

утопиям и их устоям. К счастью, процесс анимации литературной сказки не остановился на Диснее, но это уже совсем другая история, история о разрушении его магических чар.

*Перевод с англ. А. Плюц*

#### Примечания

<sup>1</sup> Данная публикация является переводом главы «Разрушая чары Диснея» из книги Дж. Зайпса «Сказка как миф, миф как сказка» (Zipes J., *Breaking the Disney spell // Fairy Tale as Myth — Myth as Fairy Tale*. Lexington: The University Press of Kentucky, 1994. P. 73–95) и печатается с любезного разрешения автора.

<sup>2</sup> Наиболее популярные мультфильмы Уолта Диснея сняты по произведениям этих авторов — «Красная шапочка» (1922), «Кот в сапогах» (1922) «Белоснежка и семь гномов» (1937), «Пинокио» (1940), «Золушка» (1950), «Спящая красавица» (1959), «Русалочка» (1989, снята компанией Уолта Диснея). — *Прим. ред.*

<sup>3</sup> Вальтер Беньямин (1892–1940) — немецкий философ, историк литературы, кинематограф, фотограф и пр.

<sup>4</sup> Пародийная отсылка к легендарному секс-символу Голливуда 1920-х гг. актеру Рудольфо Валентино (1895–1926). — *Прим. ред.*

<sup>5</sup> «Большой страшный волк» стал символом финансовой депрессии, которая угрожала тысячам американских семей потерей работы, жилья и пр. Цитируя песенку из мультфильма, которую распевали поросята «Кто боится большого страшного волка?», Америка реагировала на острый социально-экономический кризис, разразившийся в в 1930-е гг. — *Прим. ред.*

<sup>6</sup> Труд американских исследовательниц С. Гилберт и С. Губар «Сумасшедшая на чердаке» (*The Madwoman in the Attic*, 1979) посвящен анализу литературы викторианской эпохи с феминистических позиций. — *Прим. ред.*

<sup>7</sup> Гораций Алджер (1832–1899) — популярный американский писатель конца XIX в. Широко известен своими книгами для детской аудитории, где чаще всего описывается история успеха мальчика из бедной семьи, который благодаря своему трудолюбию и упорству становится миллионером и т. д. В глазах читателей личность автора и его героев совместились и преобразились в «миф о Горации Алджерере». — *Прим. ред.*

*М. Скаф*

## ТРАДИЦИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОГО ВИЗУАЛЬНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ В США: ЭТАПЫ, ЖАНРЫ, ПОЭТИКА

В данной статье исследуется феномен визуального последовательного нарратива в США. Изучается история возникновения визуальной литературы и этапы развития последовательных жанров комикса и графического романа, намечены пути влияния последовательных жанров на детскую литературу.

*Ключевые слова:* визуальная литература, комикс, независимый комикс, графический роман, последовательное искусство, Уилл Айснер, Алан Мур, Арт Шпигельман, Уинзор МакКей.

Последовательное искусство — термин, введенный американским комиксистом и исследователем Уиллом Айснером для обозначения комиксов и графических романов [Will Eisner 1985]. Большинство исследователей (таких как, например, Скотт МакКлауд) сходятся в том, что секвенциональное<sup>1</sup> искусство самодостаточно и не принадлежит ни живописи, ни литературе. С одной стороны, это желание самостоятельности понятно: наряду с конвенциональными знаками, комикс широко использует и иконическую систему, а потому семиотически он не может принадлежать ни к литературе, ни к живописи целиком. Более того, в последовательном искусстве вербальное и визуальное воздействует на читателя-зрителя не только одновременно, но и взаимосвязано, чего опять же не встретишь в литературе и живописи.

С другой стороны, подобным образом устроены и книжки-картинки, и просто богато иллюстрированные книги, и рекламные плакаты, и футуристические книги и многое другое, что никак нельзя отнести к последовательному искусству. Если рассматривать секвенциональное искусство с точки зрения изображаемого предмета, мы так же замечаем, что для комикса доступны и «тела и действия» [Лессинг 1953, с. 444–445]: с помощью визуального ряда комикс дает описания, с помощью текста — нарратив. Одна-

<sup>1</sup> Секвенциональный — от sequential — то же самое, что и последовательный.

ко опять же те же самые свойства мы обнаруживаем в целом ряде жанров, далеко не обязательно построенных на секвенции: лубок, азбука, визуальная поэзия, биологические атласы и прочий иллюстрированный нон-фикшн, etc. Все это дает основание полагать, что комикс, графический роман, манга и прочие варианты последовательного визуального повествования относятся к некоему иному, общему с книжкой-картинкой и иллюстрированной поэзией, виду искусства — к искусству визуальной литературы.

Скотт МакКлауд в своей книге «Понимание комикса» писал:

С самого момента своего возникновения печатное слово и текст стремились в противоположные стороны. Изображение было одержимо сходством, светом и тоном, всем видимым. Текст же овладевал невидимыми сокровищами: чувствами, эмоциями, духовностью, философией. К началу 1800-х изобразительное искусство и литература находились настолько далеко друг от друга, насколько это вообще возможно, и единственным путем их дальнейшего развития было неизбежное сближение. Импрессионизм был импульсом, который направил западное искусство в противоположное направление, вслед за импрессионизмом последовали экспрессионизм, футуризм, сюрреализм, дада, конструктивизм, фовизм, etc. Главным достижением стало то, что художники отравились прочь от сходства в мир идей. Тем временем печатное слово так же развивалось, поэзия начала разворачиваться от неуловимого абстрактно-возвышенного языка старого стиля к более прямому, почти разговорному стилю. В прозе язык становился все более прямой, передавая смысл проще и быстрее, почти как картинка [McCloud 1993, с. 140–149].

На стыке видоизменившихся изображения и текста и появляется визуальная литература. Визуальная литература — это весь спектр художественных и нехудожественных литературных произведений, построенных на комбинации двух уровней коммуникации: визуальной и вербальной, которые воздействуют на читателя-зрителя одновременно и взаимосвязано. Визуальная литература может быть как нарративной, так и ненарративной. К ненарративным жанрам относятся иллюстрированная поэзия, азбуки, плакатная живопись, иллюстрированный нон-фикшн, альбомы с текстом, etc. К повествовательным можно отнести, например, книжку-картинку, лубок и, соответственно, секвенциальные жанры.

