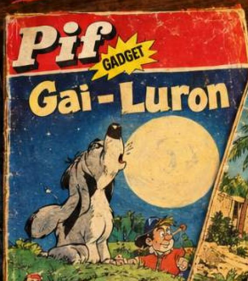


Pif Музей журнала **Pif Gadget**

Ностальгия



Вадим Зверьков

Вадим Зверьков

Музей журнала Pif Gadget

<https://litres.ru/74613317>

SelfPub; 2026

Аннотация

Эта книга — о легендарном французском журнале Pif Gadget, который в СССР привозили из-за границы и читали до дыр. Он подарил нам Рахана, Пифа, Доктора Жюстиса, Корто Мальтезе и других героев.

«Музей журнала Pif Gadget» — не энциклопедия, а собрание историй о сериях и их создателях. Как появился журнал, какие гаджеты к нему прилагались, почему он стал культовым. Отдельные главы — о легендарных героях, их авторах, художественной и исторической ценности.

Для тех, кто вырос на Pif Gadget — возможность вспомнить. Для тех, кто не знал — узнать, чем был этот журнал.

Автор — Вадим Зверьков, хранитель музея. Книгу можно читать с любого места.

Добро пожаловать в музей.

Содержание

Часть I	5
От автора.	5
Пролог.	13
ЧАСТЬ II. История журнала	16
Глава 1. От Vaillant до Pif Gadget: как всё начиналось.	16
Глава 2. Отцы-основатели.	20
Глава 3. Pif в СССР: контрабанда, рынки, переводы на коленке.	23
Глава 4. Гаджеты: маленькие чудеса.	25
Глава 5. Как менялся журнал: логотипы, формат, эпохи (1969–1993).	33
ЧАСТЬ III. Герои и серии.	40
Зал 1. Легенды журнала	40
ПИФ и ГЕРКУЛЕС. Пёс, который дал имя журналу.	40
РАХАН. (RAHAN) .	45
ПИФу (Pifou).	51
ГАЙ-ЛЮРОН (Gai-Luron).	57
ПЛАСИД и МЮЗО (Placid et Muzo).	63
ЗАГАДКИ ЛУДО (Les Enquêtes de Ludo).	68
КОРТО МАЛЬТЕЗЕ (Corto Maltese).	73
ДОКТОР ЖЮСТИС (Docteur Justice).	80

Зал 2. Приключения и история.	85
ЩЕРБАТЫЙ (Le Grêlé 7/13).	85
БОБ МАЛЛАРД и ПУЧОН (Bob Mallard et Puchon).	90
АСЫ (Les As).	95
Конец ознакомительного фрагмента.	98

Вадим Зверьков

Музей журнала Pif Gadget

Часть I

От автора.

Мне повезло родиться в Ленинграде в 1967 году, в самой обычной советской семье. Эпоха Союза Советских Социалистических Республик, или СССР, — неоднозначная и противоречивая, но моё детство было прекрасным и счастливым.

Наша семья жила в двухкомнатной квартире. Как и у большинства советских семей конца семидесятых — начала восьмидесятых годов, в квартире имелись стенка и цветной ламповый телевизор, приобретённые в кредит.

Игрушки и игры в СССР.

Советская промышленность в те времена выпускала много игрушек, и многие из них были по-своему чудесными. Моими любимыми игрушками тогда были машинки, танчики, паровозики и, конечно, солдатики. Ещё мне очень нра-

вились этикетки и вкладыши от иностранных жвачек.

Дворовых игр, в которые мы играли, было много. Например, «конфетные фантики», а позже «пивные пробки»: надо было специальной свинцовой битой бить по краю пробки и переворачивать её лицевой стороной вверх — тогда эта пробка становилась твоей. Ещё были игры: «лапта» — упрощённый вариант американского бейсбола; «пекарь», немного похожая на городки и салочки, — надо было сбивать пустую банку палкой и бежать в противоположный «город», спасаясь от ведущего (стажа); игра «слон и мильтон» — забавная игра, всегда сопровождавшаяся весельем и смехом; игра «звёздочки и крестики»: играющие делились на две команды — звёздочки и крестики, каждый участник вытягивал свой фант, в котором определялась его команда и номинал: 100, 200, 300, 400 и так далее. После этого все разбежались в разные стороны. В начале игры никто не знал, кто есть кто и какой у кого номинал. Эта неизвестность делала игру загадочной и сложной: больший номинал забирал себе меньший и увеличивался. В итоге побеждала та команда, которая смогла набрать большее количество очков. Игр было много, про всё и не расскажешь. В подростковом возрасте играли в игру «кис-кис-мяу» — это лёгкий вариант более взрослой игры «бутылочка». Мы играли в эти игры, но настоящим сокровищем для меня стали журналы, которые привозили из-за границы. О них — дальше.

Настольных игр было достаточно: хоккей, футбол, бас-

кетбол, пинбол, мототрек, азбука Морзе, шашки, домино, позже шахматы, «Монополия» и другие. Но всё это — фон. А главное началось тогда, когда я впервые увидел Pif Gadget.

Как и большинство советских детей, летом меня родители отправляли в пионерский лагерь, где мне сначала не очень нравилось, и один раз я даже бежал из лагеря, и меня долго искали. Правда, позже я уже полюбил лагерь и ездил туда с удовольствием, так как в лагере были и игры, и приключения.

Появление журнала Pif Gadget.

Это было погружение в детское прошлое, но пора уже переходить к главной теме книги. В школе, где я учился с первого по восьмой класс, было несколько мальчишек, у которых папы «ходили в загранку». Естественно, они привозили оттуда своим чадам разные заграничные игрушки. И среди этих игрушек были французские журналы комиксов Pif Gadget. Увидев эти журналы в первый раз, я сразу же в них влюбился и захотел во что бы то ни стало иметь их у себя дома. Уже не помню, как и на что, но мне удалось выменять несколько журналов на свои игрушки, среди них были номера 493, 522. Я был счастлив! Когда мама меня спросила, не жалко ли мне свои игрушки, я ответил, что журналы очень интересные и лучше моих игрушек. Позже мне удалось выменять ещё несколько журналов, потом ещё, за часть жур-

налов я платил деньгами, которые удалось накопить за счёт карманных денег, которые иногда давали мне родители. В итоге у меня появилась небольшая коллекция из 12 журналов, и я был в восторге от этого.

Я не знал французского языка, в школе преподавали английский, но после многих часов рассматривания и изучения комиксов я уже кое-что понимал, а что не понимал — додумывал и фантазировал.

Самыми любимыми сериями (героями) у меня в то время были: Пиф и Геркулес (Pif et Hercule), Рахан (Rahan), Доктор Жюстис (Docteur Justice), Сильвио (Sylvio), Таранис (Taranis), Агентство Эврика (Agence Eureka), Капитан Апачи (Le Capitaine Apache), Робинзоны Земли (Les Robinsons de la Terre), Чёрный Волк (Le Loup Noir), Лео (Léo), Лудо (Les Enquêtes de Ludo), Дисентим (Dicentim), Фан Фан Тюльпан (Fanfan la Tulipe), Суперкот (Supermatou).

Я так увлёкся историями и приключениями героев из журнала Pif Gadget, что начал их рисовать. Сначала рисовал просто в детских альбомах, а позже перешёл на большие куски ватмана и эти плакаты вывешивал в своей комнате на стенах. Были нарисованы плакаты из приключений: Пиф, Геркулес, Рахан, Сильвио, Агентство Эврика, Доктор Жюстис.

Я так полюбил это занятие — рисование любимых персонажей, что, сидя в школе, мечтал поскорее вернуться домой, чтобы продолжить рисовать. Иногда доходило до смешных казусов: я ставил на газ разогреть себе суп, который мама

варила и оставляла в холодильнике, и этот суп выкипал или перекипал. Я оставлял его, чтобы он остыл, снова шёл рисовать, а когда приходил, суп был уже холодным. Я ставил его снова на газ и снова шёл рисовать, увлекался, и суп снова перекипал, и так могло происходить два-три раза. Часто, проголодавшись, я уже не мог больше ждать, когда остынет суп, и начинал есть его ужасно горячим.

Самый большой рисунок я рисовал примерно год на стене, предварительно оклеенной плотными белыми обоями, размером 2 на 3 метра. Сюжет я взял из приключений Сильвио, где он попадает на остров с фантастическим замком, который находится на высокой горе, к замку ведёт извилистая тропа, гора окутана в фантастически яркие облака, а на небе ярко горит фантастическое солнце. Сюжет мне так понравился, что я люблю его до сих пор.

Со временем журналы поистрепались, некоторые были утеряны, но многие сохранились, и отец их сдал в книжную мастерскую, где их аккуратно подшили в книгу. Эта книга с моими детскими журналами и сейчас со мной.

Как появился музей журнала Pif Gadget?

Несколько лет назад, прослушивая один видео семинар, я услышал интересную идею для тех, кому за 40–50 лет и кто хочет сделать жизнь более интересной и насыщенной. Её суть: вспомнить, что любили или чем были увлечены в дет-

стве, и попробовать воссоздать эту атмосферу и погрузиться в неё в текущей реальности.

Вот я и решил после 57 лет «вернуться в детство». Заглянул на сайт Авито и обнаружил, что там продаются почти все игрушки, которые были у меня в детстве. Сначала я приобрёл паровозики, машинки, солдатиков из моего детства. Радости было много. Однако я понял, что играть в них мне уже не очень интересно, а порадовать себя раз в месяц или в особенные дни очень приятно.

Позже вспомнил, что, кроме игрушек, я увлекался французскими комиксами Pif Gadget. И какая же была моя радость, когда я увидел, что они продаются на Авито. Я немедленно купил себе несколько штук, ещё не понимая, сколько они стоят и как определяется их цена. Далее я стал изучать историю журнала, нашёл электронные версии журнала. Оказалось, в детстве у меня была лишь маленькая часть от всего многообразия серий, которые выходили в журнале с 1969 по 1993 год, а всего было опубликовано более 120 разных серий. Я начал изучать эти серии: удивительные, необычные, весёлые, прекрасные и мощные. И вот тут «меня накрыло». Я понял, что я настоящий фанат журнала Pif Gadget и больше не могу без него жить.

Чуть позже мне пришла идея создать музей журнала Pif в виде сайта, чтобы делиться детством и радостью с другими людьми, у которых в детстве, как и у меня, были эти замечательные журналы. И сейчас вы можете посетить

этот сайт: pif-museum.ru. А позже появился и ютуб канал: [@pif_museum](https://www.youtube.com/@pif_museum).

Сейчас я собираю электронные версии журнала, записываю видео, изучаю историю журнала, его авторов, художников, сценаристов и, конечно, перевожу уникальные и удивительные серии и приключения с французского на русский язык и публикую в телеграм-канале: [pif_museum](https://www.telegram-channel.com/pif_museum).

И какой же фанат без футболок с спринтом любимых героев и сюжетов, - их у меня целых шесть.

Идея написать книгу, посвящённую журналу Pif Gadget, появилась после публикации моей электронной и аудиокниги «Трейдинг-Мозг-Биохимия» на платформе ЛитРес. А почему бы и нет, подумал я. Надеюсь, эта книга найдёт своего читателя — тех, кто хочет вспомнить своё детство, увидеть знакомые картинки: любимых героев и персонажей — и испытать душевную радость и волнение, как в детстве.

Спасибо, что выбрали эту книгу. Мне будет очень приятно, если вы поделитесь своими впечатлениями о книге и своими воспоминаниями, а может, и электронными сканами журналов.

Впереди вас ждёт удивительное приключение: ваши любимые герои и персонажи, серии, что радовали и удивляли в детстве. Предвкушение — удивительное чувство. Оно делает жизнь более глубокой и насыщенной и немного по-детски удивительной.

С уважением,

Вадим Зверьков,
Хранитель музея журнала Пиф

PS

Если вам, как и мне, интересно, откуда взялся этот журнал, кто его придумал, как он попал в СССР и почему стал культом, — переходите к Части II. История журнала.

А если вам не терпится поскорее встретиться со старыми знакомыми — Раханом, Пифом, Сильвио, Доктором Жюстисом, Фан Фан Тюльпаном и другими — смело переходите сразу к Части III. Герои и серии. Книга задумана так, что её можно читать с любого места.

Пролог.

МОЩЬ PIF: почему этот журнал был больше, чем журнал.

