ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Традиция последовательного визуального повествования в Америке, Европе и Японии зарождалась приблизительно в одно и то же время, однако принимала в зависимости от локализации различные формы. Французский комикс весьма отличается от американского графического романа, а японская манга вообще несопоставима с западными образцами. Любой роман, будь он комиксом или графическим романом, беллетристикой или массовой литературой, рассказывает историю с помощью последовательности картинок.

Графические романы, комиксы отличаются от классических произведений не только внешней формой. Они необычны своей синтетичностью: с помощью визуального ряда и вербального текста комикс формирует нарратив. Однако те же самые свойства мы обнаруживаем в целом ряде жанров, далеко не обязательно построенных на секвенции: лубок, азбука, визуальная поэзия, атласы и прочий иллюстрированный нон-фикшн и другие. Все это дает основание полагать, что комикс, графический роман, манга и прочие варианты последовательного визуального повествования относятся к некоему иному виду искусства – к искусству визуальной литературы, общему с книжкой-картинкой и иллюстрированной поэзией. Существует мнение, что анализ комикса должен осуществляться через изучение синтеза художественных форм, что позволит раскрыть всю сложность и разноплановость этого вида искусства.

С другой стороны, одним из популярных направлений современной словесности является интерпретация классической литературы в визуальной форме. В рамках этого формата выделяется столько же жанров и поджанров, сколько в беллетристике (роман, мистерия, научная фантастика, ужасы, медицинская драма) или в кино (приключение, мелодрама, документальный фильм, комедия). В современной филологии широко обсуждается вопрос о путях трансформации классических произведений во вторичных текстах.

Актуальным представляется еще один вопрос: будучи так называемой переработкой классического произведения, что же в итоге представляет из себя графический роман? Можно ли его назвать самостоятельным художественным произведением, имеющим определенную эстетическую ценность, либо это «вольный пересказ», адаптация большого и сложного текста с его заведомой редукцией?

Данная работа посвящена изучению особенностей графического романа.

Объектом исследования служат комиксы Осаму Тэдзуки и Девида Зейна по роману Ф.М. Достоевского «Преступление и наказания», а также комикс Касуке Маруо по роману Ф.М. Достоевского «Братья Карамазовы».

Предмет исследования – особенности визуальной интерпретации двух классических русских романов в современной зарубежной культуре.

Цель исследования – определить, является ли адаптация русской классики самостоятельным художественным произведением.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие **задачи**:

1) раскрыть содержание понятия «графический роман» и определить его взаимосвязь с жанром комикса;

2) показать, как в современном литературоведении решается вопрос об интерпретации классического произведения в комиксах;

3) выявить различия между романами Ф.М. Достоевского и одноименными графическими романами.

Цели и задачи работы определили выбор следующих **методов** анализа: *историко-функциональный* подход применяется для анализа состояния исследуемой проблемы; *структурный* метод применяется для описания таких элементов визуального и вербального текстов, как сюжет, персонаж, речевая зона героя и др. Методика анализа конкретных текстов основана на принципах, разработанных В.Е. Хализевым. Также использована методология интермедиального анализа текста. Теоретико-методологическую базу

исследования составляют работы по *жанру комикса*: Д.Г. Дмитриевой, Ю. Александровой, А. Бернацкой и др.

Новизна исследования обусловлена выбором объекта**.** Графический роман – это одна из новых и современных форм интерпретации классики. Сопоставление текста романов Ф.М. Достоевского и их визуальных интерпретаций в произведениях Осаму Тэдзуки, Девида Зейна и Касуке Маруо ранее не проводилось. Таким образом, предпринятое исследование позволит уточнить, как русская классика осваивается жанрами массовой литературы.

Теоретическая значимость работы состоит в приращении научного знания о сущности и особенностях графического романа как жанра литературы. Практическая значимость обусловлена возможностью включения полученных результатов в процесс преподавания литературы в школе, в частности – на уроках по произведениям Ф.М. Достоевского.

Структура работы. Представленная работа состоит из двух глав, заключения и списка источников и литературы.

ГЛАВА 1. ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН В СИСТЕМЕ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ЛИТЕРАТУРНЫХ ЖАНРОВ

1.1. Комикс: определение жанра и его история

В эпоху визуального взрыва довольно быстро появляются новые синтетические жанры, которые начинают пользоваться популярностью. Самым известным жанром дигитальной эпохи является комикс, завоевавший свои позиции с середины XX века. Анализируя феномен комикса, исследователи нередко употребляют термин «графический роман». Данный термин используется и авторами этого жанра с целью отделить свои произведения от основной массы комиксов, которые рассчитаны либо на детскую аудиторию, либо на массовую. Также этот термин подразумевает, что произведение адресовано в большей мере взрослой и интеллектуально подготовленной аудитории, нежели детям и подросткам.

Французский кинокритик Жорж Садуль в книге «Всеобщая история кино» назвал комикс рассказом в картинках, тем самым выделив одно из главных свойств жанра – повествование [Александрова, Бархаза 2010, 10]. Любой комикс содержит в себе какую-либо историю, рассказ, повествование, которое может строиться не только на сочетании изображения и текста, но и с помощью невербальных компонентов, которые используются, когда в кадре отсутствуют вербальные символы.

Уильям Айснер определяет комикс как «последовательное искусство», имея в виду творческое выражение, художественную и литературную форму, особенный порядок оформления рисунков и слов для выражения какой-либо идеи или повествования [Бернацкая 2013, 104-110]. В книге Comics and Sequential Art (Комикс и последовательное искусство) Айснер рассматривает вместе как журнальные комиксы, так и графические романы, инструкции и сценарные раскадровки. Под его определение комикса подпадает и анимация, которую обычно включать в формулировку не принято, поскольку в мультфильмах последовательность представлена во времени, тогда как

комиксу темпоральные ограничения не свойственны.

Скотт Макклауд начинает книгу «Понимание комикса» с определения Айснера, но пытается данное определение сузить и уточнить, давая такой вариант: «Иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и / или получения эстетического отклика от зрителя» [Макклауд 1993, 9]. В отличие от определения Айснера, где под комиксом понимаются журнальные комиксы, графические романы, инструкции, сценарные раскадровки и анимация, у Макклауда мы видим, что под комиксом понимаются иллюстративные и другие изображения. Анимация не попадает в определение из-за того, что в ней последовательность изображений дается во времени, а не сопоставляется в пространстве, как в комиксе.

По определению А.Г. Сонина, «комикс – текст, представляющий собой последовательность кадров, содержащий рисунок и вербальное произведение, где рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство» [Сонин 1996, 51]. Как видим, определение Сонина отличается от определений Айснера и Макклауда.

Недостатком приведенных определений можно считать то, что они не включают однопанельные комиксы. Это вид комикса, когда одно изображение содержит в себе текст. Макклауд сравнивает их с вырезанным из фильма кадром, упуская тот факт, что подобный комикс, в отличие от кинокадра, может нести смысловую нагрузку и быть независимым от любых других посторонних элементов. Согласно Р. Харвею комикс – повествование в форме изображений, которые сопровождаются словами (часто вставленными в зону рисунка), дополняющими его и наоборот [Harvey 2001, 76]. Такое определение применимо к однопанельным комиксам, но не подходит для тех, где текст отсутствует вовсе.

Все вышеуказанные определения берут за основу формальную структуру комикса, но это не единственный возможный подход. Например, любопытно определение Нила Кона, в котором сказано, что «однопанельные

комиксы – комиксы, где текст преобладает; комиксы, где текста нет – все это комиксы, и принадлежность к ним не имеет ничего общего со структурой. В свете этого комикс можно понимать только как социологический, литературный и культурный продукт, независящий от своей внутренней композиции» [Сорокин, Тарасов 2010, 180-186].

Комикс строится на основе трех видов искусства: литературы, живописи и кино. Как отмечает все тот же Макклауд, «фильм на пленке – это очень медленный комикс. Пространство для комикса значит то же, что время для фильма». Он называет рисунки «принятой информацией», а текст – «воспринятой», которая нужна для декодирования абстрактных символов языка. Соответственно, чем более далек рисунок от реализма, тем сложнее он воспринимается, и то же самое происходит с текстом [Макклауд 1993, 49].

Айснер утверждает, что комикс – это калейдоскоп из изображений и слов, и поэтому читателю нужно воспринимать информации как визуально, так и в текстовом виде, эти два аспекта неразделимы [Eisner 2000, 8]. Ю. Александрова и А. Бархаза считают, что комикс – «это именно рассказ в картинках, но не «картинки к рассказу»; не иллюстрированное повествование, сколь бы обильны ни были иллюстрации, но повествование картинками, «иллюстрируемое», по необходимости, вспомогательными текстами» [Александрова, Бархаза 2010, 10]. Именно повествование является тем главным «ядром» комикса, которое определяет его своеобразие и роднит комикс с литературой, отсюда следует уже сложившаяся в культурологии традиция называть комикс графической прозой. Несмотря на то, что комикс немногословен, он «принципиально полон: то, чего не хватает литературному тексту (интерьер, внешний вид и т. п.), дает картинка; то, чего не хватает изолированному изображению (предыстория, речь, последствие и т. п.), дают текст и соседние картинки» [Александрова, Бархаза 2010, 42].

В таком коррелированном повествовании и проявляется синтетичность комикса. Зачастую вербальный текст лишен описательной стороны, эту функцию выполняет иллюстрация, он состоит из диалогов, монологов, а

иногда из авторских ремарок.

Такое разнообразие мнений отражает убежденность исследователей, что верного определения комикса не существует вовсе. Причина заключается в изменчивости и непостоянстве комикса. Несмотря на это, представленные выше варианты определений должны дать относительно полное представление о жанре.

Спорным вопросом в теории комикса является история жанра. О.В. Мосина говорит, что первые «комиксы» появились еще на заре человечества, когда люди научились высекать картинки камнями на стенах пещер. Рассказы об охоте – это первые графические новеллы, а в египетских многоярусных фресках можно найти даже «баллоны» с текстом, признак современного комикса [Мосина 2015, URL]. Это неверное мнение, так как картинки без текста, посредством которых люди общались, не содержат эстетической установки. Собственно, зарождение комиксов пришлось на начало XVIII века. Уильям Хогарт – английский художник и сатирик считается основоположником комикса. Его серия 1731г. «Карьера проститутки» (A Harlot’s Progress) состояла из шести картин и гравюр и должна была читаться в определенном порядке. Самым важным для истории комиксов является 1894 год, когда Р.Ф. Аутколт создает на страницах газет Нью-Йорка серию комиксов «Желтый малыш» (Yellow Kid) [Zanettin 2008, 5].

В привычном для нас виде комиксы появились только в конце XIX века. Как и на литературу в целом, на развитие и распространение комикса повлияло изобретение печатного станка, но это привело и к отделению текста от изображения – они стали развиваться независимо друг от друга [Zanettin 2008, 1].