В России секвенциальные жанры распространены сравнительно слабо. В первую очередь, это связано с тем, что искусство визуального нарратива во всем мире зарождалось и развивалось в то время, когда в России правил бал социалистический реализм, не допускавший таких спорных форм. Позже визуальная литература (в форме книжки-картинки и иллюстрированной периодики) вновь стала появляться в отечественной культуре, однако безнадежное от-

ставание на 60 лет так и не позволило воспринять «западный» жанр комикса. В последнее десятилетие интерес к последовательным жанрам в значительной степени вырос. Появляются издательства, специализирующиеся на манге, комиксах, графических романах, итальянских fumetti и французских bande dessinée (bd)<sup>2</sup>, возникают центры изучения комикс-культуры, проводятся международные комикс-фестивали. Однако искусство комикса по-прежнему весьма изолировано: ни литературное, ни художественное сообщество не интересуется этим видом искусства, не занимается его изучением. Между тем, для детской литературы такая позиция неприемлема, поскольку вся западная визуальная детская литература второй половины XX — начала XXI века так или иначе создавалась под влиянием последовательных жанров, а некоторые из лучших образцов возникли и вовсе на стыке комикса и книжки-картинки. Без понимания особенностей и границ последовательного визуального повествования, невозможно говорить ни о комиксах Туве Янссон, ни о графических романах Раймонда Бриггса, ни фьюжн-книгах Шона Тана.

Традиция последовательного визуального повествования в Америке, Европе и Японии (в последней самая мощная традиция среди восточных стран), зарождалась приблизительно в одно и то же время, однако принимала в зависимости от локализации, различные формы. Французский bd весьма отличен от американского графического романа, а уж японская манга вообще не сопоставима с западными образцами. При этом каждое из направлений настолько массивно и разнообразно, что заслуживает самостоятельного исследования, и пытаться охватить весь спектр последовательных жанров в одной работе было бы неразумно. Поскольку основная цель этой работы — создание платформы для изучения детской последовательной визуальной литературы, при выборе рассматриваемой области я руководствуюсь, прежде всего, соображениями масштаба, оказываемого этой областью влияния. Так, японская последовательная визуальная литература на протяжении почти целого века развивалась в полной изоляции и не только не подвергалась воздействию извне, но и не оказывала влияния на культуру других стран. Итальянская традиция в жанре fumetti все время была открыта для зарубежных влияний, но при этом, в силу нераспространенности языка, осталась локальной, сугубо национальной. Франкофонный мир значительно

<sup>2</sup> fumetti — комикс (ит.), BD — «рисованные полосы», устоявшийся термин, обозначающий французскую школу графического романа.



Winsor McCay. Little Nemo in Slumberland: So Many Splendid Sundays! 23 сентября 1906 года.

шире, чем италогворящий, франко-бельгийская традиция — самая крупная, самая развитая в Европе. Однако наиболее открытой, наиболее доступной стала традиция последовательного визуального повествования в США, повлиявшая на развитие детской литературы во всем мире. Вот почему предметом нашего изучения в этот раз становится американские комикс и графический роман.

Американский комикс возник в конце XIX в. Изначально это были небольшие стрипы, публикуемые в газетах (так, например, первый комикс, вышедший отдельным изданием «The Yellow Kid in McFadden's» Ричарда Ауткольта ранее публиковался в «New York World» и «New York Journal»). С момента своего возникновения комикс развивался и в направлении детской литературы, и в направлении взрослой. Для взрослой аудитории были доступны детективные комиксы, сатирические журналы. Были, впрочем, и интеллектуальные комиксы. Так Хилтон Краммер называл «серьезным искусством» комикс Джорджа Хэрримана «Krazy Kat»<sup>1</sup>. Для детей в начале XX в. выпускались комиксы Диснея, чуть позднее истории

о супер-героях. Основная же масса детских комиксов рассказывала об обычных мальчиках и девочках — таких же, как и сами читатели. Таковы, например, «The Katzenjammer Kids» в исполнении Рудольфа Дирка и Гарольда Кнерра — история о братьях-близнецах Фрице и Гансе, с лихачеством Макса и Морица проказничающих и выводящих из себя окружающих взрослых. Таков же и «Buster Brown» — чрезвычайно симпатичный мальчик, которого его создатель Ричард Ауткольт наделил чрезвычайно скверным характером. Истории Брауна построены так же, как и истории Фрица и Ганса: малыш совершает очередную проказу, за которой следует наказание. В этом же ряду можно назвать и «Мальчика в Желтом» Ауткольта, и многих других.

Особняком стоит «Малыш Немо в Сонной стране» комиксиста и мультипликатора Уинзора МакКея — первый комикс, ставший впоследствии классикой детской литературы. Малыш Немо совершенно не похож на ироничные детские комиксы того времени. Приключения маленького мальчика по имени Немо в Сонной стране, в которую он попадает, когда засыпает, сюрреалистичны и довольно тревожны. Вместо обычных для детского комикса пиратов, полицейских и нерадивых тетюшек, героями МакКея становятся Король Морфиус, разбивающаяся на осколки королева Кристолетта, черти, феи, гигантские грибы и страшные клоуны. Роберт Харви в своей книге «The Art of the Funnies: An Aesthetic History» отмечал новаторство МакКея:

Когда Малыш Немо продвигается в глубь грибного леса, кадр на странице вытягивается в высоту, демонстрируя читателю, как увеличиваются в размере сами грибы. Избавившись от фиксированных размеров, МакКей впервые подчиняет кадр повествованию [Harvey 1994, с. 21].

