

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра: «Английского языка и литературы»

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

На тему: «Основные этапы развития американского графического романа 20  
века»

Исполнитель: Баланова Нюргуяна Вячеславовна



Научный руководитель: ст. преподаватель, Порунцов Владимир  
Александрович



«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой: Ан к. филол. н., доцент Антонова

Ксения Николаевна

«30» июня 2016г

Санкт - Петербург

2016

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования**  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**Кафедра:** «Английского языка и литературы»

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

**На тему:** «Основные этапы развития американского графического романа 20  
века»

**Исполнитель:** Баланова Нюргуяна Вячеславовна

**Научный руководитель:** ст. преподаватель, Порунцов Владимир  
Александрович

**«К защите допускаю»**

**Заведующий кафедрой:** \_\_\_\_\_ к. филол. н., доцент Антонова  
Ксения Николаевна

**« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_ г**

Санкт - Петербург

2016

## Содержание

Введение .....	3
Глава I. Теория комикса	
1. История вопроса .....	7
2. Структура комикса .....	11
3. Отношения слова и изображения в графическом нарративе ...	18
Глава II. Периодизация	
1. История возникновения комикса .....	21
2. Супергерои, конец 1930-х .....	23
3. Кодекс комиксов, 1954 г. ....	33
4. Андеграунд, первая половина 1960-х .....	36
5. Альтернатива и Британское вторжение, 1980-ые .....	42
Заключение .....	49
Библиография .....	51

## Введение

Комиксы в Америке, *bande dessinée* (рисованная лента) во Франции, манга в Японии – известные всему миру рисованные истории за все свое время существования обрели долгую и насыщенную историю. Выходцы из массовой культуры, завоевавшие огромную аудиторию, в своем развитии прошли различные стадии, отвечая на запросы общества и реагируя на ситуацию в стране. Благодаря своей популярности они стали орудием коммерции, движимые правилами продажи. Но именно в этих условиях были заложены основы комикса. Тем не менее ощущая нераскрытую повествовательную силу комикса, художники и писатели начали раскрывать его потенциал, создавая новые жанры и формы, открывая новые горизонты, где однажды был создан графический роман. Появление графического романа стало воплощением этого желания раскрыть силу и возможности графического нарратива, а также было плодом взаимодействия различных видов культур: с одной стороны, популярного, коммерчески успешного и массового, с другой малотиражного, андеграундного самиздата. Дальнейшее развитие графического романа тесно связано с развитием мысли комикса в общем.

*Актуальность работы.* Мы можем назвать комикс синтетическим искусством, т.к. он сочетает в себе черты таких видов искусства, как литература, графика, кино и анимация. Проблема синтеза искусств привлекала внимание авторов с античных времен. В XX веке эту проблему стали исследовать с точки зрения интермедиальности. Исследованием взаимодействия различных медиумов занимались Уолтер Онг [41], Клод Бремон [13], Ролан Барт [11], Вернер Вольф [54], Гунтер Кресс и Тео ван Лиуэн [32] и др.

Собственно комиксы и графические романы были также немало изучены, особенно в зарубежных исследованиях. Одним из первых о теории комикса заговорил У. Айснер в работе «Комикс и последовательное искусство» (1985) [23]. Спустя тридцать лет в зарубежной литературе можно

найти множество исследований посвященных комиксам, например в работах: Г. Риппла «Справочник по интермедиальности: Литература – Изображение – Звук – Музыка» [44], Д. Стайн, Ж. – Н. Тон «От комикса к графическому роману: вклады в теорию и историю графического нарратива» [51], Д. А. Ротшильд «Графические романы: библиографический гид» [45], М. К. Букер «Энциклопедия комиксов и графических романов» [12] и др. Исторический аспект комиксов был исследован в работах М. Вэнс «Запрещенные приключения. История издательства American Comics Group» [52], Д. Гарднер «Прогнозы: Комиксы и история повествования XXI века» [26], Б. В. Райт «Комикс нация: Трансформация молодежной культуры в Америке» [56] и др. Отдельные работы посвящены истории и изучению конкретных комиксов о супергероях, например в работе Л. Дэниэлс «Бэтмэн: Полная история» [18]. В России исследований зарубежных комиксов намного меньше. По изучению американских комиксов написаны работы: Е. Харитоновна «Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс» [9], Е. В. Козлова «Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах» [3], К. В. Поляковой «Становление семиотической системы американского комикса и японского манга» [6].

Несмотря на значительную изученность комиксов и графических романов, особое внимание отдавалось жанру супергероев, как самому большому ответвлению американских комиксов, другие жанры остались мало изученными, а в общей хронологии комиксов зачастую не упоминаются вовсе.

*Целью работы* является исследование общей эволюции графического романа в Америке и выявление основных этапов его развития.

*Задачи:*

1. Уточнить содержание термина «графический роман».
2. Изучить и обобщить существующие исследования комиксов и графического романа.
3. Рассмотреть историю становления графического романа.

4. Проанализировать популярные американские графические романы XX в.

5. На основе анализа систематизировать графические романы.

6. Охарактеризовать и обосновать основные этапы в развитии американского графического романа.

*Объектом исследования* выступает американский графический роман, *предметом исследования* история развития американского графического романа.

*Материал исследования* составляют американские графические романы, собранные по критериям популярности и массовости, с конца 70-х годов и до наших дней. В него входят «Контракт с Богом» У. Айснера (1978) [21], «Хранители» (1986) А. Мура [40], «Маус» А. Шпигельмана (1986) [50], «Песочный человек» Н. Геймана (1991) [25], «Черная дыра» Ч. Бернса (1993) [15], «Трансаметрополитан» У. Эллиса (1997) [24], «Призрачный мир» Д. Клоуза (1997) [17], «300» Ф. Миллера (1998) [39].

*Методологической базой исследования* явились идеи Л. Дэниэлса в области истории комикса, связанные с классической концепцией хронологии комиксов и графических романов [18], а также М. Вэнса в работе «Запрещенные приключения. История издательства American Comics Group» (1996) [52], Д. Гарднер «Прогнозы: Комиксы и история повествования XXI века» (2012) [26]; труды У. Айснера [22, 23], С. МакКлауда [36], Т. Гроенстина [28], К. Кукконен [33], Д. Стайн и Ж.-Н. Тона [51], Г. Риппла [44], М.-Л. Райан и М. Гришаковой [27], посвященные проблемам интермедиальности литературы и изобразительного искусства, комиксам и графическим романам.

В работе нашли применение следующие *методы исследования*: метод теоретико-лингвистического анализа научных концепций для формирования понятийно-терминологического аппарата исследования; сравнительный метод для сопоставления графических романов и выделения в них общего и различного, с целью классификации периодизации этого жанра в целом; для

анализа графических романов использован системный подход, включающий в себя описательный метод, культурно-исторический, социологический, структуралистский, нарратологический.

*Научная новизна исследования* заключается в классификации этапов развития графического романа; в привлечении особого внимания к развитию жанров несвязанных или противопоставленных супергероике; в анализе в рамках классификации новейших графических романов, изданных в XXI в.

*Практическая значимость исследования* состоит в возможности использования результатов исследования для подготовки лекционных курсов по зарубежной литературе, истории американской культуры в XX в., американскому искусству.

Содержание исследования изложено на 57 страницах текста и включает в себя введение, две главы, восемь параграфов, сопровождающиеся выводами, заключение, библиографию. Библиографический список содержит 56 наименования, из них 46 на иностранных языках.

# Глава 1 Теория комикса

## 1.1 История вопроса

Долгое время комиксы привлекали мало внимания в науке. Скорее всего это было связано с мнением о низкой культурной ценности, которую исторически ассоциировали с комиксами, что вызвало непривлекательность объекта для изучения. Одним из пионеров в этой области был французский теоретик и кинокритик Жорж Садуль, в своей книге *Всеобщая история кино. Том 1.* (1946) он определил комиксы как «рассказы в картинках» [7].

Все изменилось после первых научных трудов посвященных теории комикса: «Комикс и искусство последовательности» Уилла Айснера (1985) [23] и «Понимание комикса: Невидимое искусство» Скотта МакКлауда (1993) [36]. Обе эти работы, написанные практикующими картунистами, внесли значительный вклад в диалог о форме комикса, предлагая новые возможности для исследования и предоставляя рабочий набор терминологии, который используется и по сей день. Тем не менее эти труды были подвергнуты критике за отсутствие академизма. Более того, обе работы крайне своеобразны, и отдалены от научных традиций, с которыми они могли бы пересекаться. Пробел в этом отношении вскоре был заполнен трудом одного из ведущих теоретиков комикса Тиерри Гроенстина «Система комикса» [28]. В этой работе Гроенстин представляет медиум комиксов в области семиотики, а также обозначает ключевые концепции в изучении формы комикса.

Одним из первых теоретиков комикса был упомянутый выше американский писатель и художник Уилл Айснер. Понятие комикс он объяснял как искусство секвенции или последовательности. Его последователем был Скотт Макклауд, который уточнил дефиницию комикса и развил теоретическое размышление о его системе. Считается, что комикс является одним из самых современных форм повествовательных медиа. Но теоретики, желая ответить на культурную критику, старались



реабилитировать последовательное повествование, как «древнюю форму искусства» [23, с.34] указывая на предшественников от гобеленов Байе до печатных серий Уильяма Хоггарта. В данный момент существуют аргументы за и против этих двух позиций. Безусловно, рассказывать историю через серию простых изображений, сопровождающуюся текстовыми элементами, является старым и эффективным методом обращения, обучения и развлечения. Тем не менее существует огромная пропасть, разделяющая эти ранние примеры рисованных историй от современных графических романов таких авторов, как Арт Шпигельман, Нил Гейман и Алан Мур, которые появились из широкой традиции комиксов, начиная с середины 1980-х годов. Более того, графические романы обязаны традициям и установкам литературного романа и повествовательным стратегиям фильма и анимации также, как и самим комиксам.

Кроме того внимание исследователей было сосредоточено на взаимосвязях и отношениях в структуре комикса. Несмотря на бесконечный выбор, одним из самых повторяемых догм учения о комиксах является понимание комикса как линейного или «последовательного искусства» [23, с.7], состоящего из панелей и рамок, разделенных пробелами и пустым пространством.

Более продуктивной, чем доктрина о последовательности, является теория о сплетении Тиерри Гроенстина, которая утверждает, что в графическом нарративе каждая панель находится в потенциальных, если не в фактических, отношениях с каждой другой панелью [28, с. 26].

Также изучение комиксов тесно связано с нарратологией и интермедиаальностью. В западной истории размышления о том, каким образом нарратив обусловлен средой, в которой он реализуется (т.е. медиумом), уходят далеко вплоть до различения Платоном диегетического и миметического способа повествования [5]. Соответственно платоновской мысли, в диегетическом повествовании поэт говорит от своего лица (или, в случае художественной литературы, от лица нарратора), тогда как в

миметическом повествовании, он говорит через персонажей. Но первым, кто определил медиум как характерную особенность искусства, был Аристотель [1]. Следующим важным трудом в изучении нарратива и медиальности был труд Лессинга «Лаокоон или о границах живописи и поэзии», где он выявил различия между пространственными и временными формами искусства [4].

Вплоть до XX века, пока технологические изобретения такие как фотография, фильм, радио, телевидение не расширили каналы коммуникации и средства его представления, концепт медиума не представляли как самостоятельную и независимую тему исследований. Человеком, который открыл новые горизонты для изучения нарратива, был американский исследователь Уолтер Онг с систематическими изучениями форм нарратива не только в письменной литературе, но и в устных и рукописных культурах [41].

Во Франции структуралистское/семиотическое движение дало право на изучение не только вербальных форм выражения мысли, но и других, т.к. реклама, фотография, кино, телевидение и массовая коммуникация. Отцы нарратологии с самого начала заметили переходящую природу нарратива: Клод Бремон считал, что история может быть реализована в разных медиумах, как в литературе, так и на сцене, в балете и в фильме [13, с.391].

