

DOI 10.18522/2415-8852-2023-2-148-167

УДК 82.0(075)

НОВЫЕ КНИГИ О КОМИКСАХ

Ольга Анатольевна Джумайло

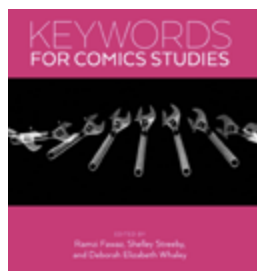
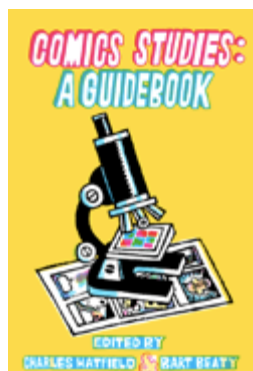
доктор филологических наук, доцент Южного федерального университета, заведующая кафедрой отечественной и зарубежной литературы (Ростов-на-Дону, Россия)

e-mail: oadzhumaylo@sfedu.ru

ORCID: 0000-0002-1217-5567

Аннотация. В обзоре анализируются современные проблемы и тенденции в западных исследованиях комиксов 2020–2022 гг. В центре внимания – два словаря ключевых понятий в области исследований комиксов (“Keywords for Comic Studies”, “Key Terms in Comics Studies”) и две коллективные монографии систематизирующего характера (“Comics studies: a guidebook”, “More Critical Approaches to Comics”). Кроме того, в качестве примера междисциплинарной (гуманитарная география в изучении комиксов) и активистской практики в науке о комиксах обсуждается монография “Comics as a research practice: drawing Narrative Geographies Beyond the Frame”. Значение изучения комиксов сквозь призму нарративного подхода показано на материале монографии “The Narratology of Comic Art”. Принимая во внимание то, что комиксы – это и медиум, и инструмент экономики развлечений, политики, личного самовыражения, и одна из заметных форм повседневной культуры, выделяются следующие актуальные аспекты теории и практики изучения комиксов: легитимации комиксов в академической культуре и современном нелиберальном университете; интермедийный / мультимодальный / трансмедийный статус комикса; проблематизация научного конструирования понятия комикса и его историографии в зависимости от избранного научного подхода; исторические, социальные, политические, экономические и культурные контексты, в которых создаются и осмысляются комиксы; комиксы как выражение критической рефлексии и активистской позиции создателя и исследователя; интеллектуализация академического дискурса о комиксах; внимание к вопросам специфической поэтики комикса как словесно-визуально-образного медиума, широте его жанрового репертуара, динамичным формам дистрибуции и культуры потребления комиксов (адаптация и трансмедийный сторителлинг).

Ключевые слова: исследования комиксов, графический роман, междисциплинарность, активизм, историография комиксов, легитимация комиксов, трансмедийный сторителлинг



Рост спецразделов престижных научных платформ, посвященных обзорам комиксов¹, появление сцен из «Мауса» Шпигельмана в авторитетной нортоновской антологии английской литературы и включение графического романа Ника Дрансо «Сабрина» в шорт-лист Букеровской премии в 2018 г. – все это признаки изменения статуса комиксов. Сегодня комиксы становятся основой для голливудских блокбастеров, а графические романы в форме мемуаров, травелогов, дневников и исповедей облюбованы взыскательными критиками самых влиятельных газет. Преодолев десятилетия пренебрежительного отношения, комиксы и графические романы не только составляют основной портфель современного издательства детской литературы, но и постепенно заполняют полки библиотек активистов разных мастей. Комикс оказывается одним из востребованных медиа для поколений, чье становление проходило в среде, как никогда насыщенной визуальными образами, и именно эти молодые профессионалы теперь популяризируют японскую мангу, обозревают новинки комиксов в медиа, помимо косплеев и комиконов, курируют выставки комиксов в музеях и галереях и создают успешные проекты трансмедийного сторителлинга. Комиксы – привычная практика в графиче-

ской медицине, в работе с детьми и в группах по адаптации мигрантов. Они незаменимы и там, где требуется развитие элементарных навыков чтения, и там, где нужно продемонстрировать важность эмпатии. Еще одной приметой культурного бытования комикса является стремление создавать ангажированные тексты, побуждающие к активному гражданскому и критическому осмыслению проблем современного общества.

Иными словами, комиксы – это и медиум, и инструмент экономики развлечений, политики, личностного самовыражения, и одна из заметных форм повседневной культуры.

Само по себе симптоматично появление в 2020–2022 гг. сразу двух словарей ключевых понятий в области исследований комиксов – “Keywords for Comic Studies”, “Key Terms in Comics Studies” и двух книг: “Comics studies: a guidebook”, “More Critical Approaches to Comics”, предлагающих системный обзор научных подходов в данной сфере. Изучение комиксов – динамичная область науки, насчитывающая более ста серьезных монографических исследований, созданных профессионалами из разных «цехов» и «гильдий», калибрующих свой предмет на разных научных станках. Обозначим наиболее заметные сегодня тенденции, связанные как с появлением сразу нескольких словарно-аналити-

¹ См.: <https://daily.jstor.org/teaching-comics-a-syllabus/>

ческих трудов, так и со специфическими вопросами самой области академического исследования комиксов.

При этом следует обратить внимание на следующее: 1) факт легитимации комиксов как предмета исследования в рамках профессиональных сообществ и специализированных журналов при не до конца решенном вопросе институционализации комикса в структуре университетского знания (исследователи комиксов всякий раз подчеркивают свое стремление к независимости от департаментов литературы, визуальных искусств, медиа, культурных практик и др.); 2) факт признания интермедийного / мультимодального / трансмедийного статуса комикса и быстро меняющихся форм его присутствия в современной высокотехнологичной культуре, испытывающей постоянный дефицит систематического научного определения; 3) мета-рефлексию о том, что понимание феномена комикса спровоцировано не его формальными характеристиками, а параметрами его научного конструирования. При этом подчас возникает отрыв комикса от разнообразной и живой «вернакулярной» среды его бытования. В этом отношении представляется адекватной предложенная Д. Стайном установка на «прагматическую характеристику комиксов» [Stein: 423], которая демонстрирует: 1) типичные формальные особенности и повествовательные структуры, не настаивая на обязательности всех в каждом случае; 2) про-

цессы создания, формат публикаций и особенности взаимодействия с другими медиа; 3) исторические, социальные, политические, экономические и культурные контексты, в которых создаются комиксы.