Комикс – это не иллюстрированная книга, это книга, содержащая в себе как визуальные, так и вербальные компоненты. Комиксы XX века принято делить на четыре периода: Золотой век (конец 1930-х – конец 1940-х), Серебряный век (1956-1970), Бронзовый век (1970-1986) и Современный век (с 1986 до настоящего времени). Такое разделение преимущественно

относится только к американским комиксам, поскольку именно в Америке они получили наибольшее развитие и чаще всего задавали тон во всем остальном мире [Assis 2009, 251-267]. Термин «золотой век» в истории комиксов был придуман в 1960г. Ричардом Лупоффом для обозначения периода с 1930 по 1950 гг. Многие относят начало золотого века к 1938, к первому появлению Супермена на страницах Action Comics, чья невероятная популярность дала толчок к созданию других супергеройских комиксов [Kovacs 2010, 109]. Серебряный век был ознаменован введением так называемого Кодекса Комиксов (Comic Code Authority) в 1954г, и который просуществовал вплоть до начала XXI века. В его функции входила строгая регламентация того, что печатать можно, а что нет. Многие связывали его появление с работой доктора Фредрика Вертрама «Совращение невинных» (Seduction of the innocent), поводом для которой стало все увеличивавшееся количество жестокости, ужасов и сексуализированности в комиксах [Hajdu 2008, 128-130]. Для Бронзового века характерен поворот на более серьезные темы и взрослые сюжеты, а стиль рисунков стал более реалистичным, а вместе с тем более интересным и необычным. Для современных комиксов характерен полный пересмотр стандартов, заложенных в период Золотого и Серебряного веков. Чаще всего началом этого периода считают 1986 год, когда впервые были опубликованы антиутопия Френка Миллера «Бэтмен. Возвращение Темного Рыцаря» (Batman: The Dark Knight Return) и «Хранители» (Watchmen) Алана Мура. Иногда период с 1986 по 2000 также называют Темным 26 веком комиксов из-за мрачности сюжетов и художественного оформления [Duncan 2009, 360].

Сравнительно недолгая история комиксов насыщена событиями, за последние сто лет он претерпел множество изменений, однако его основная суть остается неизменной. Во многом она основывается на связи комикса и графического романа с литературой и кинематорафом [Garcés 2008, 237-250]. Это приводит нас к тому, что можно попытаться найти общие черты и между переводом фильмов, книг и графических романов. В то же время при

подробном рассмотрении становятся заметны совершенно уникальные и свойственные только этому виду комиксов особенности.

На сегодня «Рассказы в картинках» в разных странах мира занимают одну из главных позиций в массовой культуре: например, во Франции, Бельгии, Германии комикс, или по-другому графическая проза, стоит на одном уровне с традиционными литературными произведениями и признается отдельным видом искусства; в Японии манга считается национальным достоянием; в США – это десятки тысяч тиражей каждый месяц, различные премии, конкурсы и фестивали; в Англии комикс используется в педагогике, создаются адаптации классических литературных произведений [Полева 2008, 7].

Рассказы в картинках уже пытались вытеснить печатную литературу. Первый их расцвет пришелся на эпоху становления телевидения в 30-60-е годы в США. Тогда тоже казалось, что старая «книжная» культура вытесняется новой – визуальной. В 60-е на сцену вышел Марвел со своим Человеком-пауком – и всем показалось, что комиксы победили литературу, но СССР остался самой читающей страной в мире, а к комиксам относился брезгливо. Поэтому сейчас, когда на более высоком уровне назрел конфликт между «вербалами» и «визуалами», издатели не рискнули предложить широкой публике комикс. Они сделали реверанс в сторону все еще «самых читающих» и объявили о новом жанре – о графическом романе [Габрелянов 2015, URL].

В последнее время широко распространены адаптации литературной классики. Это явление, привычное для европейских комиксов, для России остается необычным. На его развитие в свое время повлияла популярная американская серия Classics Illustrated, выходившая с 1941 года. Ее многочисленные выпуски массово переводились и издавались в Европе, причем у иностранных изданий были свои особенности. Например, в Великобритании издали 13 комиксов, никогда не выпускавшихся в США. Во Франции в число выпусков местной версии Les Classiques Illustrés вошли «Три

мушкетера», «Двадцать лет спустя», «Граф Монте-Кристо» и «Человек в железной маске» [Панфилов 2017, URL].

Интерес к комиксу за последние годы его существования проявили ученые в разных областях, например, в таких как литературоведение, культурология, лингвистика, семиология. До середины XX века комикс практически никем не изучался, за исключением работ некоторых художников, которые использовали комикс в качестве особого способа изображения своих мыслей. В середине века ситуация изменилась – комикс стали воспринимать всерьез. Умберто Эко по этому поводу говорил: «Минуло то время <...>, – когда критическое исследование феномена комикса сопровождалось <...> хором упреков» [Александрова, Бархаза 2010, 30]. Первые цельные научные исследования комикса появились лишь в последней четверти XX века в США.

К началу XXI века адаптации классиков не только не вышли из моды, но и сохранили свою растущую популярность. В 2007 году издательство Delcourt запустило новую серию Ex-Libris, курируемую известным сценаристом Жан-Давидом Морвеном. В том же году другой издательский дом, Adonis, объявил о запуске серии Romans de Toujours, в которой планировалось выпустить 50 альбомов по книгам разных авторов – от Гомера до Льва Толстого и Герберта Уэллса. Отдельные серии для комиксов этого жанра есть и у других издателей: посвященная пьесам Мольера Commedia (Vents d'Ouest), Adaptation Littéraire (Emmanuel Proust), отчасти Univers d'Auteurs (Casterman). При этом множество комиксов-адаптаций издавалось и издается вне рамок каких-либо серий [Панфилов 2017, URL]. Комиксы такого рода рассматривались как средство приобщения юношества к литературной классике. Но постепенно, к 1970-м годам, появляется все больше рисованных адаптаций не для школьника, которого таким образом стремятся увлечь и подтолкнуть к чтению самого оригинала [Панфилов 2017, URL].

Как видно комикс набирает все большую популярность у современного

читателя, поскольку отвечает участившемуся ритму современной жизни. Жанр преобразовывается и развивается. Из серийных картинок о вымышленных супергероях, тянущих разве что только на беллетристическое оформление, комикс начинает складываться в самостоятельный литературный жанр.

1.2. Комикс и графический роман: соотношение понятий

В целом комикс принято классифицировать по трем критериям: по месту публикации, использованным художественным приемам и формату издания. Внутрижанровая классификация комикса производится по разным критериям, поскольку он включает в себя как текстовую, так и изобразительную составляющую [Захарова, Тимченко 2016, URL]. Основаниями для классификации служит место, создание, тема и формат, в котором был опубликован.

Первым критерием является территориальность. Комиксы делят на изданные в Соединенных Штатах Америки и Великобритании, континентальной Европе и Восточной Азии. Они отличаются не только по жанрам и тематике, но и по издательской политике и формату. В США, как и в других англоговорящих странах, часто объединяемых в одну группу, комиксы наиболее разнообразны по жанрам и стилям, а также имеют наибольшее влияние на всю комикс-индустрию [Биргер 2016, URL]. Практически в каждой европейской стране существует свой формат публикации, например, в Италии это «bonellianos» – черно-белые книги в мягком переплете примерно по сто страниц, а во Франции книги комиксов цветные и печатаются в альбомном формате в твердом переплете. Японская манга отличается от американских и европейских комиксов тем, что читается справа налево. В Китае существует разновидность манги – маньхуа, а в Южной Корее – манхва.

Вторым критерием, применяемым при классификации комиксов, служат художественные приемы. У каждого художника есть свой уникальный стиль,

[Биргер 2016, URL], но в целом существуют лишь два основных направления: реализм и карикатура. Карикатурный стиль работает на упрощение анатомии героя, но дает больше свободы для самовыражения, чем реализм. Однако художники часто совмещают их самыми разными способами, например, детально прорабатывая фон и упрощая персонажей.

Критерием может выступать использование художественных инструментов, приемов и цвета для создания комикса. И если карандашные наброски обычно обводятся ручками или кистью, то для работы с цветом материалы намного разнообразней: акварель, акрил, пастель и т.д. По технологии выполнения различаются комиксы, выполненные вручную или на компьютере. Благодаря развитию технологий весь комикс может быть полностью создан на компьютере.

Самой распространенной классификацией комиксов является классификация по формату, в котором они опубликованы. Карикатура (cartoon) – состоит из одного рисунка, снабженного текстовым комментарием. Стрип (comic strip) – маленький блок панельных комиксов, публикуемых в газетах и журналах, традиционно стрипы ассоциируются с сатирой и юмором. В настоящее время стрипы – «это короткие эпизоды (22-24 страницы) из истории, которая будет продолжена в следующем выпуске» [Рабданова 2013, 27]. Обычно эти выпуски потом публикуются в отдельной книге комиксов (comic book), в мягком переплете и примерно от 32 до 80 страниц, именно в таком формате мы привыкли видеть истории о супергероях.

Несколько книг комиксов могут быть опубликованы в альбоме (comic albums). Под эту же классификацию по формату попадает и графический роман (graphic novel). Это разделение нельзя назвать полным, так как комиксы постоянно развиваются, в жанре постоянно возникает нечто новое, не вписывающееся в ранее установленные рамки и форматы.

В материалах, посвященных рисованным историям, часто встречается термин «графический роман». Мы задумались: где проходит граница между комиксом и графическим романом? Отличаются ли они или между терминами

можно поставить знак равенства? Чтобы ответить на эти вопросы, необходимо углубиться в историю графических романов.

Комиксы издавались повсеместно в Европе, причем комиксовое искусство в каждой стране имеет свои характерные особенности в графике и сюжетообразующих мотивах [Братчикова 2013, URL]. Качественный скачок происходит в 1980-е гг., когда вялотекущие процессы американского комиксового мэйнстрима получают мощное вливание извне, а именно из научно-фантастических комиксовых антологий Британии. Сценарий становится более сложным и интеллектуальным, что, в свою очередь, потребовало более проработанной графической составляющей. Произошло это во многом благодаря успехам мощного фантастического сборника «2000 н.э.», основанного в 1977 г. Келвином Госнеллом. «2000 н.э.» стал не просто успешным, но дал толчок к началу карьеры таких писателей, как Алан Мур, Грант Моррисон и Нил Гейман [Kaun 1926, 263-288].

Для того чтобы избежать намеков на детскую или юмористическую составляющую комикса как такового (комикс от английского слова comic – смешной), разными авторами предлагались варианты названия для обозначения нового для издателей формата, который с 1964 г. называется графическим романом [Gravett 2005, 65]. Термин «графический роман» впервые упомянул фан-историк комиксов Ричард Кайл, когда опубликовал одно из своих эссе в фэнзине «Капа-Альфа» в ноябре 1964 г. Однако это жанровое определение практически не использовалось до публикации в 1978 г. «Контракта с богом» Уилла Айснера. Это произведение было не похоже на то, что выходило под названием «комиксы» – супергеройские истории на газетной бумаге. «Контракт с Богом» был намного сложнее по своей структуре и замыслу. Айснеру нужна была поддержка серьезных книжных издателей, но комикс в таком виде никто не хотел выпускать. Чтобы опубликовать книгу, он назвал ее «графическим романом» [Кузнецов 2015, URL].