Смешивая жанры и медиумы, Ролан Барт расширил список, включив также миф, легенду, басню, рассказ, роман, исторический эпос, драму, пантомиму, живопись, витраж, кино, комиксы, новостные статьи, беседы и т.д. [11]. Барт и Бремон хотели открыть нарратологию и другим медиумам, не только литературе. Но под влиянием Жерара Женетта исследования в нарратологии почти исключительно были посвящены художественной литературе [2].

Ситуация кардинально изменилась в конце XX века после так называемого «нарративного поворота» в гуманитарных науках. За последние тридцать лет изучение нелитературных и невербальных форм нарратива сильно расширилось. Концепция «интермедиальности», уже широко

распространенная в Европе, сосредотачивается на форме искусства. Вернер Вольф отмечает, что интермедальность можно представить в узком и в широком плане. В широком плане интермедальность эквивалентна интертексту и охватывает любые переходы границ между разными медиумами. В узком плане интермедальность относится к конкретной работе, в которой участвуют два или несколько медиумов. Вольф предлагает понятия «плюримедальности» для художественных объектов, включающих в себя несколько семиотических систем; «трансмедальность» для таких явлений, чье проявление не связано с конкретным медиумом, например сам нарратив; «интермедальный перенос» для адаптаций одного медиума в другом; «интермедальная ссылка» для текстов, которые берут тематику других медиумов (например, роман посвященной карьере художника), или цитируют другой медиум (вставка текста в картине), описывают (представление картин через экфрасис) или имитируют форму (роман структурированный в форме фуги) [54, с.253]. В последние годы под влиянием Гунтера Кресса и Тео ван Лиуэна был создан термин «мульти-modalность» для работ, которые сочетают в себе несколько типов знаков, например изображение и текст [32, с.56]. В новой терминологии язык, изображение и звук являются режимам, а не медиумами. Таким образом, комикс является мульти-modalным, т.к. включает в себя режимы изображения и текста, а также интермедальным медиумом, поскольку кроме самого комикса, он вобрал в себя традиции других медиумов, таких как литература, кино и анимация.

Что касается графического нарратива, то здесь важно отметить разделение современной нарратологии Жаном Кристофом Местером на три доминантных методологических парадигмы: первая – контекстуальная нарратология, вторая – когнитивная, и третья, представляющая основной интерес в данной работе, нарратология, использующая трансгенерический и интермедальный подходы, включающая исследования не только трансмедальных измерений нарратива, но также множество

интермедиаальных и интрамедиаальных исследований, в первую очередь касающихся одного медиума или жанра, не являющегося литературным текстом, например картина, фильм, компьютерные игры или комиксы [38]. Очевидно, что нарратологические исследования направленные на изучение комиксов и других графических нарративов принадлежат к третьей методологической парадигме, представленной Мейстером, а недавние изучения теоретиками комиксов, таких как Карин Кукконен [33], даже предполагают, что поле графического нарратива предлагает особую перспективу для отражения трансмедиаальной нарратологии.

История комиксов изучена в работах Леса Дэниелса «Бэтмен: Полная история» (1971) [18], Дункан, Рэнди и Мэтью Смит «Силы комиксов: история, форма и культура» (2009) [20], Даниель Штайн, Жан-Ноэль Тон «От Комикс Стрипов до Графических Романов» (2015) [51], Карин Кукконен «Изучение комиксов и графических романов» (2013) [33]. На данный момент не существует единой истории комиксов, например некоторые исследователи выделяют, так называемое, «британское вторжение» в отдельный период, а другие нет. Существуют также хронологии посвященные определенным жанрам, например работа М. Вэнс «Запрещенные приключения. История издательства American Comics Group» (1996) исследует развитие жанра ужасов [52]. Но одной из самых известных периодизаций является периодизация направления мейнстрим, описывающая историю комиксов о супергероях, которую разделяют на Золотой, Серебряный, Бронзовый и Современный века.

## **1.2 Структура комиксов**

Определение комиксов до сих пор является спорным. Уил Айснер определяет комиксы, как сиквенциональное искусство или искусство последовательности [23, с.16]. Тиерри Гроенстин утверждает, что фундаментальной чертой комикса является его иконичность [28, с.11]. Большинство исследователей сходятся во мнении, что главной

характеристикой комикса является нарратив. Роберт Харви позиционирует комиксы как «нарратив, повествуемый через последовательность изображений», Дэвид Кэрриер определяет комиксы как «нарратологическую последовательность с речевыми баллонами», Генри Джон Пратт видит комиксы как «последовательность изображений, которая содержит нарратив» [43, с. 107]. В основе данной работы лежит определение Скотта МакКлауда, так как он включает в себя параметры последовательности, иконичности и нарратива: комиксы – это «сочетание иллюстрированных и других образов в преднамеренной последовательности, предназначенное для передачи информации и/или создания эстетического удовольствия у читателя» [36, с.9].

Комиксы обладают разными формами, одними из самых распространенных являются: комикс-стрипы (чаще всего печатались в газетах), комикс («comic book», периодическое издание комиксов), графический роман (имеет форму книги), веб-комиксы (создаются для Интернет пространства). Кроме того графический роман не только обладает определенной формой издания, но и имеет цельную законченную историю, в отличие от серийных комиксов, которые имели повторяющийся клешированный сюжет. Графический роман может быть издан не только в формате книги, часты случаи, когда графический роман собирался из серийных комиксов, но при этом они имели закрытый сюжет, разворачивавшийся в каждой серии, как в отдельных главах, что можно сравнить с выпуском литературных романов по главам в периодических изданиях.

Существуют некоторые различия между отечественной и зарубежной терминологией комиксов. Термином “комикс” в русском языке называют целых три различных термина в английском языке, а именно “comics”, “comix”, “comic book”. Термин “comics” обозначает комиксы как медиум в общем; следующий термин “comix” указывает на направление андеграунда, где собственно и появилось это слово за счет слияния двух согласных, и

теперь служит для обозначения комиксов этого направления; а термин “comic book” определяет одну из форм комиксов, а именно периодическое издание. Для избежания путаницы мы будем обозначать словом комикс все формы комиксов, т.е. оно будет эквивалентом слову “comics”, далее “comix” – андеграундные комиксы, а “comic book” – журнал комиксов или серийные комиксы.

Перейдем к определению графического романа. Это определение само по себе до сих пор очень спорное, но для дальнейшей работы мы обозначили конкретные параметры определения этого понятия. Графический роман не только обладает определенной формой, но и имеет цельную законченную историю, в отличие от серийных комиксов, которые имели повторяющийся клешированный сюжет. Графический роман может быть издан не только в формате книги, часты случаи, когда графический роман собирался из серийных комиксов, но при этом они имели закрытый сюжет, постепенно развивающийся и заканчивающийся, который разворачивался в каждой серии, как в отдельных главах, что можно сравнить с выпуском литературных романов по главам в периодических изданиях.

Для рассмотрения теории комиксов использовали разные специализированные подходы: литературоведческий, лингвистический, социальный, психологический и др. В данной работе использовались исследования в области семиотики и нарратологии.

Семиотика – учение о знаках, их закономерностях и взаимодействии с нашим восприятием. Данный подход был развит для языка, но с самого начала семиотика подразумевала, что знаки функционируют во всех культурных сферах, то есть не только в литературе, но так же в фильмах, комиксах или даже в моде.

В соответствии с семиотикой Соссюра знак соотносит обозначающее с обозначаемым. Это соотношение в значительной степени произвольное и становится значимым только в языковой системе. Например слово «мяч» в

английском языке – «ball», в финском – «pallo», и каждое из этих слов имеет смысл только в соответствии с системой их языков.

Таким образом семиотика комиксов описывает присущую им систему знаков. Одним из главных трудов в этой сфере является «Система комиксов» Тиерри Гроенстина [28]. Он выдвинул два новаторских понятия о комиксах: (1) «spatio-topia» – система, в которой значимо расположение элементов комикса в пространстве, главными элементами которой являются: панель, промежуток, баллон, рамка, запас; (2) «arthrology» – взаимодействие и связь между элементами комикса, которая может быть линейной или отдаленной.

Далее рассмотрим основные элементы структуры комикса:

- Минимальной значимой единицей системы комикса по Гроенстину является панель. Панель – часть пространства страницы, которая изолирована рамками, может включать в себя изображение или текст. Главными параметрами панели являются форма, площадь и местоположение.
- Следующей единицей является мультирамка. Мультирамка представляет из себя сетку следующих друг за другом панелей. Также существует понятие вставки, когда в панель вставлены одна или несколько других панелей.
- Так же существует понятие гиперрамки. Гиперрамка по отношению к странице это то же самое, что и рамка по отношению к панели, но в отличии от рамки она охватывает полную группу панелей на странице, имеет установленные границы соразмерные странице. Гиперрамка разделяет используемое пространство страницы от периферической зоны, то есть запаса.
- Запас необязательно должен оставаться пустым, так как он так же играет роль в эстетическом и семантическом плане. Даже пустым пространство запаса не может быть абсолютно нейтральным. Пространство запаса определяется его шириной, которая является гибкой на каждой из четырех сторон страницы.

- Баллон – выделенная область, в которую вписан текст.

Рамка обладает шестью главными функциями: закрытие; разделение; ритмичность; структурирование; выразительность; чтение. Функция закрытия отвечает за охват пространства панели, таким образом придавая ей форму и определяя ее площадь.

Функция разделения изолирует панели друг от друга. Существуют три способа разделения:

1) с помощью простого контура, который одновременно принадлежит к рамкам двух смежных панелей;

2) между различными последовательными элементами повествования с помощью пустого пространства;

3) панели не имеют ни рамок, ни разделений пустым пространством, а легко пронизывают друг друга или же рамки стилизованы под оформление декора.

«Текст» комиксов подчиняется определенному ритму, который создается из последовательности рамок и может быть развит с помощью нюансов или более сложных ритмических эффектов, таких как распределение баллонов, противопоставление цветов или даже игрой графических форм. Благодаря рамкам и особенному размещению текста момент может быть замедлен или же наоборот события могут быть максимально ускорены.

Рамка, в то время как она структурирует пространство, является определяющим элементом композиции изображения. Она сообщает об изображении, которое вырабатывается внутри нее, и направляет чтение.

Рамка инструктирует читателя о том, что должно быть прочитано и о том, как должна быть интерпретирована панель. Если рамка и изображение объединены какими-либо отношениями, рамка так же может обозначать определенную форму иронии или отрицания. Так, например, рамка в форме облака может передавать мысли персонажа.



Рамка это всегда знак для чтения. Встречаясь с рамкой читатель предполагает, что в ее пределах существует контент, который должен быть расшифрован. Рамка всегда приглашает остановиться и внимательно изучить ее содержимое.

Как и панель, баллон является закрытым, компактным пространством. Несмотря на то, что само название намекает на эллиптическую форму, баллон часто бывает и четырехугольным. Баллоны используются для презентации слов вне иконических элементов, т.е. поле письма ясно разграничено. Существует иерархия между баллоном и панелью. Ряд панелей может не включать в себя баллоны вообще, тогда как баллон не может быть представлен сам по себе, т.к. он всегда предполагает источник своего происхождения. Источником может являться либо сама панель, либо содержимое панели. Баллон не может быть представлен без соответственно представленной панели. Если баллон представлен изолированно в пустом пространстве, то это все равно говорит о том, что он находится в панели, т.к. сам баллон является одновременно информацией и переносчиком информации, и в таком случае он сам является панелью.

Таким образом в иерархии пространства комикса, баллон подчинен панели, потому как панель может существовать без баллона, в то время как появление баллона обязательно подразумевает панель. Этот факт порождает второй аспект: в панели баллон считается ее частью, а оставшаяся часть в основном отдается изображению.