Комиксы и неолиберальный университет

Изучение комиксов возникло из фэндома комиксов и журналистики в 1980-х гг. Потребовалась четверть века, чтобы «понимание комиксов» пришло в университет. Однако есть в этом и толика прагматики: словарь ключевых понятий как традиционная форма академической легитимации исследовательской области также необходим в университетском преподавании. Очевидно, что в эпоху неолиберальных университетов, обязывающих ученых формулировать задачи образования, ориентируясь на компетентность выпускников и успех на рынке труда, феномен комиксов оказывается и лучшим иллюстративным материалом для исследований культуры и медиа, и областью, востребованной у тех, кто мечтает попробовать себя как создатель или продюсер комиксов и трансмедийного сторителлинга. Комиксы и их генетические «родственники» – книги с картинками, мультипликационные истории, диафильмы – ассоциируются с обучением детей и иными формами воспитательного воздействия (достаточно вспомнить сатирический журнал «Крокодил», жанры пропагандистских

плакатов и даже религиозные брошюры). Хотя была и противоположная тенденция цензуры и ожесточенной полемики вокруг опасности комиксов, в особенности в таких странах, как Соединенные Штаты, Великобритания, Австралия и Швеция, где комиксы ассоциировались с детской преступностью и сексуальными отклонениями, сегодня сфера использования комиксов библиотекарями, преподавателями, кураторами, социальными и медицинскими работниками поистине безгранична.

Именно здесь образуется та ниша коммерчески успешных программ, которая возникает под крышей университетских департаментов. Курсы разного уровня погружения и длительности выступают едва ли не самым убедительным аргументом в пользу значения *comics studies* как отдельной сферы, требующей собственных подходов в преподавании, учебников, хрестоматий и словарей. Сложность именно этой задачи определяется самим мультидисциплинарным контентом программ, в которых теория архетипов, графическая медицина, урбанистика и эко-критика соседствуют с маркетингом, и т. д. и т. п.

Если “*Comics studies: a guidebook*” (2020) Хэтфилда и Бити [Hatfield & Beaty] может быть рекомендован студентам как базовый учебник, который отвечает требованиям систематического курса введения в исследование комиксов, то словарь “*Key Terms in Comics Studies*” (2022) [Le Cour et al.], в ко-

тором в алфавитном порядке даются понятия из самых разнообразных сфер теории и практики – это скорее настольная книга преподавателя, который вместе со студентами разбирает «кейс» и которому нужно продемонстрировать работу научных «отмычек», будь то мультимодальная метафора Форсвилла, фенотекст Кристевой, ориентализм Саида, малая литература Делёза, паратекст Женетта и т. д. Возможно, литературоведу отдельные определения покажутся упрощенными, вырванными из привычной методологии, которой обучают долго и систематично. Например, утверждается, что разница между аллюзией, пародией и пастишем в рамках интертекстуальности сложно различима [Le Cour et al.: 14]. А мысль о том, что супергерои часто осмысляются как аллегорические фигуры представителей меньшинств, выглядит банальной. Но для студента, изучающего комиксы, нужны ориентиры, и они даны. Важно и другое: словарь ведет к необходимой сегодня рефлексии об адаптивности терминологии и дисциплинарной проницаемости. Действительно, разница между аллюзией, пародией и пастишем именно в искусстве комиксов малоразличима; а сторителлинг позволяет связать литературу, комиксы, игры, кино и другие формы медиа.

Словарь избегает всякого дисциплинарного взгляда, однако заметно особое внимание составителей к вопросам поэтики, которая превращает разные медиа в медиумы. И

здесь семиотические и формальные подходы к композиции, повествованию и жанру текста действительно работают на материале комиксов, позволяя уточнить функционирование желоба, сплэш-страницы, *mise-en-page*, переходов и т. д. Более того, посредством наблюдений над поэтикой высвечиваются генетические связи комикса. Не говоря о словесном повествовании и визуальных жанрах, где основы для родства с комиксом очевидны, укажем только, что с фильмом комикс сближает нарратив, фокализация, приемы монтажа, использование разных планов (например, крупного), перспективы и ракурса; с игровыми медиа – ветвление сюжета, реткон; с музыкой – ритм, полифония, лейтмотивность, опора на партитуру; с мифом (по Проппу, Юнгу, Фраю) – системы оппозиций, архетипы, сюжетные схемы. Сближают комикс и с архитектурой, и с актерским искусством. Разумеется, основы понимания интермедиальной природы комикса легко найти у практиков жанра, таких как легендарный Алан Мур, который в кратком изложении основ мастерства делает акцент на связи между особенностями визуальной поэтики комиксов и языком кинематографа (с особым вниманием к приемам монтажа, ритму и хронометражу, сопоставлению панели и кадра, фазам движения сюжета, постановке и движения «камеры», близости / дальности плана, значению мизансцены и пр.) [Moore]. Однако стоит помнить, что в то время как

многие создатели комиксов учились у выдающихся кинорежиссеров Сергея Эйзенштейна и Орсона Уэллса, также известно, что их обоих вдохновляли комиксы.

