

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русской и зарубежной литературы

Графический роман как феномен современной словесности

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 2 курса 251 группы
направления 45.04.01 Филология
(профиль «Русская словесность и журналистика»)
Института филологии и журналистики

Маркеловой Арины Александровны

Научный руководитель

доцент, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Г.М. Алтынбаева

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав.кафедрой, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Ю.Н. Борисов

инициалы, фамилия

Саратов 2022 год

В последнее время одно из главных мест на книжном рынке занимают графические романы. И это самые разные произведения на самые разные темы. Тотальный контроль против анархии в обществе – «V значит “Вендетта”», Иранская революция глазами маленькой девочки – «Персеполис», мрачное переосмысление знакомой всем русской народной сказки – «Лиса и заяц», жизнь во время и после бомбардировки Хиросимы – «Босоногий Гэн», опыт путешествия из Салехарда к Карскому морю – «Дневник штормов». Примеров много, потому что графический роман лучше всего подходит для понимания и осознания серьезных, остросоциальных, общечеловеческих проблем современным читателем, ориентированным на визуальное восприятие информации, на быструю компактно сжатую её подачу. В этом заключается **актуальность** нашего исследования.

Теоретик графического романа Скотт Макклауд определяет «графический роман» как произведение, использующее «иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности» для передачи истории, идеи. Современные читатели считают «графический роман» серией рисунков с текстом, образующей связное повествование, иными словами, он по своей сути ничем не отличается от комикса. Но комиксами называют и современный графически-повествовательный жанр в целом. И он может быть разным: детским, подростковым, для взрослых, оригинальным, на основе исторических событий, фантастическим, психологическим, автобиографическим.

Является ли графический роман *«более взрослой и серьёзной»* разновидностью комиксов? Разобраться в этом вопросе и доказать, что графический роман может быть рассмотрен как один из путей развития новейшей литературы, стало **целью** данной выпускной квалификационной работы.

Объект исследования: графический роман как знаковое явление современной словесности.

Предмет исследования: графический роман как «серьёзный» жанр современной литературы.

Задачи:

- изучить историю развития графического романа как жанра (за рубежом и в России);
- проанализировать жанровые особенности «графического романа» с опорой на романную теорию М. Бахтина и определить взаимосвязь графического романа с жанром комикса;
- выявить и проанализировать особенности отечественных графических романов.

Цель и задачи определили **структуру** выпускной работы: введение, три главы, заключение, список использованных источников (83 наименования) и приложение.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первая глава «Из истории графического романа» состоит из пяти подпунктов, каждый из которых посвящён различным аспектам становления графического романа как жанра.

Так, в подпункте **1.1. Мировые комиксы** мы рассматриваем «предка» графического романа – комиксы.

Хотя прообразы комиксов существовали с древнейших времён, настоящая их история начинается с изобретением печатного станка. Известнейшим автором начального периода считается Уильям Хогарт, прославившийся сериями гравюр политико-сатирического характера¹. Позже по его стопам идёт Родольф Тёпфер со своими альбомами, рассказывающими о приключениях господина Жабо и господина Крепена; их англоязычное издание считается первым на поприще американских комиксов и главным *вдохновением* жанра графического романа.

Однако звание известнейшего раннего комикса принадлежит «Жёлтому малышу» Ричарда Аутколта. Эти комиковые стрипы впервые были опубликованы в 1895 году и уже тогда использовали «воздушные пузыри», в

¹ Krysmanski, W. B. Hogarth's Hidden Parts : Satiric Allusion, Erotic Wit, Blasphemous Bawdiness and Dark Humour in Eighteenth-Century English Art. Hildesheim, Zurich and New York : Georg Olms, 2010.

которые вписывались реплики героев. Это, а также эксперименты мистера Аутколта с раскадровкой заложило стандарты современных комиксов.

После этого комиксы в Америке начали набирать популярность и к концу 1930-х годов пришли к своему «Золотому веку»: так, в 1938 году появляется знаменитый Супермен. Во время Второй мировой войны супергероика пользуется особой популярностью, так как представляет общественности позитивный взгляд на вещи и истории, где сильные люди в звёздно-полосатых костюмах дают отпор реальным врагам, вроде Гитлера или стран Оси.