Однако этим новаторство МакКея не ограничивается. В «Понимании Комикса» Скотт МакКлауд пишет, что существует 6 типов переходов из кадра в кадр: от момента к моменту (сродни покадровой съемке); от действия к действию (первый кадр — летит бейсбольный мяч, второй кадр — бейсболист стоит с отведенной битой, подпись «бам» и линии движения говорят нам, что удар уже совершен и мяч летит в другую сторону); от объекта к объекту (первый кадр — человек пересекает финишную прямую, второй кадр — рука, держащая секундомер); от места к месту (первый кадр — девушка рассматривает только что полученное письмо, второй кадр — другая девушка пишет это письмо, находясь на далеком тропическом острове); от детали к детали (первый кадр — елочная игрушка, висящая на елке,



Will Eisner. The Spirit. 6 окт. 1946.

второй кадр — носки, подвешенные на камин); бессвязные переходы (первый кадр — все что угодно и второй кадр тоже все что угодно). Проанализировав широкий спектр американских комиксов, МакКлауд выясняет, что в большинстве своем авторы используют переходы от действия к действию (60 % повествования), переходы от места к месту (15 %) и переходы от объекта к объекту (25 %). Остальные же типы переходов фактически не используются. Тем не менее, пишет МакКлауд, существуют жанры, в которых остальные типы переходов (преимущественно от детали к детали и от момента к моменту) пользуются значительно большей популярностью. Это жанры японского комикса, для которого создание атмосферы традиционно гораздо важнее, нежели создание нарратива [McCloud 1993, с. 70–79].

Американский же комикс традиционно повествователен, и лишь некоторые авторы позволяют себе не повествовательные, но «атмосферные переходы». Первым таким автором и был Уинзор МекКей. В приключениях Немо динамика изображения строго подчинена динамике изображаемых событий. Бесконечное падение, которым, как правило, заканчивается сон Немо, может быть описано тремя, четырьмя и даже пятью кадрами на странице, а в стремительном путешествии с Санта Клаусом за те же пять кадров Немо успевает сесть в дирижабль, пролететь половину города, залезть в каминную

трубу и оказаться игрушкой на рождественской елке. Позднее приемы МакКея использовали и комиксисты (Алан Мур, Нил Гейман) и детские писатели (Морис Сендак, Шон Тан).

Эпоху МакКея, Ауткольта, Дирка и Кнерра называют Платиновой эрой. Она заканчивается в 1936 г. с возникновением первого героя в маске — Фантома за авторством Ли Фолка. С этого момента в истории комикса наступают смутные времена. С одной стороны приход Фантома ознаменовал начало эры супер-героев. Именно в это время появляются Бэтмен и Робин, Капитан Америка, Супермен и Супервумен. Появление героев с супер-способностями (или супер-гаджетами, как в случае Бэтмена) продиктовано самой эпохой: Великая депрессия, гангстерские 30-е и Вторая Мировая Война требовали адекватного ответа. Так появляются супер-герои, призванные бороться с супер-злом. Грэйлинг в статье для «The Spectator» писал о соответствии образа Супермена задачам времени:

В 30-е он поддерживал истину и справедливость в ответ на разгул гангстеров во главе с Аль Капоне. В 40-е истину и справедливость нужно было защищать от нападков нацистов. В 50-е Супермен боролся с подлыми технически-поджоганными злодеями [Grayling 2006].

Впрочем, не все герои того времени были непременно фантастическими. Уилл Айснер — один из самых крупных исследователей комикса, издатель и культуртрегер — создает в это время весьма необычного борца с преступностью, Призрака. Он не обладает супер-способностями, и рассказы о его приключениях построены на описании социальных проблем, а не супер-оружия. «Призрак» становится первой ступенью Айснера к андеграундному комиксу и графическому роману, о которых мы поговорим ниже. Уже в этой работе Айснер использует нуарные затемнения и световые пятна для усиления драматического эффекта, впервые комбинирует черно-белые и цветные шрифты, вносит в комикс текстурность. Разработки Айснера и его преподавательская карьера повлияли на таких известных комиксистов, как Валли Вуд, Лу Файн и Джек Коул. «Призрак» становится новым витком развития комикса, добавляя понятию «серьезности» и веса.

Однако, несмотря на огромную популярность комикса 40-х, в это же время наступает и эра активного недовольства «плохо нарисованными, плохо написанными, плохо напечатанными стимуляторами насилия»<sup>2</sup>. Главным недовольным оказывается эмигрировавший из Германии психиатр Фредерик Вертхам, посвятивший жизнь изучению ущерба, наносимого психике изображениями насилия



Harvey Kurtzman. Gay Comics #36, февраль 1949.

в средствах массовой информации и комиксах. Его книга «Соблазнение невинного», утверждавшая, что комикс дает детям неверные представления о законах физики (Супермэн) и месте женщины в обществе (Суперженщина), кроме того, по его мнению, комикс навеивает гомосексуальные мысли (Бэтмэн и Робин). Эта книга стала своего рода идеологической платформой для проводимого Сенатом США расследования о связи комиксов и подросткового насилия, результатом которого стало основание в 1954 г. Американской Ассоциации Комиксов (Comic Magazine Association of America) и создание Кодекса Комиксов (Comic Code Authority) — свода правил, принятых ассоциацией для саморегулирования. С этого момента отметка «Approved by the Comics Code Authority» становится обязательным условием продажи комикса в большинстве магазинов, в результате чего прогорает огромное количество небольших издательств, в Ассоциацию не вошедших. На протяжении 15 лет единственными заметными игроками на американском рынке становятся крупные компании вроде DC и позднее Marvel, а «авторский» комикс уходит в подполье.

Однако экономические причины были не единственными в разделении комикса на два фланга. Еще до принятия Кодекса, параллельно с супер-героической тематикой развивались и другие жанры: набирали

популярность хорроры, мрачные детективные истории, ироничные политические стрипы, даже порнография. Потребителями этих комиксов были, разумеется, взрослые, чаще всего — ветераны Второй мировой, привыкшие листать подобные издания на войне и не отказавшиеся от них в мирной жизни. Самым заметным явлением стал журнал издательства EC Comics с говорящим названием Mad, чей первый редактор Харви Куртцман являлся идиолом комиксистов, живой легендой и главным образцом для подражаний.