Эти отношения могут быть рассмотрены на четырех уровнях: (1) с точки зрения глубины; (2) на уровне отношений между двумя формами; (3) отношений между двумя участками; (4) и позиции баллона в панели.

В понятиях глубины изображение может быть трехмерным благодаря понятиям перспективы, в то время как текстовое пространство будет оставаться двумерным и нейтральным. А если говорить только о контурах, то баллон, в первую очередь, это форма, заключенная в другую форму. Гроенстин утверждает, что между этими двумя формами существует связи

гомо- или гетероморфизма; каждая из них либо схожи друг с другом, либо создают эффект контраста, диссонанса [28, с.86]. Площадь связана с формой, так, например, прямоугольный баллон занимает меньше пространства панели. Форма также несет на себе дополнительную информацию о том как выражается текст, например, пилообразный контур обычно обозначает крик или голоса воспроизводимые через какое либо устройство (радио, телевизор, телефон), а форма облака передает внутренний голос, мысли. И, наконец, последний параметр подразумевает местоположение баллона. Позиция баллона соотносится с тремя элементами: с персонажем, которому принадлежит реплика (спикер), с рамкой панели и с соседствующими баллонами (размещены ли они в одной панели или же в смежных панелях). Баллоны направляют взгляд, их цепь ведет читателя к выходу из страницы.

Все эти элементы встречаются вместе в макете страницы. В работе «Приключения страницы» Бенуа Петер выделяет четыре концепции страницы: стандартная (панели всегда строго одного формата), декоративная (важным является эстетическая организация), риторическая (размеры панели подчиняются действию, описываемому в ней) и продуктивная (организация страницы подчинена повествованию истории). Гроенстин утверждает, что страницы могут обладать несколькими из описанных концепций одновременно [28, с.107]. Также он предлагает другую классификацию макета страницы. Он может быть четырех видов: стандартный и абстрактный, стандартный и детальный, нестандартный и абстрактный, нестандартный и детальный. Стандартность может быть разной степени. В постоянном однообразии стандартных панелей, нарратив становится более заметным. Детальный макет нуждается в большем внимании, и используется, когда, например, нужно подчеркнуть что-либо в повествовании. В то время как абстрактный макет сосредотачивает на смене действий происходящих в повествовании.

Отношения между панелями могут быть линейными, то есть панели следуют в смыслообразующей последовательности друг за другом. Или же

они могут находиться в сплетении, когда панели связаны не в прямой последовательности, а дистанционно сквозь страницу или даже весь комикс.

### **1.3 Отношения слова и изображения в графическом нарративе**

Мэри-Лор Райан отмечает, что нарратив рассматривается как дискурс, который передает историю. История, в свою очередь, определяется как ментальная картина, образуемая с помощью четырех компонентов: (1) пространственный компонент, включающий в себя мир (окружающую обстановку), населенный определенными сущностями (персонажами и объектами); (2) временной компонент, по которому этот мир претерпевает значимые изменения, обусловленные не привычными для этого мира событиями; (3) ментальный компонент, где события должны иметь разумных агентов, обладающих мыслительной деятельностью и реагирующих на состояния этого мира (или на ментальное состояние других агентов); (4) формальный и прагматический компонент выступает за целостность истории и содержательное сообщение [47, с.24].

Первый и четвертый из этих компонентов могут выражаться не только языком. Целостность и содержательность могут быть достигнуты любой семиотической системой, а изображения могут быть даже более эффективными, чем слова, в представлении мира, населенного сущностями, благодаря пространственному расширению и визуальному появлению конкретных объектов.

Но вторая и третья характеристики в высокой степени зависят от языка. Как было отмечено Лессингом, темпоральность языка естественным образом подходит для представления событий, которые сменяют друг друга во времени [4]. Комиксы с их комбинацией динамичного развертывания и визуальности могут быть также эффективны как и слова в представлении последовательности событий, таких как «король умер, а затем умерла его жена», но только слова могут сказать «король умер, а затем королева умерла от горя», потому что только язык способен с высокой точностью показать

отношения причинности. В последовательных статичных изображениях комикса, причинные отношения остаются для интерпретации зрителя, мы не можем быть полностью уверены, что это было горе, а не болезнь, убившее королеву. Языковой нарратив может быть в высшей степени эллиптическим в представлении причинно-следственных связей (т.е. опустить часть последовательности событий), но если обо всех причинных отношениях нужно было бы догадываться, то это поставило бы серьезные ограничения на репертуар историй, которые могут быть рассказаны этим медиумом.

Как бы то ни было, истинное превосходство языка над другими семиотическими системами проявляются в ментальном компоненте нарратива. В языке мы можем выразить и эмоции и намерения однозначно, сказав «х был напуган», «х расстроился», «х влюбился» или «х решил отомстить». Язык может распространяться о внутренней жизни персонажей, об их размышлениях о возможных стечениях обстоятельств, об их философии жизни, их надеждах и страхах, мечтах и фантазиях, т.к. внутренняя ментальная жизнь может быть представлена своего рода внутренним дискурсом, структурированным таким же образом, как и язык. Когнитивная наука может сказать нам, что не все мысли вербальные, но перевод личных мыслей с помощью языка является одним из самых мощных и распространенных повествовательных способов. Не смотря на то, что комиксы имеют ряд символов, которые указывают на конкретные эмоции, а мысли могут передаваться в рамке определенного вида (например облака), в сравнении с языком во многих аспектах изображения все же уступают языку.

И самое главное, только язык может представить наиболее распространенный вид социального взаимодействия между разумными агентами, а именно словесный обмен, по той простой причине, что только язык может представить сам язык. Кроме того в комиксах язык используется не только для описания диалога, но также язык комментирует событие и действия. Тем не менее графический нарратив может существовать без языка, одним из ярких примеров такого нарратива являются графические

новеллы Уорда Линда. Предполагается, что такие бессловесные истории могут быть созданы только на основе уже известных историй, в обратном же случае у этой истории будет бесконечное множество интерпретаций. Тем не менее такие истории становятся все более популярными как раз за счет этой способности множественной интерпретации.

В. Вольф выделяет три вида графического нарратива: (1) монофазное произведение представляет один момент из истории через одно изображение; (2) полифазное произведение охватывает несколько различных моментов в одном изображении; (3) и серия изображений, представляющих последовательность событий [55, с.432]. Все эти виды можно встретить в комиксе.

И все же чаще всего, в комиксах слова и изображения вместе работают над раскрытием нарратива в последовательности панелей, дополняя друг друга. Как отмечает Роланд Барт, слова могут уточнять значение изображения – он назвал это «анкерровкой» [11, с.256]. Если мы прочитаем «Москва, февраль 2005 года» в надписи рядом с изображением дома, то изображение будет поставлено в конкретное место и время. Во многих комиксах слова и изображения уточняют и описывают друг друга. Изображения, как и слова, могут и рассказывать и показывать. В комиксах на протяжении всей истории они могут придерживаться своих ролей, меняться ими или смешивать в разных пропорциях.

### **Вывод по главе**

Комиксы прошли долгую и запутанную историю к признанию научным миром. Чтобы разобраться в ней были рассмотрены исследования теории комиксов в с точки зрения семиотики, нарратологии и интермедиальности.

Для последующего анализа графических романов были использованы описанные в этой главе понятия и теории, а именно структуралистского, нарративного и интермедиального подхода. В ходе анализа графические романы рассматривались в контексте изменений комикса в целом, в

соответствии с хронологическим порядком, учитывая внешние факторы, повлиявшие на их развитие и содержательность (социальные, политические, коммерческие, культурологические) и внутренние изменения графического нарратива (соотношение текста и изображения, времени и пространства, структуры страниц, истории, дискурса, сюжета).

## **Глава II. Периодизация**

### **2.1 История возникновения комикса**

Как уже говорилось, некоторые исследователи идентифицируют предшественников комиксов с культурно значимыми текстами, такими как фрески Древнего Египта, колонна Траяна, гобелен Байё, поскольку они включают в себя последовательность визуального нарратива и комбинацию слова и изображения. Но их отличает слишком многое, чтобы считать их представителями одного медиума. Не смотря на то, что графический нарратив этих текстов может быть схожим в некоторых аспектах с нарративом комикса, их методы производства определенно различны. Комиксы как медиум тесно связаны с производством популярной массовой культуры XX в.

Начало истории комиксов можно отсчитывать с подъема массовой культуры и предшественников сегодняшних комиксов можно найти в политических карикатурах, сатирических рисунках и в воскресных страницах газет.

Политические карикатуры, публиковавшиеся в газетах и сатирических журналах англо-говорящих стран, использовали баллоны и панели начиная с XVIII в. Уильям Хогарт создавал сатирические рисованные истории (например, «Продвижение Блудницы» (1732) и «Продвижение Повесы» (1735)) в традиции ранних религиозных и моралистических памфлетов [49]. Его рисованные истории были воспроизведены в гравюрах и широко распространены. Они включают в себя ряд ключевых сцен, которые объяснены и описаны в письменном тексте в нижней части гравюр. Позже, в

XIX в., рисованные истории стали еще больше похожи на то, что мы сейчас называем комиксами. Немецкий писатель и иллюстратор Вильгельм Буш сочетал различные сцены и сатирические комментарии на одной странице, например в произведении «Макс и Мориц» (1865). Шведский писатель и иллюстратор Родольф Топффер совмещал изображения в последовательности, используя при этом баллоны и выдержанный стиль карикатур. Некоторые из историй Топффера были опубликованы в европейских газетах, а в 1840-х представлены в газетах Соединенных Штатов.

В начале XX в., комиксы твердо укрепились в газетах и стали их частью. Одним из самых известных персонажей был «Желтый малыш», созданный Ричардом Ф. Аутколтом, появлявшийся в его различных комикстрипах, в первую очередь в «Аллее Хогана», и публиковавшийся сперва в Пулитцеровской газете «New York World» с 1895, а позже в газете Хёрста «New York Journal». Также одними из пионеров в сфере комиксов были Рудольф Дирк и Гарольд Кнепп с их сериями «The Katzenjammer Kids» (1897-1949), где впервые был использован баллон для текста, и «Krazy Kat» (1913-1944) Джорджа Херримана. Серия комиксов Уинзора МакКея «Малыш Немо в стране снов» (1905-1914), печатающаяся на воскресных страницах газет, расширяла возможность организации панелей и их расположения. Широкий формат воскресных газет давал великолепным и подробным изображениям МакКея больше места для экспериментирования с размером панелей, их рамками, раскадровкой и размещением на странице. «Малыш Немо» определенно является одним из лучших ранних газетных комиксов и остается краеугольным камнем повествования комиксов, какими мы их знаем сейчас. Таким образом, публикационными форматами газетных комиксов были периодические черно-белые ежедневные полосы и цветные воскресные страницы. Популярными комиксами тех времен были также «Терри и Пираты» (1934-46) Мильтона Каниффа, «Флеш Гордон» (1934-43) Алекса Раймонда, «Принц Вэлиант» (1937-71) Хэла Фостера.

Ранние комиксы, такие как «Желтый малыш», «The Katzenjammer Kids», «Малыш Немо в стране снов» отображают тогда еще только возникающую массовую культуру XX в. Никогда раньше в городах не жило такое большое количество людей, и сама эта масса людей, которая должна была быть где-то размещена, чем-то занята и развлечена, существенно изменила облик города. Архитектура и планировка городов повлияли на вид и жизнь города. Реклама в газетах и на рекламных щитах (билбордах) обращалась к миллионам, как к потенциальным покупателям и клиентам. Зоопарки и парки развлечений были новшеством, нуждавшемся в исследовании. Ранние комиксы делали отсылки и обсуждали все эти изменения, связанные с массовой культурой.