Pif Gadget не был просто детским изданием. Это был культурный десант. Французская коммунистическая партия, создавшая его в 1969 году, преследовала вполне конкретные цели: дать детям альтернативу буржуазной прессе, воспитать новое поколение на идеалах солидарности, справедливости и свободомыслия.

Но получилось нечто большее.

Во-первых, это была художественная мощь.

Под обложкой PIF собрались титаны французского и мирового комикса.

Моррис — создатель «Лакки Люка».

Рене Госинни — соавтор «Астерикса».

Уго Пратт — «отец графического романа», отдавший PIF своего Кортю Мальтезе.

Марсель Готлиб — реформатор жанра, рисовавший Гай-Люрона.

Никита Мандрыка — сюрреалист, придумавший Огурца в маске.

Жан Табари — будущий автор «Изнагура».

Андре Шере и Роже Лекюрё — создатели Рахана, одного из величайших героев европейского комикса.

И это лишь вершина айсберга. Десятки талантливых художников и сценаристов работали под маркой PIF.

Итальянцы — Маттиоли, Бонви, Гомболи.

Испанцы — Марчелло, Усеро, Фонт, де Уэскар.

Французы — Нортье, Гати, Фортон, Пуарье.

Журнал был интернациональной мастерской, где каждый мог найти свой стиль.

Во-вторых, это была массовая мощь.

Тиражи Pif Gadget достигали миллиона экземпляров в неделю. В 1970 году, когда вышел номер с «Pifises» — живыми креветками, — журнал разошёлся миллионным тиражом за неделю. В 1971 и 1977 годах рекорд повторился. Это были не просто цифры. Это была армия читателей — детей, подростков, взрослых, которые ждали новый номер, передавали его из рук в руки, переводили на коленке в СССР и хранили десятилетиями.

В-третьих, это была политическая мощь.

PIF не скрывал своей принадлежности. Он говорил с детьми о том, о чём молчали другие: о несправедливости, о войне, о сопротивлении. «Щербатый» рассказывал о французском Сопротивлении без прикрас. «Чёрный Волк» говорил о геноциде индейцев. «Коган» — о защите природы и равенстве Север-Юг. «Рахан» — о силе разума и праве со-

мневаться.

Это был журнал с позицией. И именно поэтому он стал культом.

В-четвёртых, это была мощная магия.

PiF не просто развлекал. Он давал инструменты: гаджеты, самоделки, логические игры, рассказывал об истории, науки, космосе. Он учил думать, мастерить, не бояться сложного. Он соединял комикс, игру и познание мира.

Я не могу утверждать, что гаджеты и самоделки из PiF копировались в советских журналах и советской промышленности. Но когда я вспоминаю советские детские игрушки — те самые, из детства, — многие из них по духу и по конструкции напоминали то, что я видел на страницах Pif Gadget. Может, это была общая традиция. Может совпадение. Но ощущение было именно таким: мир советской игрушки и мир гаджетов PiF шли рядом.

Pif Gadget — это не только ностальгия по детству. Это памятник эпохе, когда детский журнал мог быть умным, красивым, массовым и свободным одновременно. Когда коммерция и идеология не мешали искусству.

Этот журнал был мощным. И мы до сих пор это помним.

ЧАСТЬ II. История журнала

Глава 1. От Vaillant до Pif Gadget: как всё начиналось.

Прежде чем в моей жизни появился Pif Gadget, у него самого была долгая и удивительная история. И чтобы понять, почему этот журнал стал для миллионов детей окном в другой мир, нужно вернуться на несколько десятилетий назад — в послевоенную Францию.

1945 год. Рождение «Vaillant».

Шёл 1945 год. Европа только начинала приходить в себя после самой страшной войны в истории. Франция, освобождённая от оккупации, жаждала новой жизни, новых надежд и новых героев. Именно тогда, в атмосфере всеобщего подъёма, на свет появился журнал «Vaillant».

Название было выбрано не случайно. «Vaillant» по-французски означает «отважный», «смелый». Это был журнал для детей, которые выросли в годы войны и видели слишком много взрослых проблем. Им нужны были истории о смелости, дружбе и справедливости. И «Vaillant» дал им это.

С самого начала журнал был тесно связан с коммунистической газетой «L'Humanité» и Французской коммунистиче-

ской партией. Но не пугайтесь этого слова — политика здесь была скорее фоном. Главное было в другом: «Vaillant» стал школой для молодых авторов, площадкой, где рождались новые герои и новые имена.

На страницах «Vaillant» печатались приключенческие истории, комиксы, рассказы о путешествиях и научных открытиях. Журнал учил детей думать, мечтать и не бояться трудностей. Именно здесь начали свой путь многие художники и сценаристы, которые позже прославились на весь мир.

1948 год. Появление пса Пифа

Но настоящая легенда родилась в 1952 году. Тогда на страницах газеты «L'Humanité» впервые появился небольшой чёрно-белый комикс о бездомном псе по имени Пиф.

Его создал испанский художник Хосе Кабреро Арналь (José Cabrero Arnal) — человек с непростой судьбой. Он прошёл через гражданскую войну в Испании, был вынужден покинуть родину, пережил концлагерь. Но даже после всех этих испытаний он сохранил удивительную способность видеть мир с доброй улыбкой. И эту улыбку он передал своему герою.

Пиф был не просто собакой. Он был человеком в облике пса. Он ходил на двух лапах, читал газеты, работал, дружил, мечтал. Он был простым, честным и немного наивным. И дети сразу полюбили его.

Через два года, в 1950 году, у Пифа появился друг — а точнее, вечный соперник. Озорной, жадный, вечно голодный

кот по имени Геркулес. Величественное имя для жалкого хулигана — это был комический контраст, который сразу полюбился читателям.

Пиф и Геркулес стали сердцем журнала. Их противостояние — война за колбасу, за место у батареи, за право не мыть посуду — было одновременно смешным и удивительно человеческим. Именно они сделали «Vaillant» тем, чем он стал.

1969 год. Рождение «Pif Gadget».

Шли годы. «Vaillant» менялся, рос, искал новые формы. В 1965 году он даже был переименован в «Vaillant, le journal de Pif» — настолько популярным стал его главный герой. Но настоящее преображение случилось в 1969 году.

24 февраля 1969 года вышел первый номер нового журнала — «Pif Gadget». Это было смелое и неожиданное решение: журнал получил имя своего героя и обещал своим читателям не только комиксы, но и настоящий гаджет — небольшой сюрприз, который прилагался к каждому номеру.

Это был переломный момент. Журнал перестал быть просто сборником историй. Он стал целым миром, где можно было не только читать, но и играть, мастерить, экспериментировать. Именно это сделало «Pif Gadget» культовым.

Почему это было так важно?

Потому что дети — это не только читатели. Это исследователи, изобретатели, мечтатели. И «Pif Gadget» говорил с ними на их языке. Он предлагал не просто историю, а приключение, в которое можно погрузиться руками.

С этого момента началась новая эра. Журнал начал расти, набирать обороты, привлекать лучших авторов. Уже в первые годы в нём появились Рахан, Гай-Люрон, Черный волк, Тэди Тэд, Доктор Жюстис, Крто Мальтезе и десятки других героев, которые навсегда вошли в историю.

А что же Пиф?

А Пиф остался. Он был сердцем журнала, его символом, его душой. Он смотрел на нас с обложек, улыбался, шутил и напоминал: детство — это не время, это состояние души. И пока мы помним его, это состояние остаётся с нами.

Глава 2. Отцы-основатели.

Каждый великий журнал — это не только идея, но и люди, которые её создали. У «Pif Gadget» было несколько таких людей. Они были разными — по характеру, по судьбе, по стилю. Но все они любили своё дело и умели говорить с детьми без снисхождения.

Хосе Кабреро Арналь (José Cabrero Arnal) — создатель Пифа и Геркулеса.

Этот человек заслуживает того, чтобы о нём рассказывали в школах. Хосе Кабреро Арналь родился в Испании, воевал на стороне республиканцев, бежал во Францию после победы Франко, был арестован и отправлен в концлагерь Маутхаузен. Он выжил. И после всего этого он создал самого доброго пса в истории комиксов.

Арналь был и художником, и сценаристом. Он один придумывал истории, рисовал их, придумывал шутки. Его стиль был простым, но невероятно выразительным. Он умел сказать многое без слов — одной позой, одним взглядом.

Именно Арналь придумал Пифа в 1948 году, а в 1950-м — Геркулеса. Именно он сделал их бессмертными.

Роже Лекюрё (Roger Lécureux) — сценарист Рахана и десятков других серий.

Если Арналь был душой «Vaillant», то Роже Лекюрё стал душой «Pif Gadget». Он был сценаристом, но не просто ав-

тором текстов. Он был архитектором миров.

Лекюрё придумал Рахана — и это уже само по себе бесмертие. Но он также работал над десятками других серий: «Чёрный Волк», «Капитан Апачи», «Таранис», «Насдин Ходжа». Его сюжеты были умными, драматичными и всегда — человечными.

Лекюрё умел говорить с детьми серьёзно. Он не боялся тем смерти, предательства, одиночества. Но он всегда оставлял место для надежды.

Андре Шере (André Chéret) — художник, давший Рахану лицо.

Андре Шере — это имя неразрывно связано с Раханом. Именно он нарисовал более 160 историй о «Том, кто ходит прямо». Его стиль — динамичный, детализированный, кинематографичный — стал каноном.

Шере был перфекционистом. Он мог перерисовывать одну страницу по несколько раз, добиваясь нужного ракурса. Он работал быстро, но без потери качества. И именно он сделал Рахана иконой.

Интересно, что Шере не был единственным художником Рахана. Позже к работе подключился Ромеро (Enrique Romero), но именно Шере оставался главным голосом серии.

Другие отцы-основатели.

Были и другие. Марсель Готлиб создал «Гай-Люрона» — абсурдного, гениального пса, который мечтал стать волком. Никита Мандрыка придумал «Огурец в маске» — сюрреа-

листочный, безумный, но невероятно талантливый комикс. Жан Табари подарил нам «Тотоша» и «Коринн и Жанно».

Каждый из них был уникален. И вместе они создали вселенную, которая живёт до сих пор.

Глава 3. Pif в СССР: контрабанда, рынки, переводы на коленке.

Вот мы и подошли к самому интересному — как «Pif Gadget» попал в СССР.

Он не продавался. Его привозили.

В конце семидесятых в Советском Союзе нельзя было купить заграничные вещи: джинсы, пластинку The Beatles или журнал о компьютерах. Но можно было найти Pif. Не в киоске «Союзпечати», а на рынке у «частника», в багаже командировочного, вернувшегося из-за границы или у знакомого мальчика во дворе.

Кто привозил?

Дипломаты, моряки, журналисты, учёные, инженеры, рабочие — те, кто возвращался из заграничных командировок. Они везли журнал как сувенир: яркий, глянцевый, пахнущий иной жизнью. А потом он начинал своё путешествие по стране: из рук в руки, зачитываемый до дыр, переводимый на коленке.

Народные рынки.

Главной точкой входа стали народные рынки. Рядом с коврами и дублёнками, торговали и иконками и жвачкой, а иногда стопками этого диковинного журнала с непонятным названием. Цена могла быть заоблачной. Но его покупали как

драгоценность.

Что мы видели на этих страницах?

Не просто комиксы. Мы видели целый параллельный мир, который официально не существовал:

Пиф и Геркулес — неразлучные друзья, пёс и кот.

Рахан — герой каменного века, думающий как философ.

Фан Фан Тюльпан — отважный фехтовальщик из Франции.

Капитан Апачи — благородный вождь индейцев.

Таранис — могучий воин эпохи Рима.

Сильвио — добрый сверчок, герой сказочных историй.

И многие другие персонажи и герои.

PIF был больше, чем журнал.

Он был валютой доверия среди школьников. Пропуском в клуб избранных, кто уже знал, что мир — шире школьной программы. Он учил не только французским словам, но и языку свободы фантазии.

А потом рухнули границы. И в 90-е этот тайный, дефицитный артефакт вдруг стал легален. Его можно было купить в некоторых кисках и на книжных рынках. Но та первая, контрабандная магия навсегда осталась в памяти того поколения.

Глава 4. Гаджеты: маленькие чудеса.

Что такое гаджет.

24 февраля 1969 года вышел первый номер Pif Gadget. На обложке — пёс Пиф. Внутри — Рахан, Гай-Люрон, Пласид и Мюз, Загадки Лудо. И — гаджет. Маленький сюрприз в целлофановом пакетике, приклеенный к странице. То, ради чего многие покупали журнал. То, что делало его не просто журналом.