Так Марк Джеймс Эстерн пишет:

Почти все андеграундные комиксисты называли себя фанатами «Mad», и особенно — фанатами Куртзмана («Куртцманьяками», как заметил один из них). <...> Ранний «Mad» был оплотом разных безумств, где авторы вроде Валли Вуда, Била Эйлера, Джека Овиса и Куртзмана позволяли своему воображению и художественным навыками проявляться с дикой, необузданной силой. <...> «Mad» позволял себе иронизировать и над традиционным комиксом, и над политиками, и над медиа, и даже над Кодексом комиксов [Estren 1993, с. 38].

Несмотря на весьма спорное содержание, «Mad» был скорее подростковым журналом, нежели взрослым. В своем исследовании «Completely MAD: A History of the Comic Book and Magazine» Мария Рейделбач утверждает, что к 1960 году журнал читали 48 % учеников старшей школы и 58 % студентов колледжа. Публикации «Mad» повлияли на несколько поколений не только комиксистов, но и вообще — культурных деятелей. В качестве образца использовал «Mad» Арт Шпигельман в работе над своим журналом «Raw», стиль Куртзмана произвел неизгладимое впечатление на художника «Хранителей» Дэйва Гиббонсона<sup>3</sup> и создателей «Симпсонов»<sup>4</sup>, на Терри Гильяма и Монти Пайтона<sup>5</sup>, на Джойс Оутс<sup>6</sup> и Тома Хайдена<sup>7</sup>. На страницах Mad публиковались не только пародии на известные комиксы (так, классический SuperDuperMan стал основой для Доктора Манхэттена в романе Мура), но и решались многие художественные задачи комикса, разрабатывались линии движения, вводились новые визуальные и звуковые эффекты.

Прямым продолжением стилистики Mad стал независимый комикс, набирающий обороты к началу 70-х. Причин возникновения андеграундного движения было более чем достаточно. Изрядно поднадоевший диктат кодекса комиксов, невозможность полного самовыражения в рамках комикс формата (даже «Mad» к этому моменту увеличил количество текста и перешел в разряд журналов), общие протестные настроения в обществе привели к тому, что в Сан-Франциско и Лос-Анжелесе сложилось ядро независимых авторов, выводящих комикс на новый уровень.

Однако ошибкой было бы думать, что все значимые события происходили лишь в радикальном крыле комикса и официальный, одобренный Кодексом комикс, был менее значителен. На самом же деле, в рамках официального комикса происходила такая же, возможно менее явная, работа, что и в рамках продуктов EC Comics. Пока DC возрождала традиционных супер-героев 40-х гг. и создавала Лигу Справедливости (команда героев с меняющимся временем от времени составом, изначально включавшую таких популярных персонажей, как Супермен, Бэтмен, Супервумен, Зеленый фонарь, etc.), в молодой компании Marvel Comics (бывшей раньше компанией Atlas Comics, а до этого — компанией Timely Comics) появляется принципиально новая команда — Фантастическая четверка (первое появление в 1961 г.). Важным отличием Четверки стала их «человечность»: поначалу герои даже не носили костюмов, они не скрывались за масками, а основной упор авторы комиксов делали на раскрытие персонажа, на описание его частной жизни и личных переживаний. По сравнению с железобетонными, лакированными, лишенными недостатков героями 40-х, новые супер-герои выглядели куда более реалистично и куда более привлекательно. С этого момента Marvel концентрируется на выпуске реалистичных комиксов о супер-героях: Люди Икс становятся притчей о геноциде, Человек-паук страдает от всего спектра подростковых комплексов, Существо (один из героев Фантастической четверки) мучается от жесточайшей дисморфобии и невозможности нормальной коммуникации с другими людьми. Впрочем, у новых персонажей была и еще одна отличительная черта, в какой-то мере объяснявшая их популярность: многие из них, даже будучи положительными героями, выглядели так, словно только что сошли со страниц журнала «Mad». Кодекс комиксов, запрещающий изображения сцен насилия в положительном ключе, не предусматривал ограничений относительно внешнего вида героев. Marvel, формально не нарушая правил, легитимизировал монстров, по которым так истосковалась публика: Существо, Халк, Росомаха, Зверь и многие другие положительные герои подходили скорее для хорроров, нежели для детских комиксов. Наконец, следует заметить, что реалистичность новых супергероев проявлялась не только в характере персонажей, но и в описании окружающего мира. Так, историк комикса Майк Бентон писал:

В мире Супермена коммунизма не существовало. Супермен не пересекает границ и не ввязывается в политические конфликты. <...> С 1962 по 1965 гг. в комиксах появляется больше коммунистов, чем на страницах «Правды». Коммунистические агенты атакуют Человека-Муравья в его лаборатории, красная угроза пре-



Will Eisner. Contract with God. W. W. Norton & Company. 2006, p. 6-7.

следует Фантастическую четверку на Луне, шпионы Вьетконга делают снимки Железного Человека [Benton 1991, с. 35–38].

Наивысшей точкой в достижении реализма стал выпуск «Удивительного человека-паука» в 1971 г., посвященного борьбе с наркотиками. По правилам Кодекса изображение и описание наркотиков в комиксах невозможно. Однако Стен Ли все-таки выпустил этот номер, игнорируя замечания цензора. Уже выпущенный комикс стал предметом широких дискуссий, которые повлекли за собой изменения цензурного состава и самого Кодекса.

Таким образом, к началу 70-х в индустрии комикса царили жажда свободы и предвкушение больших изменений. Однако если официальный комикс лишь начинал свой путь в этом направлении, то в независимом комиксе перестройка уже шла полным ходом. Здесь к началу 70-х уже сформировалась определенная идеологическая программа, основой которой стала борьба за вседозволенность, веселый задор отрицания всяких — естественных и противоестественных — запретов, борьба за свободу самовыражения. Такая программа была привлекательна даже для заслуженных мастеров классического комикса, таких, например, как Уилл Айснер:

Свободный от экономических условий, от диктата издательства, от порабощения широким потребителем, независимый комиксист может себе позволить разговаривать с узкой аудиторией без страха. Это ниша, привлекательная даже для старых комиксистов, ищущих возможности развития. Вот почему я пытаюсь сделать независимый комикс [Estren 1993, с. 40].

