволяет лучше понять принцип развития мифологической и религиозной традиций Страны Восходящего Солнца, их адаптации в современном искусстве, особенно в манге и аниме, так популярных во всем мире.

Можно предположить, что условия современного потребления образов японской мифологии совпадает ментально с тем, что культуры многих народов так или иначе содержат некоторые мифопоэтические фигуры, память о которых не стерлась со временем. Мы не можем сказать, что в обычной кукле, значение которой для сегодняшнего жителя тематически связано с бытовой повседневностью, отсутствует некоторая ментальность фигурных образов фольклора.

Прежде всего стоит определить, какие элементы японского мифологического пантеона наиболее часто используются современными авторами в манге и аниме. Если отбросить истории о божествах «Ками», зачастую недостижимых для простых смертных, и попробовать изучить ту часть японского фольклора, которая связана с миром мерзким, и где сверхъестественное взаимодействует с людьми напрямую, то на сцену сразу выйдут призраки юрэй и многочисленные ёкаи.

Происхождение образа юрэй достаточно просто и понятно, в отличие от большинства гротескных духов и демонов, коими славится, например, восточная мифология. Слово «юрэй» можно перевести с японского как «потусторонний дух». В широком смысле слова это общее назва-

ние для всех неуспокоенных человеческих душ, возможно, мира родовых предков. Люди, которые при жизни грешили, чьи сердца были отягощены злобой и ненавистью, после смерти превращаются в жестоких и мстительных призраков. У них часто остаются незавершенные дела на земле. В отличие от более привычных нам европейских привидений, чей быт и сфера деятельности обычно ограничивается запугиванием живых, юрэй в японском фольклоре представляют для людей существенную угрозу. Считается, что такие мстительные духи часто убивают, причем без разбора, как тех, кто обидел их при жизни, так и случайных бедолаг, которые просто оказались не в том месте и не в то время [2]. В этом можно видеть ракурс наказания за неправильные поступки и образ жизни.

Ёкаи — более сложное и многообразное явление. Словом «ёкай» в японской мифологии называют практически всех потусторонних существ, обитающих рядом с людьми в рамках материального мира. По сути, этот термин обозначает всю нечисть, включая демонов, животных-оборотней и даже ожившие предметы бытового обихода. У таких созданий зачастую есть плоть и кровь. Они, в отличие от юрэй, материальны [1, с. 3–8], причем для самих японцев совершенно не принципиально, из какой страны происходит тот или иной представитель мистического мира. Для жителей Страны Восходящего Солнца даже столь знакомая и родная нам Баба-яга является очередным ёкаем, только живущем в России и имеющим славянские корни.

История юрэй и ёкаев в изобразительном искусстве насчитывает несколько веков, ранние сюжеты о духах и демонах можно обнаружить на живописных свитках, созданных около тысячи лет назад, но особую популярность получили картины периода Эдо (1603–1868), изображающие призраков и разнообразную японскую нечисть. Именно в это время в Японии появились известные на весь мир гравюры укиё-э, чье название можно перевести как «картины изменчивого мира» или «картины плывущего мира». В наши дни эти шедевры японской ксилографии являются, пожалуй, самым известным и узнаваемым символом изобразительного искусства Страны Восходящего Солнца. Ведь когда речь заходит о работах Утагавы Хиросигэ или Китагавы Утамаро, на ум, в первую очередь, приходят именно полихромные ксилографии, созданные в период японской государственной изоляции. Сегодня сложно представить, что эти поражающие своим колоритом и лаконичной красотой работы японских мастеров прошлого, столь сильно завораживающие Винсента ван Гога, Клода Моне

и многих других известных европейских художников, чье творчество во многом и было вдохновлено японской гравюрой, не ценились столь же сильно у себя на родине. Для японской публики периода Эдо гравюры укиё-э были лишь дешевым массовым искусством и популярным увлечением тогдашней городской публики. Ведь эти картины издавались большими тиражами. Их могли позволить себе даже не самые богатые японцы, которые часто собирали коллекции таких гравюр [4; 5]. Гравюры укиё-э, пожалуй, — самый яркий пример раннего массового искусства в Японии. Даже производство этих ксилографий, их распространение, выпуск по сериям, работа издательств их выпускавших, довольно сильно напоминают то, как сегодня издается манга.