Слово «гаджет» тогда ещё не было таким, как сейчас. Во французском оно означало «маленькая штучка», «приспособление», «безделушка». Но Pif Gadget вдохнул в него новую жизнь. Гаджет стал обещанием. Ты покупал журнал — и получал не только истории, но и вещь. Настоящую. Которую можно было собрать. Вырастить. Запустить. Съесть.

Именно гаджет сделал Pif Gadget культом. Потому что журнал можно было прочитать — и забыть. А гаджет — остался. Его показывали друзьям. Им хвастались. Его берегли. О нём спорили. Гаджет превращал читателя в участника — соучастника.

Пифизы: живые креветки.

Самый легендарный гаджет Pif Gadget — «Пифизы» (Pifises). Живые креветки. Научное название — *Artemia*

salina. Крошечные рачки, которые могут жить в банке с водой. Их яйца прилагались к журналу в маленьком пакетице. Ты опускал их в воду — и через несколько дней они вылуплялись. Начиналась жизнь. Настоящая.

Это был апрель 1970 года, номер №60. Тираж — миллион экземпляров. Рекорд для европейского детского журнала. Миллион детей по всей Франции — и не только — разводили креветок в банках, стаканах, аквариумах. Смотрели, как они растут. Кормили их. Наблюдали. Учились.

Идея пришла из Америки. Там продавались «Sea-Monkeys» — «морские обезьянки», те же самые артемии, но упакованные как «домашние питомцы». Pif Gadget переосмыслил это по-своему: не «игрушка», а чудо природы. Не «обезьянки», а креветки. Не «магия», а наука.

Пифизы возвращались. В 1973 году. В 1977. В 1981. Каждый раз — миллионный тираж. Каждый раз — новая волна детей, которые впервые видели, как из пылинки рождается жизнь.

Прыгающие бобы.

Второй по легендарности гаджет — «Прыгающие бобы» (Pois sauteurs du Mexique). Маленькие бобы, внутри которых живёт личинка моли. Личинка двигается — и боб прыгает. Сам. Без батареек. Без механизма. Просто живой.

Это был сентябрь 1971 года, номер №137. Тираж — снова миллион. Дети клали бобы на ладонь — и смотрели, как они подпрыгивают. Потом — на стол. Потом — в коробку.

Играли. Смеялись. Показывали родителям. А родители — не всегда понимали, что внутри личинка. Что боб — живой. Что это — настоящая природа, а не игрушка.

Гаджеты-наборы.

Гаджеты Pif Gadget не всегда были «готовыми». Многие нужно было собрать. Это делало их ещё ценнее. Ты не просто получал вещь — ты её создавал.

«Самодельная типография» (№265). Набор маленьких букв, из которых можно было составлять слова и печатать. Настоящая типография — в твоих руках. Ты мог напечатать открытку. Записку. Газету. Свою.

«Тип-тап» (№267). Тележка с присосками, которая сама сползала по стеклу. Медленно. Завораживающе. Ты приклеивал её к окну — и смотрел, как она движется. Вниз. Вверх. Вниз. Как живая.

«Реактивный катер» (№268). Катамаран с шариком. Ты надувал шарик, отпускал — и катер мчался по воде. Реактивная тяга. Настоящая физика. В твоей ванне.

«Марсианские блохи» (№269). Капсулы с шариком внутри. Ты клал их на стол — и они прыгали. Как блохи. Как марсиане. Как что-то живое.

«Сарбакан, стреляющий за угол» (№270). Духовая трубка с прицелом и зеркалом. Ты мог стрелять за угол. Не выглядывая. Как в кино. Как в комиксе.

Гаджеты-наблюдения.

Были гаджеты, которые учили смотреть. На мир. На при-

роду. На себя.

«Волшебное стекло» (La Vitre magique). Стекло, через которое можно было смотреть на невидимое. Например — на инфракрасное излучение. Или на ультрафиолет. Ты видел другой мир. Тот, который всегда рядом. Но невидим.

«Кальейдоскоп» (№98, 1971). Трубка с зеркалами и цветными стёклами. Ты смотрел в неё — и видел бесконечные узоры. Каждый раз — новые. Каждый раз — другие. Как в детстве. Как в сказке.

«Самолёт-балансир» (L'avion équilibriste). Маленький самолёт, который балансировал на кончике пальца. Или на носу. Или на карандаше. Принцип центра тяжести. Настоящая физика. В твоей ладони.

Гаджеты-оружие (игрушечное).

Гаджеты Pif Gadget иногда были оружием. Не настоящим. Игрушечным. Но — твоим.

«Пистолет для картошки» (Le Pistolet à Patates, №440). Стрелял кусочками картошки. Или морковки. Или яблока. Ты заряжал его — и стрелял. По мишеням. По друзьям. По всему, что двигалось.

«Пистолет-флэш» (Le Pistolflash). К №612, к премьере «Флэша Гордона». Пистолет, который вспыхивал. Как у космического героя. Как у Флэша. Как у тебя.

«Кутила Рахана» (Le coutelas de Rahan). Нож из серии про Рахана. Не настоящий. Игрушечный. Но — как у Рахана. Ты чувствовал себя охотником. Воином. Сыном яростных ве-

КОВ.

«Серпантус» (Serpentus). Змея-гаджет, представленная Джекки (к №921). Ты носил её на шее. Или на руке. Или на поясе. И она двигалась. Как живая. Как настоящая.

Гаджеты-сюрпризы.

Были гаджеты, которые просто удивляли. Без объяснений. Без логики. Просто — чудо.

«Машина для квадратных яиц» (machine à faire des œufs carrés). Гаджет, который не работал. Или работал — но не так, как ожидалось. Ты пытался сделать квадратное яйцо. А получалось — что-то другое. Но это было смешно. И — интересно.

«Подводная лодка». Настоящая, маленькая. Работала на дрожжах. Ты опускал её в воду — и она погружалась. Или всплывала. В зависимости от дрожжей. Настоящая химия. Настоящая физика. Настоящее чудо.

Философия гаджета.

Гаджеты Pif Gadget — это не просто «игрушки». Это — философия. Журнал учил детей не бояться сложного. Не бояться экспериментировать. Не бояться ошибаться. Гаджет мог не работать. Мог сломаться. Мог не получиться. Но ты пробовал. Ты учился. Ты жил.

Гаджет создавал сообщество. Дети обменивались опытом. Писали в редакцию. Делились секретами. Помогали друг другу. Пифизы не вылуплялись? Может, вода была слишком холодной. Может, слишком тёплой. Может, нужно было по-

дождать. Ещё день. Ещё два. Ещё неделю. И — вылуплялись.

Гаджет был мостом между журналом и жизнью. Ты читал про Рахана — и получал его нож. Ты читал про Флэша — и получал его пистолет. Ты читал про природу — и получал живую креветку. Журнал входил в твою жизнь. Не как «история». Как вещь. Как опыт. Как память.

Что это значило для нас.

Для советских детей Pif Gadget был окном в другой мир. Мы не всегда понимали французский. Мы не всегда знали, что написано в комиксах. Но мы видели гаджеты. И хотели их. И — иногда — получали. Через знакомых. Через «выездных». Через обмен. Через чудо.

Гаджет был сокровищем. Его берегли. Им хвастались. Его показывали. О нём рассказывали. И — помнили. Даже спустя десятилетия. Даже когда журналы потерялись. Даже когда детство закончилось. Гаджет остался. В памяти. В рассказах. В нас.

Но была в этой истории и горькая правда. В СССР гаджетов было очень мало. Их привозили единицы родители — те самые дипломаты, моряки, журналисты, инженеры, которые «ходили в загранку». Журнал попадал к обычным советским детям, у которых родители «не ходили в загранку», уже без гаджета. Его оставляли себе первоначальные владельцы журнала.

Поэтому большинство советских детей, которые держали в руках Pif Gadget, никогда не видели гаджетов. Они читали

комиксы. Они рассматривали картинки. Они догадывались, что что-то там было — по следам на странице, по пустому месту, по описанию. Но самого гаджета у них не было. Он оставался мифом. Легендой. Чем-то, о чём рассказывали, но что нельзя было потрогать.

И всё же — даже без гаджета — журнал был чудом. Потому что он обещал. Обещал, что где-то там, во Франции, дети разводят креветок в банках. Запускают реактивные катаера. Стреляют из пистолетов картошкой. И это правда. Это существует. Даже если ты — никогда не увидишь.

Интригующая деталь.

«Пифизы» могли выжить в космосе. *Artemia salina* — одни из самых выносливых существ на Земле. Их яйца могут годами ждать в сухости. Их отправляли в космос. Они выживали. Они возвращались. Они — живые. Настоящие. Как и сам Pif Gadget.

А ещё — «Машина для квадратных яиц» так и не сделала ни одного квадратного яйца. Но она сделала миллион детей чуть более любопытными. Чуть более смелыми. Чуть более живыми. И это — лучший результат, чем квадратное яйцо.

Для коллекционера.

Гаджеты Pif Gadget — редкость. Особенно в сохранности. Особенно — работающие. Пифизы, которые не вылупились (потому что яйца погибли). Прыгающие бобы, которые перестали прыгать. Подводные лодки, которые сломались. Всё это — память. Всё это — ценность. Не в деньгах. В истории.

Номера с гаджетами ценятся выше, чем без них. №60 с Пифизами — must-have. №137 с прыгающими бобами — must-have. №265 с типографией. №267 с тип-тапом. №268 с катером. №269 с блохами. №270 с сарбаканом. Каждый — часть истории. Часть детства. Часть нас.

Глава 5. Как менялся журнал: логотипы, формат, эпохи (1969–1993).

«Pif Gadget» — это не только истории и герои. Это ещё и визуальный образ, который менялся вместе с эпохой. По обложкам можно изучать историю журнала, как по годовым кольцам дерева — историю климата.

1969–1973. Красная полоса.

Первые обложки были дерзкими и лаконичными. В верхней трети — сплошная красная полоса. На ней белыми объёмными буквами — PIF, рядом жёлтая вставка «GADGET». Всё остальное пространство отдано рисунку.

Это был концептуальный выбор. Никакой суеты. Только название, обещание «полных историй» и яркая картинка.



1973–1974. Красный эллипс.

К концу 1973 года журнал обновляет облик. Красная полоса уступает место красному эллипсу в номере 245. Форма стала чуть динамичнее. В это же время журнал отказывается от принципа «полных историй» и начинает публиковать сериалы, растянутые на несколько номеров.



1974–1975. PIF разного цвета.

Короткий, но яркий период. Логотип освобождается от фона и начинает играть цветом с 301 номера. Красный, синий, зелёный — название журнала меняет оттенок в зависимости от дизайна. Каждый номер получает индивидуальность.



1975–1977. Возвращение красной полосы.

В 1975-м журнал возвращается к истокам. Снова красная полоса с 348 номера, почти как в 1969-м, но теперь это знак стабильности и уверенности. PIF стал не новичком, а мэтром. Тираж достигает миллиона экземпляров.



HEBDOMADAIRE 30^e ANNÉE ALGÉRIE 3.50 DA ANTILLES 3.50 F
BELGIQUE 35 FB CANADA 75 CENTS ESPAGNE 10 PTAS HAÏTI 2.50 G
ITALIE 400 L LIBAN 250 PIASTRES LIBANAISES MAROC
405 DH NOUVELLE CALÉDONIE 105 CFP SUISSE 3.50 FS
TAHITI 100 CFP TUNISIE 350 MILLIMES 245 CFA N° 1588

4F

1977–1981. Золотая эра. Красный круг.

А это тот самый PIF, который запомнило большинство из нас. Красный круг с белыми буквами в левом верхнем углу. Начало с 416 номера. Идеально. Узнаваемо с расстояния в десять метров. Художники обыгрывали круг: он превращался в глаз, в иллюминатор, в солнце. Это золотая эра PIF.



1981–1982. Круг в центре.

Круг смещается в центр (номер 660). Логотип становится ещё более доминирующим. Обложка становится более «журнальной», более официальной.