Термин «графический роман» вошел в постоянное употребление уже в середине 1980-х гг., когда были опубликованы ставшие «классикой жанра»

графические романы «Мышь» Арта Шпигельмана (1986), «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера (1986) и, наконец, ставшие культовыми «Хранители» Дэйва Гиббонса (1987). В итоге BISG (Американская ассоциация книгоиздания) в 2001 г. включила термин в свой официальный реестр [Moore 2011, 2-18].

Одно из самых известных определений графического романа, принадлежит Алану Муру. «…графический роман, говорил он, это комикс, который дорого стоит» [Биргер 2016, URL]. В 1970-х гг. определение «графический роман» было придумано для того, чтобы отделить художественный комикс от альбомов про суперменов [Биргер 2016, URL].

Д.Г. Дмитриева пишет, что «относительно термина «графический роман» существует множество разногласий, в том числе и в западной исследовательской литературе. Проблемы связаны с его статусом в качестве комикса для взрослых, что в свою очередь порождает множество дополнительных ассоциаций» [Дмитриева 2014, 1]. Например, Джордж Мартин в предисловии к первому тому графической адаптации «Игры престолов» довольно иронично описывает этот термин: «Графический роман, вот как они называют их теперь. На самом деле это большие, красивые, изданные на глянцевой бумаге и в твердом переплете книги комиксов, продающиеся скорее в книжных магазинах, а не в газетных ларьках. «Графический роман», хорошо звучит. Симпатичное, достойное и уважаемое название для творческой сферы, традиционно уважаемой меньше чем Родни Дэнджерфилд» [Rota 2008, 79-98]. Графический роман – это все же комикс, но более серьезный.

Е. Биргер считает, что графические романы – это «симптом краха литературы и одновременно признак ее силы. Новая традиция чтения в картинках спасает бумажную книгу в эпоху электронных гаджетов. Пока книжная отрасль медленно погружается под воду, есть только один вид литературы, который, кажется, процветает несмотря ни на что, и это –

графические романы» [Биргер 2016, URL]. Другими словами, графический роман – это жанр массовой культуры.

Графический роман – один из наиболее нестандартных видов комикса, позиционирующий себя как серьезный жанр, не имеющий ничего общего с веселыми картинками и штампованными историями. Несмотря на это, нельзя отрицать, что во многом графический роман схож с теми жанрами, с которыми его авторы не хотят иметь ничего общего. Их объединяет само понятие комикса, к которому они все относятся [Садуов 2015, 5-7].

Графический роман является особым видом литературы, в которой помимо вербальной (словесной) формы передачи содержания задействована графическая (в виде рисунка). Поэтому термин сегодня не имеет точного определения. Обычно его применяют к рисованным историям с единой сюжетной линией, изданным как целостное произведение, не серийно. В американском словаре Merriam-Webster говорится: «графический роман – это вымышленная история, которая представлена в формате комиксов и опубликована как книга» [Булатова 2017, URL]. Иногда графическими романами называют и сборники комиксов, изначально выходивших в виде журналов.

По-прежнему авторы рисованных историй прибегают к этому термину, чтобы показать, что перед читателем более серьезное произведение, чем классический комикс. Иногда термин указывает на длину истории: как правило, графические романы более объемны, чем отдельные выпуски.

На протяжении долгого времени, существуют споры о том, что же все-таки из себя представляет понятие «графического романа»?

Одни считают, что комикс и графический роман взаимозаменяемые понятие, другие же считают, что графический роман – это разновидность комикса, а иные утверждают, что эти термины никак не взаимосвязаны, то есть это два разных жанра в литературе. Впрочем, даже у самих издателей этих жанров нет единого мнения о том, что такое графический роман.

Комикс и графический роман – взаимозаменяемые понятия

С тех пор как появилось понятие графического романа, авторы и читатели часто приравнивают его к понятию «комикса», так как графический роман не имеет строгого определения. Иногда графическими романами называют и сборники комиксов, изначально выходивших в виде журналов.

Артем Габрелянов – основатель издательства Bubble считает, что «графический роман вообще ничем не отличается от комикса, просто название другое. Этот термин был придуман для тех, кому стыдно признать, что они увлекаются комиксами». Он считает, что «книжки с иллюстрациями – те же комиксы, правда, с упрощенной раскадровкой и отсутствием диалоговых «пузырей». То есть примитивная версия комикса, так же известная, как комикс-стрипы».

«И все же термин «графический роман» звучит куда солиднее, чем «комикс», и придает этому виду литературы некую серьезность. Ведь теперь ребенок читает настоящую книгу, «роман», а не журнальчик [Бостон 2017, URL], говорит Мария Бостон.

Графический роман – вид комикса

Графический роман продолжает оставаться синонимом понятия «комикс», но есть исследователи, авторы и издатели, которые не согласны с этим и поэтому относят к графическому роману только один вид комиксов. Комикс проделал сложный и долгий путь к тому, чтобы его считали серьезным видом искусства. Одним из подобных достижений является возникновение такой графического романа, который использует для повествования графику и минимальное количество текста. Графические романы шагнули немного дальше, чем их старшие братья. Для того чтобы роман можно было назвать романом, его сюжет и рисунок должны быть глубже и интеллектуальнее, что не свойственно комиксам.

Комикс и графический роман – разные понятия

Существует достаточно исследователей, не согласных с тем, что графический роман является разновидностью комикса. Графический роман – это особый жанр, который не имеет ничего общего с комиксом. Татьяна

Титова, бренд-менеджер редакции MAINSTREAM (АСТ), говорит, что «графические романы отличаются от традиционных комиксов не только сюжетом и качеством прорисовки, но и внешним видом, и ценой. Издаются обычно в твердом переплете на качественной бумаге» [Кузнецов 2015, URL].

Отличительной чертой графических романов являются темы, которые в них поднимаются. Как правило, они имеют возрастные ограничения и не рекомендуются к прочтению лицам до восемнадцати лет.

Комикс похож на сериал: короткие выпуски (от 16 страниц) рассказывают историю героев на протяжении долгого времени. Такие истории занимают месяцы, годы и даже десятилетия. Графический роман – это скорее фильм, который раскрывает одну историю от начала и до конца. Он, как правило, не распыляется на множество разных тем, а глубоко изучает одну.

Специалисты обычно разделяют комиксы и графические романы следующим образом:

Комиксы	*Графический роман*
- Выходят в газетах или в журналах с определенной периодичностью (раз в неделю или в месяц);	- Выходят отдельной книгой;
- Дешево стоят;	- Дорого стоят;
- Короткие истории;	- Длинные истории;
- Простой сюжет;	- Замысловатый сюжет;
- Несерьезные темы;	- Серьезные темы;
- Детская неподготовленная аудитория;	- Взрослая подготовленная аудитория и подростки;
- Мягкий переплет;	- Твердый переплет;
- Объем 16-40 страниц;	- Объем 48-400 страниц и более;
- Использование ярких цветов.	- Использование неярких цветов, обычно 3-4 цвета.

Все вышесказанное приводит нас к утверждению, что понятие «графического романа» напрямую связано с понятием «комикса». Мы склонны считать, что «комикс» и «графический роман» в определенном смысле взаимозаменяемые термины, но первое понятие обладает более широким спектром значения. Другими словами, любой графический роман можно назвать комиксом, но не любой комикс можно назвать графическим романом.

Принципиальная разница между комиксом и графическим романом заключается в том, какие темы затрагивает автор и как их преподносит. Понятие комикса слишком широко и не всегда позволяет верно охарактеризовать произведение, для чего и был введен термин «графический роман».

1.3. Графический роман – новый формат литературы в России

Если коротко охарактеризовать историю графической литературы в России, то на протяжении пяти-шести веков она активно развивалась в различных формах протокомикса: иконопись, средневековая книжная миниатюра [Евдокимова, Заславский 2017, URL]. Так пишут в статье «История русского комикса» Мария Евдокимова и Михаил Заславский. Другие исследователи считают, что графическая литература начала свое развитие в таких формах, как лубок, иллюстрированная периодика, диафильмы, а где-то со второй половины 1980-х и по наши дни можно говорить о становлении комикса в той его современной форме, в какой он обрел свое название в американских газетах конца XIX века [Панфилов 2017, URL].

Первые яркие образцы повествования в картинках получили широкое распространение в средневековых житийных иконах, где на полях вокруг средника с ликом святого изображались ключевые события его жизни [Евдокимова, Заславский 2017, URL]. Эти последовательные сцены назывались клеймами и располагались в традиционном для комиксной полосы

хронологическом порядке, слева направо, сверху вниз, а изобразительный ряд нередко сопровождался разъяснительными подписями, цитатами. Приемы иконной живописи перенимались в книжной миниатюре, в оформлении рукописных книг [Евдокимова, Заславский 2017, URL].

С XVII века протокомикс обрел популярность в форме лубочных листков, представляющих картинки и серии картинок на самые разнообразные сюжеты, от религиозных и новостных до сказочных и сатирических. Жанр лубка, поначалу нередко воспринимавшийся в штыки духовной и светской цензурой, находит официальное признание во времена войны с Наполеоном 1812 года как действенное агитационное оружие в борьбе с врагом, стремительно развивается, а к концу XIX века становится одной из самых востребованных разновидностей массовой, народной литературы.

В советский период широкое распространение получили диафильмы – отпечатанные на позитивных пленках для просмотра через проектор рисованные рассказы информационного, образовательного, беллетристического содержания [Панфилов 2017, URL]. Настоящий расцвет начинается в 50-е годы, когда ежегодно появляется свыше тысячи названий диафильмов, а их общий тираж доходит до 20 миллионов пленок, и вплоть до 80-х неуклонно растет.

Первым российским журналом, практически целиком состоящим из рисованных историй, был ленинградский «Сверчок», появившийся в 1937 году с подзаголовком «Веселые картинки для маленьких ребят». Он сплотил вокруг себя многих известных детских писателей и иллюстраторов, но, к сожалению, был закрыт через пять номеров, а главного редактора Николая Олейникова и ведущего художника Бронислава Малаховского осудили по вымышленным обвинениям в шпионаже и расстреляли.

Полноценным днем рождения российского комикса можно считать сентябрь 1956 года, когда известному карикатуристу и иллюстратору Ивану Семенову при поддержке коллег удалось, получив разрешение на издание, выпустить первый номер детского ежемесячника «Веселые картинки»

[Евдокимова, Заславский 2017, URL]. Как вспоминал первый художественный редактор «Веселых картинок» Виталий Стацинский, уже на стадии замысла журнал планировался именно как комиксы. В первом же номере увидел свет премьерный выпуск самого, наверное, популярного советского комиксного сериала «Петя Рыжик» Ивана Семенова.