В это время независимый комикс в массе своей перестает называться комиксом и становится графическим романом. Это про-

исходит во многом благодаря Уиллу Айснеру, который первым поместил ярлык «графический роман» на обложку своей книги «Контракт с Богом» в 1978 г. Коренным отличием графического романа от комикса являлась установка на экспериментальность формы и «серьезность» содержания. Название графический роман должно было подчеркнуть, что перед читателем не тот комикс, какой он видел прежде: графический роман избегал приключенческой тематики, концентрируясь на социальных проблемах и личных драмах (именно в это время зарождается автобиографический визуальный роман), все больше внимания уделяется описаниям, а не действию, а целевой аудиторией графического романа становятся взрослые.

В предисловии к переизданию «Бинки Браун встречает Деву Марию» (первый автобиографический роман) Джастин Грин писал:

Однажды я столкнулся с недовольным священником. Он сказал мне, что мой Бинки Браун «не подходит для того, чтобы показывать его детям». Он обдумал мое объяснение, что вообще-то дети не планировались в качестве целевой аудитории моей работы и что вообще-то комикс — это поле, открытое для экспериментов, и возразил, что раз комикс долгое время ассоциируется в умах большинства с детской литературой, все остальные мотивы для публикации моей истории не имеют значения. Будучи в то время ярким антиклерикалистом, я ответил: «Да, я думал об этом и допускаю, что моя книга может нанести ущерб некоторым детям. Однако по сравнению с реальными страданиями, которые Церковь причинила миллионам людей сексуальными репрессиями и внутренним чувством вины, любой нездоровый эффект от моей книги будет ничтожен [Green 1995, с. 8].

Таким образом, графический роман становится попыткой авторов легитимизировать комикс, традиционно маркированный как детское чтение, присвоить ему статус искусства. В этом ключе помещаемый на обложку ярлык “graphic novel” Уиллом Айснером выглядит как манифест нового жанра искусства.

«Контракт с Богом» составлен из четырех небольших новелл, герои которых, не пересекаясь между собой, принадлежат, тем не менее, одному миру — миру Dropsie Avenue (и лишь в «Уличном певце» адрес в силу особенностей сюжета не назван, однако очевидно, что действие разворачивается там же). Жизнь низшего класса — иммигрантов, безработных, бесславных оперных див и мрачных комендантов — становится для Айснера главной темой, которую он будет развивать и в следующих своих произведениях A Life Force (1988) и Dropsie Avenue (1995). В «Контракте с Богом» Айснер лишь примеривается к новому жанру и новым темам, рассматривает их под разным углом, заходит с разных сторон, но так и не останавливает свой выбор на определенном ракурсе, поэтому кажется довольно

сложным выделить генеральную линию повествования. Первые три новеллы становятся гимном безысходности. Судьбы их героев как бы наглядно демонстрируют не просто невозможность заключения «контракта с Богом» (как это пытался сделать стареющий еврей в главном рассказе), но и в принципе — контролировать свою жизнь хоть на каком-нибудь уровне. Единственное средство контроля, которое предлагает Айснер своим героям, — это самоубийство, единственную разновидность свободы выбора в мире многоквартирных домов (этой свободой воспользовался смотритель здания, несправедливо обвиненный в нападении на маленькую девочку). Однако заключительная новелла совершенно выбивается из общего безрадостного строя. История о летних каникулах, которые жители многоквартирных домов проводят в деревне, в отличие от первых новелл, не драматична. Ищущая богатого жениха девушка, после всех пережитых неприятностей находит милого и заботливого доктора. Молодой человек, переживший короткий, но бурный роман с замужней дамой, возвращается в город оскорбленным, а скорее — сбитым с толку, но в целом возмужавшим. Родители молодого человека, уже много лет живущие вместе лишь ради детей, наконец объясняются, но так и не решаются развестись и соглашаются и впредь терпеть друга. В новелле нет настоящей драмы, но присутствует серая тоска, обеспечивающая необходимую долю реализма. Кажется, что эта реалистичность и становится для Айснера важнейшим приобретением в графическом романе. Айснер как бы упивается отсутствием суперспособностей у своих героев, отсутствием у них талантов (или, как в случае «Уличного певца» — неумением талант применить), тем, что его герои — не герои вовсе, а обычные люди.

Разработанные Айснером темы станут основными для многих комиксистов. Набирающая популярность установка на реалистичность с одной стороны и невозможность, ненужность супер-героев в реальном мире с другой найдут свое выражение в работе Алана Мур и Дейва Гиббонсона — графическом романе «Хранители», впервые выпущенном в 1986 г.

Действие «Хранителей» развивается в альтернативной реальности, в которой Никсон переизбран на третий срок, а супер-герои либо вне закона, либо работают на правительство США, являясь козырями в конфликте с СССР.

История «Хранителей» начинается с того, что Роршах — последний герой в маске, разыскиваемый полицией наравне с преступниками, которых он сам ловит, — начинает самостоятельное



Alan Moore, Dave Gibbons. The Watchmen. DC Comics. 1995, p. 5.

расследование убийства одного из бывших коллег — Смехача. Сделав вывод, что кто-то специально начал охоту на таких, как он, Роршах спешит предупредить бывших героев, которым, по его мнению, грозит опасность. После ряда интриг, убийств и покушений, выясняется, что охота на людей в масках — проект одного из них. Адриан Вейдт, он же Озимандия, после долгих размышлений приходит к выводу, что затянувшийся конфликт США и СССР не может разрешиться благополучно без вмешательства третьей силы, против которой могли бы объединиться страны. Вейдт создает монстра, который под видом напавших инопланетян уничтожит Нью-Йорк, что, несомненно, заставит врагов объединиться, «убьет миллионы, чтобы спасти миллиарды». Роршаху и остальным не удастся остановить Вейдта, Нью-Йорк разрушен, а США и СССР кооперируются в борьбе против монстра. Увидев это, все супер-герои, кроме Роршаха, признают правоту Вейдта, Роршаха убивают и решают сохранить подоплеку инцидента в тайне. Впрочем, автор дает понять, что это вряд ли возможно: в финале дневник Роршаха, в котором он описал все события, попадает в руки редактора одной небольшой газеты, который как раз ищет новый яркий материал.