Издательства, печатавшие эти гравюры, зачастую использовали имена известных художников, с которыми они сотрудничали, для привлечения клиентов. Это была самая лучшая реклама, ведь покупатели были наслышаны о работах мастеров укиё-э и знали, чего ожидать от каждого конкретного художника. Тематика, серии гравюр и даже целые жанры имели в то время стойкие ассоциации с определенными именами тогдашних мастеров. Современные журналы-сборники, в которых публикуется манга, также стараются как можно больше акцентировать внимание на авторах самих комиксов, ведь, если мангака уже успел хорошо зарекомендовать себя в рамках индустрии и его работы нравятся читателям, новая манга от этого автора, без сомнений, вызовет интерес и поднимет продажи очередного журнала.

Во времена периода Эдо создание гравюр укиё-э было поставлено на поток. Для печати использовались деревянные доски из твердых пород древесины. Изначально оригинал картины создавался художником, затем к работе приступал резчик по дереву, переносящий картину на будущую печатную доску. Печатью тиража занимался красильщик, наносивший краску на деревянные доски. Изначально гравюры укиё-э были монохромными, но, начиная с середины XVIII века, японцы освоили и многоцветную печать таких картин. Для полихромной ксилографии использовали сразу несколько печатных досок. Для каждого задействованного при печати цвета требовалась отдельная доска, на которой вырезались нужные фрагменты изображения. Иногда, при наличии нескольких печатных элементов разного цвета, находящихся друг от друга на большом расстоянии, удавалось экономить материал и использовать одну такую доску, при условии, что разные цвета не будут смешиваться. Таким

образом, в зависимости от работы красильщика и конкретного тиража картины, гравюры укиё-э могли сильно отличаться друг от друга, особенно в отношении красок и границ цветовых пятен, ведь красильщик всегда по-разному растирал краски на печатной доске [9]. Ярчайшим примером такого разнообразия среди гравюр эпохи Эдо может послужить «Большая волна в Канагаве» Кацусика Хокусая, которая насчитывает несколько десятков отличающихся друг от друга вариантов этой картины.

Издательства, распространявшие гравюры укиё-э, старались удовлетворять самые разные запросы тогдашней японской публики. Среди популярных сюжетов этих печатных картин были сцены из жизни горожан, пейзажи, портреты прекрасных женщин и актеров театра кабуки и многое другое. Но особый интерес представляли работы на мистические темы. Японские горожане периода Эдо обожали картины, на которых появлялись юрэй и ёкаи. Изображения всевозможных демонов и призраков можно встретить на гравюрах таких известных японских мастеров, как Утагава Кунисеи, Кацукава Сюнтей и Цукиока Ёситоси. Зачастую художникам тех лет могло не доставать существующих ёкаев, ведь гравюры с изображением чудовищ пользовались огромной популярностью, и искушенная городская публика требовала все новых и новых картин. Это привело к тому, что художники периода Эдо, зачастую, придумывали своих собственных ёкаев, не имеющих никакого отношения к японской мифологии и народному творчеству. Таким образом, в период с XVII по XIX век появилось множество сверхъестественных созданий, авторского происхождения, которые еще больше расширили и без того обширный мифологический пантеон мелкой нечисти. Например, именно в эпоху Эдо появляется огромное множество «цукумогами» — это отдельный класс ёкаев, представляющий собой ожившие предметы бытового обихода. Среди цукумогами встречаются ожившие зонтики, соломенные сандалии, живые шелковые ленты и многое другое. Таких существ было легко создавать, ведь художнику достаточно было наделить любой неодушевленный предмет антропоморфными или звериными чертами [1, с. 208–214].