Однако после завершения войны спрос на такие истории падает: на смену супергероям всё чаще и чаще приходят ужасы, детективы и романтические истории. Через несколько лет на смену Золотого века приходит век Серебряный, а с ним – «подпольный комикс» (underground comix) и поиск новых методов, жанров, *форматов*, которые пришлись бы аудитории по вкусу.

В подпунктах **1.2. Роман без слов** и **1.3. Японские комиксы** мы также уделяем внимание жанру романа без слов и манге: первый мы рассматриваем в качестве одного из важнейших камней, заложенных в фундамент будущего графического романа, а второй – из-за того, насколько сильно азиатская традиция графического повествования отличается от европейской.

В подпункте **1.4. Графический роман** мы подходим к возникновению «настоящего» графического романа. Так, понятие «графический роман» появляется в 1964 году, когда критик Ричард Кайл представляет общественности небольшую статью «The Future of the "Comics"».

Впервые на обложке комикса надпись «графический роман» замечена в конце 1974 года – издательство DC Comics поместило «*a graphic novel of gothic terror*» на второй выпуск «Зловещего дома тайной любви», а в 1976 году понятие «графический роман» используется как паратекст для двух крупноформатных комиксов: «Bloodstar» Ричарда Корбена и «Beyond Time and Again» Джорджа Метцгера. Наконец, в 1978 году выходит в свет «отец современных графических романов», «Контракт с Богом» Уилла Айснера – взрослая, сложная работа,

обращающая внимание на жизнь обычных людей в реальном мире и опирающаяся на личный опыт автора.

С тех самых пор термин «графический роман» используется для отделения «более серьёзных работ» от «детских книжек с картинками». Впрочем, Ричард Кайл говорил, что придуманный им термин можно применять «не только в отношении серьёзных историй», а потому у современного использования тоже есть проблемы.

В подпункте **1.5. Русские комиксы** мы изучаем историю развития комиксов и графических романов в России.

В нашей стране всё начинается с лубочных картинок, которые имеют «монополию» на рисованные истории вплоть до XIX века, когда им на смену приходят иллюстрированные журналы и переводные издания схожего толка. В 1877 году начинает издаваться детский журнал «Задуманное слово», где публикуются первые полноценные рисованные истории, переводимые с французского языка.

С наступлением 1919 года «комиксы» в России возвращаются к своей первичной функции – к агитации. Появляются «Окна сатиры РОСТА», которые некоторыми исследователями считаются «некоей возможностью русского комикса, чьё развитие не состоялось»; во времена Великой Отечественной войны, язык комиксов снова будут применять в целях агитации и пропаганды.

В 1924 году издаётся журнал «Мурзилка», который впоследствии подарит нам небольшие истории про жёлтого человечка в красном берете. Примерно в это же время в Югославии развивается эмигрантское искусство: с 1935 по 1945 годы за рубежом публикуется множество комиксов на исконно русские темы.

В период Перестройки увеличивается интерес к западной культуре, а значит и к жанру комикса. В 1988 году появляется комикс-студия «КОМ» под руководством Сергея Капранова; организованная при газете «Вечерняя Москва», она выпустила таких комиксистов, как Аскольд Акишин и Михаил Заславский.

По-настоящему графические романы приходят в Россию в 2009 году, когда издательство «Амфора» выпускает перевод «Хранителей», чья популярность

показывает, что в стране есть платёжеспособная аудитория. После этого печатаются многие классические книги в формате комикса, открываются русские комикс-издательства и появляется интерес к написанию собственных графических романов.

Глава вторая «О жанровом потенциале графического романа» обращает внимание на жанровый потенциал графического романа; здесь же мы проводим сопоставление графического романа с романной теорией М.М. Бахтина и исследуем своеобразие формы в целом. Эта глава состоит из двух подпунктов: «К вопросу о применимости бахтинской теории романа к современной словесности» и «К вопросу о своеобразии формы».

Так, к чертам романа мы отнесём: развивающихся разноплановых персонажей; персонажей, предстающих больше, чем в одной своей ипостаси (чтец, жнец, на дуде игрец); героя, который становится носителем своей идеологии; полифоничность; влияние на настоящее или ближайшее будущее; перенесение центра осмысления с прошлого на настоящее; интерес продолжения и интерес конца; стилистическую трёхмерность.

