

«ГИБРИДНОСТЬ» В ТВОРЧЕСТВЕ АСКОЛЬДА АКИШИНА: ОТ КОМИКСА К ГРАФИЧЕСКОМУ РОМАНУ

Алексей Николаевич Ротанов

PhD in Philology, старший преподаватель кафедры русского литературоведения Национального университета Узбекистана им. Мирзо Улугбека (Ташкент, Республика Узбекистан)

e-mail: Alexey.rotanov@gmail.com

ORCID: 0000-0002-6984-5883

Аннотация. В данной статье рассматриваются этапы творческого пути российского художника комиксов Аскольда Акишина. В рамках произведенного анализа знаковых произведений, созданных в каждый из выделенных периодов, осмысливается переход от поэтики комикса к средствам повествования графического романа. В общей сложности выделяется три этапа развития: ученический, трансформационный, поисковый. Выявлено, что в первый период Аскольд Акишин работал по большей части с техникой повествования комиксов, осваивая основные элементы визуальной поэтики графического текста. Кроме этого, в данный период автор обращается и к жанру адаптированных графических романов, где по большей части комбинирует элементы поэтики комикса и графического романа. Во второй период наблюдается переход к трансформации средств поэтики комикса на содержательном уровне, что приводит автора к произведениям совсем иного плана – ассоциативным графическим произведениям. В отличие от адаптированных романов, в них прослеживается когнитивная или герменевтическая взаимосвязь с текстом-оригиналом, но нет стремления пересказать первичное произведение средствами вербально-визуального художественного языка. На материале анализа комикса «Преступление и наказание» рассмотрен процесс применения приема репродукции для обновления идейно-содержательного плана одноименного произведения Ф.М. Достоевского, в результате чего в художественном плане текст Акишина воспринимается как самостоятельное произведение. При исследовании произведений третьего периода было выявлено, что Аскольд Акишин смог в авторском сознании окончательно разграничить элементы поэтики и средства создания комикса и графического романа. Выработанные собственные визуально-вербальные средства повествования и гибридный синтез элементов разных жанров на формальном и содержательном уровне определяют осуществившийся в рамках работы над серией «Поэты Серебряного века в комиксах» переход комикса (относительно объема) в жанровую плоскость графического романа (идейно-тематическая реализация). Таким образом, Аскольд Акишин внес значительный вклад в формирование русской графической литературы.

Ключевые слова: комикс, графический роман, Аскольд Акишин, поликодовый текст, графическая литература, визуальная метафора

В последнее десятилетие русскоязычный каталог качественных произведений графической литературы заметно увеличился. Большинство букинистических магазинов предлагает широкий ассортимент комиксов и графических романов не только различных поджанровых модификаций и тематики, но и в разнообразных традициях визуальных школ и стилей. Уже сегодня представляется возможным говорить о сформированности и развитии русской школы комиксов, у истоков которой в ее современном виде стоял яркий сценарист и художник Аскольд Акишин (р. 1965). Карьера московского комиксиста началась в конце восьмидесятых годов в рамках сотрудничества с первой российской комикс-студией «КОМ». С тех пор Аскольд Акишин успел пройти три этапа профессионального роста, каждый из которых увенчивался знаковым произведением, вбирающим особенности новых элементов поэтики или техник письма. Ученический период (1985–2013) характеризуется поиском авторских тем и активной работой в России и за рубежом – Акишин публикуется в чешских, словацких, польских изданиях. В этот период у автора формируется устойчивый интерес к зомби-комиксу и лавкрафтиане, оттачиваются техники «короткого» письма, когда история рассказывается в определенном физическом пространстве панелей или страниц. Помимо этого, Аскольд Акишин осваивает поэтику

адаптированных графических романов – мы имеем в виду опыт совместной работы со сценаристом Михаилом Заславским над графической адаптацией романа «Мастер и Маргарита» М. Булгакова [Акишин, Заславский]. Аскольд Акишин вырабатывает особую реалистичность в изображении пространственных примет для передачи объема и психологизма сцен, чтобы более емко передавать суть эпизода в контексте всей сюжетной линии. Это и приводит к поиску средств выхода за рамки классического линейного комикс-повествования, и в результате в 2013 г. появляется книга «Моя комикс-биография», которая строится на системе отсылок и аллюзий к предшествующему художественному тексту автора, что позволяет значительно сократить физическое пространство повествования.