Графический роман, казалось, совершил визуальную революцию: использование второстепенных цветов и заимствованная у Куртцмана разметка листа на девять равных кадров, многочисленные сим-

волы и иконографические связи, становящиеся в какой-то момент едва ли не важнее содержательной стороны, и постмодернистский палимпсест сделали стиль «Хранителей» авторским, уникальным.

Однако визуальными особенностями романа не исчерпываются. «Хранителей» называют первым комиксом про супер-героев для взрослых<sup>8</sup>. В таком виде это заявление абсолютно ложно. До «Хранителей» во взрослых комиксах появлялись и Человек-паук, и Бэтмен. Однако «Хранителей» можно по праву назвать первым интеллектуальным комиксом — или просто первым графическим романом — о супер-героях.

Впрочем, как и Эйсеру в свое время, Муру не нужны герои, тем более — супер-герои. Его персонажи не обладают супер-способностями (кроме одного — Доктора Манхеттена, который в финале покидает Землю, поскольку чувствует себя чужим на планете), не пользуются народной любовью, не блещут уверенностью в собственных силах и даже ход истории меняет не супер-герой Озимандия, а бизнесмен Адриан Вейдт, которому люди в масках не могут ничего возразить.

Более того, герои Мура вообще не самостоятельны и не самоценны. Мур создавал своих персонажей на базе героев Charlton Comics, попутно добавляя им черты Бэтмена, Капитана Америки и многих других. Так Адриан Вейдт управляет своей корпорацией на манер Брюса Уэйна. Гаджеты, костюм, транспорт, экипировка Ночного Филина также отсылают к Бэтмену, однако здесь добавляется влияние Синего Жука. Доктор Манхеттен основан на Человеке-Атоме и Супермене, а Смехач — на Капитане. Роршах же списан с Человека-Вопроса. Для Мура его персонажи — лишь архетипы, с помощью которых он намерен переосмыслить роль супер-героя, роль защитника (Хранителя) и шире — вообще роль обладающих силой и властью. Роман Мура и о злоупотреблении властью с одной стороны, и о том, что всякий защитник может так же нуждаться в защите — с другой:

О «Хранителях» часто употребляют фразу «Who watches the watchmen?» В оригинале это выражение Ювенала «Quis custodiet custodies?» Это опасная политическая цитата. Кто следит за людьми, которые смотрят за нами? К «Хранителям» это очень подходит. Они следят за нами, кто присмотрит за ними? [Moore Gibbons 1987, с. 80]

Однако этим вопросы «Хранителей» не ограничиваются. Еще одной важной задачей, которую Мур ставил перед собой при работе над романом, является комплексное осмысление целой эпохи героических комиксов, судя по всему — уходящей эпохи.



Как пишет Геоф Клок в своем исследовании «How to Read Superhero Comics and Why»:

Есть что-то невыразимо грустное в том, как Ден замечает: «Это вся такая чушь — все эти одежки с громом и молнией. Я имею в виду: что, все эти побрякушки действительно так необходимы для поимки карманников и проституток?» Здесь Мур обесценивает саму концепцию супер-героя, помещая костюмированных борцов с преступностью в реальный мир, где злодеев в масках — за некоторыми исключениями — просто не существует. Супер-герои имеют смысл лишь в мире, где есть и супер-злодеи. <...> Таким образом, Мур встает над традицией [Klock 2002, с. 63–64].

Это утверждение, впрочем, требует некоторых оговорок. Мур не был первооткрывателем, новатором, борцом с традицией. «Хранители» — значимый, но не уникальный и не революционный роман. Они — лишь одна из многих весточек новой эпохи, наступившей плавно и, что очень важно, закономерно. Пришествие «Хранителей» не было неожиданностью. Традиция супер-геройского комикса увядала постепенно, под воздействием новой культурной среды, требующей новых, совсем не героических героев. Точно так же, как однажды на смену безупречному Супермену пришли герои с характером, эмоциями и внутренним конфликтом, так и в конце 80-х могущественные мутанты и пришельцы перестали интересовать серьезного читателя. Это и стало почвой для появления «Хранителей» и «В» (значит «Вендетта») Алана Мура, «Бэтмена: Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера и многих других.

Однако, революция в комиксе все же случилась — несколько позднее. В 1991 году издательство «Pantheon Books» впервые выпускает целиком графический роман Арта Шпигельмана «Маус: История Выжившего» который получает премию Пульцера и открывает графическому роману дорогу в большую литературу.

Известно, что первую версию Мауса Арт Шпигельман создал в 1972 году по просьбе Джастина Грина, задумавшего новый журнал «Funny Animals». Шпигельман, изначально решивший сконцентрироваться на истории Ку-клукс-клана, в результате пришел к теме Холокоста, отразив в комиксе историю своих родителей, прошедших через Аушвиц [Witek 1989, с. 103].

Впоследствии Шпигельман провел не одно интервью со своим отцом, собирая материал для графического романа. Начиная с декабря 1980 года в каждом номере журнала «Raw» (который Шпигельман выпускал вместе со своей женой Франсуа Мули) появлялось по одной новой главе вплоть до 1991 г.

«Маус» сплетается из трех (или точнее — двух основных и одной вспомогательной) линий повествования: рассказ самого Арта о по-

слевоенных годах, об адаптации жертв холокоста, о своих отношениях с отцом, о чувстве вины, которое испытывает Арт перед отцом, прошедшим Холокост, перед братом, погибшим в концлагере, перед матерью, покончившей с собой; рассказ Владека — отца Арта — об Аушвице; монолог Арта в рабочем кабинете и его диалог с психотерапевтом о невозможности выразить некоторые вещи словами.