Своеобразие же формы заключается в том, что, несмотря на свою немногословность, графический роман принципиально полон и восполняет описательную нехватку изображениями, а повествовательную – текстом. Графический роман также хорошо подходит для изучения сознания и психического здоровья, позволяет исследовать тяжёлые темы открытым и доступным способом. Кроме того, данная форма помогает в обучении детям с СДВГ и не-носителям языка.

Третья глава «Графический роман в России» включает в себя практическую сторону данного исследования и также состоит из двух подпунктов: «Графический роман ГУЛАГа» и «Графический роман как способ передать трагедию».

В подпункте **3.1. Графический роман ГУЛАГа** мы выясняем, что в русской традиции графический роман обнаруживает себя не где-нибудь, а в литературе ГУЛАГа. Здесь мы делаем обзор мемуаров Евфросинии Антоновны

Керсновской. Строго говоря, графическим романом они не являются: это действительно лишь текстовые мемуары, сопровождаемые большим количеством иллюстраций; в них нет синергии элементов, которая в итоге и должна создавать то, о чём писал Уилл Айснер, то, что мы в данной работе называем «графическим романом». Однако именно они закладывают основу традиции графического романа ГУЛАГа.

Отсюда плавно вытекает жанровый анализ и критика другого «лагерного» текста в среде визуального повествования – «ВЫ-ЖИВШИЕ. ГУЛАГ», вышедший под патронажем Государственного музея истории ГУЛАГа. Технически, данная книга также не является графическим романом: это, как и заявляют авторы проекта, «сборник графических новелл». «ВЫ-ЖИВШИЕ. ГУЛАГ» – это воспоминания жертв массовых репрессий, пришедшие к жизни благодаря стараниям нанятых авторами проекта художников и собранные под одной обложкой. По структуре проще всего было бы сравнить данное произведение с «Физиологией Петербурга» под редакцией Н.А. Некрасова: каждый текст независим от своих «соседей», но именно в тандеме с ними он раскрывает себя лучше всего.

В подпункте **3.2. Графический роман как способ передать трагедию** мы проводим сравнительный анализ двух ярчайших в своей монохромности графических романов – «Маус» Арта Шпигельмана и «Сурвило» Ольги Лаврентьевой, посвящённых непростому периоду мировой (Холокост) и российской (политические репрессии и блокада Ленинграда) истории.

В ходе исследования нам удалось выяснить, что оба автора обращаются к похожим темам памяти, постпамяти и её утраты, к темам травмы войны и комплекса выжившего, касаются авторы и темы саморефлексии. Обе работы также занимаются исследованием внутренних конфликтов своих персонажей, пытаются проследить, что именно в прошлом сделало их теми, кем они являются сейчас, и как это влияет на их настоящее, на их окружение и – на самих авторов, так как персонажи их книг – реальные люди, их родственники.

Мы также обращаем внимание на то, как Лаврентьева и Шпигельнам утилизируют приёмы, предлагаемые выбранной ими творческой площадкой. Так, оба текста пользуются рамочной композицией, позволяющей на соседних страницах смотреть в прошлое и следить за настоящим, и по стилю напоминают дневниковые записи. По тому, как составлены данные «дневники», можно (в дополнение к теме памяти) проследить проблему забывания, стирания воспоминаний, подробно исследовать которую позволяют предоставляемые именно жанром графического романа методы повествования.

В итоге мы приходим к выводу, что «Маус» и «Сурвило» примерно равны, но это – пока. «Маус» Арта Шпигельмана – знаменитый *«единственный комикс – лауреат Пулицеровской премии»*, и тягаться с ним сложно, однако у «Сурвило» Ольги Лаврентьевой есть все шансы.

«Сурвило» ещё молод, но он продолжает жить и развиваться, продолжает покорять города России и страны мира. И люди продолжают уделять этой книге внимание, несмотря на то, что это – «книжка с картинками». Пройдёт время, изменятся нравы и порядки и, кто знает, быть может «Сурвило» станет новым «Маусом», а графический роман – литературой с большой буквы.

В Заключении подводятся итоги исследования.

В ходе данной работы мы прошли через многие исторические периоды, проследили пройденный комиксами путь, познакомились с различными традициями и авторами, чтобы исследовать историю и современное бытование такого жанра современной словесности, как *графический роман*.