Трансформационный период (2013–2019) ознаменовался первой попыткой перехода иллюстратора-повествователя в сферу ассоциативных графических романов и комиксов. Их главное отличие от адаптаций заключается в том, что за основу берется общеизвестное вербальное произведение, но оно уже не просто пересказывается средствами креолизованного письма, а лишь выступает литературной основой для создания самостоятельного в идейно-тематическом плане произведения. Именно этим путем и идет Аскольд Акишин при создании комикса «Преступление и наказание» [Аки-

шин]: он использует ассоциативность, читательское знание текста-первоисточника, за чем следует восприятие графического произведения как «новое прочтение» классики. Необходимо отметить, что в этом комиксе Аскольд Акишин выступает полноправным создателем, будучи и сценаристом (вербальная часть), и иллюстратором (графическая часть).

В тексте комикса «Преступление и наказание» автор создает гибрид из нескольких произведений, в частности текст Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» выступает для комикса основной репродукции формальных элементов (композиция, система образов, структура речевого устройства и т. д.), а произведение Айзека Азимова «Хоровод» становится основой для цитации и идейного плана комикса «Преступление и наказание». Фактически автор комикса переносит читателя в пространство Санкт-Петербурга антиутопического будущего, в котором люди живут на отведенном им небольшом пространстве Васильевского острова. Остальную же часть города используют разные модификации роботов.

Аскольд Акишин вступает в диалог с читателем с первых строк произведения и откровенно говорит, что данный комикс – это самостоятельное произведение в идейно-тематическом плане и не стоит его воспринимать в контексте романа Достоевского. Преступлением в комиксе выступает вторжение

человека в естественное развитие жизни и создание искусственных ее форм, а наказанием является смещение ценностных ориентиров в мире будущего, в котором творение заняло позицию выше творца – роботы поработили человека. Об этом недвусмысленно говорит эпитафия к комиксу, переосмысляющий основные законы робототехники Айзека Азимова. В эпитафии даются всего три знаковых правила:

«Человек не может причинить вред роботу или своим бездействием допустить, чтобы роботу был причинен вред.

Человек должен повиноваться всем приказам, которые дает робот, кроме тех случаев, когда эти приказы противоречат Первому Закону.

Человек должен заботиться о своей безопасности в той мере, в которой это не противоречит Первому и Второму Законам» [Там же: 4].

Только в изначальной версии подразумевалось, что ограниченным в своих действиях должен был быть робот, но Аскольд Акишин ограничивает законами человека, что не только говорит о проблематике всего произведения, но и символически намекает на ограниченность ресурсов человеческой природы, как физических, так и ментальных.

Меняет Аскольд Акишин и ряд формальных признаков:

1. Система образов и ее реализация в сюжетной канве.

Всех героев комикса автор делит на три группы: люди, гибридные формы и роботы. К группе людей относятся знаковые персоны произведения: биоинженер Раскольников, кибернетик Мармеладов, его дочь Соня и жена Катерина Ивановна, ссыльнокаторжные с планеты Уран № 1821. Для передачи их речи автор использует округлую форму филактера¹ и пузырьковую форму для мыслей.

Вторая группа – гибридные формы биологической жизни – самая массовая. К этой группе относятся все персонажи, которые произвели процесс вживления в тело механических деталей. Сюда относится Разумихин (колеса вместо ног), Лужин (железные руки), Заметов (нижняя часть тела). Отдельно стоят образы Пульхерии Ивановны и Дуни, которые являют собой симбиоз разума человека и тела инопланетного гуманоида. Фактически все представители этой группы являются второстепенными персонажами по сюжету комикса и вовлечены в ситуацию «преступления» лишь опосредованно, через знакомство с Раскольниковым.

Третья группа – роботы – состоит из врача 30.СИМ.08, старого банкомата Алены Ивановны, на который и покусился с топором Раскольников, и следователя Порфирия Петровича. Для их реплик автор прибегает к прямоугольной форме филактера, чтобы передать безопас-

ляционность мнения робота в представленной вселенной. Все остальные образы – соседи, служанки, уборщики, полицейские и т. п. – также являются разными видами роботов, но по большей части лишены реплик, относящихся к движению сюжета комикса, а нужны лишь для передачи атмосферы масштабной биологической катастрофы.