Тема потустороннего и сверхъестественного не обошла стороной творчество Кацусика Хокусая (1760–1849). Хокусай, пожалуй, — самый известный японский художник, особенно за пределами его родины. Его знаменитая «Большая волна в Канагаве», упомянутая нами ранее, открывающая серию гравюр «Тридцать шесть видов Фудзи», считается самой узнаваемой картиной в истории японского искусства. Одно из из-

вестнейших изображений ёкая в истории японской гравюры тоже создано руками этого художника. Конечно, речь идет о знаменитой гравюре «Призрак Оивы», созданной Хокусаяем в начале 30-х годов XIX века (ил. 2). Трагическая история несчастной девушки по имени Оива, преданной собственным мужем и отравленной снадобьем, изуродовавшим ее лицо, входит в число «Большой тройки японских историй о привидениях», упомянутой ранее. Сюжет об онрё (мстительный дух), в которого Оива превратилась после своей трагической кончины, был очень популярен в японском театре. В 1825 году была поставлена пьеса кабуки, написанная Цуруя Намбоку IV, под названием «Страшная история о призраке из деревни Ёцую с дороги Токайдо», принесшая этому привидению славу самого известного злого духа в истории Японии. Хокусай изобразил обезображенный лик Оивы, проступивший на уличном бумажном фонаре «Тётин» в тот момент, когда она преследовала своего неверного супруга [3].



Рис. 2. Кацусика Хокусай. Сто историй о привидениях. Призрак Оивы. Около 1830 г.

После окончания периода Эдо и начавшейся реставрации Мэйдзи (1868–1889) в Японии прекратилась политика изоляции. В страну постепенно стали привозить предметы западноевропейского искусства. Начали появляться товары из Америки и европейских стран, в том числе и комиксы. Несмотря на то, что к началу XX века в Японии стал все больше проявляться интерес к продуктам западной культуры, сами японцы не могли отказаться от историй о призраках и чудовищах, пришедших из их родного фольклора. До начала становления современной манга-индустрии, произошедшего после окончания Второй Мировой войны, в 50–60-х годах прошлого века, в Японии был очень популярен уличный театр «камисибай» (дословно переводится как «бумажный театр»). Камисибай считается прародителем современной манги. Рассказчики камисибая обычно передвигались на велосипедах, на которых устанавливался простой деревянный экран, представлявший собой пустую раму, в которую помещались акварельные иллюстрации на картоне, покрытые лаком для защиты от дождя и снега. Ведущий собирал вокруг себя толпу людей и начинал рассказывать историю, сопровождая ее картинками, постепен-

но вытаскивая их из деревянной рамки одну за другой. Само явление бумажного театра было совершенно не ново. Камисибай существовал и в XIX веке, но для послевоенной Японии это было, пожалуй, самое доступное массовое развлечение, особенно среди детей (ил. 3). В камисибаяе появлялись первые истории о роботах и супергероях, так любимые японцами и сегодня. Среди сюжетов



Рис. 3. Японские дети смотрят представление камисибай. Около 1947 г.

этого бумажного театра нередко встречались и истории о привидениях и ёкаях. Впоследствии манга, аниме и телевидение полностью вытеснили этот вид уличного театрального искусства. Многие японские художники, начинавшие свою карьеру как иллюстраторы для камисибая, переквалифицировались в комиксистов и стали рисовать мангу [7].