Помещение терминов в алфавитном порядке с системой внутренних референций внутри каждой статьи предполагает произвольное движение по словарю-гипертексту, при этом он невольно заставляет размышлять о соседних понятиях: например, *alterity* (инаковость) возводится к Канту, а затем, по тропам Гуссерля, Хайдеггера и Левинаса, ведет к Симоне де Бовуар, Деррида, Сиксу и Спивак, в широком смысле толкуя инаковость как основание автономности и утверждения «Я» в рамках всякой нормативности. Следующая статья, посвященная *alternative comics* (альтернативным комиксам), лишена всякого философского шлейфа, но указывает на стремление данной ветки индустрии комиксов максимально дистанцироваться от «нормативной» мейнстримной продукции и того, что касается предполагаемой аудитории, тем, стилистики и форм распространения. Альтернативные комиксы при этом могут быть вполне популярны, но изначально позиционируют свою инаковость и другость внутри широкого производства, включающего и крупные медиакорпорации, и независимые издательства (они нередко появляются в зинах).

Избранный формат, в котором пестрота 250 интеллектуальных картинок дает ощу-

щение узнавания современного культурного ландшафта, а соседство «Критики чистого разума» Канта с комиксами (статья «схематизм») со временем перестает шокировать, работает как привычный современному читателю Wiki гипертекст, тематика которого одновременно и слишком широка, и слишком узка. Нужны ли широкие понятия мимесис (от Платона к Макклауду), реализм, модернизм, постмодернизм, миф и трагедия (от Аристотеля к Гейману) рядом с синдикатами, самиздатом, фэндомом и онамотопеей?

Этот дружелюбный для начинающего интеллектуала интерфейс издания, однако, хорош и для преподавателя (отягченного своим дисциплинарным анамнезом), желающего привлечь студента к исследовательской работе: после каждого понятия дается список современной научной литературы, пригодный для углубленного изучения.

Издание “Keywords for Comics Studies” [Fawaz et al.], вышедшее в издательстве Нью-Йоркского университета предлагает подробные авторские статьи по гораздо меньшему количеству тем (их 55). И вновь перед читателем демонстрация связей между формой комикса, характером производства, спецификой распространения, аудиторией комиксов в их отношениях с разнообразными (социокультурным, рецептивным, политическим, экономическим и др.) контекстами. Тексты отличает полемическая острота, внимание к современным дискуссиям и исследова-

тельским прорывам в данной области. Если “Key Terms” видятся словарем-центоном, то “Keywords” располагают к связыванию избранных для экспликации понятий вокруг функционирования комикса в разных средах культурного и материального производства. Около трети статей посвящена жанрам комиксов – от funnies (воскресных юмористических комиксов), comix (андергаундных и активистских комиксов) до pornographic, documentaries, memoir, webcomics и т. д. Жанр – одна из самых удобных категорий, позволяющая охарактеризовать предмет в единстве его формально-содержательной концепции и характера рецепции, что важно для такого зависимого от читателя медиа, как комикс.

Новые академики: фанаты и активисты

Никто не станет упрекать литературоведа в его личном и страстном поклонении Джойсу или Чехову, желанию пропагандировать их творчество в популярных форматах вне стен академии, однако исследователей комиксов нередко подозревают в желании совместить научную карьеру с удовольствием фаната. Билл Мар, американский комик и политический комментатор, злобно прокомментировал «культурный сдвиг», который произошел около двадцати лет назад, когда «взрослые решили, что им не нужно отказываться от детских штучек», и решили писать о них диссертации [Fawaz et al.: 144]. Но и это предубеждение все менее влиятельно сегод-

ня. Более того, в исследовании многолетних – труднодоступных и лимитированных – серий комиксов, с их ветвящимися сюжетами, кочующими героями и расширяющимися вселенными, осведомленность подлинного фаната приобретает ценность, сопоставимую с начитанностью и «насмотренностью» профессиональных литературоведов и искусствоведов.

Едва ли найдется монография о комиксах, во введении к которой ученый не сообщал бы о своей многолетней любви к комиксам и активном включении в субкультуру. Наукоемкую часть монографии Дж. Петерле “Comics as a research practice: drawing Narrative Geographies Beyond the Frame” (2021) [Peterle] предваряет короткий рассказ о ее становлении как исследователя. Получив работу в качестве журналиста для итальянского веб-сайта LoSpazioBianco, специализирующегося на комиксах и критике, Петеле заинтересовалась творческой средой художников, создающих андеграундные комиксы и принимающих участие в фестивалях. За этим последовала работа в качестве представителя издательства VessoGiallo, выпускающего комиксы с активистской тематикой, в том числе для фестивалей Komikazen, BilBolBul, BeComics. Две траектории – *творческая* (Петерле пробует себя в качестве автора комиксов, проходит курс международной школы комиксов в Академии визуальных искусств и новых медиа в Падуе) и *исследовательская* –

не только формируют новую академическую идентичность исследователя-практика, но и помогают увидеть принципиальное отличие комикса как продукта индустрии развлечений от комикса как активистской практики. Получив степень магистра в области теории литературы и критики, а затем PhD в сфере гуманитарной географии, она совместно с Адриано Кансельери выступает соредактором антологии комиксов “Quartieri. Viaggio al centro delle periferie italiane” («Кварталы. Путешествие по центру итальянской периферии» (2019)), в которую включает графическую главу, посвященную мультикультурному району Арчелла в Падуе.

Весьма заметно влияние в современных научных исследованиях марксистской традиции через наследие Франкфуртской и Бирмингемской школ. Так, в предисловии “More Critical Approaches to Comics” редакторы не стесняются сослаться на Маркса и подчеркивают свою причастность к активистскому направлению науки, которое привлекает внимание «к структурам власти, препятствующим построению справедливого общества, и необходимости анализа классовых структур, гендера, расы, колониализма, сексуальности и инвалидности» [Brown et al.: 2]. Примечательно, что и в “Key Terms” [Le Cour et al.] значительное место уделяется как критике популярной культуры (от Дебора, Адорно, Хоркхаймера до Холла) и рыночного производства в марксистской оснастке, так и раз-

нообразным теориям и понятиям, дающим язык критической теории (от культурной теории, нового и культурного материализма, ситуационизма до постколониальной критики). В фокусе все чаще оказываются проблемы войны и терроризма, постгуманизма, экологии. Любопытно, что и здесь русская теория привлекается весьма активно: понятие высказывания (*utterance*) отсылает к бахтинским «Проблемам речевых жанров», а особенно полиграфии – к полифонии «Проблем поэтики Достоевского». Заметно больше внимания ангажированных исследователей комиксов уделяется графическим романам, которые выступают одним из ведущих жанров нефантастического, документального, исповедального и мемуарного текста, располагающего к выражению серьезной позиции в отношении прав сексуальных меньшинств, людей с ограниченными возможностями, представителей разных этнических групп, мигрантов и т. д. Графические романы становятся площадкой выражения взглядов на экологические проблемы, вопросы социального и экономического неравенства, политического и цифрового контроля. Исследования комиксов, посвященных болезненным сюжетам личной истории или коллективным травмам, также востребованы в университете как оплот критического мышления, ревизионистских интеллектуальных практик.