Примечательно, что почти все персонажи выполняют лишь эпизодические роли, появляясь в повествовании и жизни героя время от времени, как бы отвлекая Раскольникова на протяжении следующих после убийства банкомата (сцена 9) дней от возможности осмыслить в полной мере свой поступок (сцены 11–23). В результате для этого у него остается лишь две сцены беспамьятства – 12 и 20. Однако осмысления убийства героем автор так и не показывает.

2. Изменение временного и пространственного континуума оригинала.

Как уже было сказано ранее, Санкт-Петербург, отраженный в произведении Аскольда Акишина, намного меньше, чем был в тексте Ф.М. Достоевского. В комиксе все действие разворачивается в пределах Васильевского острова. При этом ограниченность пространства подчеркивается и визуально: во всех панорамных сценах, где показаны образы людей на улице, одна из сторон кадра всегда

¹ Филактер – специальная устойчивая фигура, используемая в графическом тексте для передачи слов или мыслей персонажей.

отдана внешнему ограничителю, в качестве которого выступают узнаваемые архитектурные сооружения – Исаакиевский собор, Сфинксы, реконструированное здание театра Мариинский-2, дом-утюг В.Г. Кудрявцевой. Таким образом автор синтезирует в комиксе один из ярких признаков антиутопического текста.

Меняется в комиксе и временной промежуток: автор сокращает всю историю до семи дней (в противовес двум неделям в оригинале) и укладывает ее в 33 сцены развития действия (рис. 1).

Представляется интересным решением и выбор формы авторских титров. В них отсутствуют какие-либо внешние рамки, а их месторасположение не закреплено, что позволяет речи автора-повествователя звучать в любой точке произведения, при этом не мешая развитию основного действия. Авторские титры выполняют сразу несколько функций: во-первых, очерчивают необходимые пространственно-временные ориентиры сюжета (рис. 2, кадр А); во-вторых, выступают в виде спаек между эпизодами (рис. 2, кадр В); в-третьих, создают психологически выверенные условия для необходимого автору читательского восприятия состояния / положения героя или героев (рис. 2, кадр С).

3. Отсутствие цвета.

Роман Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание», вопреки сформировавшейся в классическом литературоведении традиции отказывать автору в живописной колористи-

ке [Ерохина], на наш взгляд, содержит в ткани текста достаточное количество разных вариаций цветового кода (желтый, синий, голубой, бледный) для передачи идейно-содержательного плана. Однако Аскольд Акишин, невзирая на все богатство цветовой палитры комиксного повествования, формирует визуальный текст лишь в трех цветах: белый, угольно-черный, антрацитовый. С одной стороны, это может быть объяснено авторским стилем Аскольда Акишина, с другой – совершенно иной аллегорией идейного поля, реализуемого в комиксе.

Именно идея ставит текст комикса «Преступление и наказание» в ряд ассоциативных произведений, а не адаптированных. Учитывая эпиграф, предпосланный всему произведению, читатель совсем по-новому прочитывает знаковую встречу Раскольников и Мармеладова в распивочной. Диалог биоинженера и кибернетика является своеобразным осмыслением результатов деятельности «собственных» же усилий: «...за нищету метлой выметают из компании человеческой. А роботы – это не люди. Сердца у них нет!» [Акишин: 7] – ведь мир, в котором правят роботы и разнообразные киборги, и является результатом деятельности кибернетики и биоинженерии. В результате создатель был вынужден взбунтоваться, пойти на преступление против своего же создания. Однако само преступление было совершено еще до убийства старого банкомата. Именно заигрывания с человеческой природой и технологическим прогрессом стали преступлением в контексте ко-

микса. А наказанием для человека становится положение раба своего создания: «Вы старенький человекоподобный банкомат уничтожили, а роботы у нас – это святое» [Там же: 49].

Автор словно задается вопросом, способен ли человек справиться с тем, что порождает? И решение этой проблемы автор вкладывает в реплики робота Порфирия: «Без нас вам нельзя обойтись. Если решите жизнь самоубийством покончить, оставьте краткую, но обстоятельную записочку в две строчки, поскольку так благороднее будет-с» [Там же].

Но даже признание вины и ссыла на планету Уран № 1821 не возымели должного эффекта: герой не раскаивается в содеянном, и даже попадает в атмосферу общего непонимания и ненависти со стороны других заключенных –

носителей уже искаженного восприятия реальности и ценностей: «Он не знает того, что новая жизнь не даром достается, что ее надо еще дорого купить, заплатить за нее великим будущим подвигом...» [Там же: 60].