Сначала комиксы снискали свой успех как промо-буклеты. Комиксы с газетных страниц были собраны в отдельные издания в журнальном формате, самым известным изданием было «Funnies on Parade» (1933), и использовались для рекламы различных продуктов потребления. Такие комиксы не публиковались для продолжения и большинство из них выбрасывали после прочтения, а на смену выброшенным приходили новые комикс-буклеты. В 1930-е гг. комиксы прошли длинный путь от рекламных буклетов до издания самих комиксов, и все же они продолжали считаться потребительским товаром. И в это время происходит то, что выделило комиксы в свой собственный медиа отдельный от журналов и рекламы: появление супергероев.

## **2.2 Супергерои 1930-е гг.**

Новые комикс-стрипы в стиле «экшн» были не только длиннее, но и сложнее в плане нарратива и изображения драматичных сцен, необычных ракурсов, более детализированное окружение, неотразимая анатомия человеческого тела, и поразительное использование черного цвета. Все это было шагами, которые продвигали комикс от раннего стиля, основанного на



водевильном театре, и начали постепенное введение драматического стиля криминального чтива, радио и фильмов.

Следующим элементом трансформации приключенческих комиксов было использование костюма, чтобы отделить героя от остального общества и визуально определить его защитную роль. «Мандрейк Фокусник» Ли Фалка (впервые появился 11 июня 1934 г.) обладал любопытными характеристиками, которые поддерживали его широкую и продолжительную популярность. Основанный на сценической внешности фокусника Лиона Мандрейка (1911-1993), персонаж комикса носит элегантный костюм, цилиндр и плащ. Мандрейк всегда появляется безупречно одетым, с ухоженными зачесанными назад волосами и тонкими усами, что создавало вокруг него ауру трансцендентальности и неуязвимости. Плащ Мандрейка обладал особенной визуальной силой, он развивался так как будто жил своей жизнью, передвигая фокусника сквозь разные сцены или оживляя его действия. Мандрейк был иллюзионистом, который движением руки мог загипнотизировать людей и убедить их в том, что он изменил объекты и людей во что-то странное. Несмотря на то, что это не выглядит как настоящая суперсила, влияние, которое он оказывал на людей и на вещи, довольно часто имело такие реальные последствия, причиной которых не могла быть обычная иллюзия. Например, машину, на высокой скорости приближающуюся к женщине, Мандрейк гипнотическим способом повернул назад, тем самым она больше не представляла опасности.

Ли Фалк вскоре передал работу над Мандрейком Филу Дэвису и после начал работать над другим комик-стрипом, Фантомом (1936), который заработает ему всемирную славу. Фантом был одет в облегающий фиолетовый костюм, который покрывал все его тело, оставляя открытым только лицо с черной маской, как у Зорро, открывающей только белое пространство глаз. Фалк позже сказал, что глаза без зрачков придавали герою более классический вид, как у греческой статуи. Цель костюма он объяснял в выделении индивидуальности персонажа во время борьбы с преступностью,

но он также предназначался для обозначения верности к роли Фантома. Фалк использовал тему защитника и судьи, как определяющую характеристику героя, которая теперь мотивировалась не какой-либо специфической альтруистической причиной, но клятвой в борьбе с преступностью. Тем не менее, костюм сигнализировал о присутствии героя и о его приверженности к экстра-социальной роли. Уникальные, красочные костюмы имели также и другие преимущества для маркетинга и идентификации бренда.

Период супергероев начинается весной 1938 г., когда DC Comics опубликовали первую серию «Action Comics». Несколько лет спустя после выпуска из школы Кливленда Джо Шустер (1914-1922) и Джерри Сигел (1914-1996) придумали Супермена, и до того, как выпустить его на DC Comics, в течении пяти лет безуспешно пытались продать свою идею. Супермен появился на обложке в красно-синем костюме, поднимая над собой машину и разрушая ее, пугая тем самым мужчин, убегающих от этой сцены. В первой серии нас вводят в историю о Супермене – мстителе, наделенном супер-силой, он борется с несправедливостью, защищает слабых и наказывает преступников. Но определение того, кто является преступником и методы борьбы с ними в ранних историях о Супермене могут показаться странными для современного читателя. В 1930-е гг. Супермен был не просто социальным защитником, но и линчевателем. Для него не существовало границ закона, и он часто нападал, а иногда даже убивал преступников, но эта brutality казалась приемлемой для читателей того времени. Человек из стали часто добивался желаемых результатов разрушительными средствами. Супермен в целом оставлял за собой след разрушений, последствия которых схожи с природными феноменами, как торнадо или ураган. Супермен разрушал, вселял ужас, нападал и иногда убивал. Но он был таким же жестким, как и время и место, в котором он появился. Супермен был продуктом Великой Депрессии и его методы, действительность, его жестокие действия были приемлемыми для большинства читателей того времени. Супермен боролся с условиями жизни

Великой Депрессии. Он боролся с политиками, которые не хотели исправить ситуацию. Боролся с хулиганами, которые мучили и грабили слабых, потому что они могли. Он боролся с теми, кто хотел получить выгоду из несчастья других людей. В первом выпуске Сигел определяет цель Супермена в таком виде: «В начале Кларк решил, что он должен направить свою титаническую силу в те русла, которые принесут пользу человечеству и так был создан ... Супермен! Защитник угнетенных. Чудо во плоти, давший клятву посвятить свое существование помощи тем, кто нуждается» [48]. Это самое раннее утверждение миссии Супермена, обратите внимание на то, что в него включено, а что нет. Заметьте, что он использует свою силу чтобы принести «пользу человечеству» и его называют «защитником угнетенных», он также пообещал «посвятить свое существование помощи тем, кто нуждается». Несомненно, отсюда следует, что Супермен хороший человек с благородными целями и бескорыстными мотивами. Он желает только самого лучшего человечеству, особенно тем, кто несчастен. Но чтобы еще точнее понять его миссию, нужно увидеть то, что в этом утверждении не упомянуто. В тексте нет таких слов как «правда» или «справедливость», Супермен не заявляет, что он посвятил себя на сохранение мира, соблюдения закона и поддержания порядка. В данном определении Супермен сам себе судья, который действует в соответствии с его собственными понятиями правильного и неправильного. Это раннее определение цели Супермена представляет нам Человека из стали, супергероя 1930-х гг., который достаточно сильно отличается от его представления в XXI в.

Сейчас Супермен не кажется нам чем-то необычным, но в 1938 г., когда Сигел и Шустер только представили его, он был исключительными персонажем. В действительности же, у Супермена было немного элементов, присущих только ему. Борцы с преступниками существовали уже на протяжении многих лет, например Доктор Сэвидж из криминального чтива, Тень, Одинокий рейнджер, Зеленый шершень из радио-шоу. Идея костюмированного героя предшествовала Супермену в виде таких ярких

примеров как, Алый Первоцвет, Зорро, Фантом. Сильные мужчины десятилетиями были основными персонажами литературы, и такие герои, как Тарзан, Моряк Попай и могущественный Гладиатор, все они заметно повлияли на создание Супермена. Даже понятие о героях, имеющих приключения в других мирах, использовалось в научно-фантастических историях о Баке Роджерсе, Флэше Гордоне и Джоне Картере с Марса.

В концепции Супермена немного новаторских идей, но его уникальность заключается в том, что это был первый раз, когда все традиционные элементы научной фантастики, pulp-журналов и фэнтези сочетались вместе в одном герое. Супермен был первым супер-сильным, борющимся с преступностью, костюмированным героем из другого мира. И в этом заключалась его уникальность.

Немногим позже после первой публикации Супермена DC Comics опубликовали другого персонажа, который впоследствии станет одним из самых главных супергероев Америки. Бэтмен впервые появился в серии «Detective Comics» #27 в мае 1939 г. Его создали художник Боб Кейн и писатель Билл Финджер. Хотя Темный Рыцарь должен быть извлечь выгоду из популярности Супермена, во многом он скорее отличался от него, и самым существенным отличием было отсутствие у него суперсил.

Бэтмен был миллиардером Брюсом Уэйном, который в течение многих лет тренировался, чтобы бороться с преступностью под покровом ночи. Чуть позже мы узнаем, что Уэйн решил стать Бэтменом и бороться с преступниками, чтобы отомстить за смерть своих родителей. В отличие от Супермена, Бэтмен обычный смертный, который хочет отомстить за свое личное несчастье. В то время как Супермен был одарен силой с рождения, Бэтмену пришлось много лет идти к тому, чтобы стать супергероем.

Так как Бэтмен имел ограниченные физические способности, в борьбе с преступностью ему часто приходилось опираться на свой разум, находчивость и достижения в технологии. Супермен был намного сильнее своих противников, Бэтмен же умней и лучше оснащен. Накопив денег, Брюс

Уэйн благодаря усердной работе и силе воли стал способен создать свою новую супер личность. Преступники украли и молодого Брюса Уэйна его родителей и нормальную жизнь, и поэтому он наносит им ответный удар с помощью тренировок, интеллекта и техники. Если в соответствии с этим заменить Брюса Уэйна среднестатистическим американским гражданином 1930-х гг., а преступников заменить экономическими и социальными силами, то можно увидеть обычного американца сражающегося с ежедневными гнетущими силами с помощью тяжелого труда и интеллекта. В Бэтмене привлекает его приземленность и приближенность к обычным людям. Он уверял читателей, что они не нуждаются в постороннем спасителе, а что они сами в силах противостоять тяготам Великой Депрессии. Бэтмен был развитием идеи о том, что усердный труд может решить социальные и политические проблемы. И если Супермен боролся за обычного человека, то Бэтмен был этим обычным человеком, который боролся сам за себя. Также пока Супермен 1930-х гг. сражался с обычными преступниками и правонарушителями, ранними противниками Бэтмена обычно были безумцы с манией величия, ученые или сверхъестественные существа, часто его враги были более могущественными или лучше снабжены техникой.

Одно из самых важных свойств поп-культуры заключается в том, что она быстро отвечает нуждам общества и изменяется. Популярная культура не только отражает, но и формирует общество и часто является лучшим показателем насущных надежд, страхов, желаний и нужд общества. В начале 1940 г. Соединенные штаты находились в переходном периоде от мира к войне и супергерои комиксов среагировали на эти изменения. Некоторые патриотические герои были представлены в 1940 г., тогда как другие супергерои казалось не замечали нарастающего военного напряжения даже в начале 1942 г. Но можно сказать, что некоторые комикс супергерои вступили во Вторую мировую войну раньше, чем это сделали США. Хотя Америка с 1940 г. помогала стороне союзников такими программами как Ленд-лиз (государственная программа, по которой Соединенные Штаты Америки

поставляли своим союзникам боевые припасы, технику и продовольствие) и Конгресс поддерживал националистическую пропаганду подготовки к войне, Америка не вступила в войну до 8 декабря 1941 г. после нападения Японии на Перл Харбор. В комиксах же супергерои уже в конце 1940 г. выдвинулись на войну. Несмотря на то, что патриотические герои такие как Щит существовали ранее, ярким ознаменованием начала комиксов Второй мировой войны стал декабрьский выпуск 1940 г. «Captain America Comics» #1. Этот новый супергерой продемонстрировал изменения происходящие не только в комиксах, но и в самой Америке.

Хотя супергерои Великой Депрессии сражались за обычного человека, они делали это в общей вымышленной реальности и боролись против воображаемых врагов. Публикация Капитана Америки начала это изменять путем создания нового образца, которым впоследствии будут пользоваться многие писатели и художники. Облаченный в красно-сине-белый костюм Капитан Америка взял на себя ответственность в борьбе против сил, угрожающих Соединенным Штатам, и его первой целью был Гитлер.