Популярный (и активно изучаемый) тренд – комиксы для девочек и женщин,

ставшие вехой в истории комиксов и сформировавшие свой собственный жанровый репертуар (комиксы для девочек, романтические комиксы и феминистские комиксы), в особенности, в США, Великобритании и Японии. Отдельные комиксы повлияли на все более неоднозначную дискуссию вокруг идеологических конструкторов в массовой культуре. Элисон Бекдел, автор трех графических мемуаров, прославилась благодаря серии еженедельных андеграундных комиксов «DTWOF» (1983–2008), в которых одна из ее героинь остроумно шутит о том, как определять гендерную предвзятость в художественном произведении. Однако позже эта идея легла в основу институциональной практики под названием «тест Бекдел». Любопытно, что 40 лет спустя серия комиксов была адаптирована в аудиосериал, в котором визуальная составляющая «переводится» в звуковую. Считать ли это еще одним примером трансмедийного сторителлинга или активистской практикой?

Среди любопытных примеров совмещения разных ролей активистов культуры комиксов «Comicsman» (2019, реж. А. Горбунов-мл.), отечественный документальный фильм о комиксах в России, в центре которого – Василий Кистяковский. Герой фильма – одновременно фанат-переводчик-издатель-совладелец магазина «Чук и Гек» и, что важно, теперь преподаватель на программе обучения искусству комиксов в ВШЭ. Перед нами

последовательное разворачивание «фильмовых картинок» про комиксы: Василий Кистяковский становится симпатичным героем «вселенной» индустрии комиксов в России. Фильм можно считать в равной степени и искренним признанием в любви к комиксам художников, коллекционеров, тысяч фанатов, и лучшим промо коммерческой программы обучения. Этим эффектом узнавания специфической множественной прагматики культуры комикса и ее активистов-академиков “Comicsman” отличается от традиционного документального проекта Игоря Кныша об издательском доме «Комикс» (ИДК).

Специфика теоретических исследований – практика, практика, практика

Становление теории комикса как нового раздела науки во многом помогает объяснить две тенденции: перевес непосредственных интерпретаций отдельных комиксов (как правило, в формате кейсов) в книгах, предлагающих подходы и оригинальную методологическую оптику для комиксов и графических романов; авторскую форму изложения «теории и практики» вопроса как результат непосредственного опыта создателя комиксов. В обоих случаях в центре внимания конкретные артефакты, описываемые при помощи (преимущественно) литературоведческого словаря.

М.Дж. Смит, М. Браун и Р. Дункан в “More Critical Approaches to Comics” [Brown et al.] демонстрируют несколько уже указанных

тенденций: углубление рефлексии о том, как конфигурируется смысл комикса в зависимости от научно-критического аппарата, используемого при его описании; акцент на подробном разборе кейсов-иллюстраций (каждая глава имеет раздел «Анализ избранного артефакта»); отказ от «всеобщей грамматики» комикса; очевидное влияние школы исследований культуры и фундаментальных позиций Франкфуртской школы при прочтении комикса как формы капиталистического потребления или, напротив, бунта против культурных практик позднего капитализма, т. е. при помощи политически ангажированных критических категорий. В особенности это касается первого раздела монографии — «Точки зрения». Так, прокапиталистические супергерои-миллиардеры «Бэтмена» и «Железного человека» преподносятся сквозь призму марксизма, а комиксы южноафриканского художника Антона Каннемейера – в интеллектуальном обрамлении постколониальной теории. Критическая расовая теория становится инструментом прочтения серии комиксов Marvel «Черная пантера: Мир Ваканды». Не обойдена вниманием квир-теория, исследования инвалидности, гуманитарная география, исследования утопий в связи с проблематизацией нормативности, стигматизацией и маргинализацией (в том числе пространственной) героев комиксов Кэрри Франсман, Мэтта Хокинса, Раффаэле Иэнко и др.

Второй раздел предлагает экспрессивный подход к трактовке комиксов, т. е. их осмысление в соотнесении с формами репрезентации в тексте сознательных и бессознательных импульсов автора. Впрочем, не удивительно, что психоаналитические интерпретации легко приложимы к традиционной проблематике инаковости в комиксах, а также к графическим романам, в центре которых – личная травма. Интересны те аспекты графических мемуаров, которые демонстрируют небанальные формы авторского присутствия (например, в текстах Арта Шпигельмана). Авторы статей данного раздела также обращаются к самой экспрессивной форме комикса как особому словесно-визуально-образному медиуму. Это и анализ вербальных и невербальных деталей разговора посредством речевых пузырей и иных деталей; и расположение панелей; и соотношение визуального и вербального для создания особой пространственной и временной динамики.

Наконец, третий раздел монографии, актуализирует значение интертекстуальности и мультимодальности в анализе комиксов. Интересен подраздел о гипертекстовой адаптации Леопольдом Маурером шедевра Томаса Пинчона «Мейсон и Диксон» под названием «Миллер и Пинчон», в котором подчеркивается концептуальный смысл отличий от оригинального текста, а не сходства с ним (в русле теории адаптации).