Однако и диафильмы, и рисованные рассказы советских журналов использовали главным образом методы «протокомиксов»: последовательность картинок с подписями или сцены в картинках без слов [Панфилов 2017, URL]. Классическая же форма комикса, с различными формами комбинаций текста в баллонах и титрах, специфическими изообразами, многовариантным кадрированием полос, кинематографической внутрикадровой композицией, сложной драматургией стала активно развиваться только с конца 80-х годов [Rhoades 2008, 257].

Первая волна становления комиксов двигалась по нескольким направлениям. Это и опыты лицензирования зарубежных серий, и открытие рядом издательств «Прогресс», «Панорама», «Фотофильм», «Махаон» и отделов, занимающихся рисованной литературой, а главное – образование творческих коллективов авторов, увлеченных комиксами. Более того, комикс-студии выпускали собственные издания. Среди них московский комикс-клуб «КОМ», основан в 1988 художником Сергеем Капрановым, московская студия комиксов «Тема», основана в 1989 художником Владимиром Саковым, уфимская студии «Муха», основана в 1991 автором Виталием Мухаметзяновым, екатеринбургский коллектив журнала «Велес», основан в 1990 ветераном Афганской войны Игорем Ермаковым [Панфилов 2017, URL]. Практически все комиксные проекты были заморожены после кризиса 1998 г.

Дальнейший виток развития комиксов в России обязан распространению интернета. В 1999 году художник Андрей Аешин основал «Комиксолет» – большую электронную библиотеку отечественных комиксов, форум которой стал одной из основных площадок общения комиксистов. Появились и другие сообщества авторов и любителей комиксов.

Наметилась активизация изданий комиксов. С 1999 по 2003 вышло 22 выпуска первого российского героического сериала в формате «comic book» «Великолепные приключения», сценарист и издатель Дмитрий Смирнов, в коллективе художников которого начинал и Роман Сурженко, работающий сейчас над новыми альбомами с героями популярного европейского сериала «Торгал» [Панфилов 2017, URL].

В 2002 состоялся первый профессиональный фестиваль «КомМиссия», конкурсный отбор и часть мероприятий которого тоже осуществлялись через Интернет. Возник интерес к комиксам как к явлению культуры: проходят выставки, фестивали, в 2010 при Государственной библиотеке для молодежи организуется Центр комиксов, а с 2014 проходит первый комикс-кон, организованный по принципу американских конвенций и привлекший огромное количество посетителей.

Успех голливудских экранизаций продукции «Марвел», активность специализированных сообществ в Интернете, фестивальное движение, публикации в СМИ стимулировали интерес издателей к зарубежным комиксам [Панфилов 2017, URL]. Последние десять лет растет объем изданий графических романов, манги, и сейчас они занимают существенную нишу на книжном рынке.

Многие интересные авторские работы появлялись под эгидой несерийных или мультимедийных проектов. Таковы графическая адаптация Алексея Кузьмичева «Азазель» по роману Бориса Акунина, альбом комиксов Андрея Аешина «Командор Содис» для туристической компании. Другие комиксы, например, Игоря Баранько, Александра Еремина, Аскольда Акишина, находили издателей за рубежом [Celotti 2008, 33-49].

С 2010 г. и по нынешний день идет новый виток развития, связанный с появлением по всей стране специализированных магазинов комиксов. Стартовало немало интересных проектов, задействующих российских художников, самые масштабные из которых, «Narr8» и «Bubble», ставят задачей выйти на широкую читательскую аудиторию [Панфилов 2017, URL].

Есть расхожее мнение, что в советское время комикс считался явлением капиталистического, американского, прежде всего, мира и оттого чуждым гражданам СССР по идеологическим причинам [Панфилов 2017, URL]. И это на долгие годы определило отношение к комиксу в нашей стране – если не негативное, то пренебрежительное. Так ли это? Если говорить о серьезных гонениях на комиксы, то никаких документальных свидетельств нет. В 30-х годах были репрессированы многие замечательные художники, стоявшие у истоков российского комикса, но не из-за комиксов. В СССР критиковались западные издания, прежде всего американские, но охотно популяризовалось творчество таких выдающихся авторов, как Хосе Кабреро Арналь, Жан Эффель, Херлуф Бидструп, поскольку они были коммунистами [Панфилов 2017, URL].

Популярность комикса безусловно растет, и главная причина – это мировой успех экранизаций классики сверхгероического жанра, в результате чего на комиксы обратили внимание даже те, кто ими особо не интересовался. Игорь Баранько однажды резонно заметил: «Комиксы любят очень многие, просто далеко не все об этом знают».

***

Как видно, на данный момент нет единого определения графического романа. Все дефиниции содержат разную информацию, но нет одной, которая бы отражала всю сущность этого жанра. Исходя из всех определений мы пришли к тому, что графический роман – форма комикса, которая направлена на взрослую аудиторию и в которой, помимо графической (в виде рисунка) формы передачи содержания, задействована вербальная (словесная).

Графический роман и комикс – это не одно и тоже. Графические романы отличаются от традиционных комиксов не только сюжетом и качеством прорисовки, но и внешним видом, а также ценой. Они издаются обычно в твердом переплете на качественной бумаге, стандарт 50-120 страниц (бывают расхождения в большую сторону). Зачастую альбом графического романа создает один человек, максимум трое: сценарист-автор, художник и

художник-колорист. Сами графические романы, как и любая форма литературы, отличаются друг от друга, например, по стилю, в котором они создаются, героям, технике и территории.

Графический роман – это новая форма постмодернизма – ремейка. В наши дни графический роман становится и частью литературы, и средством социальной, а иногда и политической пропаганды. Его влияние на умонастроение значительно перерастает смыслы, реализованные в рамках собственно «картинок с подписями», а связь литературного сценария с текущими мировыми событиями становится неизбежным требованием со стороны ведущих издательств.

ГЛАВА 2. РОМАНЫ Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО В ФОРМАТЕ КОМИКСА

2.1. Адаптации романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» в манге Осаму Тэдзуки и графическом романе Дэвида Зейна

Адаптации литературной классики – явление, привычное для европейских комиксов, но для России оно остается новым. Многие современные авторы пытаются создать что-то необычное, неклассическое на основе классического и устоявшегося. Но у одних это получается сделать, а у других нет.

Ф.М. Достоевский является одним из самых популярных за рубежом русских писателей, произведения которого любят трансформировать в новый формат. Есть несколько адаптаций романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», которые мы рассмотрим. Первая была сделана О. Тэдзукой в 1954 году для детской аудитории в виде комикса. Осаму Тэдзука – это самый известный и плодовитый художник комиксов в мире, его часто именуют отцом и богом современных японских аниме и манги [Локи 2011, URL]. «Преступление и наказание» стало вторым комиксом Тэдзуки, выполненным на основе литературного шедевра. Сначала художник нарисовал мангу по «Фаусту» Гете. Комикс неплохо расходился среди покупателей, и автор решил взяться за Ф.М. Достоевского. Манга по Ф.М. Достоевскому стала настоящей классикой в стране восходящего солнца, комикс О. Тэдзуки даже изучают в школе [Локи 2011, URL].

Объем комикса меньше оригинального романа, художники внесли корректировки в сюжет, адаптировав его для японского читателя. Например, в манге Тэдзуки вместо рублей фигурируют йены и национальная одежда.

Осаму Тэдзуки стремится передать дух романа Ф.М. Достоевского, но одновременно предлагает и свой взгляд на его персонажей и русскую историю конца XIX – начала XX века [Локи 2011, URL]. Несмотря на все изменения и сокращения, О. Тэдзуки во многом получилось воплотить основную тему романа «Преступление и наказание».

В жанре манги «Преступление и наказание» предстает как многоголосный диалог, что позволяет под новым углом зрения посмотреть на классический роман. Книга насыщена юмором, иронией, много в ней и трагикомичного. Чтобы сделать роман более компактным и динамичным, японский автор изменяет композицию произведения и место действия его сцен, избавляется от некоторых сюжетных линий, объединяет, казалось бы, совершенно несоединимые эпизоды. Целый ряд персонажей романа в манге ждет совсем иная судьба. Однако, внося многочисленные изменения в повествование, Осаму Тэдзука очень бережно относится к языку Ф.М. Достоевского и не пытается упростить и осовременить его.

Следует напомнить, что комиксы, как правило, создают для взрослой, литературно подготовленной аудитории читателей. Но автор манги «Преступление и наказание» заявляет, что хотел сделать адаптацию, рассчитанную на читателей-детей. «Даже в переработанном виде произведение оказалось слишком сложным для детского восприятия, – пишет О. Тэдзука в послесловии. – Вся эта затея с переработкой “Преступления и наказания” в жанре манги была чистой воды авантюрой» [Тэдзуки 2011, 133]. По этой причине переработке подвергся сюжет и система персонажей. Автор признается, что пришлось изменить сюжет, значительно сократив его и основательно переписать один из смыслообразующих образов романа – Свидригайлова.

У Ф.М. Достоевского Свидригайлов – это один из героев-двойников Раскольникова. Автор противопоставляет их друг другу, показывает один из итогов развития человека, подвластного той же идее, что и Раскольников. У Ф.М. Достоевского Свидригайлов сладострастник и подлец. «…И я мог хоть мгновение ожидать чего-нибудь от этого грубого злодея, от этого сладострастного развратника и подлеца!», – говорит Родион о Аркадии Ивановиче.

Тэдзука представляет Свидригайлова не дворянином, а лакеем в доме той же помещицы, у которой Дуня Раскольникова служит гувернанткой. Не

имея сил и дальше находиться под гнетом помещицы, Свидригайлов убивает женщину, оставляет записку, гласящую: «Во имя простого народа я казнил гнусную помещицу! Да здравствует народ!». Он сбегает в Петербург, о чем Раскольников узнает из письма матери. Спустя некоторое время Свидригайлов находит Раскольникова и под дулом пистолета пытается заставить последнего вступить в ряды бойцов народной армии. Раскольников лишь высмеивает эту сумасбродную идею, однако его отказ не мешает Свидригайлову возглавить революционную группу – именно эта сцена завершает мангу.

Если в романе Ф.М. Достоевского «почти каждый из ведущих героев его романов имеет по нескольку двойников, по-разному его пародирующих: для Раскольникова – Свидригайлов, Лужин, Лебезятников...» [Бахтин 2013, URL], то у О. Тэдзуки в комиксе из двойников Раскольникова присутствует только Аркадий Иванович Свидригайлов.