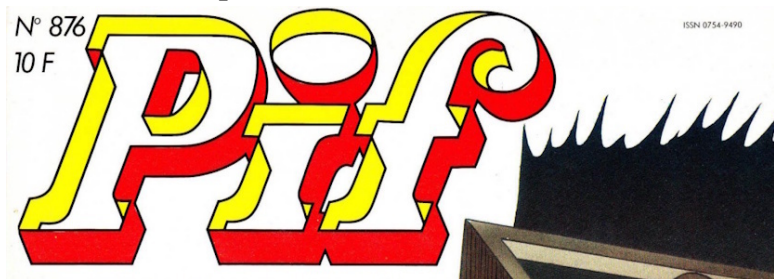
1982–1985. Жёлтый треугольник. «Le Nouveau Pif».

Самый радикальный ребрендинг (номер 682). Красный уходит, на его место приходит жёлтый. Круг заменяет треугольник. Журнал меняет название на «Le Nouveau Pif» — «Новый Пиф». Становится толще — 80 страниц. Появляются две обложки: одна — гаджетная, другая — комиксная.



1985–1993. Просто PIF слева.

С 1985 года, начиная с номера 876, журнал возвращается к простоте. Красные буквы PIF в левом верхнем углу. Никаких кругов, треугольников, полос. Только название. Журнал стал взрослым, уверенным в себе. Впереди ещё долгие годы, но именно этот минималистичный облик останется с ним до конца золотого периода.



Что это значит для нас?

Обложки «Pif Gadget» — это не просто история логотипа. Это летопись детства. По ним можно изучать историю печати, смену вкусов, даже политические настроения. Но для нас обложки — часть нашей памяти. Той самой, где запах краски смешивается с предвкушением новых историй и открытий или даже нового гаджета. Красный круг на обложке обещает много приключений.

Продолжение следует...

В следующей части мы перейдём к самому главному — к героям и сериям. Это будет самая большая часть книги, потому что каждая серия заслуживает отдельной главы.

А пока — спасибо, что читаете. Впереди — удивительное приключение.

ЧАСТЬ III. Герои и серии.

Зал 1. Легенды журнала

ПИФ и ГЕРКУЛЕС. Пёс, который дал имя журналу.

О чём серия.

Есть персонажи, которые просто появляются на страницах. А есть те, с кого всё начинается. Пиф — из вторых. Он не супергерой. Не рыцарь. Не космонавт. Он — пёс. Обычный пёс, который ходит на двух лапах, читает газеты и дружит с котом. И этого оказалось достаточно, чтобы дать имя целому журналу. Целой эпохе. Целому детству.

Пиф появился 28 марта 1948 года в газете «L'Humanité». Его придумал Хосе Кабреро Арналь — испанец, прошедший гражданскую войну, концлагерь Маутхаузен, потерю родины. Человек, который видел самое страшное, что может увидеть человек. И после всего этого он создал самого доброго пса в истории комиксов. Это не случайность. Это — выбор. Арналь мог создать кого угодно. Он создал того, кто учил доброте.

Геркулес появился годом позже — в 1950-м. Кот. Толстый, жадный, вечно голодный. Антипод Пифа. Драчливый, хитрый, с безошибочным чутьём на неприятности. Его визитная карточка — красный пластырь крест-накрест на щеке. Символ всех его поражений. И всех его побед.

Сначала они были врагами. Кот крадёт еду — пёс его раз облачает. Просто, смешно, по-детски. Но шли годы. И «злодей» стал другом. Сварливым, ненадёжным, но своим. Они — «лучшие враги». Ругаются. Дерутся. Не могут друг без друга. Как братья. Как староемarrried couple. Как мы с вами.



Когда это было.

Пиф и Геркулес выходили в Pif Gadget с первого номера — февраль 1969 года. И до закрытия журнала в 1993-м. Двадцать четыре года. Одна из немногих серий, которая публи-

ковалась всё время существования Pif Gadget. Они видели всё: смену логотипов, переход на цвет, кризис 90-х. Они были там. Всегда.

Дебютный номер — №1 (1969). Это не просто «первый выпуск». Это начало. С него всё пошло. С него всё началось.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Хосе Кабреро Арналь — создатель. Испанец. Республиканец. Узник Маутхаузена. Человек, который прошёл через ад — и создал самого доброго пса в истории. Он придумал Пифа в 1948, Геркулеса — в 1950. И это — его главное наследие.

Роже Мас — тот, кто подхватил серию после Арналя. Он расширил вселенную. Создал Пифу — щенка Пифа. Продолжил то, что начал учитель. Бережно. С уважением. С любовью.

Другие авторы: Луи Канс, Кармен Леви — единственная женщина, рисовавшая Пифа. Янник Ходбер, Франсуа Димбертон, Клод Онести, Франсуа Кортеджани. Каждый из них внёс что-то своё. Но дух остался. Дух Арналя. Дух доброты.

Художественная ценность.

Стиль Арналя — простой, округлый, яркий. Исследователи сравнивали его с ранней анимацией Уолта Диснея: мягкие линии, выразительные лица, динамичные позы. За этой простотой — высочайшее мастерство. Достаточно посмотреть на мимику Геркулеса: одним движением брови он передаёт голод, хитрость и полное отсутствие совести одновременно.

Арналь не рисовал «красиво». Он рисовал живо. Его персонажи дышат. Двигаются. Смотрят. Они — настоящие. Даже если один из них — пёс, а другой — кот.

Историческая ценность.

Пиф и Геркулес — свидетели эпохи. В ранних выпусках Арналь использовал Пифа как рупор социальной сатиры: голод, безработица, нехватка жилья. Всё это — в незамысловатых на первый взгляд сюжетах. Арналь не кричал. Он показывал. Через добрую улыбку. Через абсурд. Через то, что понятно и ребёнку, и взрослому.

Для советских читателей Пиф был первым знакомством с французским комиксом. В 1960–1970-х в Москве, в отделе зарубежных изданий, можно было купить журнал «Pif Gadget». А книги о Пифе с иллюстрациями Владимира Сутеева — «Приключения Пифа» (1958) и «Новые приключения Пифа» (1962) — стали для многих первым окном в мир, где живут говорящие собаки и хитрые коты. Это был мост между культурами. Мост, построенный на доброте.

Интригующая деталь.

Красный пластырь на щеке Геркулеса. Он есть всегда — с самого первого появления в 1949 году. Но никто не знает, откуда он взялся. Арналь никогда не объяснял его происхождение. Ни в одном комиксе нет истории о том, как Геркулес получил эту травму. Это самая настоящая загадка Pif Gadget, которая обсуждается фанатами уже более семидесяти лет.

Может, это просто деталь. Может, символ. Может, шрам от первой драки. Но мне нравится думать, что это — память. Память о том, что даже у самого наглого кота есть своя история. Своя боль. Своё прошлое.

Для коллекционера.

Номера с Пифом и Геркулесом — самые доступные для начинающих. Рядовые выпуски 1970–1980-х — 5–15 € в зависимости от состояния. Но ранние номера 1969–1970 (особенно №1) ценятся значительно выше — от 100 € и выше.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они — начало. Начало Pif Gadget. Начало целой вселенной. Начало детства, которое не заканчивается, пока мы помним.

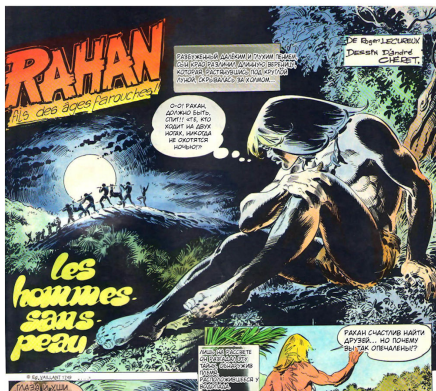
РАХАН. (RAHAN) .

О чём серия.

Есть герои, которые просто переживают приключения. А есть те, кто учит жить. Рахан — из вторых. Он не просто «первобытный охотник». Он — первый мыслитель каменного века. Первый, кто сказал: «Не верь на слово. Думай. Наблюдай. Проверяй».

Если Пиф и Геркулес — сердце журнала, то Рахан — его душа и разум. Самый амбициозный. Самый философский. Самый важный герой Pif Gadget. Он появился в первом номере — и оставался с журналом до самого конца. Двадцать четыре года. Он пережил смену логотипов, переход на цвет, кризис 90-х. И не изменил себе.

Рахан — «сын яростных веков». Он живёт в вымышленном палеолите, где люди («Те, кто ходит прямо») соседствуют с динозаврами и саблезубыми тиграми. Это не научная реконструкция — это романтическая фантазия. Но именно в этом её очарование. Рахан — не учебник. Рахан — миф. А мифы не стареют.



Сюжет и эволюция.

Рахан родился в семье, которую убили гораки — саблезубые тигры. Мальчика усыновил клан Голубой Горы, у подножия спящего вулкана. Его приёмный отец — Крао Мудрый — научил его щедрости, мужеству, упорству, верности и мудрости. Пяти качествам. Пяти когтям.

Однажды вулкан проснулся. Перед смертью Крао передал Рахану ожерелье из пяти когтей — по одному на каждое из пяти качеств. С тех пор Рахан носит его как символ своего предназначения. Как напоминание. Как присягу.

После гибели клана Рахан остался один. Он бродит по землям, встречается разные племена и учится. Он наблюдает за природой и превращает наблюдения в изобретения: ловушки, иглу с ушком, подъёмный механизм, рыболовный крючок. Он не просто выживает. Он создаёт. Он — первый

изобретатель.

Но главное оружие Рахана — не копье и не кулак. Это разум. Он свободный мыслитель, который борется с колдунами и шаманами, обманывающими соплеменников. Он разоблачает суеверия и освобождает людей от страха. Он говорит: «Не бойтесь. Думайте». И люди начинают думать.

Когда это было.

Рахан появился в первом номере Pif Gadget — 24 февраля 1969 года. И оставался там до закрытия журнала в 1993-м. Двадцать четыре года. Он видел всё: рождение журнала, золотую эру, закат. Он был свидетелем. И — участником.

Масштаб серии.

За время выхода в Pif Gadget (1969–1993) Рахан пережил более 160 приключений. Общий объём — более 3500 страниц. Он выходил каждую неделю, и многие читатели покупали журнал только ради него. Рахан был не просто серией. Он был причиной. Причиной купить журнал. Причиной ждать следующего номера. Причиной верить, что разум сильнее страха.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Сценарист — Роже Лекюрё. Он придумал мир, философию и диалоги. Именно Лекюрё превратил первобытного охотника в первого мыслителя каменного века. Он не боялся сложных тем: смерть, предательство, одиночество. Но всегда оставлял место для надежды. После его смерти в 1999 году дело отца продолжил сын — Жан-Франсуа Лекюрё.

Художник — Андре Шере. Он дал Рахану лицо: экспрессивное, суровое, с горящими глазами. Его стиль — кинематографичная динамика, контрастная штриховка и невероятная выразительность. Шере был перфекционистом. Он мог перерисовывать одну страницу по нескольку раз, добиваясь нужного ракурса. Небольшое количество номеров нарисовал также Ромеро — испанский иллюстратор, подключившийся в конце 1970-х.

Художественная ценность.

Рисунки Шере — это динамика в чистом виде. Рахан всегда вырывается за рамки кадра: он бежит, прыгает, сражается, и кажется, что он сейчас выскочит со страницы. Шере не просто рисовал — он оживлял. Его Рахан — не персонаж. Это человек. Со своими страхами. Сомнениями. Победами. И это делает его близким. Настоящим.

Историческая ценность.

Рахан — это энциклопедия первобытной жизни, пусть и фантастическая. Через его приключения читатели узнавали о выживании, охоте, ремёслах, социальных отношениях. Но главное — это уроки рационального мышления. Рахан учил не верить на слово, а думать, наблюдать и проверять.

Для советских читателей Рахан был первым знакомством с европейским интеллектуальным комиксом. Это был мост между культурами. Мост, построенный на разуме.

Интригующая деталь.

В сентябре 1977 года вышел номер Pif Gadget с обложкой,

на которой было написано: «La mort de Rahan» — «Смерть Рахана».

Тираж этого номера достиг миллиона экземпляров — рекорд для всего журнала.

Внутри Рахан не умер. Его одурманили, и он «воскрес» уже в следующем номере. Но миллион читателей купили этот выпуск, чтобы узнать, что случилось с их героем. Это была гениальная маркетинговая ловушка, которая сработала идеально. Но за ней стояло нечто большее: любовь. Миллион человек не купили бы журнал, если бы им было всё равно. Они купили, потому что Рахан был своим. Частью жизни. Частью детства.

Для коллекционера.