Невозможно представить полную картину современного комикса без его включения в индустрию трансмедийного сторителлинга. Один из разделов посвящен обширному канону различных медиа воплощений во вселенной «Звездных войн». Утверждается, что «гипердиетическая» вселенная позволяет фанатам выступать в роли «взломщиков кодов», собирающих части сюжета в ветвящихся историях на разных медиаплатформах. Фанаты и фэндом – предмет интригующих социологических наблюдений исследователей, демонстрирующих механизмы взаимодействия между фанатами и героями комиксов, не обходящих вниманием поведение фанатских сообществ в Интернете и психологию потребления, лежащую в основе индустрии комиксов.

В целом создается впечатление активной интеллектуализации дискурса о комиксах с обязательным включением идей философов «высшей лиги», супергероев гуманитарной вселенной: разговор о “Unstoppable Wasp” не может обойтись без «эпистемологии чулана» Седжвик, “Brotherman: “Dictator of Discipline” – без «рождения тюрьмы» Фуко, а анализ комикса Marvel “The Vision” – без полифонии, гетероглоссии и хронотопа Бахтина. Однако даже не Бахтин, а эстетик Бёрк и «новые критики» – Рэнсом, Брукс, Тейт, Уоррен, нетерпимые ко всякой литературе не первого ряда, – пожалуй, самые экзотические зомби-теоретики на празднике комикса.

Сочетание теории и практики реализуется еще более нестандартно в монографии “Comics as a research practice: drawing Narrative Geographies Beyond the Frame” Петерле, исследователя, предлагающего скорее «собрание эпизодов, отсылок, виньеток, фактов и вымысла, воспоминаний и мыслей» [Peterle: xvii]. Название монографии формирует ожидание исследования географических локусов в комиксах и / или комикса на «карте» гуманитарных географов. Однако главный акцент здесь в том, что оригинально называется «за пределами фрейма», т. е. в реальной жизни городских сообществ, публичных пространств, требующих социально ангажированного и свежего взгляда автора комикса. Так комикс становится не объектом анализа, а креативной практикой взаимодействия с городской средой: «Это книга о том, как применять географию комиксов на практике. <...> Это набор тематических исследований, которые <...> стимулируют эксперименты с городскими комиксами, уже предпринимаемыми художниками, объединяющими качественные, мобильные, этнографические, картографические и креативные методы исследования. <...> Интервьюируемые становятся персонажами, разговоры с пешеходами превращаются в сюжетные линии, здания «говорят сами за себя» <...>, карты «разворачиваются» <...>, повседневные локусы становятся центральными повествовательными хронотопами, а городской транспорт перемещает архи-

вы воспоминаний, бытующих практик, аффектов и отношений» [Peterle: xvi]. Так, сама автор комикса, будучи активисткой, становится одновременно и исследователем в духе Трифта, де Серто и Оже. В краткой вводной главе теоретического характера уделяется внимание: значению концептуальной «пересборки» городского ландшафта в творческом созидании автора комикса и его прочтения публикой, своего рода интеллектуальной интервенции, которую несет с собой комикс; иммерсивности и пространственному мышлению в рамках комикса; процессуальности и автоэтнографичности комикса. Это серьезно отличает монографию Петерле от цитируемых ею недавних исследований комикса и города [Fraser; Davis]. Наиболее повлиявшим на автора подходом, однако, оказалась литературная геокритика и нарративная география Андерсона, Сондерса, Броссо, Талли мл., Трифта и Вестфала. В отношении специфики репрезентации трамвая в комиксе используется термин «мобильный хронотоп» с отсылкой к хронотопу порога Бахтина. По мнению автора, географические романы (geoGraphic novels) эффективно работают с городом как ассамбляжем (city-as-semblage), свободно объединяя реальное и возможное, деконструируя доминирующий дискурс о городе и пространственных идентичностях и призывают к социально значимым изменениям, выступая как будоражащая обывателей «помеха» в публичном пространстве. Автор под-

робно разбирает целый ряд примеров городского комикса, при этом ее внимание также обращено к формам и местам распространения комиксов. Таким местом может стать городской железнодорожный вокзал в Падуе (комиксы Моника Беллидо Мора) или улицы северной части города (район Арчелла, представляющий как особое пространство), на которых городские антропологи ведут разговоры с прохожими. Их голоса (например, мусульманских женщин или подростков) едва различимы в публичном пространстве. «Говорящей» становится даже карта: “I’m a map. And I cannot wander / Incomplete, fragmentary, partial and even arbitrary / Forgive me, but I cannot simply widen and frame, change scale and then zoom in / I feel the need to listen to / And this is how I began to walk” [Peterle: 77] В другой главе Петерле рассказывает, как ученые, среди которых были социологи, географы, антропологи и урбанисты, сотрудничали с художниками для создания пяти комиксов о разных городах Италии (Палермо, Рим, Болонья, Падуя и Милан). Без внимания не остаются стилистические и нарративные решения, «мобильная грамматика» художников-исследователей, репрезентативные и нерепрезентативные, аффективные и перформативные воплощения творческой мысли о городе, в особенности, когда это касается движения. В «автоэтнографическом отчете» Петерле описывает собственный опыт создания комиксов, в которых предстает транс-

порт европейских городов. Особенно пронзительным оказывается комикс с изображенной на нем пустой остановкой транспорта в Финляндии, хранящей архив воспоминаний о людях, некогда следующих по маршрутам города, истории, свой судьбы. Остановка – место преодоления ностальгии – снова становится точкой встречи людей, способных разделить свои истории друг с другом.