Наиболее известным мастером японской манги, связавшим свою жизнь с тематикой ёкаев и юрэй, является Сигэру Мидзуки (1922–2015). Сегодня с его именем связывают не только мангу о призраках и демонах, но и каталогизацию и изучение японского народного мифа, сохранение национальной традиции и истории через изобразительное искусство и комиксы (ил. 4). Дело в том, что Сигэру Мидзуки вошел в историю как один из крупнейших специалистов в области японской религиозной и мифологической традиции, точнее, той ее части, которая связана с мистикой и потусторонним. Именно он популяризировал образ ёкаев в современной японской культуре и сумел вновь сделать этих созданий интересными для японцев в XX и XXI веках. Он каталогизировал и описал огромное количество ёкаев, разделив их на отдельные категории, в зависимости от мест обитания, внешнего вида и способностей [6]. Зачастую, образ одного и того же мифологического персонажа мог сильно отличаться, в зависимости от разнящихся описаний в отдельных районах Японии. Например, довольно известный японский водяной Каппа мог изображаться как своеобразная помесь лягушки и черепахи или как некое подобие горной обезьяны. Это нередкое явление, японские художники часто рисовали одних и тех же ёкаев по-разному. Однако в наши дни вы, скорее всего, будете наблюдать ёкаев, чей облик был унифицирован и сформирован Сигэру

Мидзуки, особенно, если очередной японский призрак или демон встретится вам на страницах манги или в аниме. И это неудивительно, ведь подавляющее большинство нынешних японских комиксистов и аниматоров читали мангу Мидзуки в детстве, а также смотрели многочисленные экранизации его работ. Благодаря Мидзуки, многие ёкаи, не попавшие на картины в прошлом и дошедшие до нас только через тексты и словесные описания, наконец были нарисованы и получили новую жизнь на страницах его манги.



Рис. 4. Сигэру Мидзуки

Для японской публики работы Мидзуки также хорошо известны, как произведения Осаму Тэдзуки или Хаяо Миядзаки. Однако за пределами своей родины Сигэру Мидзуки остается не столь известным автором. Среди наиболее значимых его работ можно выделить автобиографическую мангу «Showa: A History of Japan» (Сёва: история Японии), собрание в восьми томах, написанное Мидзуки в период с 1988 по 1889 год. Эта манга представляет собой подробно иллюстрированный графический сборник, где посредством воспоминаний автора рассказывается история Японии периода Сёва (1926–1989). Подобная работа особенно интересна в контексте изучения японской политической, социальной и бытовой культуры, ведь манга как один из наиболее ярких и динамичных видов современного графического искусства способна рассказать намного больше, чем обычная текстовая автобиография. Все, начиная от описания быта и интерьеров японских домов того времени и заканчивая настроениями японского общества в тяжелые военные годы, описывается очень детально. История жизни этого мангаки не менее захватывающая, чем его комиксы о ёкаях. Особый интерес представляют страницы биографии Сигэру Мидзуки, связанные со Второй Мировой войной. Во время службы в Папуа-Новая Гвинея он потерял свою рабочую левую руку. Все известные ныне произведения Сигэру Мидзуки были нарисованы переученной правой рукой [8]. Опыт, полученный автором во время войны, сильно сказался на его дальнейшем творчестве. Он видел смерть сослуживцев на войне, и сам довольно близко подошел к смерти, возможно, именно это позволило Мидзуки лучше понять концепцию загробного мира и сделать мистику и непознанный мир духов

основными темами своих работ. Наибольшую известность Сигэру Мидзуки получил, благодаря своей знаменитой серии «GeGeGe no Kitarou», известной в России как «Китаро с кладбища». Эта популярная манга о приключениях мальчика ёкая по имени Китаро была написана Сигэру Мидзуки в 60-х годах прошлого века. Сейчас можно без сомнения сказать, что эта серия стала самым важным произведением о ёкаях и призраках в истории современного японского комикса. Несмотря на то, что сам персонаж Китаро не был изначально придуман Мидзуки, автор позаимствовал этого героя из камисибая, где Китаро появлялся еще с 30-х годов прошлого века, именно Сигэру Мидзуки превратил этого ёкая в одну из главных японских знаменитостей [6; 8].

По сюжету этой истории ёкаи изначально были хозяевами нашего мира и даже построили собственную цивилизацию, однако с появлением людей им пришлось скрываться и прятаться. Главный герой — мальчик ёкай Китаро, рожденный из могилы, живущий в современной Японии и представляющий собой своеобразный мостик между миром людей и мистическим миром духов и демонов (рис. 5).