Номера с Раханом — одни из самых востребованных. Рядовые выпуски 1970-х — 5–20 €. Особенно ценятся ранние чёрно-белые (1969–1974) и №345 — первый цветной выпуск.

№443 (1977 год) с «La mort de Rahan» — абсолютный must-have. Если у вас есть этот номер — у вас есть часть истории Pif Gadget. Но настоящая ценность — не в деньгах. Она в том, что Рахан доказывает: комикс может быть умным. Философским. Настоящим. И дети это чувствуют. Всегда.

Но настоящая ценность этих журналов — в другом. В них живёт герой, который не боялся думать. Который шёл против стаи, против страха, против суеверий. Который учил не верить на слово — а проверять. Смотреть. Искать. И, мо-

жет быть, именно поэтому мы его так любим. Он — это мы. Только с копьём. И с пятью когтями. Которые — всегда. С ним. И с нами. Пока мы помним. Пока мы думаем. Пока мы — ищем.

ПИФу (Pifou).

О чём серия.

Был когда-то щенок, который вначале говорил только две фразы. «Glop! Glop!» — когда всё хорошо. «Pas gloup! Pas gloup!» — когда всё плохо. И этого оказалось достаточно, чтобы войти в историю.

Пифу — сын знаменитого пса Пифа. Он появился на свет в июле 1958 года на страницах журнала «Vaillant» (номер 685). Пиф представил его читателям «немного смущённо», как своего сына. Но никогда не упоминал имя матери — эта тайна так и осталась нераскрытой. Кто она? Где она? Почему Пиф молчит? Фанаты спорят до сих пор. Но ответа нет. Есть только щенок. И его две фразы.

Пифу — антропоморфный пёс, как и его отец: он ходит на двух лапах и умеет говорить. Но его главная особенность — крайне ограниченный словарный запас. Почти всё своё отношение к миру он выражает двумя фразами:

«Glop! Glop!» (Глоп! Глоп!) — одобрение, радость, согласие.

«Pas gloup! Pas gloup!» (Не глоп! Не глоп!) — неодобрение, огорчение, несогласие.

Этот контраст между многословным окружением и лаконичным щенком стал основой комического эффекта серии. Но не только комического. В этом было что-то мудрое. Что-

то честное. Мир сложен. А Пифу прост. И в этой простоте — правда.



Сюжет и эволюция.

Первоначально Пифу появлялся в историях своего отца, в знакомом окружении — с Тонтоном, Татой и Дуду. Но уже через несколько месяцев он «эмансипировался» и получил собственную жизнь. Щенок вырос. Стал самостоятельным. И мир открылся перед ним — большой, странный, непонятный.

В самостоятельных историях Пифу живёт под присмотром Брутоса — длинного, тощего бульдога, который постоянно поучает щенка, читает ему нотации и пытается воспитывать. Но Пифу не даёт себя в обиду: он быстро переворачивает ситуацию в свою пользу, и Брутос неизменно оказывается в дураках. Взрослый — проигрывает. Ребёнок — по-

беждает. Это было революционно. И это было смешно. Каждый раз.

Иногда Пифу удивляет окружающих — в редких случаях он раздражается целыми тирадами, чем повергает собеседников в шок. Это как если бы молчаливый друг вдруг заговорил стихами. Эффект — ошеломляющий.

Когда это было.

Пифу выходил в Pif Gadget с 1969 по 1987 год. Дебютный номер — №4 (1969). Серия получила собственные журналы — «Pifou Roche» (122 номера) и «Le Journal de Pifou». Это было признание. Настоящее. Не аванс.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Пифу — творение Роже Ма. После того как создатель Пифа, Хосе Кабреро Арналь, тяжело заболел, именно Ма взял на себя серию о Пифе и продолжил развивать вселенную. Он не пытался копировать Арналя. Он продолжил его. Бережно. С уважением. С любовью.

В 1967 году Ма оставил «Пифа» в журнале Vaillant, чтобы полностью сосредоточиться на Пифу, и одновременно создал для Pif Gadget новую серию — «Лео, особый зверь» (Léo bête à part).

В 1970-х годах для журнала «Pifou Roche» Пифу также рисовали Анри Дюфран и Андре Шварц — по сценариям Роже Ма. Каждый внёс что-то своё. Но дух остался. Дух Ма. Дух доброты.

Художественная ценность.

Стиль Роже Ма — округлый, мягкий, «детский». Пифу нарисован с большой круглой головой и маленькой мордочкой, что придаёт ему пропорции, близкие к пропорциям ребёнка. Это делает его визуально «младшим» — и по возрасту, и по восприятию. Ты смотришь на него — и понимаешь: это ребёнок. Со всеми его страхами. Радостями. Капризами.

Мастерство Ма проявляется в мимике и жестах. Даже не произнося длинных фраз, Пифу может выразить всё: радость, обиду, хитрость, торжество. Его «Glop!» может звучать по-разному — в зависимости от ситуации и выражения мордочки. Это высший пилотаж. Сказать всё — двумя словами. И быть понятым.

Историческая ценность.

Пифу — это символ целой эпохи в истории французского детского комикса. Он появился в 1958 году, когда «Vaillant» был ещё чёрно-белым, и дожил до 1987 года в Pif Gadget. Почти тридцать лет. Он видел всё: рождение журнала, золотую эру, закат. Он был свидетелем. И — участником.

У Пифу были свои собственные журналы:

«Pifou Roche» — 122 номера, вышедшие до 1980 года.

«Le Journal de Pifou» — ежемесячный журнал, появившийся в 1975 году.

«Pifou, le journal des 4 à 7 ans» — журнал для самых маленьких в 1980–90-х.

В 2005 году Пифу вернулся — он стал главным героем нового журнала «Glop Glop», адресованного детям 4–7 лет.

Он не умер. Он просто ждал. И вернулся. Потому что хорошее не стареет.

Интригующая деталь.

Фразы «Glop gllop!» и «Pas gllop! Pas gllop!» вышли далеко за пределы комикса и стали частью французской культуры. Это не просто «популярные фразы». Это — код. Пароль. По нему узнают своих.

С конца 1960-х годов, после событий Мая 68-го, во французских университетах и на демонстрациях иногда звучал политический лозунг:

«Pif, Pifou, Tonton, Tata, Hercule! Et gllop, pas gllop, c'est ça la dialectique!»

(«Пиф, Пифу, Тонтон, Тата, Геркулес! И глоп, па глоп — вот что такое диалектика!»).

Это была шутливая пародия на марксистскую диалектику — намёк на то, что некоторые политические группы сводят сложные философские вопросы к примитивному делению на «хорошо» и «плохо». То, что детская фраза из комикса стала инструментом политической сатиры, — уникальный случай в истории французской поп-культуры. Но это было логично. Потому что Пифу — это не просто щенок. Это — идея. Идея о том, что мир можно объяснить просто. Если не усложнять.

А в 2026 году Пифу вернулся в анимации — в рамках нового проекта «Pif & Hercule se mettent au vert», где герои обсуждают экологические проблемы. Щенок, который говорил «Glop», теперь говорит о спасении планеты. Время меняет-

ся. Пифу — остаётся.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Пифу оцениваются в 5–15 € в зависимости от состояния. У Пифу было три собственных журнала: «Pifou Poche» (122 номера), «Le Journal de Pifou» и «Pifou, le journal des 4 à 7 ans». Эти издания ценятся коллекционерами отдельно от Pif Gadget.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они доказывают: даже самый маленький герой может стать большим. Если у него есть что сказать. Даже если всего два слова.

ГАЙ-ЛЮРОН (Gai-Luron).

О чём серия.

Представьте себе пса, который решил, что он — волк. Не в шутку, не в ироничном смысле. Всерьёз. Он смотрит на себя в зеркало — и видит не собаку, а дикого зверя. Он пытается быть на луну — и получается жалкое тявканье. Он пытается охотиться — и возвращается с ободранным хвостом. Он пытается быть свирепым — и становится смешным.

Это Гай-Люрон. Самый абсурдный, самый нелепый и самый обаятельный герой Pif Gadget. Если Пиф и Геркулес — сердце журнала, а Рахан — его разум, то Гай-Люрон — его улыбка. Точнее, ухмылка. Кривая, горькая, но всё-таки — улыбка.

Он живёт в мире, где всё пошло не так. Его хозяин — вечно недовольный человек, который не понимает, чего хочет его пёс. Другие собаки — обычные, глупые, довольные жизнью. Коты — хитрые, наглые, всегда готовые подставить. И посреди этого хаоса — Гай-Люрон. Философ. Мечтатель. Бунтарь. Одинокий в своём стремлении быть кем-то большим, чем он есть.

появилась ещё в 1964 году.

Готлиб рисовал серию до 1972 года. Потом эстафету принял Анри Дюфран (Henri Dufranne), который продолжал рисовать Гай-Люрона до 1980-х годов. Но «золотой век» — это первые три года. Время Готлиба.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Марсель Готлиб. Одно имя — и уже достаточно. Один из величайших французских комиксистов XX века. Человек, который вместе с Мандрыкой и Бретешером основал «L'Écho des savanes» — журнал, изменивший французский комикс навсегда.

Но до этого был Гай-Люрон. И это важно: Готлиб начинал как автор детского комикса. И он привнёс в детский комикс то, чего там никогда не было — взрослую иронию, сюрреализм, ломку четвёртой стены.

Гай-Люрон впервые появился 12 июля 1964 года в журнале «Vaillant» — ещё до того, как тот стал Pif Gadget. Изначально он был второстепенным персонажем в серии «Nanar, Jujube et Piette». Но настолько полюбился читателям, что серия была переименована сначала в «Jujube et Gai-Luron» (1965), затем просто в «Gai-Luron» (1967), а в 1969 году, с рождением Pif Gadget, — в «Gai-Luron ou la joie de vivre» («Гай-Люрон, или Радость жизни»). Название с двойным дном: «радость жизни» у пса, который постоянно терпит поражение.

Художественная ценность.

Стиль Готлиба — это не «рисунок». Это язык. Ломаная, экспрессивная линия. Крупные планы морды Гай-Люрона — с выражением вечной неудовлетворённости и надежды одновременно. Сюрреалистичные фоны, которые не имеют никакого отношения к сюжету, но создают атмосферу абсурда.

Готлиб не рисовал «красиво». Он рисовал «точно». Каждая линия — на своём месте. Каждый кадр — работает. Его стиль узнаётся с первого взгляда — и не спутается ни с чем.

А главное — ломание четвёртой стены. Гай-Люрон обращается к читателю напрямую. Комментирует сюжет. Ругает автора за плохие шутки. Это был революционный приём для детского комикса 1960-х. Готлиб разрушал иллюзию, показывая, что комикс — искусственный конструкт. И это делало Гай-Люрона ещё смешнее.

Историческая ценность.

Гай-Люрон выходил в Pif Gadget почти два десятилетия — с 1969 по 1980-е годы. Он пережил смену логотипов, форматов, редакторов. Он видел, как журнал меняется — и оставался неизменным.

После того как Готлиб оставил серию в 1972 году, эстафету принял Анри Дюфран. Он продолжал рисовать Гай-Люрона вплоть до 1980-х годов. Но это была уже другая серия — без готлибовской остроты, без сюрреализма, без четвёртой стены.

Интересно, что сам Готлиб не исчез из вселенной Pif. Он появлялся в гэггах Гай-Люрона как карикатурный персонаж

— редактор журнала, который постоянно получает от Гай-Люрона тумачи и насмешки. Автор стал персонажем собственного комикса. Это ли не высшая форма ломки четвертой стены?

Интригующая деталь.

Гай-Люрон — один из немногих персонажей Pif Gadget, который напрямую общался с читателями. Он мог остановиться посреди сюжета, посмотреть в «камеру» и сказать: «Ну и сценарий мне достался... Вы это серьёзно?»

И это было не просто приёмом. Это было приглашением. Готлиб говорил читателю: «Ты не просто смотришь. Ты — часть этого. Ты — мой соучастник».

А ещё Гай-Люрон — единственный пёс в Pif Gadget, у которого была собачка-девочка, в которую он был влюблён. Ради неё он был готов на всё: совершать подвиги, менять себя, доказывать, что он не такой, как все. Но чем больше он старался, тем смешнее выглядел. Эта линия делала абсурдного героя неожиданно трогательным. Под маской циника — ранимое сердце. Под ухмылкой — тоска по любви.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Гай-Люроном оцениваются в 5–20 € в зависимости от состояния. Особенно ценятся ранние выпуски 1969–1972 годов — времени, когда серию рисовал сам Марсель Готлиб. Оригинальные страницы Готлиба крайне редки и продаются на аукционах за тысячи евро.