Комиксы, нарратология и трансмедийный сторителлинг

Комикс – это всегда увлекательная история, рассказывает ли она о суперменах, становится ли патографией или разворачивается как свидетельство коллективной травмы [Aarons]. Кроме номинации конститутивных черт комикса, постоянный интерес к изучению связей между комиксами и нарратологией, с одной стороны, помогает закрепить строго научный аппарат, необходимый для институционализации comics studies, с другой, – расширить материал самой нарратологии, с 1960-х гг. опирающейся преимущественно на литературные повествовательные формы. В “Key Terms in Comics Studies”, к слову, классические понятия теории преподаются по Шкловскому (сюжет) и Успенскому (точка зрения). Хотя классики подхода – Тодоров, Чатман, Бал – рассматривали возможность поиска универсальных моделей, распространяемых на разные медиа, ведущие теоретики-нарратологи посвятили ко-

миксу отдельные работы [Genette; Hermann & Gardner]. Разумеется, и практики жанра неоднократно делились своими «уроками мастерства», акцентируя именно работу с повествованием, среди классиков – Скотт Макклауд и «отец» графического романа Уилл Айснер [Eisner].

В монографии Микконена “The Narratology of Comic Art” (2017) выделяются разделы и подразделы, связанные с ключевыми понятиями классической теории повествовательного дискурса: фабула и сюжет (с отсылкой к Томашевскому [Mikkonen: 151]), показ и рассказ, временная длительность, восприятие и передача, повторяемость, модальность, фокализация, событийность и т. д. Но исследователь не ограничивается ими, что объясняется значением визуального начала комикса и форматом публикации (стрип, комикс, графический роман и др.). Так, хронологический порядок событий традиционно противопоставляется порядку, в котором эти события появляются в комиксе. Возникающий ритм взаимосвязи фреймов, соотношений между композиционными единицами фреймов, их последовательностью и рамкой, задаваемой для передачи времени, организуют «правила чтения» комикса. При этом особенность показа в комиксах в главенстве графического плана, в рисунках и стиле изображения, которые взаимодействуют со словесным повествованием и фокусировкой. Другим заметным маркером комикса как связного по-

вествования оказывается персонаж, самым фактом своего многократного появления обеспечивающий непрерывность рассказа. Отбор функций, которые персонаж реализует в сюжете, также сообщает единство сюжету. Необходимо рассматривать стилистическое варьирование и желоба как средства репрезентации субъективности персонажей, их мыслей и эмоций. Единство визуально-вербально-образных элементов комикса, а также чередующихся точек зрения на микроуровне истории формируют композицию. В ряде комиксов на первый план выходит фигура рассказчика.

В отдельных главах исследуется модель восприятия комикса читателем, сосредоточиваясь на фокусировке и восприятии перспективы в комиксах. Иными словами, посредством определенной организации визуального и словесного материала читатель получает доступ к фокализации событий, оценке речевой ситуации, связи между говорящим и высказыванием, тем, как и где возникают «речевые пузыри». Более того, в исследовании предлагается целая шкала фокализаций, среди которых есть и те, что связаны с персонажем, и те, что ассоциируются с безличным повествованием. Весьма интересны наблюдения, касающиеся диалогов как отличительной характеристики комиксов и способов, при помощи которых нарисованная речь взаимодействует с тем, что изображено (выражение лица, жесты, язык

тела), а также функций типографики и изобразительных символов, звукоподражаний, выбора определенного формата страницы и пр.

Кроме того, в эпоху активного мультимодального, интермедийного и трансмедийного сторителлинга, нарратологические исследования носят не только классифицирующий характер, но и обладают практическим смыслом. Зная о специфике функционирования нарратива в определенных медиа, можно проектировать «вселенную», заселенную персонажами, которых связывает сюжет, сразу на нескольких медиаплатформах. Вопрос о пластичности нарратива в зависимости от того, в какой медиасреде он реализуется, активно поднимается теоретиками медиа и трансмедийного сторителлинга [Ryan: 34–35].

Ученые предлагают близкие, но далеко не тождественные термины, указывающие на отношения комикса и медиа (и их эффекты): ремедиация, мультимодальность, визуализация, адаптация, реткон, транстекстуальность, постмедийность. При этом научные исследования также провоцируются почти повсеместным представлением о комиксах как о медиа, в центре которого находится образ супергероя, благодаря масштабной индустрии трансмедийной адаптации Marvel и DC Comics. Однако подчеркнем, что не только популярные комиксы становятся объектом адаптации: масштабный черно-белый авто-

биографический роман Марджан Сатрапи «Персеполис» (Persepolis, 2000–2003), ставший событием мировой литературы, в 2007 г. был представлен как анимационный фильм и получил приз Каннского кинофестиваля.

Историография комиксов

До сих пор актуально пронизательное размышление О. Конта о том, что путь к пониманию какой-либо науки лежит через необходимость знания ее истории. Началась ли история изучения комикса с книги Макклауда? С момента называния комикса «шестым искусством»? Со статуса медиума? Любопытно, что изучение науки о комиксах тесно связано с определением того, что может быть им названо в генеалогической перспективе.

Историография комикса в формате графического повествования активно конструируется учеными и оказывается связана с дискуссиями о конкретном жанре, формате материального воплощения и особой аудитории потребителей комикса. Конечно, размышления Умберто Эко об экфрасисе щита Ахилла как «развернутом комиксе» [Эко: 11], как и эффектные сопоставления других исследователей, сравнивающих, к примеру, комиксы и наскальную живопись, египетские иероглифы, гобелен из Байе и отдельные жанры иконописи, впечатляют. Но история комиксов аргументируется более последовательно в связи с распространением печатной периодики и формированием у

широкого читателя ожиданий историй, которые могут быть рассказаны на ее страницах [Kunzle, Smolderen]. Подробный таймлайн с учетом разных национальных культурных традиций, предлагается в “Comics studies: a guidebook” (2020) Хэтфилда и Бити [Hatfield & Beaty: 267–282].