Выпуск «Captain America Comics» #1, включавший в себя первое появление Капитана Америки, датирован мартом 1940 г., но вышел в продажу он только в декабре 1940 г., практически за год до вступления США во Вторую мировую войну. Обложка первого выпуска изображает нацистов окружающих героя, усыпанного звездами, который бьет Адольфа Гитлера прямо в челюсть. В самом комиксе читатель узнает, что Капитан Америка это Стив Роджерс, который в прошлом был щуплым и слабым парнем, после принятия сыворотки Супер-Солдата стал образцом физической силы. После того как Авраам Эрскин (создатель сыворотки) дал Стиву Роджерсу эликсир и увидел его трансформацию, ученый заявил: «Мы назовем тебя Капитана Америка, сын! Потому что, как и ты, Америка соберет свои силы и волю для защиты наших берегов». [30] Обратите внимание, что Капитан Америка был спроектирован так, чтобы символически представлять Соединенные Штаты.

Писатель Джо Симон и художник Джек Кирби создали нового супергероя чтобы он вел сражение нации.

В 1939 Конгресс США попросил издателей включить патриотические сюжетные линии для увеличения националистических идей среди населения. Капитан Америка был впереди нового патриотического движения супергероев. Несмотря на то, что все больше супергероев комиксов будут сражаться против нацистов до входа США в войну, например в июле 1941 г. “Сорвиголова сражается с Гитлером”, можно сказать, что Капитан был одним из самых первых и важных.

После окончания войны Америка пыталась вернуться к мирному образу жизни. Но появление атомной бомбы, трагедия Хиросимы и Нагасаки, начало холодной войны ввергли американское общество к 1950-м гг. в смешанную атмосферу достатка и страха. Сочетание стесненного потенциала и процветающей экономики произвело значительное увеличение рождаемости, названное «Бэби-Бумом». Страх атомной войны и разрушения был не единственным фактором повлиявшим на изменение поколения бэбибумеров. Война во Вьетнаме, убийства таких видных политических деятелей, как Джон Ф. Кеннеди, Роберт Кеннеди, Мартин Лютер Кинг, Малкольм Икс, вместе с движениями за гражданские права, рок-н-роллом и многими другими культурными изменениями сформировали отношение бэбибумеров и их желание создать новое общество. Благодаря своему большому количеству бэбибумеры получили широкую экономическую и социальную власть.

Опасения, вызванные холодной войной, и увеличение атомного вооружения заголовки газет, а вскоре по телевидению стали транслировать войну во Вьетнаме в миллионы американских гостиных. С появлением бэбибумеров и их требованиями нового общества, они нуждались также и в новых героях. Дети, родившиеся в период ядерной Америки, больше не понимали тех героев, на которых выросли их родители, и которые вели их через тяжелые времена.

Новые герои издательства «Marvel» получили свои силы от опасной ядерной энергии, которую использовали в качестве повествовательного средства причинности. Другими словами, к 1963 г. ядерная энергия настолько стала частью американского общества, что издательство использовало такое объяснение, как вполне естественный способ получения суперсил. Такие герои как Фантастическая четверка, Невероятный Халк, Сорвиголова и Человек-Паук получили свои силы через несчастные случаи, связанные с ядерной энергией. Бэбибумеры были поколением, которые всегда жили со знанием о ядерной силе и боялись ее, а их герои только отражали этот факт.

Создателями почти всех ранних персонажей Marvel были писатель Стэн Ли и художники Джек Кирби и Стив Дитко. В комиксах о Фантастической четверке и Халке они отразили общественное недоверие к ядерной силе, видя в ней угрозу. Эти герои служили как предупреждение о разрушительной силе атомной энергии. Все эти персонажи были зрелыми людьми и их действия символизировали направление американского общества. Вплоть до 1960-х гг. большинство героев-подростков были второстепенными персонажами. Но все изменилось в 1962 г. с дебютом Человека-Паука в 15 выпуске «Amazing Fantasy», выпущенным Marvel. В оригинальной истории о Человеке-Пауке радиоактивный паук укусил хиленького и прилежно учащегося Питера Паркера, после чего он получил суперсилы, схожие с тем, что есть у пауков, например умение лазать по стенам, физическая мощь, высокая скорость, умение балансировать и шестое чувство, так называемое паучье чутье, предупреждающее его об опасности. Сначала он использовал свои силы в личных целях, но после того, как вор убил его дядю, Питер поклялся сражаться с преступностью. Также в этом выпуске была представлена и впоследствии закрепившаяся в нарративе Человека-паука идея о том, что «большая сила – это большая ответственность» [34].



1960-е гг. были одним из самых бурных и непредсказуемых периодов в истории Соединенных Штатов. В течение этого периода новое поколение сделало шаг вперед и стало настаивать на изменениях, которые были бы невозможны всего лишь несколькими годами ранее. В то время как, Marvel публиковало героев, обращенных к трендам молодежи, DC продолжали выпускать персонажей, которые поддерживали традиционные ценности и консервативные убеждения. Эти различия двух лидирующих издательств демонстрируют напряжение в американском обществе 1960-х гг. и помогли отобразить растущий разрыв между поколениями, что отчасти привело как к хаосу, так и к изменениям в течение этого десятилетия.

### **Вывод по главе**

В 1930-х и 1940-х гг. медиа комиксов чрезвычайно расширялась. Комиксы стали большой культурной силой в США. 90 % потребителей были детьми, их читали как мальчики, так и девочки. Для девочек выпускали романтические комиксы, которые рассказывали как встретить свою любовь и как стать хорошей женой. Для мальчиков были приключенческие и комиксы с супергероями, которые переносили их в экзотические места, учили их ответственности и выбору между хорошим и плохим. Эти комиксы были продиктованы моралью 1950-х гг. и продвигали гендерные различия в массовой культуре между девочками и мальчиками.

Наряду с ними на границе 40-х и 50-х гг. процветал и другой жанр, ведомый совсем другими моральными принципами: жанр ужасов. Комиксы ужасов были очень популярны и коммерчески успешны, и потому многие издательства печатали серии комиксов ужасов. Этот жанр ввело издательство «Entertaining Comics», больше известный как «ЕС», под руководством его владельца и редактора Уильяма Гэймса. В этих комиксах фигурировали истории о вампирах, оборотнях, вурдалаках, каннибализме, убийствах в семьях и живых захоронениях. Часто эти истории представлялись через определенного нарратора, таких как Хранитель Склепа (в «Байках из

склепа»), Старая Ведьма (в «Приюте страха»), Хранитель Гробниц (в «Хранилище ужасов»), которые сохраняли свое присутствие на протяжении всей истории [52].

Комиксы стали важной частью культуры Америки. Они отражали ее действительность, резонировали с общественностью, а иногда и формировали ее взгляды. И как говорил Человек-Паук «большая сила – это большая ответственность», над силой комиксов также стали задумываться, насколько они полезны для подрастающего поколения, развивают ли они ум и подталкивают ли к желанию стать лучше, какого их влияние на общество? Ответом на эти вопросы стали события последующих годов.

### **2.3 Кодекс Комиксов 1954 г.**

Широкая популярность комиксов, их огромный коммерческий успех и беззаботная эксплуатация вызвали большую дискуссию об их образовательной и культурной ценности в Соединенных Штатах в начале 1950-х гг. Родители, политики и психологи стали обеспокоены комиксами, которые читались американскими детьми. Являлось ли чтение таких комиксов безвредным? Или же изображение омерзительных преступлений и страшных событий, особенно в комиксах ужасов, приводят к ухудшению морального состояния детей, и в конечном итоге приводят к преступности среди несовершеннолетних?

Эти вопросы возникли засчет того, что в начале 1950-х гг. преступность среди молодежи резко возросла. Потенциальными причинами считали возрастание жителей городов, отцов, которые проводили все меньше времени дома, слабый контроль дома и в школах. Несмотря на то, что эти причины кажутся вполне реальными и возможными, их поправка была бы намного затруднительней и продолжительней. В то время как другая причина возрастания упадка несовершеннолетних, в соответствии с заключением психиатра Фредерика Вертама, была связана с комиксами.

29 марта 1948 г. в журнале «Time» опубликовали статью под заголовком «Лузи крови», в которой рассказывалось о симпозиуме, где выступал с речью Фредерик Вертам касательно вреда от комиксов. Позже в некоторых городах, например Чикаго, Детройт, Лос Анджелес, были созданы системы по ограничению распространения комиксов, считавшихся опасными. В ответ на это давление, несколько издательств создали Ассоциацию кодекса издательств комиксов, в которой были сформированы некоторые правила по установлению стандартов комиксов. В целом эти правила были направлены на криминальные комиксы и комиксы ужасов, поэтому они не очень сказались на индустрии в целом, к тому же многие издательства, например DC, уже имели свой собственный свод стандартов, не очень отличавшийся от нового кодекса. На некоторое время это успокоило общество.

Некоторые комикс издатели чувствовали себя задетыми и увеличили количество насилия и жестокости в своих комиксах, в основном это были направления ужасов и криминала. Также ухудшила ситуацию вышедшая в 1954 г. книга Фредерика Вертама «Совращение невинных», в которой автор обвинял комиксы за продвижение насилия, сексуальной распущенности и гомосексуализма [53]. Об этой книге писали во многих журналах и газетах, что заставило граждан вновь забеспокоиться. Вертам стал лидером анти-комикс движения. В апреле 1954 г. подкомитет Сената США по делам несовершеннолетних провел слушание по поводу возможных связей между комиксами и преступным поведением подростков, которое оказалось катастрофой для стороны комиксов. Были опрошены многие эксперты и издатели комиксов, но самым запоминающимся стало выступление Уильяма Гейнса, издателя комиксов ужасов, т.к. его представления о хорошем вкусе в комиксах ужасов шли вразрез с общими понятиями. После этого слушания комиксы должны были подчиниться и ощутить на себе более жесткие ограничения, чем раньше.

Для избежания запрета на комиксы осенью 1954 г. была организована новая Ассоциация американских журналов комиксов, которые приняли новый Кодекс комиксов, который был более детальным и ограничивающим. Этот Кодекс имел поддержку большинства издательств, продавцов и общества. Новые комиксы прежде, чем быть опубликованными, должны были пройти проверку по Кодексу. Если комикс удовлетворял требованиям Кодекса, на его обложке ставилась соответствующая печать одобрения. В Кодексе было определено, что комиксы должны быть без сексуального характера, крови, насилия и без какого-либо спасения преступников от правосудия.

### **Вывод по главе**

Данное явление очень важно в истории комиксов, т.к. именно эти ограничения привели к появлению контр-культуры, нацеленной на разрушение канонов, в которой и зародился графический роман. Само появление Кодекса Комикса говорит о попытке создания системы. По утверждению Тынянова касательно литературы: «эволюция оказывается "сменой" систем» [8]. Эта мысль может быть применима и к комиксам, так как здесь мы также наблюдаем смену систем от устоявшихся традиционных комиксов к его новым формам и функциям.

Появление Кодекса чрезвычайно стандартизировало сюжеты и истории комиксов, благодаря строгим ограничениям реакция, не заставившая себя долго ждать, выросла в сильное течение. Стереотипизация заставила писателей и художников создавать комиксы отличные от тех, что приняты, развила в них желание раскрыть повествовательный потенциал комиксов, что и привело к появлению не только новых тем и сюжетов, но и к появлению новой формы. Авторы захотели поднять комиксы на новый уровень, выше Кодекса, затронуть серьезные темы и представить взрослый юмор. Расширить спектр тем и стилей комиксов позволило направление андеграунд, ставшее ответом на запреты и ограничения Кодекса.