Но может ли форма, корни которой можно обнаруживать в Античности, быть названа «молодой»? Может ли текст, касающийся серьёзных вопросов современности и прошлого, быть назван «незначительным»? На эти и другие вопросы попыталась дать ответы данная исследовательская работа.

Несмотря на свою немногословность, графический роман насыщен словом, он восполняет описательность изображениями, а повествовательность – текстом; одно дополняет другое и одно не может полноценно существовать без другого в рамках данной формы. Графический роман подходит для изучения сознания и

психического здоровья, позволяет исследовать «тяжёлые» темы. Он лучше всего подходит для понимания и осознания современным читателем серьёзных, остросоциальных, общечеловеческих проблем, а также для принятия и проработки травмирующего опыта. Он помогает в небольшом формате раскрыть огромное, а во всеобъемлющем показать ценность малого.

Однако к данному направлению современной словесности в России всё ещё относятся с недоверием, называя его «детским развлечением», «книгами для тех, кто плохо умеет читать» или даже «тлетворным влиянием Запада».

И, безусловно, влияние европейских и американских писателей на то, как выглядят современные российские комиксы, отрицать невозможно да и не нужно – многие отечественные авторы не скрывают источники своего вдохновения. Не обязательно быть экспертом, чтобы угадать в образе русского Данилы-бесобоя влияние американского Хеллбоя, и дело здесь не только в созвучных именах. Но это не является чем-то плохим: вдохновившись творчеством Майка Миньолы, Артём Габрелянов и его преемник Алекс Хатчетт смогли в итоге создать собственного уникального героя, чья история по-своему важна и увлекательна. Точно так же Анастасия Ким не отрицает того, что порой раскадровка в её работах навеяна традициями японской манги. Заимствовать что-то у «товарищей по цеху» совершенно нормально и, к слову, работает в обе стороны: так, «отец манги», Осаму Тэдзука в своё время создал манга-адаптацию «Преступления и наказания» Фёдора Михайловича Достоевского.

Могла ли Евфросиния Антоновна Керсновская, родившаяся в советское время и проведшая долгие годы в лагере, знать о том, что происходит в литературных кругах на Западе? Едва ли. Её путь к созданию русского протокомикса про ГУЛАГ был аутентичным, самостоятельным. Она собственными силами дошла до того, чтобы передать полученный жизненный опыт через синтез текста и изображений.

Русскоязычный комикс, зародившийся, быть может, вовсе не в России, дошёл всё же до пика своей «эволюции» – графического романа – самостоятельно.

Однако путь развития графического романа на этом не закончен. Опираясь на убежденность М.М. Бахтина в том, что классический роман, по некоторым источникам начинающий свою историю с XII века, есть самый развивающийся жанр, признание за графическим романом определенного жанрового статуса считаем неизбежным. Только за последние пятьдесят лет из весёлых картинок в «Мурзилке» он стал сначала средством интерпретационной адаптации классики (например, «Мастер и Маргарита» и «Преступление и наказание» Михаила Заславского и Аскольда Акишина), а потом превратился в сложный текст, обращающий внимание на серьёзные исторические вопросы, («Сурвило» Ольги Лаврентьевой). Важность графического романа как представителя современной русской словесности не заканчивается только историческим контекстом: «Бычий Цепень» Владислава Погадаева рассказывает историю «лишнего» человека, «Дневник штормов» Юлии Никитиной занимается саморефлексией, а «Собакистан» Виталия Терлецкого аллегорически высмеивает тоталитаризм.

Графический роман в дискурсе современной русской словесности – это именно **форма** передачи идеи, истории, опыта. Совмещение сразу двух видов искусства – изобразительного и словесного – для литературы природно. Доказательством этого занимаются исследователи экфрасиса. История графического романа в современном литературно-художественном пространстве может быть типологически сопоставима с подкастами, вышедшими из радиоспектаклей; некоторыми видеоиграми, предлагающими кинематографический опыт с личным участием игрока и выборами, влияющими на дальнейшее развитие истории; японскими ранобэ, совмещающими литературу и изобразительное искусство, но с бóльшим упором на первую, и др. Это может стать **перспективой** продолжения темы.