Повторим, генеалогия комикса зависит от научного подхода к его определению. С точки зрения исследователей интермедийности, акцентирующих материальные носители медиа, комикс рождается с техническим прогрессом в производстве печатной продукции начала XX в. Появление газет, в которых стали возможны серийные сюжеты, эксперименты с черно-белой и цветной графикой, а также размерами страниц, определили комикс как медиум. Иначе у нарратологов: в «бонусной» финальной главе теоретического исследования комикса Микконена [Mikkonen: 518–573] разворачивается исторический сюжет о британской карикатуре и комиксах начала XIX в. Исследователь последовательно показывает, как работают основные повествовательные принципы комиксов (расположение и взаимосвязи между панелями) в эпоху золотого века британской карикатуры (1780–1835), на страницах Punch, The Penny Magazine, The Illustrated London News у прославленных Крукшенка, Гилрэя, Уильямса, Хита.

Отличительным для комиксов разных типов становится и другой фактор: комикс

может быть результатом работы одного человека (как во многих андеграундных и альтернативных комиксах, например, у Роберта Крамба) или сотрудничества писателя и художника (вспомним исторический для Marvel сюжет расставания Стена Ли и Джека Кёрби). Производственные задачи ежедневного выпуска мейнстримных комиксов потребовали целых «цехов», и здесь нередко вспоминают о «черновом» труде женщин, которым поручали раскрашивать комиксы за меньший гонорар, чем получали мужчины. В “Key Terms” не случайно дается целый ряд профессий (writer, penciller, inker, colourist, letterer), а в других текстах – обсуждается понятие создатель (creator), которое может указывать и на творческий труд, и на роль продюсера.

Вот и вопрос о том, является ли графический роман (термин, популяризированный Уиллом Айснером) комиксом, провоцирует разные ответы: нарратологи скорее видят единые принципы с различием между комиксом и графическим романом в длине и сложности развертывания сюжета; маркетологи – в месте распространения (киоск с периодикой vs книжный магазин); консервативные литературоведы – в оценке концептуально-эстетической оригинальности текста (с их позиции комикс – это формульная литература); а философы культуры скорее указывают на выдвигание термина «графический роман» как инструмента конструирования

значимости, академической легитимности (согласимся, не всякое длинное комикс-повествование, вышедшее под твердой обложкой, обладает высокой художественной ценностью). С точки зрения одного из самых традиционных подходов – архетипического – герой и его «путь» в графическом романе, как правило, оказываются вписанными в сюжет преодоления: супермен, феминистка, аутсайдер, инвалид, жертва исторической несправедливости, скорее, обретают «перерождение». Комиксы и графические романы все же продолжают оставаться «духоподъемным» чтением. Вызывает интерес недавняя тенденция излагать биографии великих людей в комиксах и графических романах. Образы ученых (Эйнштейн, Фрейд, Маркс, Рассел и др.) ассоциируются с традиционными фигурами супергероев и становятся инструментом воспитательного и обучающего воздействия на юных читателей, которым нужны правильные ролевые модели. Установка на расширение кругозора и воображения делает этот популярный продукт открытым оригинальным идеям. Ставший бестселлером 350-страничный графический роман “Logicomix: an Epic Search for Truth” (2009) [Doxiadis et al.] стал конкурентом “Watchmen”. Мелодраматический сюжет, посвященный жизненному пути Бертрана Рассела, однако, высвечивает главный конфликт – кризис логики и точного знания на рубеже XIX–XX вв. Прекрасная графика придает этому эпизоду в интеллек-

туальной истории особое значение и привлекает внимание широкой аудитории к науке. Создавая роман, греческий писатель и эрудит Апостолос Доксиадис в сотрудничестве с ученым и художниками вводит в увлекательное повествование и других знаменитостей мира философии – Уайтхеда, Фреге, Витгенштейна и Гёделя.

Комиксы (в самых разнообразных формах) на новейшем этапе развития медиа тесно связаны с глобализацией. Так, права на “Logicomix”, к примеру, были проданы издателям для перевода романа на французский, турецкий, иврит, итальянский, китайский, португальский и тайский.

Среди причин популярности комиксов во всем мире: стирание национальных границ в результате единых социальных, экономических и культурных процессов [См. Shane et al.]; огромное фанатское сообщество по всему миру; доступность любых комиксов в цифровую эпоху онлайн-доставки; развитие индустрии трансмедийного сторителлинга; и даже наличие международных научных журналов (например, *International Journal of Comic Art*). Вместе с тем есть и обратная тенденция – помнить и чтить национальные традиции франко-бельгийских *bande dessinée*, итальянских *fumetti*, испанских *tebeos*, немецких *comicbuch* и т.д. комиксов и сопротивляться «культурному империализму» англо-американских игроков на глобальном рынке. Укрепление национальных тра-

диций также связано с языковой политикой и активистскими практиками, что подчеркивает значимость локальной социальной и политической повестки, конкретных задач и авторских решений.

Литература

Эко, У. *Vertigo. Круговорот образов, понятий, предметов* / пер. с итал. А.А. Сабашникова. М.: Слово, 2019.

Aarons, V. (2019). *Holocaust graphic narratives: generation, trauma, and memory*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Brown, M.J., Duncan, R., & Smith, M.J. (Eds.). (2021). *More critical approaches to comics. Theory and practice*. New York and London: Routledge.

Davies, D. (2019). *Urban comics: infrastructure and the global city in contemporary graphic narratives*. New York: Routledge.

Doxiadis, A., Papadimitrou, Ch., Papadatos, A., & Di Donna, A. (Eds.). (2009). *Logicomix: an epic search for truth*. New York, Berlin and London: Bloomsbury.

Eisner, W. (1996). *Graphic storytelling and visual narrative*. Tamarac: Poorhouse Press.

Fawaz, R., Streeby, Sh., & Whaley, D.E. (Eds.). (2021). *Keywords for comics studies*. New York: New York University Press.

Fraser, B. (2019). *Visible cities, global comics: urban images and spatial form*. Jackson: University Press of Mississippi.

Genette, G. (2004). *Comics, dime novels, pulps and Penny Dreadfuls*. In P. Hunt (Ed.), *International companion encyclopedia of children's literature* (2nd ed.). London and New York: Routledge, 362–84.