И ценой этой становится, по мнению автора, наша цивилизация как таковая. Все персонажи первой группы – люди – покидают представленный мир: Раскольников и Соня улетают на непригодную для человеческой жизни планету на каторгу, а Мармеладов и его жена умирают из-за деятельности роботизированных механизмов. Персонажи же второй группы успешно приспосабливаются к условиям новой реальности, но уже не являются людьми и носителями человеческой культуры в полном объеме.

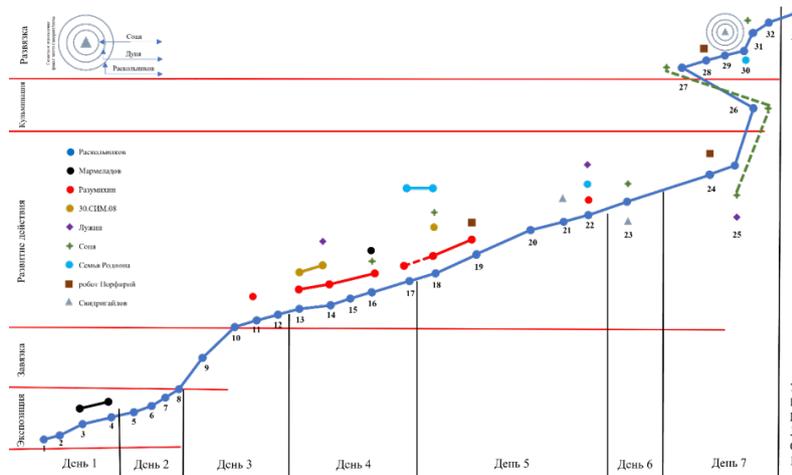


Рис. 1. Реализация системы образов комикса А. Акишина «Преступление и наказание» в композиционном устройстве повествования

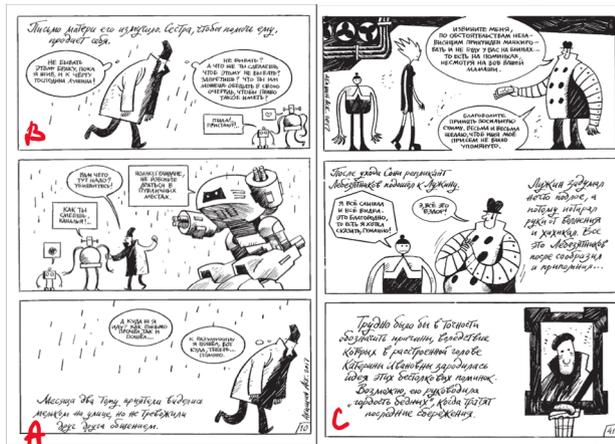


Рис. 2. Примеры распределения авторских титров в зависимости от их функций в комиксе А. Акишина «Преступление и наказание» [Акишин: 10, 41]

Еще следует отметить, что яркой приметой второго периода становится расширение визуальных полосных метафор, тесно переплетающихся с основной проблематикой всего произведения. Не стал исключением и комикс «Преступление и наказание».

Так, на странице 9 в кадре прочтения письма от матери на берегу Невы показана подводная лодка 667БДРМ проекта «Дельфин»¹, которая после окончания срока эксплуатации используется, чтобы отправлять спутники на орбиту планеты. В данном случае в соединении с те-

кущим эпизодом, когда герой читает письмо от матери, транслируется аллегория желания человека вырваться за пределы своих возможностей, обусловленных самой жизнью.

На странице 35 в кадре объяснения Разумихиным бизнес-проекта будущего дела на заднем фоне показаны образы комиксных супергероев, среди которых представлены в пирамидальной градации Тор, Супермен и Бэтмен, Халк и Железный Человек (рис. 3).



Рис. 3. Кадр критики влияния супергероики на современность в комиксе А. Акишина «Преступление и наказание» [Акишин: 35]

¹ См.: [Подводные лодки проекта 667БДРМ «ДЕЛЬФИН»].