У О. Тэдзуки нет и намека на развратность Свидригайлова. Свидригайлов руководит группой революционно настроенных студентов, он действенный последователь и воплотитель в жизнь идеи особых людей: «Я предлагаю вам вступить в ряды бойцов народной армии, – говорит он Раскольникову, – с вашей светлой головой мы поднимем на борьбу миллионы и разрушим этот насквозь прогнивший мир» [Тэдзуки 2011, 117]. Несмотря на то, что автор сохраняет основных героев романа Ф.М. Достоевского, он меняет их портрет, функции и место в произведении.

В большей или меньшей степени изменения коснулись и других персонажей: все они изображаются упрощенно, карикатурно и вызывают противоречивые чувства. Это не герои Достоевского, а гротескное смешение образов других персонажей, созданных самим Тэдзукой, и героев мультипликационных фильмов студии «Disney». Например, невозможно не заметить сходство Раскольникова с одним из самых известных героев Тэдзуки – Астробоем, Дуни Раскольниковой – с принцессой Сапфир из манги «Принцесса-рыцарь», процентщицы Алёны Ивановны – с королевой, обернувшейся старухой-нищенкой, из мультфильма «Белоснежка и семь

гномов». Более того, на страницах манги можно встретить и самого Тэдзуку: автор в послесловии упоминает, что в сцене поминок в доме Мармеладовых он изобразил самого себя и своих приятелей – Эйити Фукуи, Нобору Баба и Гороппэ Яманэ.

О. Тэдзуки изменил композицию произведения, он буквально расчленил роман на сюжетные части и заново их скомпоновал в нужной ему последовательности. Действие в романе Ф.М. Достоевского длится в течение двух недель, это очень сжатые сроки для такого большого количества событий. О. Тэдзуки вместил все действие в один день, сместив при этом хронологию на полвека. Образ Петербурга у Ф.М. Достоевского создается из фрагментарных описаний. У Тэдзуки в самом начале комикса дается обобщенная характеристика города, страны, места и времени действия: «Эта история случилась при последнем российском императоре, накануне череды революций, в Санкт-Петербурге, где царили нищета и упадок нравов… Путешественник увидел бы на его улицах скопища босоногих детей, горьких пьяниц да продажных женщин. Все они некогда питали надежды на лучшую жизнь, но потеряли их и теперь пребывали в беспросветном отчаянии» [Тэдзуки 2011, 4]. Автор дает в предисловии такую характеристику городу, потому что учитывает социально-литературную неподготовленность предполагаемого читателя и сжатость формы своего произведения. Образ России предстает в комиксе в маркированном виде, сюда вошли все стереотипы о России.

В комиксе Родион Раскольников похож на забавного мультяшного человека в красном кафтане и с помпоном на голове. Герой мечется по задворкам места, отдаленно напоминающего то ли Петербург, то ли японскую деревню. Такой портрет напоминает нам не взрослого человека, а маленького ребенка. У героя есть топорик, которым он ударяет «по темечку» старуху-процентщицу, созданную по традиционному образу диснеевских ведьм. При описании портрета и вещей Раскольникова, которые окружают героя, О. Тэдзуки использует прием литоты и суффикс субъективной оценки (-ик-):

герой изображен маленьким человеком, который похож на гномика. Рядом с ним находятся маленькие вещи. Эти приемы мотивированы изначальной предназначенностью манги для детей. Речь повествователя имитирует детскую речь.

Родион Раскольников предстает перед процентщицей не уверенным человеком, как у Ф.М. Достоевского, а унижающимся, просящим маленьким человеком. Автор изображает с помощью картинок его слезы и мольбы. При этом от Разумихина Раскольников получает характеристику вполне в духе Ф.М. Достоевского: «Родион несомненно талантлив, но беден. Он угрюм, мрачен, надменен и горд, и одновременно великодушен, и добр, но чувств своих высказывать не любит» [Тэдзуки 2011, 32]. В самом романе это звучит так: «Полтора года я Родиона знаю: угрюм, мрачен, надменен и горд; в последнее время (а может, гораздо прежде) мнителен и ипохондрик. Великодушен и добр. Чувств своих не любит высказывать и скорей жестокость сделает, чем словами выскажет сердце. Иногда, впрочем, вовсе не ипохондрик, а просто холоден и бесчувствен до бесчеловечия, право, точно в нем два противоположные характера поочередно сменяются. Ужасно иногда неразговорчив! Всё ему некогда, всё ему мешают, а сам лежит, ничего не делает. Не насмешлив, и не потому, чтоб остроты не хватало, а точно времени у него на такие пустяки не хватает. Не дослушивает, что говорят. Никогда не интересуется тем, чем все в данную минуту интересуются. Ужасно высоко себя ценит и, кажется, не без некоторого права на то. Ну, что еще?.. Мне кажется, ваш приезд будет иметь на него спасительнейшее влияние» [Достоевский 2004, 95].

Роман Ф.М. Достоевского делится на две неравные части. Первая часть – преступление и его причины, вторая – главная часть – состояние души преступника. Это отразилось на композиции романа. Из шести частей лишь одна описывает события до убийства и само убийство. В остальных частях раскрывается душа Раскольникова: его сомнения, страхи. Писатель подчеркивал, что преступление Раскольникова не просто уголовное, а

теоретическое. В эпилоге герой не признает свою идею неправильной, но и за топор уже не возьмется, в манге всего этого мы не видим. Роман Ф.М. Достоевского философский, «идеологический». Его герой – мыслитель, идеолог, он формулирует идею своего главного поступка, на его судьбе испытывается идея.

О. Тэдзуки изменяет состав действующих лиц в ключевых эпизодах романа. Разумихин становится слушателем исповеди пьяницы и рьяно бросается на его защиту, когда трактирные смеются над Мармеладовым. Не потому, что Мармеладов этого достоин, а потому, что он человек: «Да я из любого, кто будет смеяться над страданием человека, живехонько дух выбью» [Тэдзуки 2011, 30]. Он бодр и оптимистичен, умеет видеть в людях и в жизни хорошее, в неурядицах ищет положительное. Разумихин и в романе, и в комиксе является антиподом Раскольникова. Герои у Ф.М. Достоевского выражают собой два пути решения социальных проблем: Разумихин решает проблемы с несгибаемым оптимизмом. Раскольникова же не удовлетворяет устройство жизни в целом, он хочет кардинальных перемен, но не знает, как их достичь.

Разумихин шокирован теорией разрешения крови по совести, которая приведена в форме статьи Родиона Раскольникова «О гении». Он восклицает: «Это черт знает, что такое! Да как можно кровь по совести разрешать!» [Тэдзуки 2011, 35]. Со статьи и начинается раскрытие идеи Раскольникова об особенных людях. Порфирий Петрович показывает Разумихину журнал со статьей Раскольникова и высказывает желание познакомиться с автором. Разумихин удивлен мыслями друга, они противоречат его пониманию мирового уклада.

В манге Порфирий Петрович предстает перед нами разумным и прозорливым человеком. Он действует наверняка и основательно. Следователь должен обличить и арестовать преступника, но для Порфирия Петровича важно и спасти душу Раскольникова. Родион должен сам прийти с повинной и раскаяться. Следователю нравится ум молодого человека. Он

считает, что Раскольников не потерян, он просто запутался в своих мыслях [Яхмес 2013, URL].

О. Тэдзуки вводит мотив революционного восстания. Это новый путь, на котором может оказаться герой. Он может послушаться Свидригайлова и примкнуть к революционерам, таким образом воплотив в реальность свои идеи. Он получит право убивать во имя светлого будущего людей.

Четко вырисованная у О. Тэдзуки линия студенческих восстаний очень важна для его произведения. Манга начинается студенческими восстаниями и заканчивается студенческими восстаниями: «Все за мной! Бейте городовых камнями и палками! Мы поднимем народ на борьбу, свергнем тиранов и сатрапов и добьемся справедливости! Вперед, товарищи! [Тэдзуки 2011, 123]; «Ура! стреляйте братья! Долой прогнивший мир! Ради власти народа никого и ничего не жалейте» [Тэдзуки 2011, 125]. Такие призывы раздаются вокруг Раскольникова и Сони; в революционном хаосе люди не замечают героя, который раскаивается в преступлении.

Между тем для Раскольникова О. Тэдзуки свойственна спонтанность в действиях, непродуманность, он следует не разуму, а велению чувств, знаков, случайных встреч, что свойственно детям. У Ф.М. Достоевского Раскольников месяц вынашивает план убийства старухи, прежде чем отправиться на пробный визит. И хотя к действию его побуждает случай, он заранее знает, что и как ему нужно сделать. В комиксе же Раскольников не готовит убийства, он просто несет старухе заклад, так как ему нужны деньги. Но, оскорбленный, совершает преступление.

Ф.М. Достоевский подробно описывает ситуацию убийства. Убивая старуху обухом топора, обращая при этом лезвие к себе, Раскольников как бы берет на себя тяжесть совершенного греха. Автор манги саму сцену убийства Алены Ивановны выносит за рамки повествования, исключает из сцены Лизавету. Мы узнаем только, что Раскольников заходит в квартиру к старухе, и потом уже выбегает с полными карманами награбленного.

На поэтику манги оказала влияние американская анимация, в частности мультипликация У. Диснея, которой Тэдзуки открыто подражал. Это чувствуется в «Преступлении и наказании». Несмотря на серьезность оригинала, например, на «Полицейской конторе» красуется объявление «Имеются свободнЫЯ места в кутузке» [Тэдзуки 2011, 9]; над дверью пивной висит «западноевропейская» вывеска «Помойка» [Тэдзуки 2011, 10], слуга Заметова сбивает кого ни попадя длинным носом; из поезда, который воображает себе герой, читая письмо матери, отчего-то выпадают люди. О. Тэдзуки также свойственно странное и трагикомичное описание самых трагических моментов. Чем сильнее напряжение действия, тем нелепее и смешнее повествование. Иногда создается впечатление, что автор издевается над страданиями и проблемами героев. В качестве примера можно рассмотреть ряд сцен.

Обратимся к моменту, когда Раскольников, придя в себя после убийства и лихорадочного забытья, вспоминает, что нужно спрятать награбленное, и начинает искать в комнате укромный уголок. Эта сцена описана Ф.М. Достоевским как предельно эмоциональная. Человек с больным и воспалённым сознанием пытается начать мыслить рационально. В комиксе нет анализа ситуации и размышлений героя, зато на двух страницах показана «борьба» Раскольникова с половицей, которая в лучших традициях забавных мультяшек заканчивается тем, что герой сперва пытается закрыть открывшуюся половицу, но проваливается под нее. Когда же он решает, что все счастливо сложилось, и решает прилечь отдохнуть, то выясняется, что под половицей живут мыши, которые растаскивают и примеряют украшения [Яхмес 2013, URL].

Другой чрезвычайно напряженный момент – когда к Раскольникову в коморку стучат, и он решает, что всем все стало известно об убийстве и его пришли арестовывать. Тогда он собирается сбежать и начинает собирать вещи: «Бежать далеко… В Америку… Вот только бы с лестницы сойти… Да что я такое делаю? Зачем же кровать с собой тащу?!» [Тэдзуки 2011, 42]. Снова

отсутствует анализ происходящего, и в голову главному герою приходят несуразные мысли, которые бы не пришли нормальному человеку.