Работа Шпигельмана стала первым графическим романом, столь широко изучаемым в научных кругах. Это и не удивительно: идеально вписывающийся с одной стороны в богатую традицию автобиографического романа, Маус, с другой стороны, является так же и историческим свидетельством и тонким психологическим романом о взаимоотношениях отцов и детей, переосмыслении художником реальности, о творческой этике и многом другом. Благодаря Шпигельману графический роман вышел за рамки комикса и утвердился в области «серьезной», взрослой литературы. Впрочем, вручение Шпигельману Пульцера и его широкая известность в научных кругах просто озаменовали приход новой эпохи — эпохи легитимизации графического романа. Конец 80-х — начало 90-х — время, когда многие литературные премии обратили свое внимание на графические романы: в 1988 «Хранители» получают премию Хьюго, в 1991 Нил Гейман получает Всемирную премию Фэнтези за «Песочного человека», затем ее же получают Мёбиус (один из самых известных французских комиксистов) и Шон Тан в 1997, 2001 и в 2007, в 2001 г. приз газеты *Guargian* за лучшую первую книгу получает Крис Уэр за «Джимми Корригана: самого умного ребенка в мире».

В этот же период с графическим романом происходит еще одно важное изменение. Его целевой аудиторией, наконец, становятся дети, точнее — старшие школьники. История графического романа, как и история всякого жанра искусства, повторяет историю социума, в котором жанр развивается. Разгар сексуальной революции, расцвет панк — и анарх-движения под музыку *Sex Pistols* и *AC/DC* в 70-е как нельзя лучше подходили для манифестации собственной независимости в андеграундных изданиях, с удовольствием печатающих сцены насилия и порнографию. Новый виток Холодной войны, Черный понедельник, появление СПИДа обуславливают мрачность, безысходность графического романа 80-х. Конец Холодной войны и экономический подъем в 90-е приводят к тому, что графический роман становится менее скандальным, менее независимым и более пригодным для демонстрации детям. Более того, графический роман

в Америке становится приблизительно тем же, что и подростковый проблемный роман в Скандинавии. Теперь наряду с взрослыми романами, мемуарами, историческими хрониками и учебными материалами (направление, получившее широкое распространение в 1990–2000-е после того, как «Мауса» Шпигельмана ввели в школьную программу), секвенциальные жанры включают в себя и детские, подростковые новеллы. В 1997 г. появляется «Призрачный мир» Дэниела Клоуза, который сравнивают с «Над пропастью во ржи» и «Случаем портного». Это рассказ о двух выпускницах школы, коротающих свои дни в небольшом американском городке за циничными разговорами и посещением всевозможных забегаловок. В 2006 году выходит «Веселый дом. Семейная трагикомедия» Элисон Бечдел — автобиографический рассказ о детстве и юности, проведенном бок о бок с деспотичным отцом, о разводе родителей, об осознании себя лесбиянкой и многом другом. В 2010 г. — «стоматологическая драма» Райны Тедджейер «Улыбка» о подростковых комплексах и настоящей дружбе. В 2011 г. — «Марджи» Марджены Сова и Сильвиан Савойа о взрослении девочки в оккупированной Польше. Для нового поколения подростков, в полной мере владеющих навыком чтения визуальной литературы, графические романы становятся тем естественным языком, общение на котором позволяет детальнее ответить на вопросы и интенсивнее проработать возможные травмы. Как заметил Дэйв Эггерс для NY Times: «Графический роман — не искаленная кузина обычной литературы, но ее сестра-мутант, которая может все, что и обычная литература, а чаще — даже больше» [Eggers 2000].

В 2013 г. «Призрачный мир» Клоуза впервые издан в России «Фабрикой комиксов». Чуть раньше издательство «Комильфо» выпускает «Прибытие» — графический роман Шона Тана (лауреата премии Астрид Линдгрэн). Тогда же издательство «Рипол Классик» издает «Алису в стране чудес» — графическую обработку сказки Кэрролла с текстом Давида Шовеля и изображениями Ксавье Колеетт. Последовательная визуальная литература во всем своем многообразии и великолепии приходит в Россию, что говорит нам о необходимости обратить самое пристальное внимание на незнакомые до этого момента жанры.

#### Примечания

<sup>1</sup> Kramer H. Untitled review of Herriman art exhibition // The New York Times. 1982. January 17; цит. по: URL: <http://www.exsupera.com/sandbox/DCM/html/document.php?id=2425> (дата обращения 30.03.2013).

<sup>2</sup> Из заметки Chicago Daily News (1940. 8 мая); цит. по: URL: <http://web.archive.org/web/20030415224619/http://www.collectortimes.com/~comichistory/Hist2.html> (дата обращения: 30.03.2013).

<sup>3</sup> Гибоносон, в частности, использовал характерную для Куртцимана разбивку листа на девять равных кадров.

<sup>4</sup> Продюсер Симпсонов Джон Ортвед писал: «По сути все, кто были молды в период с 1955 по 1975, читали “Mad”. Именно здесь корень нашего чувства юмора» (цит. по: URL: [http://webeache.googleusercontent.com/search?q=ache:SyPbG7\\_4hnsJ:chrispearce.wordpress.com/2010/03/13/thrift-store-finds-howling-mad/+&cd=2&hl=ru&ct=clnk&gl=ru](http://webeache.googleusercontent.com/search?q=ache:SyPbG7_4hnsJ:chrispearce.wordpress.com/2010/03/13/thrift-store-finds-howling-mad/+&cd=2&hl=ru&ct=clnk&gl=ru) (дата обращения 30.03.2013)).

<sup>5</sup> Так, Терри Гилям писал: «“Mad” стал Библией для меня и всего моего поколения» (цит. по: URL: [http://www.bookforum.com/inprint/016\\_01/3548](http://www.bookforum.com/inprint/016_01/3548) (дата обращения 30.03.2013)).

<sup>6</sup> Так, Оутс писала для NY Times: «“Mad” является моей слабостью, моим guilty pleasure» (URL: <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2007/07/17/collateral-damage> (дата обращения 30.03.2013)).