Интересным представляется выбор героев на заднем фоне кадра, потому что в десятку знаковых и популярных героев из них входят только герои корпорации DC – Супермен (первый супергерой в комиксах) и Бэтмен (второй супергерой), остальные герои находятся в поле влияния тематических франшиз. Однако если читатель вспомнит о внутренней идее этих героев и их истории, то у него вновь появится мысль о том, что не все позитивные мечты человека приводят к положительным результатам. И так, образ Тора показывает бунт сына против Всеотца (Одина) и всеилие божества, Халк является порождением неудачного эксперимента с гамма-радиацией (отсылка к биоинженерии), а Железный Человек, бывший конструктор оружия Тони Старк, вживил в свое тело дуговой реактор (отсылка к кибернетике). И если герои DC сформировали популярность жанра супергероики (акцент на рекламных позах образов в кадре), то герои Marvel высказали пагубные идеи (акцент на оборонительных позах образов) в общем аллегорическом контексте романа А. Акишина. Таким образом, очевидно, что и на уровне визуальной метафоры автор раскрывает идею графического романа – о границах свободы слияния человека и техники.

Третий период в творчестве Аскольда Акишина условно можно обозначить как поисковый (с 2019 г. по н. в.). В эти годы

у автора наблюдается устойчивый творческий интерес к крупным повествовательным формам, заметно усложняется идейно-тематический план произведений и увеличивается метафорическая плотность используемых техник визуального повествования. Яркой работой этого периода стала серия «Поэты Серебряного века в комиксах» от издательства «Эксмо» под руководством SMART-библиотеки имени Анны Ахматовой. В коллаборации Аскольда Акишина (иллюстратор), Дениса Двински (сценарист) и Андрея Дроздова (автор идеи) вышло две книги серии – графические романы, основанные на биографическом материале поэтов-акмеистов, «Меня зовут Гуми-Лев» [Двински, Акишин 2020б] и «Ахматова. 6 историй» [Двински, Акишин 2020а]. В названных произведениях наблюдается доминанция художественного вымысла, которая оставляет эти тексты в разряде fiction-литературы.

В основу композиционно-сюжетного устройства произведения «Меня зовут Гуми-Лев» снова лег принцип гибридного соединения разных жанров в пределах единого пространства повествования. Композиционно текст распадается на три части: Гумилев в юности, Гумилев-поэт, Гумилев-путешественник. Основой для повествования в этих частях стала лирика поэта и авторский вымысел Аскольда Акишина. Особенно ярко это заметно в сценах, когда narra-

тор цитирует стихотворение и изображает конкретный момент его написания [Двински, Акишин 2020б: 20, 21], или же в финальных сценах перед казнью, в которых передаются последние сны-иллюзии героя [Там же: 66–67]. Разумеется, сведения о последних мыслях Николая Гумилева не содержатся в дневниках и подобного рода источниках. Своеобразной скрепой для этих частей выступает изображение следственного процесса в Петро ГубЧК, представленного тремя полнополосными панелями диалога поэта со следователем Е. Яковсоном [Там же: 12, 22, 60]. Эти сцены основаны на материалах личного дела подсудимого, о чем говорят финальные абзацы романа:

«В 1989 году правовед Сергей Лукницкий получил доступ к следственному делу Николая Гумилева. Расшифровав документы, он установил, что дело было сфальсифицировано, а вина Гумилева несостоятельна.

30 сентября 1991 г. коллегия Верховного суда оправдала Гумилева “за отсутствием состава преступления”. В 1992 г. дело о “таганцевском заговоре” было признано сфабрикованным. Все осужденные по нему – реабилитированы» [Там же: 68].

Фактически в композиционном устройстве автор применяет принцип скрепления нескольких самостоятельных новелл, объединенных сквозными образами и мотивами (рис. 4).