Здесь прослеживается трансформация трагической модальности в комическую. Смех в этих эпизодах – не юмор, не ирония и не пародия. На наш взгляд, комический акцент введен О. Тэдзуки осознанно, так как манга рассчитана на детскую аудиторию. Ф.М. Достоевский показывает не какое-то банальное преступление, а чувства, мысли, переживания человека, совершившего преступление и пытается выявить причины злодеяния. Этот роман не детектив, а глубоко философское и психологическое произведение, в котором автор исследует сознание и подсознание человека. При этом Ф.М. Достоевский использует множество приемов психологического анализа с тем, чтобы полнее раскрыть характер главного героя, мотивы его поведения, в комиксе это отсутствует.

Обратим внимание, что О. Тэдзуки в манге исключает изображение снов Раскольникова, все они происходят в реальности. Единственное напоминание о них сохранилось в эпизоде, когда лошадь с повозкой сбила Мармеладова. Повозка была до невозможности набита людьми и запряжена дохлой клячонкой, которая не выдерживает сечи и столкновения с Мармеладовым. Таким образом, автор выводит в явь часть сна Раскольникова. Однако линия душевных терзаний героя потеряна художником.

Вернемся к рассмотрению изменений в системе персонажей. Следует обратить внимание на семейство Мармеладовых. В отличие от Ф.М. Достоевского, О. Тэдзуки не видит Катерину Ивановну многодетной матерью, у нее вовсе нет детей, живут они втроем: Катерина Ивановна, Мармеладов и Соня. А между тем у Ф.М. Достоевского голодные дети – наиглавнейшая причина, почему Соня пошла жить по желтому билету, а вовсе не пьянство папеньки или болезнь Катерины Ивановны. В логике автора манги она вовсе не обязана была их спасать, о чем Раскольников прямо и говорит: «Соня! Надо бы тебе свое занятие оставить. Никому ты этим не помогаешь и

никого ни от чего не спасешь!.. Понапрасну ты умертвляешь и предаешь себя, Соня!» [Тэдзуки 2011, 103].

Именно Соня приводит разочаровавшегося Раскольникова к Богу. Соня читает Раскольникову Библию, особое внимание уделяя сюжету «Воскрешение Лазаря Иисусом Христом». В этой притче Раскольников находит выход, будущее для себя. Идея библейского сюжета заключается в том, что умерший человек может быть воскрешён. Раскольников цепляется за идею, что все тленно, но он может преобразиться и стать снова живым и полезным. Соня не наставляет его, она позволяет ему самому прийти к мысли о спасении.

Повторяет Родион свои идеи, изложенные в статье, и Соне, которая приходит в негодование от его мыслей. Она и слышать не хочет, чтобы Раскольников попробовал побороть в себе «тварь дрожащую» и стал сверхчеловеком [Яхмес 2013, URL].

В описании О. Тэдзуки Родион Раскольников тоже изображается как погибший человек. Автор последовательно повторяет слова героя Ф.М. Достоевского: «Да разве я старушонку убил? Я себя убил, а не старушонку! Тут так-таки разом и ухлопал себя навеки!» [Тэдзуки 2011, 121]. Соня в свою очередь говорит, что спасение необходимо искать в обретении Бога, а не в том, чтобы продолжать представлять себя особенным человеком.

В комиксе нет отсылок к Библии или отдельным библейским притчам. Соня сама наставляет Раскольникова. Она дает ему план действия, чтобы Родион раскаялся перед Богом: «О, молчите, молчите! От Бога вы отошли и вас Бог поразил и дьяволу предал!.. Убивать? Убивать-то право имеете? А кто вас тут судьей поставил, кому жить, кому нежить?» [Тэдзуки 2011, 122]. Она спорит с Раскольниковым и заставляет раскаяться: «Поди, сейчас, сию же минуту, стань на площади, поклонись, поцелуй землю, которую ты осквернил, и скажи всем, вслух: «Я убил!». А потом пойди в участок и признайся в содеянном! Тогда Бог опять тебе жизни пошлет [Тэдзуки 2011, 125-126].

Таким образом, мы видим, что общий лейтмотив возвращения к Богу и возрождения через принятые страдания сохранен. Однако отсылок к первоисточнику, то есть к Библии, автор комикса не дает.

Важно заметить, что диалог Раскольникова с Соней происходит на фоне зарождающихся студенческих беспорядков, организованных Свидригайловым. Раскольникова как бы разрывают на части, он мечется, не зная, какую сторону выбрать. То ли ему сделать, как велит Соня, принять наказание и возродиться таким образом, то ли продолжить бороться и выпестовать в себе особого человека, которому все простится, ведь он ради судеб людей старается.

В завершение отметим, что с мангой Тэдзуки познакомился правнук Ф.М. Достоевского – Дмитрий Достоевский. В 2007 году он посетил выставку, посвященную «Преступлению и наказанию» Тэдзуки, и оставил следующий комментарий: «Быть может, для Страны восходящего солнца это и нормально. Там такое не считается экзотикой. С точки же зрения русского человека это выглядит кощунственно. Демонстрация таких комиксов возможна, однако русские люди не должны изучать произведения Достоевского по японским комиксам».

Мы видим, что О. Тэдзуки, перерабатывая роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», не следует слепо предложенной русским классиком композиции. Он не просто облегчает роман, чтобы вместить в рамки комикса, но еще и привносит свое видение в произведение.

Помимо адаптации в виде манги, существует и еще одна интерпретация «Преступления и наказания», но уже в виде комикса. В Америке произведения Ф.М. Достоевского ценятся очень высоко. Не удивительно, что художники задумали переделать роман на свой лад.

В нашей стране, где культура комиксов только-только начинает зарождаться и их настоящих ценителей насчитывается не так много, к комиксу по роману «Преступление и Наказание» Ф.М. Достоевского относятся по-разному. Одни утверждают, что в таком варианте роман классика – уже не

классика, а попса или вообще другое произведение, которое не имеет ничего общего с оригиналом, другие говорят, что это надругательство над великим произведением [Блинцов 2014, URL].

Роман-комикс «Преступление и наказание», как и манга О. Тэдзуки, создан художником Аланом Коркосом и писателем Дэвидом Зейном Майровитцем по мотивам одноименного романа Ф.М. Достоевского.

Действие комикса перенесено в наши дни, однако сюжет оказывается по-прежнему актуальным. Для Родиона Раскольникова, как и в романе русского автора, главной причиной преступления становится его теория об обыкновенных и необыкновенных людях. Суть теории Раскольникова заключается в том, люди делятся на два вида: люди гениальные и особенные, поэтому герой решает проверить свою теорию на практике и доказать себе, что он принадлежит к числу великих людей, как Наполеон, и не является «тварью дрожащей».

Классический сюжет в комиксе «Преступление и наказание» перенесен в наше время. Объем комикса составляет 128 страниц, что значительно меньше оригинального текста романа Ф.М. Достоевского, поэтому художникам пришлось внести свои корректировки в сюжет, тем самым изменив его. Назовем некоторые авторские приемы, использованные в романе-комиксе «Преступление и наказание»:

- герои в большинстве случаев изображаются в профиль и имеют непропорционально большие глаза, их эмоции передаются с помощью визуальных эффектов (слезинки, звездочки, облачка пара и т.д.);

- звуковые эффекты записываются буквами;

- детально прорисовываются только основные сцены комикса, так называемый прием «ограниченной анимации», а также часто используется набор одних и тех же кадров, прием под названием «банк анимации».

Место действия комикса выглядит не менее фантастическим, чем персонажи. Санкт-Петербург совершенно неузнаваем: перед читателем предстает город, переполненный церквями, многие из которых либо увенчаны

католическими крестами, либо вообще их лишены. Архитектурный облик Петербурга напоминает скорее городки Швеции, а загородные пейзажи и сцены быта «европеизированы» и потому имеют мало общего с российской действительностью. Кроме того, автор прибегает к использованию распространенных стереотипов: улицы Петербурга заполнены праздно прогуливающимися людьми; в трактирах сидят пьяницы, которые распевают песни под гармонь и требуют все новые порции горячительных напитков, по улицам гуляют неформалы, по телевизору идут передачи с В.В. Путиным, а в домах висят портреты президента, девушки по городу ходят в откровенных нарядах, а некоторые из них валяются пьяными на улице. Такая картина России у русских читателей вызывает искреннее недоумение, а иностранных читателей она может ввести в заблуждение.

В романе-комиксе все герои сохранены, отличаются они от героев произведения Ф.М. Достоевского только тем, что живут в современном мире и носят одежду, которая соответствует их времени. Родион Раскольников похож на немца, который носит черную шляпу и длинный черный плащ. Его, как и в романе, называют «эй, ты, немецкий шляпник!» [Зейн 2014, 10]. Он так же мучается от того, что совершил убийство, но вместо слов, которые бы показывали мучения героя, автор использует картинки и авторские сноски. Когда к Раскольникову приходит в дом Зосимов и сообщает, что арестовали маляра, автор крупным планом показывает лицо Родиона, у которого виден напряженный лоб. Глаза показаны так, как будто он находится под гипнозом, а снизу написана авторская ремарка: «Раскольников стал рассматривать цветок на обоях…» [Зейн 2014, 58].

Главный герой, в отличие от персонажа манги О. Тэдзуки, предстает перед процентщицей уверенным молодым человеком, который тщательно продумал все преступление. Разумихин отзывается о Раскольникове: «… угрюм, мрачен, мнителен и ипохондрик, чувств своих не любит высказывать: скорей жестокость сделает. Иногда, впрочем, просто холоден и бесчувствен, точно в нем два противоположные характера сменяются» [Зейн 2014, 71].

Такое описание соответствует описанию Ф.М. Достоевского, только в усеченной форме.

Образ Разумихина соответствует герою Ф.М. Достоевского. Он так же, как и в манге О. Тэдзуки, находится в недоумении от теории «О преступлении» (название статьи совпадает с названием из романа) Раскольникова, которая дана в изложении Порфирия Петровича. Разумихин буквально повторяет слова Ф.М. Достоевского: «Ты серьезно, Родя? Разрешение крови по совести, это, по-моему, страшнее, чем официальное разрешение проливать кровь!» [Зейн 2014, 76]. Разумихин показан, как и в оригинале произведения, человеком, который способен на сострадание.

Порфирий Петрович так же, как и другие персонажи, соответствует герою Ф.М. Достоевского, по фамилии в комиксе, как и в романе, не назван. Обладая незаурядным умом, Порфирий исследует поведение убийцы с психологической стороны. Он первый догадывается о том, кто совершил преступление. Мало того. Сочувствуя Раскольникову, понимая его душевные терзания, Порфирий стремится помочь главному герою разобраться в себе, осознать ложность разработанной им теории, принести покаяние и принять страдания – единственное средство искупить собственную вину и вернуться к жизни. Если Порфирий в романе обладает насмешливым нравом и ярко выраженным чувством юмора, что, несомненно, помогает ему в общении с преступником, то в комиксе все это отсутствует.