Это не просто комикс. Это часть истории французского

андеграунда. Готлиб ушёл из Pif Gadget — но Гай-Люрон остался. Как напоминание о том, что даже в детском журнале может быть место для настоящего искусства.

ПЛАСИД и МЮЗО (Placid et Muzo).

О чём серия.

Есть дуэты, которые невозможно представить друг без друга. Дон Кихот и Санчо Панса. Шерлок Холмс и доктор Ватсон. И есть Пласид и Мюзоз — медведь и лис, которые старше Пифа, старше самого Pif Gadget и, кажется, старше всех нас.

Пласид — медведь. Большой, неуклюжий, добродушный. Его имя происходит от французского *placide* — «спокойный», «невозмутимый». И это идеально его описывает. Что бы ни случилось — катастрофа, погоня, предательство друга — Пласид остаётся самым собой. Он не унывает. Он не злится. Он просто живёт.

Мюзоз — лис. Маленький, хитрый, изворотливый. Он всегда придумывает планы. Всегда. И эти планы всегда заканчиваются катастрофой. Для Пласида. Но Мюзоз не злой. Он — озорной. Разница огромна: злой хочет навредить, озорной — просто не может иначе. Мюзоз — это ребёнок, который дорвался до спичек. Он не хочет пожара. Он просто хочет посмотреть, что будет.

Их дуэт — классическая комическая пара. Большой и маленький. Простодушный и хитрый. Спокойный и суетливый. Это работает всегда — и работало почти полвека.

послевоенной Франции, в журнале «Vaillant». В том же году, когда родился сам «Vaillant».

Они пережили всё: рождение Pif Gadget, смену логотипов, переход на цвет, кризис 1990-х. Они оставались в журнале до самого конца.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Пласид и Мюзоз — творение Хосе Кабреро Арналя. Того самого человека, который придумал Пифа и Геркулеса. Арналь создал их для журнала «Vaillant» в 1946 году — ещё до Пифа. Это делает Пласида и Мюзоз не просто героями, а первопроходцами. Они — начало вселенной, которая позже станет Pif Gadget.

Первоначально персонажей было трое. К медведю и лису присоединялся кролик по имени Пласид. Да-да, изначально Пласид был кроликом. Но в 1950-х кролик исчез — а имя перешло к медведю. Так родился дуэт, который мы знаем.

Арналь был не просто художником. Он был испанцем, воевавшим на стороне республиканцев, бежавшим во Францию, прошедшим концлагерь Маутхаузен. И после всего этого он создал самого доброго пса в истории комиксов — Пифа. И самых обаятельных неудачников — Пласида и Мюзоз.

Художественная ценность.

Стиль Арналя — округлый, мягкий, «плюшевый». Пласид и Мюзоз выглядят как игрушки, которые ожили. Их морды — гипертрофированно выразительные: у Пласида — вечное выражение лёгкого удивления, у Мюзоз — хитрый при-

шур.

Серия держится на визуальных гэгах. Здесь мало длинных диалогов — всё понятно из поз, мимики и ситуаций. Это делает комикс интернациональным: его понимают без перевода. Ребёнок в СССР, который не знал французского, смеялся над Пласидом и Мюзом так же, как ребёнок во Франции. Потому что юмор — универсален. А жадность, наивность и хитрость — тем более.

Историческая ценность.

Пласид и Мюз — это живая история французского детского комикса. Они старше Пифа, старше Pif Gadget, старше многих своих читателей. Они пережили смену эпох: от послевоенной Франции до конца XX века.

В Pif Gadget серия выходила с первого номера и оставалась там до 1990-х годов. За это время сменилось несколько поколений художников и сценаристов. Но Пласид и Мюз оставались неизменными. Они не старели. Они не менялись. Они просто были — как солнце, как небо, как детство.

Интригующая деталь.

Пласид и Мюз пережили своего создателя. Хосе Кабреро Арналь умер в 1982 году, но серия продолжала выходить. Его дело продолжили другие авторы, которые бережно сохраняли стиль и дух оригинала. Это редчайший случай в истории комиксов: персонажи оказались больше, чем их автор.

А ещё Пласид и Мюз — единственные персонажи Pif Gadget, у которых есть собственный журнал, выходивший

параллельно с PIF. Он назывался «Placid et Muzo Roche» и был карманным изданием для самых маленьких читателей. Это признание их статуса: они были не просто героями. Они были брендом.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Пласидом и Мюзо оцениваются в 5–15 € в зависимости от состояния. Серия старше Пифа — она появилась в 1946 году. Ранние выпуски Pif Gadget (1969–1972) с этими героями ценятся выше — как часть раннего периода журнала.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они доказывают: доброта и наивность могут жить десятилетиями. И не стареть.

Была когда-то игра, в которую играли все французские дети — и многие советские тоже. Игра, где нужно было не просто читать, а думать. Смотреть. Замечать. И — разгадывать.

ЗАГАДКИ ЛУДО (Les Enquêtes de Ludo).

О чём серия.

«Загадки Лудо» — это не комикс в привычном смысле. Это детектив, в котором ты — напарник сыщика. Ты видишь преступление. Ты опрашиваешь свидетелей вместе с Лудо. Ты смотришь на подозреваемых. И в последнем кадре Лудо говорит: «Преступник — ...» — называет имя. А ты сидишь и не понимаешь: почему? Где он это увидел? Что он заметил, а я — нет?

Ответ напечатан вверх ногами внизу страницы. Ты переворачиваешь журнал. Читаешь. И — либо хлопаешь себя по лбу: «Ну конечно!», либо злишься: «Как я это пропустил?» А потом ищешь следующий номер. Потому что не можешь остановиться.

Каждая история занимала одну-две страницы. Сюжет — по чёткой схеме: преступление, опрос свидетелей, подозреваемые, разоблачение. Но за этой схемой — бездна изобретательности. Уликой могло быть всё: форма пуговицы, направление тени, пятно на скатерти, неправильно названное время. Ты должен был видеть. Не просто смотреть — видеть.

Лудо — частный детектив. Его визитная карточка — клетчатая кепка и плащ. Он не путешествует во времени, не сра-

приняла серия «Загадки Тима» (Les Énigmes de Tim) — с №682 (1982). Но Тим так и не стал Лудо. Он был другим. Проще. Может быть, поэтому «Загадки Тима» продержались дольше — до самого закрытия журнала в 1993 году. Но это уже другая история.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Лудо — творение Марка Моаллика. Французский иллюстратор, выпускник Школы декоративных искусств в Париже, начинавший ещё в 1920-х годах. Он был одним из основателей журнала «Pilote» — того самого, где родились «Астерикс» и «Лейтенант Блуберри». И там же он создал серию «Les Enquêtes de l'Inspecteur Robillard» (1959) — предшественницу Лудо.

Моаллик знал, что делал. Он не просто рисовал загадки — он конструировал их. Каждая деталь на рисунке имела значение. Каждый кадр был продуман. Он не оставлял ничего на волю случая.

В Pif Gadget Моаллик работал с Анри Креспи — сценаристом, который с 1970 года стал основным автором загадок. Креспи придумывал преступления, улики, логические цепочки. А Моаллик — рисовал их так, чтобы читатель мог разгадать. Это был настоящий тандем. Два человека, которые создали школу детективной игры.

Художественная ценность.

Стиль Моаллика — элегантный, изысканный, «ретро-детективный». Он умел передать атмосферу нуара: тёмные

улицы, загадочные силуэты, напряжённые взгляды. Но главное — детали. Каждая деталь — улика. Читатель должен был всматриваться в рисунок, а не просто пробежать глазами. Моаллик заставлял смотреть.

Он не рисовал «красиво». Он рисовал честно. Если на столе лежала газета — её можно было прочитать. Если на стене висели часы — они показывали время. Если у подозреваемого был шарф — его цвет имел значение. Всё было взаимосвязано. Всё работало.

Это делало «Загадки Лудо» не просто комиксом. Это была гимнастика для ума. В лёгкой, игровой форме. Ты не зубрил логику — ты играл в неё. И не замечал, как учишься думать.

Историческая ценность.

«Загадки Лудо» — это интерактивный комикс, который на десятилетия опередил своё время. Идея «игры внутри истории» не была новой. Но Моаллик и Креспи довели её до совершенства. Они создали систему. Читатель знал, чего ожидать. И всё равно попадался. Каждый раз.

Лудо стал первым детективом-игрой для целого поколения французских — и советских — детей. Он учил логике, вниманию к деталям, дедукции. Это была гимнастика для ума в лёгкой, игровой форме. И это работало. Дети, которые разгадывали загадки Лудо, потом становились взрослыми, которые умели видеть. Замечать. Думать.

Успех был настолько велик, что издательство выпускало отдельные журналы. «Ludo» — ежеквартальный. «Le Journal

de Ludo» — ежемесячный. Лудо стал брендом. А с 2005 года издательство Éditions du Taupinambour начало выпускать альбомы со старыми выпусками. В 2011 году вышло четыре сборника. Лудо вернулся. Потому что хорошее не стареет.

Интригующая деталь.

Ответы на загадки Лудо печатались вверх ногами. Это была гениальная уловка: читатель не мог случайно увидеть разгадку, пока сам не решит задачу. Но был и второй уровень. Некоторые загадки были настолько сложными, что читатели писали в редакцию, прося подсказку. И редакция отвечала — в следующих выпусках, в рубрике писем. Это был диалог. Настоящий. Живой.

А ещё Лудо — единственный герой Pif Gadget, который дожил до 2000-х в новых переизданиях. Альбомы с его загадками выходят до сих пор. Это живая классика, которая не устарела. Потому что логика не стареет. Внимание не стареет. Умение думать — не стареет.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с «Загадками Лудо» оцениваются в 5–20 € в зависимости от состояния. Особенно ценятся ранние выпуски 1969–1972 годов — с ответами вверх ногами.

С 2005 года выходят альбомы с переизданиями, но оригинальные журналы остаются востребованными. Потому что оригинал — это оригинал. Это бумага, которую держал в руках ребёнок 1969 года. Это чернила, которые он видел. Это игра, в которую он играл. И которую теперь играешь ты.

КОРТО МАЛЬТЕЗЕ (Corto Maltese).

О чём серия.

Есть герои, которые рождаются для приключений. Есть герои, которые рождаются для битв. А есть Корто Мальтезе. Он родился для того, чтобы смотреть. Наблюдать. Быть свидетелем. Он не спасает мир. Не борется со злом. Не ищет сокровищ. Он просто идёт — по морям, по городам, по эпохам. И мир раскрывается перед ним, как старая карта.

Корто — моряк. Авантюрист. «Джентльмен удачи». Он оказывается в эпицентре исторических событий — революций, войн, переворотов — но не принимает чью-то сторону. Он свободен. И эта свобода — его главное богатство. Не деньги. Не слава. Свобода.

Если Рахан — философ каменного века, который учил думать, то Корто — философ века двадцатого, который учил видеть. Он не говорит читателю, что хорошо, а что плохо. Он показывает мир. А ты решаешь сам.

Он родился в 1887 году на Мальте — от британского моряка и испанской цыганки. Отсюда его имя: Корто — «короткий», Мальтезе — «мальтиец». Он вырос в портовых городах, среди контрабандистов и революционеров, шлюх и поэтов. Он знал и тех, и других. И не считал никого выше или

Он курит сигары. Он носит серьгу в левом ухе. У него есть шрам на щеке — след от пули, которую он получил в юности. Он молчалив. Он ироничен. Он одинок. И в этом одиночестве — его сила. Потому что тот, кто ни к чему не привязан, может идти куда угодно. И видеть то, что другие не замечают.



Приключения Корто Мальтезе выходили в Pif Gadget с 1970 по 1973 год. Дебютный номер — 58 (1970). Всего было опубликовано несколько коротких историй.

Интересный факт: успех пришёл не сразу. Юные читатели Pif Gadget, привыкшие к более простым и динамичным сериям, были сбиты с толку «взрослым» тоном историй

Пратта. Корто был слишком сложным для детского журнала. Слишком медленным. Слишком тихим. Именно поэтому редакция в итоге отказалась от серии — слишком уж она выбивалась из общего ряда.