Рис. 5. Сцена рождения Китаро из могилы. Манга «Ночные истории Китаро». Автор Сигэру Мидзуки. Авторский вариант манги, опубликованный в журнале «Garo» (1967–1969 гг.)

Изобразительная особенность рисунка обусловлена активной черно-белой структурой графических листов, с характерными признаками экспрессии формы: укрупнения планов и показом фрагментов лиц, активное доминирование в «кадре» глазных белков; натужная поза выбирающегося из под земли ёкая, природные противопоставление состояния колышущейся травы и небесного волнения; косой удар молнии и косые диагональные элементы, эмоции персонажей, переданные в нервности кистей рук, оскале лица и до судороги сведенных губ, придающие повышенную динамичность изображению. Все это как бы предваряет образ небольшой обнаженной фигурки одноглазого персонажа, в отношении которого парадоксально то, что зритель знает о его магической природе, в котором сохраняется ощущение беззащитности, но суть которого далеко не лирична и наполнена экзистенциальной тревожной энергией.

В путешествиях Китаро сопровождает его отец — Папаша Глазное Яблоко. Изначально он был ёкаем, напоминавшем мумию, но его тело истлело, и теперь от него остался только один глаз с крохотным телом. Эта история является прекрасным примером черной комедии, где современному миру приходится сталкиваться с магией и суевериями. События первой главы манги начинаются с того, что в банк крови попадает кровь ёкаев, которую нечисть сдает, чтобы иметь возможность прокормить себя. Среди персонажей этой манги встречаются самые разнообразные духи и демоны из японской и мировой мифологии. В 1968 году вышел первый аниме сериал о Китаро. С тех пор новые аниме по мотивам манги об этом знаменитом ёкае продолжают выходить с завидной регулярностью.

Манга, созданная Сигэру Мидзуки, является ярчайшим примером того, насколько бережно в Японии относятся к своему культурному и историческому наследию. В Сакаиминато в префектуре Тоттори, городе, где прошло детство Мидзуки, был открыт музей его имени. Также в этом небольшом городке существует улица имени Сигэру Мидзуки, уставленная металлическими статуями ёкаев, основанных на персонажах его манги. Сегодня Сакаиминато считается мировой столицей ёкаев, юрэй и прочей японской нечисти, куда ежегодно приезжают туристы со всего мира. Здесь продолжают развивать тему осовременивания японского мифа, делая его интересным и привлекательным для современного зрителя. Творческое наследие Сигэру Мидзуки служит наилучшим подтверждением того, что нынешние японские авторы обладают уникальной способностью давать вторую жизнь традиционным японским сказочным

и мифологическим сюжетам посредством таких современных форм изобразительного искусства, как манга и аниме, органично вплетая их в полотно современной культуры.

**Примечания:**

1. *Власкин А.В.* Японская нечисть. Ёкай и другие. — М.: Вече, 2019. — С. 3–8, 208–214.
2. *Власкин А.В.* Японские призраки. Юрей и другие. — М.: Вече, 2021. — С. 3–8.
3. *Иванова И.* Мифические существа Японии. — М.: АРТ-образ, 2023. — С. 182–191.
4. *Искусство Японии / составитель И.О. Чудов.* — М.: АСТ, 2022. — С. 4–6.
5. *История мирового искусства. Arte storia universale.* — М.: Бертельсманн Медиа Москау АО, 1998. — С. 344–345.
6. *Мидзуки Сигэру.* Бабушка Ноннон. — Брянск: Alt Graph, 2017. — С. 2, 405–406.
7. *Мидзуки Сигэру.* Гроссбух Китаро. — Брянск: Alt Graph, 2020. — С. 254–258.
8. *Мидзуки Сигэру.* Дан приказ умереть! — Брянск: Alt Graph, 2018. — С. 357–367.
9. *Мировое искусство (Мастера японской гравюры) / составитель И.Г. Мосин.* — СПб.: ООО «СЗКЭО», 2008. — С. 3–6.