<sup>7</sup> «Мое собственное радикальное путешествие началось с журнала “Mad”, — писал он (цит. по: URL: [http://www.huffingtonpost.com/jan-herman/mad-magazine-tom-hayden-s\\_b\\_75438.html?](http://www.huffingtonpost.com/jan-herman/mad-magazine-tom-hayden-s_b_75438.html?)).

<sup>8</sup> Джефф Дженсон для Entertainment Weekly: «Хранители можно назвать первым взрослым (в значении «сложный», а не «грязный») комиксом о супергероях» <http://www.ew.com/ew/article/0,,1120854,00.html> (дата обращения 30.03.2013).

#### Источники

- Клоуз Д. Призрачный мир. Екатеринбург: Фабрика Комиксов, 2013.  
 Кэрролл Л., Шовель Д. Алиса в стране чудес. М.: Рипол Классик, 2012.  
 МакКей В. Малыш Немо в Сонной Стране. М.: Zangavar, 2010.  
 Мур А. Хранители. СПб.: Амфора, 2009.  
 Тан Ш. Прибытие. СПб.: Комильфо, 2013.  
 Bechdel E. Fun Home: A Family Tragicomic. Mariner Books, 2007.  
 Colbert S., Drysdale E. Totally MAD: 60 Years of Humor, Satire, Stupidity and Stupidity. Time Home Entertainment, 2012.  
 Drucker M. MAD's Greatest Artists: Mort Drucker: Five Decades of His Finest Works. Running Press, 2012.  
 Eisner W. A Contract with God. W. W. Norton & Company, 2006.  
 Eisner W. The Art of Will Eisner. Kitchen Sink Press, 1989.  
 Green J. Binky Brown sampler. Last Gasp, 1995.  
 Kirby J. Spirit World. DC Comics, 2012.  
 Lee S. Marvel Masterworks: The Fantastic Four. Vol. 1–8. Marvel, 2005–2012.  
 Lee S. X-Men, Vol. 1 (Marvel Masterworks). Marvel, 2009.  
 Miller F. Batman: The Dark Knight Returns. DC Comics, 1997.  
 Sowa M. Marzi: A memoir. Vertigo, 2011.  
 Spiegelman A. Maus: A Survivor's Tale. Penguin Books, 2003.  
 Telgemeier R. Smile. GRAPHIX, 2010.  
 The MAD Archives, Vol. 1, Mad, 2012.  
 The MAD Archives, Vol. 3, Mad, 2012.

*Исследования*

*Лессинг Г.* Избранные произведения, М.: Худож. лит., 1953.

*Benton M.* Superhero Comics of the Silver Age: The Illustrated History. Dallas, Texas: Taylor Publishing Company, 1991.

*Egers D.* After Wham! Pow! Shazam! [Электронный ресурс] // NY Times. 2000. URL: <http://www.nytimes.com/books/00/11/26/reviews/001126.26eggerst.html> (дата обращения 30.03.2013).

*Eisner W.* Comics and Sequential Art. Eclipse, 1985.

*Estren M.* A History of Underground Comics. Ronin Publishing, 1993.

*Grayling A. C.* The Philosophy of Superman: A Short Course [Электронный ресурс] // The Spectator. 2006. URL: <http://www.spectator.co.uk/features/23525/the-philosophy-of-superman/> (дата обращения: 30.03.2013).

*Harvey R.* The Art of the Funnies: An Aesthetic History. University Press of Mississippi, 1994.

*Klock G.* How to Read Superhero Comics and why. Continuum International Publishing Group, 2002.

*Lavin M.* Neuman's Own [Электронный ресурс] // NY Times. 2003. URL: <http://www.nytimes.com/2003/09/14/books/neuman-s-own.html> (дата обращения: 30.03.2012).

*McCloud S.* Understanding Comics: The Invisible Art. Tundra Publishing, 1993.

*Moore A., Gibbons D.* A Portal to Another Dimension // The Comics Journal. 1987. № 116, July.

*Wertham F.* Seduction of the Innocent. Amereon Ltd, 1954.

*Witek J.* Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar. University Press of Mississippi, 1989.

*Т. Бреева*

## СТРАТЕГИИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ И СПЕЦИФИКА ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ БОГАТЫРСКОЙ СЮЖЕТИКИ В РУССКОЙ КУЛЬТУРЕ РУБЕЖА XX–XXI ВВ.

В статье рассматривается идеологическая направленность и стратегии художественной репрезентации богатырской модели, конструирующей национальный миф в современном масс-культуре.

*Ключевые слова:* богатырская сюжестика, медийный дискурс, славянское фэнтези, национокструирование, Чужой, Другой.

Актуализация образа богатырей в русской культуре нового времени практически сразу же связывается с процессами вторичной мифологизации и национокструирования. К XVIII в. относится появление целого ряда волшебных богатырских повестей, таких как «Персмешник, или Славенские сказки» М. Чулкова, «Старинные диковинки, или Удивительные приключения славенских князей, содержащие историю храброго Светлосана, Вельдюзя, полотского князя; прекрасной Милославы, славенской княжны, Видостана, индийского царя; Остана, древлянского князя, Липоксая, скифа; Руса, Бориполка, Левсила и страшного чародея Карачуна» М. Попова и «Русские сказки, содержащие древнейшие повествования о славных богатырях, сказки народные и прочие оставшиеся через пересказывание в памяти приключения» В. Левшина.

Однако последовательное освоение богатырской модели начинается происходить во второй половине XIX в.; как известно, именно в это время появляется профессиональное исследование былинного эпоса и более глубокое проникновение литературы в область русского фольклора. Е. Травина отмечает:

Середина XIX века, выдвинувшая объединительную чеканную формулу «Самодержавие. Православие. Народность», вытолкнула в «финал» богатырского соревнования трех богатырей, служащих верой-правдой царю-батюшке. Добрыню Никитича от дворянского сословия, Алешу Поповича от духовного сословия и Илью Муромца от крестьян. Рядом с ними или вместо них не могли стоять ни франт Чурило Пленкович, ни своевольный Василий Буслай, ни так и не