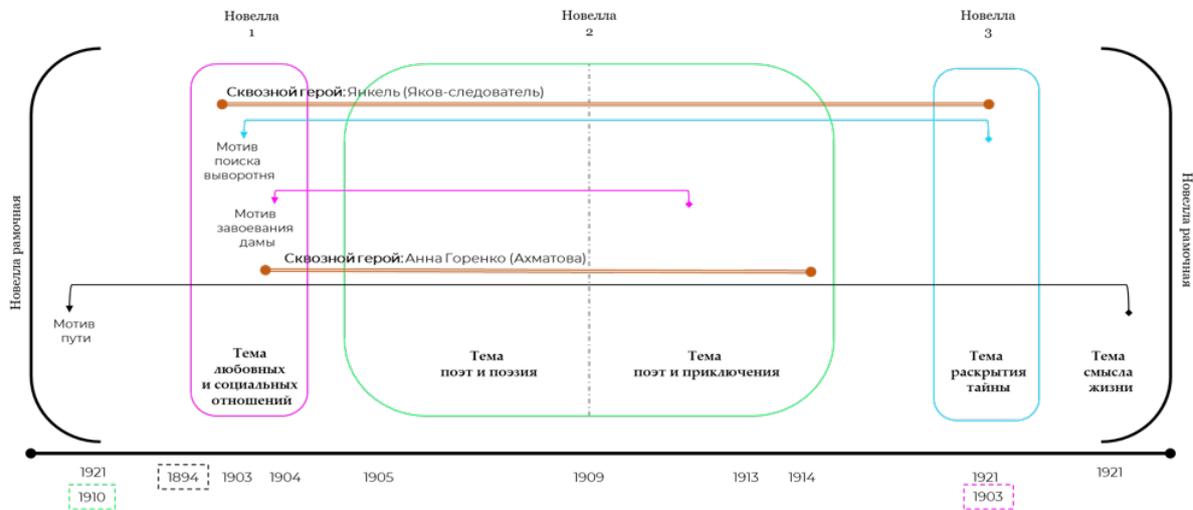


Рис. 4. Композиционное устройство графического романа Д. Двински и А. Акишина «Меня зовут Гуми-Лев»

Так, первая новелла – романтическая – отражает этапы ухаживания поэта за Анной Горенко и ее отказ, затем период первой экспедиции поэта и вынужденное расставание героев, результатом которого станет неожиданное новое предложение руки и сердца по возвращении поэта.

Вторая новелла имеет сложное двухчастное устройство: в первой части показана «последняя дуэль великой русской литературы» [Там же: 31] между Гумилевым и Волошиным и предшествующая ей мистификация с Черубиной де Габриак, а во второй части реализуется собирательный образ экспедиций поэта в Африку, где герой вступает в борьбу с английскими контрабандистами и получает награды за заслуги на фронте во время Первой мировой войны. Данная новелла изобилует сценами поиска, погонь, перестрелок и драк, раскрывая образ Гумилева – бесстрашного воина и офицера.

А третья новелла содержит традиционные элементы готики¹: все диалогическое действие данной части разворачивается в двух временных пластах – настоящее в комнате допроса, а кадры прошлого показывают героев ночью в темной комна-

те старого дома в ожидании приближающейся расправы. Помимо иного, за основу этой новеллы взята легенда о выворотне, которая стоит в одном ряду с мифами об оборотнях и жеводанском звере, а центральной эмоцией становится страх.

На наш взгляд, данный роман становится ключевым в процессе формирования творческого метода автора. Аскольд Акишин смог реализовать уникальные черты романной поэтики и соединить разные стили и пласты дискурсивного повествования в единство текста, что позволило графическому роману в русской литературе приблизиться к романному тексту высокого уровня и выйти из жанровой системы массовой литературы

Таким образом, тяга к гибридизации, смешению стилей и жанров, синтезу элементов fiction и non-fiction литературы в творческом методе иллюстратора-комиксиста Аскольда Акишина привела к совершенствованию поэтических и нарративных средств в системе жанров графической литературы, что позволило русскому комиксу «дорости» до графического романа.

¹О разновидностях «канона» готического романа см.: [Малкина, Полякова].

Литература

Акишин, А. Преступление и наказание. СПб.: КомФедерация, 2019.

Акишин, А., Заславский, М. Мастер и Маргарита: графический роман. СПб.: Бумкнига, 2020.

Двински, Д., Акишин, А. Анна Ахматова. 6 историй: графический роман. М.: Эксмо, 2020а.

Двински, Д., Акишин, А. Меня зовут Гумилев: графический роман. М.: Эксмо, 2020б.

Ерохина, Ю.В. Цветовое конструирование действительности в романе Достоевского «Преступление и наказание»: семантика бледного цвета // Философия. Журнал высшей школы экономики. 2021. № 3 2021. Т. 5. № 3. С. 140–158.

Малкина, В.Я., Полякова, А.А. «Канон» готического романа и его разновидности // Готическая традиция в русской литературе / сост. Н.Д. Тамарченко. М.: РГГУ, 2008. С. 15–32.

Подводные лодки проекта 667БДРМ «ДЕЛЬФИН» // Энциклопедия военной техники [Электронный ресурс]. URL: <https://war-book.ru/podvodnye-lodki-proekta-667bdrm-delfin/> (дата обращения: 09.05.2024).