Соответствует своему прототипу и Сонечка. Раскольников приходит к Соне, рассказывает ей о своем преступлении: «– Вчера я сказал, уходя, что сегодня скажу тебе… Кто убил Лизавету. Ну так вот угадай, кто это. – Я не знаю. – Погляди-ка хорошенько. – Боже! Зачем? … – Я хотел наполеоном сделаться, оттого и убил» [Зейн 2014, 96]. Соня находится в недоумении от мыслей Раскольникова, но выслушивает признание Родиона и не осуждает его. Она, напротив, сочувствует ему и разделяет его мучения. Соня советует Раскольникову покаяться и явиться с повинной, но тот не готов к этому шагу: «Ты должен покаяться и сказать всем вслух: “Я убил!”» [Зейн 2014, 99].

В отличие от О. Тэдзуки, который не видел Катерину Ивановну многодетной матерью, Д. Зейн сохраняет, как у Ф.М. Достоевского, голодных детей как мотивировку решения Соня жить по «желтому билету». Девид Зейн повторяет слова Ф.М. Достоевского: «Ты понапрасну умертвила и предала себя. Ты живешь в этой грязи, и в то же время знаешь сама, что никому ты этим не помогаешь. Ведь справедливее и разумнее было бы прямо головой в воду и разом покончить!» [Зейн 2014, 88].

Образ старухи схож с оригинальным героем романа Ф.М. Достоевского. Если автор романа дает полное портретное описание старухе-процентщице: «...Это была крошечная, сухая старушонка, лет шестидесяти, с вострыми и злыми глазками, с маленьким вострым носом и простоволосая. Белобрысые, мало поседевшие волосы ее были жирно смазаны маслом. На ее тонкой и длинной шее, похожей на куриную ногу, было наверчено какое-то фланелевое тряпье, а на плечах, несмотря на жару, болталась вся истрепанная и пожелтелая меховая кацавейка» [Достоевский 2004, 45], то у Дэвида Зейна отсутствует такое описание, а портрет передан с помощью картинки, где старуха изображена очень старой, с морщинами и бородавками и с седыми волосами. Если О. Тэдзука вырезает сцену убийства Лизаветы, то Д. Зейн сохраняет ее. Он сначала подробно описывает в серии картинок сцену убийства старухи, а потом на одном развороте крупным планом показывает кровавое мертвое тело Лизаветы.

В комиксе присутствует отсылка к Новому Завету. Если у Ф.М. Достоевского Раскольников и Соня читают сцену воскрешения Лазаря, то Д. Зейн рисует крупным планом Новый Завет. На вопрос Раскольникова: «Это откуда?» – Сонечка отвечает: «Лизавета принесла. Ее топором убили на прошлой неделе» [Зейн 2014, 88]. То есть в комиксе отсутствует полноценная сцена чтения воскрешения Лазаря, но мы видим, что общий лейтмотив возвращения к Богу и возрождения через принятые страдания сохранен. Однако отсылок к первоисточнику, то есть к евангельской притче, автор комикса не дает.

У Ф.М. Достоевского Свидригайлов является одним из ярких двойников Раскольникова, его подозревают в совершении нескольких страшных преступлений. Свидригайлов считает, что ради цели можно переступать через многое. Раскольников в свою очередь изобретает теорию, которая по-своему оправдывает преступления. В этом заключается основное сходство Свидригайлова и Раскольникова. Фигура Свидригайлова полна противоречий так же, как образ главного героя. Он способен на благородные поступки: помогает осиротевшим детям Мармеладова, дает деньги Соне Мармеладовой. Но его отвратительная сущность от этого не меняется. Русский писатель показывает, к каким страшным последствиям может привести отрицание заповедей христианства и безнаказанность преступления. Все это автор романа-комикса сохраняет.

Рассматривая содержательную сторону комикса, мы заметили, что автор внес незначительные изменения в сюжет и структуру романа Ф.М. Достоевского: он практически не изменил композицию оригинального произведения, только исключил, объединил или же переписал немаловажные сцены, что помогло значительно сократить объем произведения. Не подверглись изменению основные эпизоды романа Ф.М. Достоевского: убийство старухи и Лизаветы, признание Раскольникова в убийстве и ссылка.

В отличии от манги «Преступление и наказание», где все сны Родиона Раскольникова убраны или частично перемещены в реальность, в одноименном комиксе все сны остаются. В романе-комиксе остается вопрос, как и в оригинале произведения: почему есть разделение на «право имеющих», которые могут преступать моральные устои, и «тварей дрожащих», которым это запрещено?

Мы видим, что Дэвид Зейн, перерабатывая роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», старался максимально сохранить сюжет, композицию и героев. Ему удалось сделать хорошую визуализацию по роману, что сравнительно облегчает восприятие сложного текста. Но следует учесть, что это не книга Ф.М. Достоевского. Если комикс попадет в руки

человека, который не читал оригинал, может сложиться неправильное впечатление об оригинальном романе. В отрыве от оригинала адаптация воспринимается исключительно как неглубокий пересказ.

2.2. «Братья Карамазовы» Ф.М. Достоевского – Касуке Маруо: классический роман и манга

После знакомства с графическими адаптациями романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», авторами которых являются Осаму Тэдзука и Дэвид Зейн, перейдем к анализу манги «Братья Карамазовы» Касуке Маруо, которая создана по мотивам одноименного романа Ф.М. Достоевского.

В Японии манга «Братья Карамазовы» была выпущена издательством «East Press» в 2009 году в рамках серии «Manga de Dokuha», в состав которой сегодня входит более 100 адаптаций известных литературных произведений; на русском языке манга издана «Фабрикой комиксов» в 2014 году. На обложке издания значится, что манга создана «по мотивам романа Ф.М. Достоевского». Эта фраза служит некоторой подстраховкой, призванной снять с авторов ответственность за недостоверность, неточность или искажение каких-либо деталей и элементов сюжета оригинального произведения, однако нельзя не признать, что Касуке Маруо бережно обращается с текстом романа русского классика.

Произведение получилось близким к содержанию оригинала: сохранены основные сюжетные перипетии и персонажи, качественно выполнена рисовка, отлично переданы эмоции.

Действие манги, как и действие самого романа Ф.М. Достоевского, происходит в маленьком провинциальном городе Скотопригоньевске, в котором концентрируются все главные человеческие типы и важнейшие проблемы тогдашней России. В манге Касуке Маруо показаны не только основные сюжетные линии, но и собственное видение создателями комиксов тех проблем, которые поднимает Ф.М. Достоевский. Это вопросы веры и

безверия, милосердия и жестокости, взаимодействия церкви и государства, отношения бедных и богатых, отношения отцов и детей.

В манге весь основной сюжет романа максимально сохранен, вырезаны лишь малозначимые сцены, которые при прочтении оригинала не запоминаются. Герои немного отличаются от произведения Ф.М. Достоевского, в основном, внешним видом. Можно отметить положительные стороны манги – это отличная рисовка, особенно в сценах действия. Но при всем великолепии рисунков искажены образы Екатерины и Грушеньки.

Манга начинается с представления главных героев, для знакомства с которыми отводится целый разворот. Под каждым портретом подписаны имена героев, чтобы читатель смог понять, кто сейчас перед ними предстает. Однако мы можем заметить, что в число основных действующих лиц адаптации вошли не все персонажи романа, в частности, отсутствуют Михаил Ракитин, отец Ферапонт, члены семейства Хохлаковых и другие. Это сделано для того, чтобы вместить мангу в рамки комикса, где не принято использовать большое количество персонажей.

В центре комикса, как и в романе Ф.М. Достоевского, судьба семьи помещика Федора Павловича Карамазова. У циничного и развращенного старика, хитреца и эгоиста, три сына. Старший, отставной офицер Дмитрий, средний – интеллектуал и философ Иван и младший – Алеша. Есть еще слуга-лакей Павел Смердяков, который, как утверждает молва, тоже является незаконнорожденным сыном старика Карамазова.

Интрига первоначально завязывается вокруг конфликта между Митей, страстно влюбленным в местную красавицу Грушеньку, и Федором Павловичем, который решил на старости лет на этой Грушеньке жениться; ее благосклонность он намерен купить за три тысячи, припасенные в специальном пакете. Любыми средствами готов не допустить этого Дмитрий. Между тем что-то свело Смердякова с Иваном Карамазовым, и тот излагает глуповатому лакею свои «передовые» теории, привезенные из столицы. Суть

этих теорий сводится к следующему: человеку не дано знать, есть ли Бог или нет, потому что Бог никак не проявляет своего участия в делах людей: мир живет во зле, множатся страдания, войны, болезни, мучения невинных детей. Если же Его нет, то для сильного духом и осознавшего это человека «все позволено».

Первые страницы манги по стилю отличаются от последующих, авторы сознательно пошли на такой шаг – с помощью этого приема они проводят границу между теми событиями, которые происходят в настоящем времени, и теми, которые уже имели место в судьбе героев. Первые страницы романа, события, которые были в их жизни, нарисованы линиями на белом листе, а события, которые совершаются сейчас, выполнены в черно-белых цветах.

Если сюжет манги достаточно близок к оригинальному литературному произведению и в целом органичен, то графическая часть работы вступает в противоречие с основным текстом. Это происходит, во-первых, потому, что авторы, хотя и пытались изобразить русскую действительность, передать особенности русской архитектуры, природы, образа жизни, при этом стремились в первую очередь сделать произведение понятным именно для своих соотечественников. Потому русский читатель не находит ничего родного и знакомого в окружающей действительности и воспринимает ее как декорацию: стиль архитектуры – полуевропейский-полуяпонский, второстепенные персонажи – японцы, которые носят традиционную русскую одежду, а для изображения главных героев используются типичные приемы аниме: персонажи имеют некоторую степень карикатурности, их эмоции ярко выражены и зачастую нарочито преувеличены, а также сопровождаются визуальными и звуковыми эффектами (звуковыми баллонами). Помимо этого, на страницах манги мы обнаруживаем несоответствия историческим реалиям описываемого периода. Так, к примеру, совершенно неожиданно мы видим девушек в откровенных нарядах, когда показана сцена веселья Федора Карамазова в молодости, его окружают голые женщины. Таким образом авторы старались «осовременить» роман, однако не все эти попытки можно

назвать успешными. Наконец, ироничный оттенок происходящему придают звуковые баллоны, которые, на наш взгляд, бывают не всегда уместными, особенно звук «тадам», который почти неизменно предшествует появлению Дмитрия.