Но это не было поражением. Это было опережение. Дети 1970-х не поняли Корто. Их дети — поняли. И их внуки — тоже.

Какие именно истории выходили в PIF? Это были короткие завершённые рассказы — Пратт не стал создавать для PIF отдельную серию. Он просто позволил журналу публиковать свои уже существующие истории — те самые, что выходили в Италии и Франции. Точные названия этих историй в доступных источниках не сохранились, но сам факт публикации подтверждён. Это было смелое решение: Pif Gadget, детский журнал, печатал комикс, который не был детским.

И — да, это было впервые. Корто появился на страницах PIF не как «адаптация для детей», а как оригинал. Без упрощений. Без сглаживания. Таким, каким его создал Пратт. Именно поэтому серия не прижилась. И именно поэтому она осталась в истории.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Корто Мальтезе — творение Уго Пратта. Итальянского художника и сценариста, которого называют «отцом графического романа». Пратт придумал Корто в 1967 году для итальянского журнала «Sgt. Kirk». Но настоящая слава пришла к нему во Франции.

Пратт родился в 1927 году в Римини. Его отец был фашистом, но сам Уго вырос антифашистом. Он путешествовал по миру — Аргентина, Бразилия, Англия, Франция. Он работал в самых разных жанрах: от вестернов до эротики. Но главное дело его жизни — Корто. Моряк. Свидетель. Философ.

Главный редактор Pif Gadget попросил Пратта, тогда ещё малоизвестного франкоязычной публике, создать серию коротких историй о его персонаже. Так Корто попал на страницы PIF. Это был смелый шаг — для журнала, для Пратта, для читателей.

Пратт не стал адаптировать Корто для детей. Не стал упрощать. Не стал объяснять. Он просто продолжил рассказывать свои истории — такие же сложные, взрослые и многослойные. И это была революция: детский журнал напечатал комикс, который не пытался быть детским.

Сам Пратт говорил, что не рисует комиксы для детей. Он рисовал для себя. А дети — они просто читают. Это не высокомерие. Это честность. И это — ключ к пониманию Корто.

Художественная ценность.

Стиль Пратта — это акварельная текучесть даже в чёрно-белом исполнении. Мягкая линия, минимум штриховки, воздух и свет в каждом кадре. Он не перегружает страницу деталями — рисует ровно столько, сколько нужно, чтобы передать настроение.

Раскадровка Пратта кинематографична. Длинные планы.

Паузы. Взгляды. Он мыслил как режиссёр, а не как иллюстратор. Его страницы дышат. В них есть тишина. А тишина — это самое сложное в комиксе.

Пратт не рисовал «красиво». Он рисовал точно. Каждый кадр — на своём месте. Каждая линия — работает. Его стиль узнаётся с первого взгляда — и не спутается ни с чем.

Особенность Пратта — цвет. Точнее, его отсутствие в PIF. В Pif Gadget Корто выходил в чёрно-белом варианте. И это делало его ещё более «взрослым». Цвет — это эмоция. Чёрно-белое — это мысль. Пратт рисовал мысль. И потому его Корто — не «приключение». Это размышление. Которое — длится. Которое — живёт. Которое — остаётся.

Историческая ценность.

Корто Мальтезе — это энциклопедия XX века. Через его приключения Пратт рассказывает о реальных событиях: Первой мировой войне, революциях, колониальных конфликтах, рождении новых государств. Корто встречает настоящих исторических персонажей — писателей, революционеров, авантюристов. Он пьёт с ними. Говорит. Молчит. И — наблюдает.

Для Pif Gadget публикация Корто была смелым экспериментом. Журнал, ориентированный на детей, напечатал серию, которая опередила своё время. И хотя массовый читатель её не принял, историки и коллекционеры оценили её по достоинству. Корто не вписывался в PIF. И именно поэтому он остался в истории.

Влияние Пратта на мировой комикс невозможно переоценить. Он первым доказал, что комикс может быть литературой. Что рисунок может быть поэзией. Что история может быть философией. До Пратта комикс был «развлечением». После Пратта — «искусством». И то, что его Кортто появился на страницах Pif Gadget — пусть ненадолго — делает честь журналу. Потому что PIF не боялся экспериментировать. Не боялся быть разным. Не боялся — быть.

Интригующая деталь.

Кортто Мальтезе — единственный герой Pif Gadget, который не был создан для этого журнала. Он родился в Италии в 1967 году, за два года до появления PIF. Пратт придумал его для взрослой аудитории. И когда редакция Pif Gadget попросила его адаптировать персонажа для детей, Пратт не стал этого делать.

Он просто продолжил рассказывать свои истории — такие же сложные, взрослые и многослойные. И это была революция: детский журнал напечатал комикс, который не пытался быть детским. Кортто не вписывался в PIF. И именно поэтому он остался в истории.

А ещё — Кортто был одним из немногих героев Pif Gadget, который не был «правильным». Он не спасал мир. Не побеждал злодеев. Он просто жил — со своими привычками, со своими слабостями, со своей свободой. Для детского журнала 1970-х это было почти немыслимо. Но PIF — не «детский журнал». PIF — журнал для всех. Который не боялся пока-

зывать жизнь такой, какая она есть.

Для коллекционера.

Корто Мальтезе публиковался в Pif Gadget с 1970 по 1973 год (начиная с 58). Это первоисточник — именно в журнале истории Пратта выходили впервые.

Отдельные номера Pif Gadget с приключениями Корто оцениваются в 5–30 Евро — в зависимости от состояния и наличия гаджета. Это доступный сегмент для начинающих коллекционеров.

В PIF серия не переиздавалась после 1973 года. Однако в России в последние годы вышло цветное издание «Баллады солёного моря» — одной из самых известных историй Пратта о Корто. Это значит, что интерес к нему жив и спустя десятилетия. А оригинальные журнальные выпуски PIF — единственный способ увидеть Корто в том виде, в каком его читали в 1970-х: чёрно-белым, медленным, тихим.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они доказывают: даже герой, который не вписался, может остаться в истории. Корто не спасал мир. Не побеждал злодеев. Он просто смотрел. И этого оказалось достаточно, чтобы мы смотрели вместе с ним. Он — это мы. Только с сигарой. И с морем. Которое — всегда. Внутри. Независимо от того, где мы. И кто мы. И — когда.

ДОКТОР ЖЮСТИС (Docteur Justice).

О чём серия.

Каждый выпуск начинается одинаково. Самолёт садится. Трап опускается. И человек в плаще сходит на землю где-то на краю света. Он говорит одну и ту же фразу — как заклинание, как пароль, как молитву:

«Меня зовут Жюстис. Доктор Бенджамин Жюстис. Врач, прикрепленный к Всемирной организации здравоохранения. Своего рода летающий доктор. Подписан на международные авиалинии».

Он не супергерой. У него нет плаща, который летает. Нет лазеров из глаз. Нет магического молота. У него есть руки, голова и принципы. И этого достаточно.

Доктор Жюстис — мастер боевых искусств. Дзюдо. Карате. Джиу-джитсу. Его учитель, мастер Хиамури, появляется в историях как флешбэк — совсем как в сериале «Кунг-фу». Учитель, который научил его главному: «Истинное мужество — делать то, что справедливо».

Он приземляется в аэропорту. Выходит в город. И начинается приключение. Наркоторговцы. Торговцы людьми. Эпидемии. Войны. Он не ищет драки. Но если драка находит его — он не отступает.



Когда это было.

Доктор Жюсти́с вышел в Pif Gadget 19 июня 1970 года — в №69. И оставался там двадцать лет. До 1990 года. Более 120 эпизодов. Одна из самых долгоиграющих серий в истории журнала.

Он пережил смену логотипов. Переход на цвет. Кризис 1980-х. Он видел, как журнал меняется — и оставался неизменным. Потому что Доктор Жюсти́с — это не просто персонаж. Это принцип. А принципы не меняются.

Серия стала настолько популярной, что получила собственный журнал — «Docteur Justice» (коллекция «Sélection Pif-Gadget»). Вышло 22 номера с апреля 1973 по сентябрь 1977 года. Это было признание. Настоящее. Не аванс.

А в 1976 году во Франции сняли художественный фильм

о Докторе Жюстисе. Главную роль сыграл американский актёр Джон Филлип Лоу. Режиссёром выступил Кристиан-Жак. Увы, фильм получил смешанные отзывы: фанаты жаловались, что из персонажа убрали самое главное — его мудрость, человечность и упоминания о мастере Хиамури. Фильм был. Но духа — не было. И это чувствовали все.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Доктор Жюстис родился из случайной встречи. Сценарист Жан Оливье как-то познакомился в Женеве с врачом ВОЗ — человеком «не совсем обычным». И понял: вот герой нового времени. Не журналист. Не детектив. Врач-идеалист с кулаками.

Оливье был не просто сценаристом. Он был архитектором. Человек, который создал Рагнара-викинга, Чёрного Волка, Когана, Робин Гуда. Он работал в журнале с 1946 года. Был главным редактором. И он знал, что делает. Доктор Жюстис — это его личный проект. Не «серийная работа». Не «заполнение полосы». Это была его философия, его вера в то, что сила должна быть на стороне справедливости.

Художником стал Рафаэль Карло Марчелло — итальянский иллюстратор, который придал герою черты Алена Делона. Это было гениальное решение. Доктор Жюстис не просто «красивый». Он — обаятельный. Опасный. Притягательный. Такой, каким был Ален Делон в своих лучших ролях.

Художественная ценность.

Рисунки Марчелло — динамичные, кинематографичные,

детализированные. Он умел передать и напряжение схватки, и тишину экзотических пейзажей. Его стиль называют предвестником манги — настолько современно и выразительно он выглядел уже в 1970-х.

Каждая история начиналась с прилёта в новую страну. Читатель вместе с Жюстисом попадал в Египет, Индию, Венецию, Эфиопию, Рио, Париж — и это было путешествие по миру, не вставая с дивана. Ты не просто читал. Ты был там. Чувствовал жару. Слышал шум базара. Видел лица. Марчелло рисовал мир честно. Без экзотики ради экзотики. Без упрощений.

Историческая ценность.

Доктор Жюстис — это «серия-географ». Исследователи отмечают, что через его приключения юные читатели Pif Gadget открывали для себя мир: политические конфликты, эпидемии, социальные проблемы, экзотические культуры.

Он боролся с торговцами людьми, наркоторговцами, фальшивомонетчиками, работорговцами. И делал это без оружия — только ум, тело и принципы. Он не стрелял. Он убеждал. Не убивал. Обезвреживал. Это была другая философия. Не «супергерой спасает мир», а «человек делает то, что должен».

Интригующая деталь.

В январе 1979 года вышел эпизод, в котором Доктор Жюстис столкнулся с эпидемией неизвестного вируса. Симптомы: высокая температура, паника, нехватка вакцин, закры-

тые школы, отменённый транспорт.

Спустя сорок лет этот выпуск стал вирусным в интернете. Читатели заметили пугающее сходство с пандемией COVID-19 — вплоть до деталей. Французские издания написали об этом статью под заголовком: «В 1979 году Доктор Жюстис уже сражался с коронавирусом».

Это самый знаменитый «пророческий» выпуск Pif Gadget. И напоминание о том, что хороший сценарий иногда опережает реальность. Жан Оливье не был пророком. Он был внимательным. Он смотрел на мир. И записывал то, что видел.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Доктором Жюстисом оцениваются в 5–25 € в зависимости от состояния. Особенно ценятся ранние выпуски 1970–1973 годов. Доктор Жюстис получил собственный журнал — «Docteur Justice» (22 номера, 1973–1977), который ценится коллекционерами отдельно.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они доказывают: герой может быть добрым и сильным одновременно. Без суперсилы. Без магии. Просто — человеком.

Зал 2. Приключения и история.

ЩЕРБАТЫЙ (Le Grêlé 7/13).

О чём серия.

Была в Pif Gadget серия, которую дети не полюбили. Не потому что она плохая. А потому что она слишком честная. Она называлась «Щербатый 7/13». И это самая серьёзная, самая мрачная и самая недооценённая серия за всю историю журнала.

Здесь нет шуток. Нет абсурда. Нет фантастики. Нет супергероев в плащах. Только оккупированная Франция. Нацисты. Сопротивление. И мальчик, у которого на левой щеке семь веснушек, а на правой — тринадцать.

Его зовут Жан-Пьер Гаврош. Он из квартала Менильмонтан. Ему нет восемнадцати. И он уже в Сопротивлении. Не потому что он герой. А потому что иначе нельзя. Потому что кто-то должен. Потому что если не он — то кто?