## 2.4 Андеграунд, первая половина 1960-х

После 1954 г. индустрия комикса во многом придерживалась кодекса и была направлена на производство безобидных историй. Комиксы не могли достичь той культурной величины, как в 1930-х и 1940-х. Тиражи резко упали в 1950-х. Пока индустрия комикса боролась с этими изменениями, к 1960 г. комиксы стали появляться и в других областях. Сфера изобразительного искусства переняла у комиксов для выражения творчества речи в баллонах, быстрые легкие линии, и зернистую печать. Художники поп-арта, такие как Рой Лихтенштейн, воссоздавали комиксы на холстах и представляли их на выставках. Пожалуй, впервые за все время, комиксы были представлены в местах высокой культуры, таких как музеи и арт-галереи. Поп-арт перевернул понятие создания произведений искусства, нарушая иерархию ценностей между высокой культурой и поп-культурой. Приверженцы этого направления прежде всего рассматривали комикс, как пример потребительской культуры, как одноразовый повседневный товар. Комиксы находились на одном уровне с супом в консервных банках и чистящих средств, которые Энди Уорхол увековечил в картинах с консервированном супом «Кэмпбелл» и скульптуре коробки «Брилло». Сфера индустрии поп-арта скорее была заинтересована не в развитии комикса как медиума, а в использовании их для изменения канонов художественного искусства.

Андеграундные комиксы появились в 1960-х годах с аналогичным намерением изменить устоявшиеся стандарты. Авторы андеграундных комиксов понимали комикс как медиум, в котором они могли бы выразить себя и волнующие их темы. Андеграундный комикс вопиюще нарушал правила Кодекса. Например, Роберт Крамб свободно описывал половой акт и употребление наркотиков в своей серии «Приключения кота Фрица» (1965 – 1972 гг.). Комиксы с индивидуальным стилем рисовки и с нарушением Кодекса не могли быть опубликованы в рамках индустрии комикса. Таким образом, андеграундный комикс опирался на самиздат и на частное

распространение. Благодаря тому, что такие люди, как Роберт Крамб, могли печатать и распространять свои комиксы самостоятельно, им не нужно было предоставлять свои комиксы на проверку. Андегрудный комикс разработал очень индивидуальные стили рисования и своеобразные методы повествования, которые отражали личность и мировоззрения автора, что в последствии делает его предшественником автобиографических комиксов.

Одной из самых важных тем в андеграудных комиксах был секс. Так как американская общественность всегда придавала особое значение природе секса, как к явлению личному, чрезвычайно скрытому и само собой не предусмотренному для показа детям, а в комиксах после создания кодекса эта тема стала жестким табу, андеграудные создатели комиксов буквально упивались темой секса и сексуальности.

В некоторых случаях, их сатира сосредотачивалась на типично американском и пуританском видении секса. Исследователь андеграудных комиксов, Эстерн считает, что лучшие андеграудные комикс-стрипы, посвященные сексу, описывают его именно на сатирическом или даже просто юмористическом уровне. Их снижение значимости секса к обычной животной потребности является большим нарушением запрета кодекса, чем клинически точное изображение гениталий. Андеграудные художники и писатели не видели никаких границ, совершенно игнорируя цензуру. В свою очередь это вело к банкротству некоторых продавцов комиксов, но в общем удавалось избегать столкновений, благодаря их производству в небольшом количестве и ограниченному распространению. Эстетические и экономические условия существования андеграудных комиксов стимулировали появление специализированных частных магазинов комиксов, которые получают широкое распространение в 70-х и 80-х гг. До появления этих специализированных магазинчиков комиксы продавались только в газетных киосках.

Движение андеграунда, созданное ограничениями и большими социальными потрясениями, уходило от всего, что было знакомо,

противостоя коммерческим комиксам направления мейнстрим, и предоставило первый толчок, возможность для создания новой модели комикса. Именно это контр-культурное движение – непристойное, дикое, свободное, новаторское, радикальное – породило представление о комиксах, как о личном художественном исследовании и самовыражении.

Но выйдя за пределы Кодекса, андеграудные комиксы также в какой-то степени ограничили себя. Сосредоточенность на запретах привело к появлению стандартов и клише. Комиксы стали нуждаться в новом выходе для раскрытия своего потенциала и из андеграудных комиксов плавно развилось новое течение альтернативных комиксов. Именно на стыке этих течений рождаются графические романы. Андегруд проложил новый путь для развития комиксов и произвел совершенно новую для него форму.

Одним из самых значимых и первых графических романов является «Контракт с Богом» (1978) Уилла Айснера [21]. Не смотря на то, что термин «графический роман» впервые был использован Ричардом Кайлом в 1964 г. в эссе для ноябрьского выпуска фэнзина CAPA-alpha (первая любительская ассоциация посвященная комиксам; fanzine – сочетание слов fan и -zine от magazine, любительское неофициальное издание, создаваемое фанатами какого-либо культурного феномена) [16, с.453], именно «Контракт с Богом» сделал этот термин популярным.

Уилл Айснер был свидетелем развития современных американских комиксов от 30-х гг. до их подъема, как новой художественной формы, в конце XX в. Он был не только наблюдателем, но и деятельным художником. Айснер верил в потенциал комиксов и понимал трудности, с которыми им придется столкнуться на пути к признанию и уважению. Его первый роман «Контракт с Богом», сперва медленно продававшийся, завоевал уважение со стороны его коллег и с тех пор неоднократно переиздавался крупными издательствами. Это произведение укрепило репутацию Айснера как старшего создателя комиксов и он продолжил выпускать графические романы и теоретические труды по комиксам вплоть до его смерти в 2005 г.

«Контракт с Богом» смешивает мелодраму с социальным реализмом. Следуя за введением автора, «Доходный дом в Бронксе», книга включает в себя четыре истории помещенных в одном здании, которые отчасти основаны на личных воспоминаниях Айснера, т.к. он сам рос в одном из таких домов в Бронксе. В «Контракте с Богом» он намеревался раскрыть историю американских евреев, тем самым показав, что комиксы способны выражаться зрелыми художественными средствами, в то время, как они больше воспринимались как продукт потребительской поп-культуры, чем серьезный художественный медиум. В предисловии он объявил, что нацелен сохранить преувеличение изображений в рамках реализма.

В первой истории «Контракт с Богом» отражаются чувства Айснера, пережитые им из-за смерти его дочери. В ней повествуется о глубоко религиозном еврее Фримме Херше, который заключил контракт с Богом, высеченный на каменной плитке, где обещал жить, совершая хорошие дела. Он вел скромную жизнь, посвятив себя Богу. Он удочерил маленькую девочку, назвав ее Рахиль. Когда она умирает от внезапной болезни, Херш обвиняет Бога в нарушении их контракта. Он теряет свою веру и становится богатым, но несчастным бизнесменом, вскоре он решает заключить новый контракт с Богом, он находит группу раввинов, которые написали для него новый контракт, но вернувшись с ним домой умирает от сердечного приступа. Другой мальчик находит старый контракт Херша, который тот выбросил, и высекает на нем свое имя.

Следующая история «Уличный певец» повествует о бывшей диве, которая услышав молодого уличного певца хочет его соблазнить и вернуть с его помощью былую славу, свое прошлое, которое на самом деле утеряно безвозвратно, никто уже ее не помнит. В свою очередь молодой певец использует ее и уходит, воодушевленный мнимыми надеждами, напивается, возвращается домой, где его ждет молодая беременная жена с маленьким ребенком, в порыве злости он избивает ее, но она, защищаясь, ударяет его бутылкой, после чего он теряет сознание и засыпает. Проснувшись с



похмелья она снова заходит в бар, где понимает, что не помнит, где живет та дива, пообещавшая ему денег и славу, он скитается и поет по разным кварталам, но все доходные дома выглядят одинаково и он так и не находит ее.

Третья история называется «Управдом». Мистер Скаггз управдом в доме 55 на улице Дропси, которого все жители побаивались и недолюбливали. После того как маленькая девочка обманом украла у него деньги и убила собаку, выбежав на улицу, она начинает звать на помощь и обвиняет его в нападении. После ложных обвинений свалившихся на него со всего дома, он запирается у себя в комнате и под стуки в дверь полицейских застреливается.

И последняя история «Кукялейн» описывает события у гор Катскил, куда отправляются на отпуск жители доходного дома. Эта история является самой автобиографичной, в ней Айснер сохраняет имена своих членов семьи и изображает себя самого. В этой истории проходят две сюжетные линии, в одной мы наблюдаем за событиями, происходящими в семье мальчика, которого как и Айснера, зовут Уильям, в другой же описаны пережития в жизни повесы и недалекой девушки, желающих вступить в выгодный брак, у них обоих нет денег, но чтобы зацепить богатый улов, они ведут себя соответственно. Встретив друг друга, каждый из них подумал, что это выгодная партия, но узнав, что это не так, девушка влюбленно заявляет, что это не важно, а вот парень остается недоволен и решает изнасиловать ее и бросить. Девушку находит добряк, которому она давно нравилась, который обещает защитить ее и заботиться о ней. А парень все-таки находит непривлекательную, но богатую невесту и очаровывает ее.

Эти истории связаны мотивом разочарования, насилия и крушения надежд. В них нет определенных хороших и плохих персонажей, они несут в себе более сложную психологическую характеристику. Также отличительной чертой является этническая принадлежность, которая яркой нитью проходит сквозь все истории; в «Контракте с Богом» и «Кукялейн» религиозные и

культурные символы занимают видное место, хотя в третьей и четвертой историях видно не много свидетельств об этой принадлежности персонажей. Айснер изображает еврейскую идентичность через общность, показывая неразрешимый характер американской идентичности, в котором этносы вступают в конфликт между культурной ассимиляцией и их ассоциирования со своим этносом. В каждой истории, показывающую жизнь обычных людей, которые сражаются с нищетой, в этой сложной обстановке нужды и низости автор задает один из самых религиозных вопросов «что правильно, а что нет?». Жизнь сложнее, чем мы думаем, и хоть ответы просты, найти их бывает не так легко. В этой работе Айснер поднимает острые моральные проблемы современного общества

Несмотря на то, что «Контракт с богом» выходит за рамки журналов комиксов, определение его как романа может быть спорным, так как он состоит из 4 историй, не связанных по сюжетным линиям, но по месту действия и идее, Дерек Ройал предлагал назвать «Контрак с Богом» графическим циклом [46, с.152]. Тем не менее, Айснер сам обозначил это произведение как «графический роман», также оно удовлетворяет критериям книжного формата единого выпуска и насыщенности, глубины содержания. Этот роман оказал одно из важнейших влияний на дальнейшее развитие комиксов и графического романа в частности.

Другим важным графическим романом был «Сэйбр» в жанре постапокалипсис писателя Дона МакГрегора и художника Пола Гулоси, изданный в том же году, что и «Котракт с Богом». Роман всколыхнул расовую проблему, так как главный персонаж по имени Сэйбр был афро-американцем, а его возлюбленная спутница Мелисса Сирэн была белой женщиной, которая впоследствии также зебеременела. Некоторые утверждали, что этим он погубил комикс, тем не менее МакГрегор боролся с этим. Сам МакГрегор говорит в ввводной части к переизданию спустя 30 лет, что он хотел раскрыть медиум комикса и включить в него всех людей без ограничений [37].

#### **Вывод по главе**

Период андеграунда стал для развития графического романа ключевым. Поднятие запретных тем, нарушение Кодекса, формирование личных художественных стилей – все это способствовало раскрытию повествовательного потенциала комиксов и подтолкнуло их к созданию новой формы. Несмотря на то, что андеграунд пришел и к своему тупику, его открытия и влияние на индустрию комиксов позволили уйти от радикальных мер, при этом не потеряв накопленных достижений. Тем самым андеграунд поднял комиксы на новый уровень с более личностным подходом. Открытость новому и чувство свободы расширили границы комиксов, побуждая создавать новое, углубляться и экспериментировать.

## **2.5 Альтернатива и Британское вторжение, 1980-ые**

Альтернативные комиксы произошли из андеграундного течения, процветавшего в 60-е и 70-е гг. Благодаря тому, что они были близки по духу, альтернативные комиксы в 70-х гг. выросли на почве особенного рынка, подготовленного андеграундом, и начали развиваться уже более осознанно с начала 80-х гг. с появлением таких журналов как RAW (1980-91) и Weirdo (1981-93), а появление самого направления альтернативы произошло благодаря существованию направлений и андеграунда и мейнстрима.