Манга, как и роман Ф.М. Достоевского, состоит из 12 глав, в произведении писателя они названы «книгами», которые, как сказано в аннотации, содержат «не только основные сюжетные линии, но и собственное видение создателей комиксов на проблемы, обозначенные писателем в произведении: вопросы веры и безверия, милосердия и жестокости, взаимодействия церкви и государства».

Оглавление романа (книги)	*Оглавление манги (главы)*
1. История одной семейки	1. Пролог
2. Неуместное собрание	2. Три брата
3. Сладострастники	3. Царство вечной гармонии
4. Надрывы	4. Начало трагедии
5. Pro и Contra	5. Последний пир
6. Русский инок	6. Под арестом
7. Алеша	7. Мальчики
8. Митя	8. Подозреваемый
9. Предварительное следствие	9. Под звездным небом
10. Мальчики	10. Устремления
11. Брат Иван Федорович	11. Суд
12. Судебная ошибка	12. Эпилог

При переработке сюжета романа в комиксе, как уже было сказано, вырезаны некоторые сцены, например, ссора семейства Карамазовых в келье у старца Зосимы; нет описания прошлого героев; отсутствует сцена разговора Алеши и старца Зосимы о том, чтобы после смерти старца Алеша покинул стены монастыря; отсутствует сцена разговора между Алешей и Дмитрием; вырезаны все сцены, связанные с семейством Хохлаковых. Сокращены: сцены разговора Ивана и Алеши о великом инквизиторе; смерть старца Зосимы; не

показана в полной мере сцена, ожидания Грушеньки известия о встрече с офицером. Некоторые эпизоды объединены и видоизменены: в полной мере не показано следствие над Дмитрием, сразу следует арест и суд. И все же основное сюжетное направление было сохранено практически нетронутым, в чем большая заслуга авторов адаптации.

Главные герои комикса выглядят как настоящие герои из аниме. Отец Федор Павлович Карамазов соответствует прототипу из романа Ф.М. Достоевского, он пятидесятилетний «отец семейства Карамазовых. Хитрец, сладострастник, обожающий разгульную жизнь, скряга» [Маруо 2014, 2]. Есть незаконнорожденный сын, которого он нанимает в качестве слуги. Отношениям между Федором и его взрослыми сыновьями посвящена большая часть сюжета в графическом романе. Чаще всего в комиксе именно старик Карамазов изображен крупным планом, на котором видно его хитрое, оскаленное лицо.

Дмитрий Федорович Карамазов (он же Митя, Митька, Митенка, Митри) является старшим сыном, он «гуляка, весьма вспыльчив, гневлив, сладострастен. Офицер в отставке» [Маруо 2014, 2]. Дмитрий считается чувственным человеком, как и его отец, тратит большие суммы денег на шампанское, женщин, а также на развлечения. Дмитрий был обручен с Катериной Ивановной, но разорвал помолвку, влюбившись в Грушеньку. Герой изображен в манге чаще всего на отдельном развороте или крупным планом, где отчетливо показаны его эмоции.

Иван Федорович Карамазов (также Ваня, Ванька, Ваня) – средний сын, двадцатичетыхлетний рационалист, он «образован, обладает незаурядным интеллектом, бунтующий атеист. Постоянно проживает в Москве» [Маруо 2014, 2]. Иван предстает перед нами как серьезный человек, с серьезными мыслями, чаще всего изображается в глубине пространства. Отношения Ивана с его отцом и братьями довольно поверхностны в самом начале. Он не любит Алексея, у него отсутствует привязанность к нему. К концу романа его отношения с родными братьями становятся более сложными. Иван

влюбляется в Катерину Ивановну, которая была связана с Дмитрием. В манге Иван появляется редко, но в главных сценах всегда присутствует.

Алексей Федорович Карамазов (он же Алеша, Алеша, Алешенька, Алешечка, Алексичик, Леша, Лешенька) – двадцатилетний юноша, самый молодой из братьев Карамазовых, «искренний и добрый юноша, послушник при монастыре» [Маруо 2014, 2]. Касуке Маруо изображает Алешу симпатичным мальчиком с мягкими чертами лица, большими блестящими глазами и длинными белокурыми волосами до плеч. Отец Зосима отправляет своего воспитанника в тот мир, где ему придется участвовать в распрях своей семьи.

Павел Федорович Смердяков – незаконнорожденный сын Федора Павловича Карамазова и «вонючей Лизаветы», немой уличной женщины, умершей во время родов. Воспитанием Павла занимались доверенный слуга Карамазова Григорий Васильевич и его жена Марта. Смердяков вырос в доме Карамазова на положении слуги и стал лакеем Федора Павловича. Как и Ф.М. Достоевский, страдает эпилепсией – Касуке Маруо оставляет этот факт в своем произведении. Смердяков восхищается идеями Ивана и разделяет его атеизм.

Манга Касуке Маруо «Братья Карамазовы» – это пример осторожного отношения зарубежных авторов к произведениям русской классики. Читатель не должен забывать, что, независимо от того, насколько хорошо написан и проиллюстрирован комикс, он не может стать заменой литературного произведения. Читая мангу К. Маруо, мы не найдем фигуру автора, его лирических отступлений, идиостиль; в описании портрета персонажей мы не увидим деталей; а в структуре текста будут выпущены образные средства; косвенная речь; разбивка на части и абзацы. Автор манги, исключая все это, создал облегченный вариант адаптации сложного произведения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Графический роман представляет собой сложное литературное образование, в котором вербальные и невербальные элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, направленное на комплексное воздействие на адресата. Графический роман – это разновидность комикса, издающегося в графическом варианте, где основным средством организации сюжета является рисунок, а не текст. В настоящее время термин «графический роман» употребляется в первую очередь самими авторами для того, чтобы отделить своё творчество от основной массы комиксов.

Графические романы отличаются от традиционных комиксов не только сюжетом и качеством прорисовки, внешним видом или ценой. В них сильнее выражено авторское начало, альбом создаёт один человек, максимум трое: сценарист-автор, художник и художник-колорист. Поэтому графический роман можно отнести к литературным жанрам.

Предпосылкой к созданию графического романа служит не только желание рассказать свою историю, но и переосмыслить уже существующую.

Особенности романов Ф.М. Достоевского делают его одним из самых популярных авторов, чье творчество систематически подвергается разного рода интерпретациям. Сравнительный анализ произведений Ф.М. Достоевского и их графических адаптаций показывает, что переделка в новый формат ведет к деформации романов русского автора. Так, меняется система персонажей: О. Тэдзука и К. Маруо сокращают в своих мангах количество действующих лиц, но главные герои остались нетронутыми, а Д. Зейн полностью в романе-комиксе сохраняет систему персонажей. Помимо героев произведения, подвергается трансформации сюжет. Авторы комиксов пытаются упростить его либо редуцировать до набора сцен, которые представляются им ключевыми. Помимо этого, меняется адресат произведения, О. Тэдзука создавал свое произведение именно для детей, а

Д. Зейн и К. Маруо адресовали свои произведения взрослым соотечественникам.

Переложения романов Ф.М. Достоевского в формат графического романа заведомо предполагают смысловые потери. С другой стороны, любой графический перевод имеет какие-то положительные стороны. Просто разные авторы по-разному определяют для себя ту базовую стратегию, которой они следуют. Авторам приходится сокращать, объединять или даже вырезать целые сцены произведения, чтобы уложиться в границы графического романа. Страдает речевая сторона произведения, приходится пересказывать речь повествователя своими словами или брать дословно цитату и сокращать ее. Подвергается изменениям и портрет героя. Утрачивается свойственная для литературного текста установка на воображение читателя. Авторы комиксов предлагают читателям готовые образы.

И все же при помощи нового формата классических произведений читатель, во-первых, осознает, что классика еще не умерла, во-вторых, это хорошая возможность взглянуть на известные тексты через восприятие зарубежных авторов, переоценить с точки зрения «чужого читателя», в-третьих, новые произведения доставляют эстетическое удовольствие.

Все сюжеты классических произведений Ф.М. Достоевского были актуализированы современными художниками. Авторы используют прием визуализации литературного текста для того, чтобы современный читатель смог более четко представить все события прошлого в проекции на наше время, то есть происходит сокращение временной дистанции между произведением и адресатом. Помимо этого, в новых вариантах романов появляется новая идеология, которая отличается от идеологии Ф.М. Достоевского.

Происходит борьба со стилем, появляются новые события, вырезаются герои, меняются функции персонажей. Можно отметить несколько основных направлений трансформации текста-источника.

1. *Глубокий психологический анализ*. Пожалуй, главная особенность романов Ф.М. Достоевского – глубокий психологический анализ характеров героев. Писатель подмечает самые тонкие нюансы чувств героев. Переработка романов в форме графического романа зачастую лишается психологического анализа, а все переживания и мысли героев изображены в картинках.

2. *Занимательный и насыщенный сюжет*. Одной из главных особенностей романов Ф.М. Достоевского являются занимательные и увлекательные сюжеты, неожиданные повороты событий и волнующая развязка. В графических романах сюжет довольно часто упрощается.

3. *«Живые» характеры.* Персонажи романов Ф.М. Достоевского многогранны, противоречивы, сходны с характерами «живых людей». Героев Ф.М. Достоевского невозможно описать одним словом («хороший» / «плохой», «злой» / «добрый» и т.д.). Всего этого в графических романах нет, герой часто предстает перед читателем в упрощенном варианте.

5. *Полифонизм.* Особенностью романов Ф.М. Достоевского является их многоголосие, «многолюдность». В самых известных романах Ф.М. Достоевского участвуют в среднем до двадцати героев (например, в романах «Преступление и наказание», «Идиот», «Братья Карамазовы»). Ф.М. Достоевский наделяет каждого из героев своей особенной судьбой, историей и характером. В графических романах количество персонажей сокращается, герои лишаются предыстории.

Авторы, взявшись за роман «Преступление и наказание» и «Братья Карамазовы», создали не перевод или художественный пересказ, а вполне самостоятельные произведения.

Авторы, взявшись за романы «Преступление и наказание» и «Братья Карамазовы», создали не перевод или художественный пересказ, а вполне самостоятельные произведения. Классическая литература – это элитарная литература, которая предназначена для определенного круга людей, а комикс относится к массовой, развлекательной литературе, доступной всем возрастам. У этих жанров – разный посыл и ориентированность на аудиторию.

Адаптированную литературу нельзя назвать пересказом, так как пересказ – это сохранение основных сюжетных линий, а в комиксе многие сюжетные линии вырезаны или сокращены. В комиксе также представлена визуализация, герои представлены такими, какими их видит автор, персонажи зачастую гиперболизированы и их поведение тоже далеко от реальной действительности, в отличие от классических произведений, поэтому переложение классики в формат комикса – это самостоятельные произведения с ограниченным объемом, в который нельзя поместить полностью текст целого произведения со всеми его смыслами. Поэтому авторам графических романов приходится останавливаться на одной теме и развивать ее на протяжении всего произведения.