References

Akishin, A. (2019). *Prestupleniye i nakazaniye* [Crime and punishment]. Saint-Petersburg: KomFederatsiya.

Akishin, A., & Zaslavskiy, M. (2020). *Master i Margarita: graficheskiy roman* [The Master and Margarita: a graphic novel]. Moscow: Bumkniga.

Dvinski, D., & Akishin, A. (2020a). *Anna Akhmatova. 6 istoriy: graficheskiy roman* [Anna Akhmatova. 6 stories: graphic novel]. Moscow: Eksmo.

Dvinski, D., & Akishin, A. (2020b). *Menya zovut Gumi-Lev: graficheskiy roman* [My name is Gumi-Lev: a graphic novel]. Moscow: Eksmo.

Erokhina, Yu.V. (2021). Tsvetovoye konstruirovaniye deystvitel'nosti v romane Dostoyevskogo «Prestupleniye i nakazaniye»: semantika blednogo tsveta [Color construction of reality in Dostoevsky's novel "Crime and Punishment": pale color semantics]. *Filosofiya. Zhurnal Vysshey Shkoly Ekonomiki* [Philosophy. Journal of Higher School of Economics], 5 (3), 140–158.

Malkina, V.Ya., & Polyakova, A.A. (2008). "Kanon" goticheskogo romana i ego raznovidnosti ["Canon" of the Gothic novel and its varieties]. In N.D. Tamarchenko (Ed.), *Goticheskaya traditsiya v russkoy literature* [Gothic tradition in Russian literature]. Moscow: Russian State University for the Humanities, 15–32.

Podvodnyye lodki proyekta 667BDRM "DEL'FIN" [Project 667BDRM "DOLPHIN" submarines]. (n.d.). *Entsiklopediya*

voyennoy tekhniki [Encyclopedia of military equipment]. Retrieved from: <https://war->

[book.ru/podvodnye-lodki-proekta-667bdrmdelfin/](https://war-book.ru/podvodnye-lodki-proekta-667bdrmdelfin/) (access date: 05/09/2024).

Для цитирования: Ротанов, А.Н. «Гибридность» в творчестве Аскольда Акишина: от комикса к графическому роману // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. 2024. Т. 9. № 2. С. 160–172. DOI: 10.18522/2415-8852-2024-2-160-172

For citation: Rotanov, A.N. (2024). “Hybridity” in the works of Askold Akishin: from comics to graphic novels. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 9 (2), 160–172. DOI: 10.18522/2415-8852-2024-2-160-172

**“HYBRIDITY” IN THE WORKS OF ASKOLD AKISHIN:
FROM COMICS TO GRAPHIC NOVELS**

Alexey N. Rotanov, PhD in Philology, Senior Lecturer, National University of Uzbekistan named after Mirzo Ulugbek (Tashkent, Uzbekistan); e-mail: Alexey.rotanov@gmail.com

Abstract. This article discusses the stages of the creative career of Russian comic book artist Askold Akishin. As a part of the analysis of key works created in each of the identified periods, the transition from the poetics of comics to the means of storytelling of a graphic novel is revealed. Three periods (beginner's, transformational, and exploratory) are distinguished. During the first period Askold Akishin worked mostly with the technique of comic book storytelling, mastering the basic elements of the visual poetics of graphic text. In addition, during this period the artist also turns to the genre of adapted graphic novels, but implements them mostly through combining elements of the poetics of comics and graphic novels. The second period is marked by transition of the means of comic book poetics at the content level, which leads the author to works of a completely different type - associative graphic works. Unlike adapted novels, they trace cognitive or hermeneutical links with the original text, but shows no desire to retell the original work using verbal-visual artistic language. The analysis of the comic book “Crime and Punishment” specified the method of creative reproduction aimed at updating of the ideological and content plan of Dostoevsky's novel. Thus, in artistic terms, Akishin's text is perceived as an independent piece. Upon studying the works of the third period, it was revealed that Askold Akishin finally distinguishes between the elements of poetics and the means of creating comics and graphic novels. The development of his own visual-verbal means of storytelling and a hybrid synthesis of elements of different genres at several levels lead within the framework of his “Poets of the Silver Age in Comics” series to the transition of the comic book format (volume) to the genre of the graphic novel (ideological and thematic implementation). Thus, it is clear that Askold Akishin made a significant contribution to the formation of Russian graphic literature.

Key words: comics, graphic novel, Askold Akishin, polycode text, graphic literature, visual metaphor