Одним из самых ярких представителей альтернативной культуры был редактор журнала RAW – Арт Шпигельман. В течении 1980-91 гг. он выпустил комиксы «Маус I. Мой отец кровотоцит историей» и «Маус II. И тут начались мои неприятности» [50], которые позже были выпущены одним изданием. В 1992 г. «Маус» стал лауреатом Пулитцеровской премии в специальной категории. Ни в одном комиксе до него не была так изображена сила автобиографического комикса, как в «Маусе» Шпигельмана. Эти части связаны одним названием «Рассказ выжившего», так как он повествует об отце и матери Шпигельмана, чудом избежавших смерти во время Холокоста. «Маус» оригинален тем, что воплощает в себе развлекательно-анималистическую традицию комиксов, где евреи изображены мышами,

немцы – котами, поляки – свиньями, американцы – собаками, французы – лягушками и т.д. Хотя одна только предпосылка создания комикса о Холокосте шокирует – слова «Холокост» и «комикс» кажутся в лучшем случае оксюморонами, а в худшем грубой пародией на величину событий – в «Маусе» Шпигельман нашел путь через историю, которая сразу же обезоруживает своей непосредственностью, при этом явственно воспроизводит ужас и лишения, а также свидетельствует о сложном моральном ландшафте. Он добивается этого не объяснением того, что люди – это животные (как у Оруэлла в «Скотном дворе»), а ставя это утверждение под сомнение. «Маус» не пытается стать определяющим повествованием Холокоста, так как он очень прост, приземлен, человечен и честен, что и придает ему такую повествовательную силу.

Маус продемонстрировал художественный и социально-политический потенциал автобиографического комикса, и фактически поставил автобиографию в центр современного критического исследования комиксов. Автобиографическая детализация тяжелого детства художника и подросткового периода стали одним из основных жанров графических романов, например, «Одеяла» (2003) Крейга Томпсона, «Эпилептик» (2005) Дэвида Бушара, «Персеполис» (2007) Марьян Сатрапи. Подобные автобиографические работы, рожденные из андеграудных и альтернативных комиксов, раскрывают потенциал этой художественной формы, как в завораживающей интимности, так и в провокационном культурном аргументе.

Другим ярким графическим романом этого периода стала работа Дениэла Клоуза «Призрачный мир» [17]. Изначально выпущенный в сериях журнала комиксов Клоуза «Эйтбол», «Призрачный мир» был опубликован в форме книги в 1997 издательством «Фантаграфикс Букс». Этот роман достиг коммерческого успеха и был одобрен критиками, а впоследствии стал культовой классикой.

В «Призрачном мире» описана повседневная жизнь двух лучших подружек Энид Коулслоу и Реббеки Доплмайер, циничных, псевдо-интеллектуальных, периодически остроумных девочек-подростков, которые недавно окончили школу в начале 1990-х гг. Они проводят свои дни бесцельно бродя по безымянному американскому городку, рассуждая, что ждет их впереди, встречая разных людей и критику попу-культуру. По ходу комикса Энид и Реббека переходят во взрослую жизнь, напряжение между ними растет и в итоге они отдаляются друг от друга. Мрачно написанный комикс с исследованиями дружбы и современной жизни стал известен благодаря своему честному, откровенному описанию подросткового периода.

На уровне популярных комиксов, основные каноны кодекса остаются в силе до сегодняшнего дня – принципиально. Тем не менее, постепенно комиксы направления мейнстрим освободились от оков Кодекса комиксов, и большая часть комиксов больше не предоставляется для проверки. В 1971 году Marvel Comics нарушил правила Кодекса с изданием журнала №96 «Великолепный Человек-Паук». Marvel был уполномочен Министерством здравоохранения для создания истории с указанием проблемы злоупотребления наркотиками. Для создания такого комикса нужно было в нем показать само злоупотребление наркотиками, чего Кодекс совершенно не мог позволить. Тем не менее, тот факт, что по заказу Департамента США наделенный полномочиями Marvel все таки издал историю, показал, что в 1970-ые гг. Кодекс комиксов больше не воспринимали всерьез. Marvel стал первым крупным комикс издательством, которое нарушило цензуру Кодекса, но так или иначе в скором времени и другие издатели решили бы публиковать комиксы для более взрослых читателей, которые они не подавали бы на проверку с Кодексом. Решающим фактором в этом развитии было так называемое «британское вторжение». Британское вторжение в комиксах относится к значительному влиянию британских авторов и иллюстраторов внесенное в развитие американских комиксов с 1980-х годов. В музыке термин “британское вторжение” относится к тому, в котором

британские музыканты, как the Beatles, The Rolling Stones и Дэвид Боуи доминировали на музыкальной сцене в США в 1960-х и 1970-х годах. Вторичное британское вторжение в 1980-х гг. придало иную форму англоязычным комиксам направления мейнстрим.

С увеличением числа номеров журналов, художникам и писателям нужна была «новая кровь»; В Великобритании в 1977 г. был основан еженедельный журнал 2000 AD для демонстрации британского таланта, который был замечен крупными американскими издателями. Его основателями были Джон Вагнер и Пэт Миллз, которые придумали журнал 2000 AD, как антологию из небольших рисованных историй с переходящими из номера в номер персонажами. Лицом журнала стал Судья Дредд — безжалостный полицейский-клон на огромном мотоцикле, донельзя простыми методами разбирающийся с преступностью в омерзительной Америке будущего. Комическая суровость, никакой романтики, динозавры, советские космонавты и сама Смерть, антиутопический нуар и панковский угар. "Дредд" и все комиксы 2000 AD были во многом пародией на американский мейнстрим — пародией карикатурно жестокой, предельно апсихологичной, принципиально дурацкой — и оттого все более интеллектуальной. Вокруг антологии сформировалось сообщество, из которого вышли почти все авторы и художники "британского вторжения". Именно успех Судьи обеспечил внимание к английским комиксам.

В 1980-е гг. и DC и Marvel решили возобновить свои ведущие серии, и они заключили контракт с большим количеством авторов из Великобритании, чтобы написать новые версии. Алан Мур взял на себя серии ужасов о «Болотной Твари» в 1983 г. «Болотная Тварь» являлась первой из этих серий комиксов направления мейнстрим, была опубликована без согласования с Кодексом комиксов. С успехом этих серий, DC и Marvel наняли больше британцев, таких как Нил Гейман, Уоррен Эллис, и Грант Моррисон. Их почерк создания комиксов изменил то, какими они были ранее и открыл новые возможности в будущем. Алан Мур представил свою

критическую точку зрения на супергероев в «Хранителях» (1986). Нил Гейман написал «Песочного человека» (1989-1995), который выиграет ряд литературных премий. Грант Моррисон создал первого супергероя, который понимал, что он сам лишь часть нарисованного комикса, и довел эту форму комиксов до предела в «Человеке-животном» (1988-90). Уоррен Эллис показал свое представление о постмодернистском обществе в «Трансметрополитен» (1997-2000). Под влиянием британского нашествия, англоязычные популярные комиксы становятся медиумом с социальным подтекстом, который рефлексировал на свои собственные связи с идеологией и представляется во всей художественной сложности и полноте. Конечно, были и американские авторы комиксов, которые также являлись важным звеном для индустрии комиксов в 1980-ые гг., такие как Фрэнк Миллер, который представил Бэтмена в его «Возвращении Темного Рыцаря» в 1986 г., «300» художественно-исторический комикс о спартанцах, «Город грехов» с напряженным криминальным сюжетом в стиле нуар.

Тем не менее, самые влиятельные писатели англоязычных комиксов в конце двадцатого века являлись авторами комиксов британского нашествия. «Хранители» являлись ключевой фигурой британского нашествия, отражая размышления о напряженности между высокой культурой и поп-культурой. В частности, «История Черной Шухны», представляющая комикс в комиксе и возвращающая повествовательный стиль и социальный подтекст, таким образом показывая путь, по которому комиксы могли бы пойти, если бы не было самоограничения в виде цензуры Кодекса комиксов. Также важно внедрение антигероя, который является неоднозначным герем в художественных произведениях. Антигерой подчеркнуто лишён традиционных героических черт или даже обладает отрицательными чертами, характерными для злодеев.

«Хранители» появились во время напряженностей холодной войны и угрозы атомной войны. «Хранители» были одним из первых комиксов, которые раскрывали идею о том, как действовали бы супергерои в реальном

мире. Несмотря на то, что многие костюмированные борцы за справедливость обладали положительными качествами, каждый из них имел недостатки и ни один не мог быть определен в рамках традиционных супергероев комиксов. Эти супергерои больше сражались со своими личными страхами, недостатками и внутренними демонами, чем с внешними силами. Одной из основных тем этого романа является надвигающаяся атомная гибель планеты и то, как даже супергерои не в силах предотвратить эту катастрофу.

На протяжении всех глав Мур представляет часы Судного дня, которые медленно приближаются к атомному армагеддону. Читатель наблюдает за тем как крупный американский город все ближе и ближе приближается к своему концу, а супергерои мало что могут с этим поделать. «Хранители» отображают циничный взгляд 1980-ых гг. на общество и в частности на атомное оружие. В вымышленном мире этого комикса не существует исключительно хороших персонажей, а врагами этого мира не являются злодеи, желающие поработить весь мир, настоящим злом представляется построенная обществом атомная ловушка. В антиутопии Мура такие вещи, как атомное оружие, уничтожили в обществе гуманность, разрушили его в духовном и культурном плане. В «Хранителях» супергерои также беспомощны как и все, и они не могут преодолеть пагубных и разрушительных эффектов атомного оружия.

Единственный герой в «Хранителях», наделенный суперсилой, это доктор Манхеттен. Несчастный случай в радиоактивной лаборатории трансформировали ученого Джона Остермана в доктора Манхеттена, наделенного атомной силой. До несчастного случая, Джон был обычным человеком, который любил свою жену, отличался на работе и хорошо контактировал с окружающими. В качестве доктора Манхеттена, Джон смог видеть будущее, перемещаться в пространстве на длинные расстояния за короткий промежуток времени, создавать энергию, которая может убивать людей и другие невероятные силы. Постепенно Джон теряет свою



гуманность, и вскоре становится совершенно равнодушен к судьбе человечества.

К концу романа Джон окончательно теряет связь с людьми и свою человечность, становясь воплощением представлений 1980-х гг. о силе атомной энергии – холодной, расчетливой, жестокой и чрезвычайно опасной. В представлении Алана Мура атомная энергия выкачала из Джона его гуманность, также как это произошло и с обществом. «Хранители» отображают страхи, безнадежность и сожаления, которые чувствовали многие в обществе по отношению к атомному оружию на протяжении последних лет Холодной войны. И что более важно этот графический роман отразил духовную апатию царившую в обществе, которые жили под этой угрозой на протяжении 40 лет.

#### **Вывод по главе**

Альтернативные комиксы охватывают целый ряд американских комиксов, появившихся с 1980-х гг., следуя за андеграудным движением поздних 60-х. Альтернативные комиксы также представляют альтернативу в популярных комиксах о супергероях, которые в прошлом доминировали в американской индустрии комиксов. Они охватывают широкий спектр жанров, художественных стилей и объектов.

В этот период мир комиксов обогатился такими работами, как «Хранители» (1987) новый комикс о супергероях Алана Мура, «Песочный человек» фэнтези Нила Геймана, «Маус» (1991) автобиографический комикс Арта Шпигельмана «Город Грехов» (1991) Френка Миллера, созданный в стиле нуар и криминала, его же эпический комикс «300», «Призрачный мир» (1993-1997) комикс взросления Дэниэла Клоуза, «Черная дыра» (1993-2005) мистический комикс Чарльза Бернса, «Трансметрополитан» в стиле пост кибер-панк Уаррена Эллиса.