Прозвище «Щербатый 7/13» дали ему сами немцы. За веснушки. За то, что его лицо невозможно забыть. Это стало его знаком. Его эмблемой. Его легендой.

Его верный друг и соратник — «Отшельник» (l'Ermite), бывший браконьер, который знает лес как свои пять пальцев. Человек, который жил вне закона — и теперь использует это

умение против оккупантов. А главный враг — полковник СС фон Хартц. Воплощение нацистской жестокости. Не карикатурный злодей. Реальный. Опасный. Умный.



Когда это было.

Щербатый появился в 1966 году в журнале «Vaillant» (с №1078). В Pif Gadget Щербатый выходил с 1969 по 1971 год. Дебютный номер — №3 (март 1969). Последний эпизод «Les derniers combats» («Последние бои») вышел в №118 Pif Gadget.

Два года в PIF. Всего два года. А потом — тишина.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Серия создана выдающимися авторами.

Сценарист — Роже Лекюрё. Тот самый человек, который создал Рахана. И это не случайность. Лекюрё понимал, что

такое война, что такое сопротивление, что такое цена свободы. Он не писал «приключения». Он писал память. Свою. Нашу. Общую.

Художники — Люсьен Нортье и Кристиан Гати. Нортье рисовал серию с самого начала. Гати присоединился позже. И вот что важно: Нортье сам был участником Сопротивления и маки. Он знал, о чём рисует. Не по книгам. Не по фильмам. По себе. Это придаёт серии достоверность, которую не купишь ни за какие деньги. Это не фантазия сценариста. Это боль человека, который видел всё своими глазами.

Художественная ценность.

Стиль Нортье и Гати — это реализм без прикрас. Оккупированная Франция: серые улицы, разрушенные дома, лица, уставшие от страха. Немцы — не карикатурные злодеи, а реальные, опасные враги. Сопротивленцы — не супергерои, а люди, которые рискуют жизнью каждый день. Люди, которые боятся. И всё равно идут.

Исследователи отмечают, что серия вписывается в «резистанциалистский миф» — послевоенную французскую концепцию, которая героизировала Сопротивление и минимизировала коллаборационизм. Это делает Щербатого не просто комиксом, а документом эпохи. Отражением того, как Франция хотела помнить войну. И того, как она хотела забыть то, что помнить не хотелось.

Историческая ценность.

Щербатый — это память о войне, рассказанная для детей.

Серия показывала реальные методы борьбы Соппротивления: диверсии, засады, подпольные типографии, побеги. Она учила ненавидеть нацизм — но не немцев как народ. Она говорила о мужестве — но не романтизировала смерть.

И, что важно, Нортье сам прошёл через это. Его опыт дышит со страниц. Это не «историческая реконструкция». Это — свидетельство.

Интригующая деталь.

Щербатый — единственная серия Pif Gadget, которая получила собственный журнал... и провалилась.

В 1973 году главный редактор Ришар Медиони попытался возродить серию. Он выпустил отдельный ежеквартальный журнал «Le Grêlé 7/13» с интервью Лекюрё и оригинальной обложкой (Щербатый в прыжке, с гранатой, на фоне взрыва).

Идея была смелой: если журнал выстрелит, вернуть Щербатого в Pif Gadget.

Но журнал провалился. Первый номер стал последним. Серия исчезла из Pif Gadget навсегда.

Сам Лекюрё говорил об этом с горечью:

«Как ни странно, Щербатый никогда не пользовался большим успехом. Для меня это настоящая загадка — тема, сценарий и рисунок были замечательного качества. (...) Но эта серия мне так нравится, что в 1973 году я решил дать ей вторую жизнь, создав её собственный ежеквартальник. И с задней мыслью: возродить Щербатого в Pif Gadget в случае успеха, чего, увы, не случилось!»

Это самая грустная история в Pif Gadget. Серия, которая заслуживала большего, — не нашла своего читателя. Время изменилось. Дети 1970-х хотели приключений и фантастики, а не окопной правды. Они хотели мечтать — а Щербатый заставлял помнить. И они выбрали мечту. Их можно понять. Но от этого не легче.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Щербатым оцениваются в 5–25 € в зависимости от состояния. В 1973 году главный редактор Ришар Медиони попытался возродить серию — выпустил отдельный журнал «Le Grêlé 7/13». Он провалился, и единственный номер стал редким коллекционным экземпляром.

Но настоящая ценность этих журналов — не в деньгах. Она в том, что они доказывают: даже самая честная серия может остаться незамеченной. И это — не её вина. Это — наша. Потому что мы не всегда готовы смотреть правде в глаза. Особенно когда нам десять лет. И особенно когда правда — это война.

БОБ МАЛЛАРД и ПУЧОН (Bob Mallard et Puchon).

О чём серия.

Был когда-то лётчик, который мог бы стать легендой. Но не стал. Его звали Боб Маллард. Он летал на всём, что летает. Испытывал прототипы. Перевозил грузы. Ввязывался в драки. Спасал людей. И всегда — с улыбкой. С сигаретой в углу рта. С верным напарником Пучоном за спиной.

Боб Маллард — не военный. Он не принадлежит ни к какой армии. Не подчиняется ничьей иерархии. Его «профессия» — высший пилотаж, испытание прототипов и грузовые перевозки для разных компаний. Он — свободный. И это делает его похожим на тех, кто хотел бы быть свободным.

Вместе с Пучоном он путешествует по всему миру — от Антарктики до Пацифики, от Азии до Южной Америки — и постоянно оказывается втянутым в борьбу против международных трестов, злодеев и «тёмных личностей». Он не ищет приключений. Они находят его. Потому что такова жизнь лётчика. А может, потому что такова жизнь героя.

Боб Маллард — высокий блондин с «чистым и твёрдым» характером. Типичный герой послевоенной эпохи. Пучон — его верный, чуть более комичный компаньон. Сначала он был блондином. Но позже стал брюнетом с усами — видимо,

чтобы отличать его от Малларда. Мелочь. Но в этой мелочи — вся суть. Даже внешность героя может измениться. А дух — остаётся.



Когда это было.

Боб Маллард дебютировал в «Vaillant». В Pif Gadget серия выходила в 1969 году. Дебютный номер — №3 (март 1969). Затем отдельные эпизоды появлялись в 1973–1974 годах. Но это была уже не серия. Это были вспышки. Отголоски. Эхо.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

Серия прошла через несколько творческих команд. И каждая оставила свой след.

Создатели (1946–1957): Реми Бурле — рисунок, Анри

Бурденс — сценарий. Они придумали героя. Дали ему имя. Отправили в небо.

Вторая команда (1957–1962): Франсиско Идальго, подписывавшийся псевдонимом Ив Руа — рисунок, Жан Сани (Jean Sanitas) — сценарий. Они продолжили. Добавили технических деталей. Сделали серию более «взрослой».

Третья команда (1962–1969): Андре Шере — рисунок, Жан Санитас — сценарий. Именно Шере — будущий создатель Рахана — придал серии второе дыхание в 1960-х. Его «мощный и динамичный штрих» стал главным достоинством поздних выпусков. Он оживил Боба. Сделал его настоящим.

Художественная ценность.

Стиль серии менялся вместе с эпохой.

Бурле и Бурденс (1946–1957): классический реалистичный рисунок, «мощное» использование чёрно-белого. Время, когда комикс был ещё поиском. Экспериментом. Открытием.

Идальго (1957–1962): более «застывший», академичный стиль, но с подчёркнутым вниманием к техническим деталям. Самолёты стали точнее. Но дух — чуть холоднее.

Шере (1962–1969): динамичный, мощный штрих, который «перезапустил» серию. Он вернул герою жизнь. Вернул скорость. Вернул небо.

Историческая ценность.

Боб Маллард — одна из первых и крупнейших серий

«Vaillant». Он появился чуть раньше знаменитого Бак Дэнни и стал предшественником жанра авиационного приключенческого комикса во французской прессе.

Серия дожила до Pif Gadget, но не стала там долгожителем. Шере, увлечённый Раханом, оставил Боба Малларда в 1969 году. И хотя в 1973–1974 годах серия ненадолго вернулась, «золотой век» остался в прошлом. Время не повернуть. Небо — не прощает.

Интригующая деталь.

Боб Маллард — «забытый предшественник» Бак Дэнни.

Серия стартовала в июле 1946 года — за несколько месяцев до того, как в бельгийском журнале «Spirou» появился Бак Дэнни, который стал мировым эталоном авиационного комикса.

Боб Маллард был не менее качественным. Но не получил такой славы. Причина проста: «Vaillant» был коммунистическим журналом, а Бак Дэнни — продуктом бельгийской школы с её международным распространением. Это не вопрос таланта. Это вопрос географии. И политики. И случая.

Сегодня Боба Малларда помнят только коллекционеры. Его истории переиздавались в 1977–1978 годах в виде двух «кирпичей» (толстых альбомов) у издательства «Jeunesse et Vacances», но «возрождение» быстро забылось.

Андре Шере, который рисовал Боба Малларда до Рахана, говорил, что гордится этой работой — но мир запомнил его совсем другим героем. Рахан — это бессмертие. Боб Мал-

лард — это забвение. И в этом — самая горькая ирония. Художник, который дал жизнь двум героям, вошёл в историю благодаря одному. Но второй — не хуже. Просто — тише.

Для коллекционера.

Номера Pif Gadget с Бобом Маллардом оцениваются в 5–20 € в зависимости от состояния. Серия пришла из «Vaillant» и выходила в первых номерах PIF (1969). Особенно ценятся ранние выпуски — они реже появляются на аукционах.

АСЫ (Les As).

О чём серия.

Пять парижских ребят. Рабочий квартал Менильмонтан. Собственный клуб. И торжественная клятва: «Гнать прочь похитителей карет, спасти принцесс в опасности и... организовывать воскресные прогулки».

Это «Асы». Приключенческая комедия в лучших традициях французского комикса. Ребята постоянно оказываются втянутыми в детективные истории: то разоблачают банду похитителей, то распутывают дело о призрачной Rolls-Royce, то сталкиваются с «портёрами микробов». Юмор здесь — не самоцель, а способ рассказать историю. Это приключения с улыбкой, где герои побеждают не силой, а смекалкой и удачей.

Команда «Асов» — это не просто список персонажей. Это характеры. Каждый — со своей ролью. Со своей маской.

Кантен Жантиль — неформальный лидер. Энергичный. Всегда готовый втянуть друзей в новую авантюру. Он — мотор. Без него клуб не существовал бы.

Пивуан Аженор — вечно голодный. Подрабатывает развозчиком пирожных на трёхколёсном велосипеде. Его любовь к еде — источник постоянных комических ситуаций. Он — живот. Но не в плохом смысле. В смысле — жизнь.

Каликст Окёр — гений-самоучка. Разбирается в химии и

технике. Носит белый халат и большие очки. Он — мозг. Без него «Асы» не раскрыли бы и половины дел.

Андре Люрон по прозвищу «Копен» — фанат рок-н-ролла. Жизнерадостный. Всегда готовый помочь. Он — сердце. И уши. Потому что рок-н-ролл — это не просто музыка. Это эпоха.

Сюзанна Люрон по прозвищу «Муш» — сестра-близнец Копена. Единственная девочка в команде. «Женское очарование» группы. Но не только. Она — глаза. И смекалка. Там, где мальчишки видят проблему, она видит решение.

Дракон — пёс. Его приютили. Он стал талисманом клуба и верным спутником во всех приключениях. Он — верность. Просто потому что.



Когда это было.

«Асы» дебютировали 29 декабря 1963 года в журнале «Vaillant» (№972). В Pif Gadget серия перешла с 3-го номера (1969 года) и продолжала появляться до 1973 года.

Десять лет. Целая эпоха. От послевоенной Франции до конца 60-х. От «Vaillant» до PIF.

Те, кто подарил нам героя (авторы).

«Асы» — полностью авторский проект Мишеля Грегга. Он был и сценаристом, и художником. Он придумал их. Он нарисовал их. Он отпустил их.

История создания полна иронии. В начале 1960-х Грегг пришёл в редакцию «Vaillant» с резюме сценариста, работавшего над «Chick Bill» и «Modeste et Pompon». Главный редактор предложил ему дописать эпизоды «Тотоша» — серии, созданной Жаном Табари. Но Табари категорически отказался от сотрудничества.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.