Hatfield, Ch., & Beaty, B. (Eds.). (2020). *Comics studies: a guidebook*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Herman, D., & Gardner, J. (2011). *Graphic narratives and narrative theory: introduction*. *Substance*, 40.1, 3–13.

Kunzle, D. (1990). *The history of the comic strip. Volume II: the nineteenth century*. Berkeley, Los Angeles and Oxford: University of California Press.

La Cour, E., Grennan, S., & Spanjers, R. (Eds.). (2022). *Key terms in comics studies*. New York: Palgrave Macmillan.

Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. New York: Routledge.

Moore, A. (2003). *Alan Moore's writing for comics*. New York: Avatar Press.

Peterle, G. (2021). *Comics as a research practice: drawing narrative geographies beyond the frame*. New York: Routledge.

Ryan, M.-L. (2004). *Introduction*. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1–40.

Shane, D., Meyer, Ch., & Stein, D. (Eds.). (2013). *Transnational perspectives on graphic narratives*. New York: Bloomsbury.

Smolderen, T. (2014). *Origins of comics:*

from William Hogarth to Winsor McCay. Jackson: University Press of Mississippi.

Stein, D. (2015). Comics and graphic novels. In G. Rippl (Ed.), *Handbook of intermediality: literature – image – sound – music*. München, Boston: De Gruyter, 420–438.

References

Aarons, V. (2019). *Holocaust graphic narratives: generation, trauma, and memory*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Brown, M.J., Duncan, R., & Smith, M.J. (Eds.). (2021). *More critical approaches to comics. Theory and practice*. New York and London: Routledge.

Davies, D. (2019). *Urban comics: infrastructure and the global city in contemporary graphic narratives*. New York: Routledge.

Doxiadis, A., Papadimitrou, Ch., Papadatos, A., & Di Donna, A. (Eds.). (2009). *Logicomix: an epic search for truth*. New York, Berlin and London: Bloomsbury.

Eco, U. (2019). *Vertigo. The circulation of images, concepts, objects* (A.A. Sabashnikov, Trans.). Moscow: Slovo.

Eisner, W. (1996). *Graphic storytelling and visual narrative*. Tamarac: Poorhouse Press.

Fawaz, R., Streeby, Sh., & Whaley, D.E. (Eds.). (2021). *Keywords for comics studies*. New York: New York University Press.

Fraser, B. (2019). *Visible cities, global comics: urban images and spatial form*. Jackson: University Press of Mississippi.

Genette, G. (2004). Comics, dime novels, pulps and Penny Dreadfuls. In P. Hunt (Ed.), *International companion encyclopedia of children's literature* (2nd ed.). London and New York: Routledge, 362–84.

Hatfield, Ch., & Beaty, B. (Eds.). (2020). *Comics studies: a guidebook*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Herman, D., & Gardner, J. (2011). Graphic narratives and narrative theory: introduction. *Substance*, 40.1, 3–13.

Kunzle, D. (1990). *The history of the comic strip. Volume II: the nineteenth century*. Berkeley, Los Angeles and Oxford: University of California Press.

La Cour, E., Grennan, S., & Spanjers, R. (Eds.). (2022). *Key terms in comics studies*. New York: Palgrave Macmillan.

Mikkonen, K. (2017). *The narratology of comic art*. New York: Routledge.

Moore, A. (2003). *Alan Moore's writing for comics*. New York: Avatar Press.

Peterle, G. (2021). *Comics as a research practice: drawing narrative geographies beyond the frame*. New York: Routledge.

Ryan, M.-L. (2004). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1–40.

Shane, D., Meyer, Ch., & Stein, D. (Eds.). (2013). *Transnational perspectives on graphic narratives*. New York: Bloomsbury.

Smolderen, T. (2014). *Origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi.

Stein, D. (2015). Comics and graphic novels. *literature – image – sound – music*. München, In G. Rippl (Ed.), *Handbook of intermediality*: Boston: De Gruyter, 420–438.

Для цитирования: Джумайло О.А. Новые книги о комиксах // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2023. Т. 8. № 2. С. 148–167. DOI: 10.18522/2415-8852-2023-2-148-167

For citation: Dzhumaylo, O.A. (2023). New books on comics. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 8 (2), 148–167. DOI: 10.18522/2415-8852-2023-2-148-167

NEW BOOKS ON COMICS

Olga A. Dzhumaylo, Full Professor (Philology), The Head of the Department of Russian and Foreign Literature, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russia); e-mail: oadzhumaylo@sfedu.ru

Abstract. The review analyzes current issues and approaches in the academic study of comics on the material of generalizing scholar books published in 2020– 2022. The focus is on two dictionaries of key concepts in the field of comics studies (“Keywords for Comic Studies”, “Key Terms in Comics Studies”) and two collective monographs of a systematizing bent (“Comics Studies: a Guidebook”, “More Critical Approaches to Comics”). In addition, the monograph “Comics as a Research Practice: Drawing “Narrative Geographies Beyond the Frame” is discussed as an example of interdisciplinary (humanitarian geography in the study of comics) and activist practice in comics studies. The importance of research through the prism of a narrative approach is shown in the scholar book “The Narratology of Comic Art”. Taking into account the fact that comics are both a medium and an instrument of entertainment economics, politics, personal self-expression, and one of the notable forms of everyday culture, the following topical aspects of the theory and practice of studying comics are highlighted: the legitimization of comics in academic culture and contemporary neoliberal university; the intermedial / multimodal / transmedia status of comics; problematization of the concept of comics and its historiography as a constructed entity in dependence of the chosen scholar approach; specific historical, social, political, economic and cultural contexts in which comics are created and interpreted; comics as an expression of critical reflection and activist position (of the creator and of the researcher); intellectualization of academic discourse on comics; attention to the issues of specific poetics of comics as a verbal-visual-figurative medium, the breadth of its genre catalog, dynamic forms of distribution and consumption culture of comics (adaptation and transmedia storytelling).

Key words: comic book studies, graphic novel, interdisciplinarity, comic book historiography, comic book legitimation, transmedia storytelling