## Заключение

Данная периодизация была сделана на основе культурологических, а также социально-политических и экономических изменений, повлиявших на развитие комиксов.

Для того, чтобы произвести графические романы, комиксы прошли долгий путь. Сначала установилась направление супергероев, и с конца 1930-х гг. они считаются самым популярным направлением комиксов. Комиксы, как часть массовой культуры, начали все больше разрастаться, и в 1954 г. устанавливается Кодекс Комиксов, полностью стандартизовав производство комиксов. Реакцией на эти ограничения стало появление контр-культурой, в которой зародиться графический роман – андеграуд, процветающий в 60-е и 70-е гг. В своем стремлении разрушить каноны, не смотря на то, что это движения расширило границы комиксов, оно ограничило само себя в своем неудержимом желании нарушения запретов, создав свои стандарты. Но появившимся в этом движении идеям о художественном потенциале комиксов, подтвердившихся появлением графических романов нуждались в новом направлении, и им стали альтернативные комиксы. Смена направлений произошла на границе 70-х и 80-х гг., новое движение сохранило ту же идею о свободе выражения, которое несли в себе андеграудные комиксы, но при этом расширили свой взгляд, сосредоточившись на самовыражении автора, создания уникального стиля, и глубины повествования. Одновременно и созвучно с этими изменениями на территории комиксов о супергероях происходит британское вторжение, также обогатившее и усложнившее повествование комиксов.

В XXI в. мы продолжаем пользоваться дарами предшествующих лет, поэтому существует множество различных жанров, распадаясь на два основных направления мейнстрим и альтернатива. Понимание комиксов становится все шире и привлекает все больше внимания к себе, благодаря чему этот медиум переосмысливается и приобретает заслуженное уважение.

Комиксы с супергероями стали часто экранизироваться, они насыщаются спец-эффектами, приковывающими людей к экранам. Вселенные вселенных супергероев настолько сильно перенасыщались связями и персонажами, что уже пережили несколько перезагрузок.

Графические романы переживают свой расцвет. Проходят ежегодные награждения различных сфер комиксов имени Уилла Айснера. Также продолжают эксперименты с комиксом, создатели не перестают думать о новых возможностях этого медиума, так например появились графические поэмы, отличительной чертой которых является сохранение ритма изображений, или форм, или слов, или всех элементов вместе.

Одним из нововведений, вступивших в наш век и получивших грандиозное развитие, являются веб-комиксы. Веб-комиксы предназначены для чтения и просмотра в интернете, обычно выпускаются на личных сайтах или в блогах, но также могут быть впоследствии изданы в бумажном варианте. Существуют как короткие ежедневные стрипы, так и графические романы веб-комиксов. Выпуск комиксов стал еще доступней, любой, кто имеет Интернет соединение может публиковать свой веб-комикс. Веб-комиксы существуют различных жанров от традиционных до авангардных комиксов, так как они практически не ограничены в возможностях. Все это многообразие жанров, стилей и форм приводит к еще большему разнообразию и продвижению границ все дальше и дальше, испытывая свои возможности, экспериментируя, но при этом не забывая и о традициях.

## Библиографический список

1. Аристотель Об искусстве поэзии [Электронный ресурс]. – М : Художественная литература, 1957 - . – Режим доступа : <http://philolog.petrsu.ru/filolog/lit/arispoes.pdf>, свободный. – Загл. с экрана.
2. Женетт Ж. Фигуры / Ж. Женетт. – М : Изд-во им. Сабашниковых, 1998. – 470 с.
3. Козлов, Е. В. Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Евгений Васильевич Козлов ; Волгоград. гос. пед. уни-т. – Волгоград, 1999. – 235 с.
4. Лессинг, Г.Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии: пер. с нем. Е.Эдельсона / отв. ред. Н.Н. Кузнецова / Г.Э. Лессинг // Избранные произведения. – М. : Художественная литература, 1953. – С. 385-516.
5. Платон Государство [Электронный ресурс]. – Спб : Наука, 2005 - . – Режим доступа : <http://www.e-reading.club/book.php?book=131950>, свободныйю – Загл. с экрана.
6. Полякова, К. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20 / Ксения Владимировна Полякова ; Рос. гос. пед. уни-т им. А. И. Герцена. – Спб, 2004. – 203 с.
7. Садуль, Ж. Всеобщая история кино. Том 1 [Электронный ресурс] / Ж. Садуль. – М : Искусство, 1958 - . – Режим доступа : <http://www.coollib.net/b/260867>, свободный. – Загл. с экрана.
8. Тынянов, Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино [Электронный ресурс] / Ю. Н. Тынянов. – М : Наука, 1977 - . – Режим доступа : <http://philologos.narod.ru/tynyanov/pilk/tynyanov-pilk.htm>, свободный. – Загл. с экрана.
9. Харитонов, Е.В. Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс / Е. В. Харитонов. – М. : Academia-F, 2004. – 95 с.

- 10.Шмид, В. Нарратология : монография / В. Шмид. – М. : Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.
- 11.Barthes, R., Duisit, L. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative / R. Barthes, L, Duisit // New Literary History. – 1975. – Vol. 6, № 2. – P. 237-272.
- 12.Booker, M. K. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels / M. K. Booker. – Connecticut : Greenwood Publishing Group, 2010. – 763 p.
- 13.Bremond, C., Cancalon E. D. The logic of Narrative Possibilities / C. Bremond, E. D. Cancalon // New Literary History. – 1980. – Vol. 11, № 3. – P. 387-411.
- 14.Burke, L. Superhero Movies / L. Burke. – Herts : Pocket Essentials, 2008 – 160 p.
- 15.Burns, C. Black Hole / C. Burns. – NY : Pantheon, 2008. – 368 p.
- 16.Chute, H. Comics as Literature? Reading Graphic Narrative / H. Chute // PLMA. – 2008. – Vol. 123, № 2. – P. 452-465.
- 17.Clowes, D. Ghost World / D. Clowes. – Washington : Fantagraphics Books, 2001. – 80 p.
- 18.Daniels, L. Batman: The Complete History / L. Daniels. – California : Chronicle Books, 2004. – 208 p.
- 19.Di Liddo, A. Alan Moore: Comics as Perfomance, Fiction as Scalpel / A. Di Liddo. - Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. – 192 p.
- 20.Duncan, R., Smith, M. J. The Power of Comics: History, Form and Culture / R. Duncan, M. J. Smith. – London : Bloomsbury Academic, 2009. – 360 p.
- 21.Eisner, W. A Contract with God / W. Eisner. – NY : DC Comics, 2000. – 196 p.
- 22.Eisner, W. Graphic Storytelling and Visual Narrative / W. Eisner. – NY : W. W. Norton & Company, 2008. – 192 p.
- 23.Eisner, W. Theory of Comics and Sequential Art / W. Eisner. – Florida : Poorhouse Press, 1985 – 164 p.

24. Ellis, W. Transmetropolitan Vol. 1: Back on the Streets / W. Ellis. – NY : Vertigo, 2009. – 144 p.
25. Gaiman, N. Sandman Vol.1: Preludes and Nocturnes / N. Gaiman. – NY : Vertigo, 2010. – 240 p.
26. Gardner, J. Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling / J. Gardner. – California : Stanford University Press, 2012. – 240 p.
27. Grishakova, M., Ryan M.-L. Intermediality and Storytelling / M. Grishakova, M.-L. Ryan. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2010. – 353 p.
28. Groensteen, T. The System of Comics / T. Groensteen. – Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. – 204 p.
29. Heer, J., Worcester K. Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium / J. Heer, K. Worcester. – Mississippi : University Press of Mississippi, 2005. – 208 p.
30. Herron, F., Kirby, J., Simon, J. Captain America Comics #1 [Электронный ресурс] / F. Herron, J. Kirby, J. Simon. – NY : DC Comics, 1941- . – Режим доступа : <http://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-Comics/Issue-1?id=37327>, свободный. – Загл. с экрана.
31. Johnson, J. K. Super-history: Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present / J. K. Johnson. – North Carolina : McFarland, 2012. – 230 p.
32. Kress, G., van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The Models and Media of Contemporary Communication / G. Kress, T. van Leeuwen. – London: Bloomsberry Academic, 2001 – 152 p.
33. Kukkonen, K. Studying Comics and Graphic Novels / K. Kukkonen. – West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013 – 190 p.
34. Lee, S., Ditko, S. Amazing Fantasy #15: Spider-Man! [Электронный ресурс] / S. Lee, S. Ditko. – NY : Marvel, 1962 - . – Режим доступа : <http://readcomiconline.to/Comic/Amazing-Fantasy-15-Spider-Man/Full?id=62737>, свободный. – Загл. с экрана.

35. McCay, W. Little Nemo in Slumberland [Электронный ресурс] / W. McCay. – 1905-1926 - . – Режим доступа : <http://www.comicstriplibrary.org/browse/results?title=2>, свободный. – Загл. с экрана
36. McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art / S. McCloud. – NY : William Morrow Paperbacks, 1994. – 224 p.
37. McGregor, D. Sabre: The 30<sup>th</sup> Anniversary Intro [Электронный ресурс] / D. McGregor. – 2008 - . – Режим доступа: [http://www.donmcgregor.com/C\\_sabre.html](http://www.donmcgregor.com/C_sabre.html), свободный. – Загл. с экрана.
38. Meister, J. C. Narratology [Электронный ресурс] / J. C. Meister. – 2011 - . – Режим доступа : <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>, свободный. – Загл. с экрана.
39. Miller, F. 300 / F. Miller. – Oregon : Dark Horse Books, 1999. – 88 p.
40. Moore, A. Watchmen / A. Moore. – NY : DC Comics, 1995. – 416 p.
41. Ong, W. J. Orality and Literacy. The Technologizing of the Word / W. J. Ong. – NY : Routledge, 2002. – 193 p.
42. Petersen, R. Comics, Manga, and Graphic Novel / R. Petersen. – California : Praeger, 2010. – 274 p.
43. Ripple, G. Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music / G. Ripple. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. – 691 p.
44. Rothschild, D. A. Graphic Novels a Bibliographic Guide / D. A. Rothschild. – California : Libraries Unlimited, 1995. – 246 p.
45. Royal, D. P. Sequential Sketches of Ethnic Identity: Will Eisner's A Contract with God as Graphic Cycle / D. P. Royal // College Literature. – 2011. – Vol. 38 № 3. – P. 150-167.
46. Ryan M.-L. Toward a Definition of Narrative / M.-L. Ryan. // The Cambridge Companion to Narrative / ed. by D. Herman. – Cambridge, 2007. – P. 22-35.
47. Siegel, J., Shuster, J. Action Comics #1 [Электронный ресурс] / J. Siegel, J. Shuster. – NY : DC Comics, 1938 - . – Режим доступа :

- <http://readcomiconline.to/Comic/Action-Comics-1938/Issue-1?id=24995>,  
свободный. – Загл. с экрана.
48. Smolderen T. The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay / T. Smolderen. - Mississippi : University Press of Mississippi, 2014. – 168 p.
49. Spiegelman, A. The Complete Maus / A. Spiegelman. – NY : Pantheon, 1996. – 295.
50. Stein, D., Thon J.-N. From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative / D. Stein, J.-N. Thon. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2013. – 415 p.
51. Vance, M. Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group / M. Vance. – Connecticut : Praeger. – 176 p.
52. Wertham, F. Seduction of the Innocent [Электронный ресурс] / F. Wertham. – NY : Rynhart & Company, 1954 - . – Режим доступа : <https://ru.scribd.com/doc/30827576/Seduction-of-the-Innocent-1954-2nd-Printing>, свободный. – Загл. с экрана.
53. Wolf, W. Pictorial Narrativity / W. Wolf. // The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory / ed. By D. Herman et al. – London, 2010. – P. 431-435.
54. Wright, W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America / W. Wright. – Maryland : John Hopkins University Press. – 360 p.





