

Litera

Правильная ссылка на статью:

Алексеев А.В. К вопросу о жанровой специфике графического романа // Litera. 2025. № 8. DOI: 10.25136/2409-8698.2025.8.75624 EDN: PCBJHI URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=75624

К вопросу о жанровой специфике графического романа

Алексеев Антон Владимирович

ORCID: 0009-0006-7865-0486

аспирант; институт Филологии и истории; Российский государственный гуманитарный университет

121108, Россия, г. Москва, р-н Фили-Давыдково, ул. Кастанаевская, д. 35 к. 1, кв. 34

✉ hanzett@mail.ru



[Статья из рубрики "Литературоведение"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2025.8.75624

EDN:

PCBJHI

Дата направления статьи в редакцию:

22-08-2025

Дата публикации:

29-08-2025

Аннотация: В статье исследуется жанровая природа графического романа как особой повествовательной формы, возникшей на стыке литературной и комиксной традиций и занявшей особое место в современном литературном процессе. Объектом исследования выступает графический роман как графико-литературный жанр, сочетающий структурную сложность и тематическую глубину романа с грамматическим инструментарием комикса. Предметом статьи выступает жанровая специфика графического романа в аспекте его соответствия критериям романного жанра, принятым в современном литературоведении (прежде всего в исследованиях М.М. Бахтина и Н.Д. Тамарченко). Цель работы – выявление и систематизация жанровых признаков графического романа, а также критическая переоценка его первоначальной жанровой маркировки на материале графических романов «Контракт с Богом» У. Айснера, «Mayus» А. Шпигельмана, «Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса, «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» Ф. Миллера. В качестве методологической основы используются работы М.М. Бахтина и

Н.Д. Тамарченко, посвящённые жанровой характеристике романа, а также работы В.И. Тюпы о категориях жанра и нарративной стратегии. Научная новизна данного исследования заключается в поэтическом анализе жанровой природы графических романов, которые не только утвердили данное жанровое определение для широкой аудитории, но и взяли на себя роль эталона для дальнейшего развития жанровой идентичности в сфере визуальных нарративов. Результаты исследования показывают, что графический роман формируется на пересечении романа без слов и комикса: от первого заимствуется глубина тематической проблематики, ориентация на исторический опыт и индивидуальную судьбу; от второго – грамматика визуального повествования, композиционные приёмы и диалог слова с изображением. Романная поэтика проявляется в вербально-визуальном синтезе через мотивную организацию, графическую трансформацию и контрапункт вставных текстов. Хронотоп незавершённого настоящего выражается в сопоставлении графических стилей, диалогичности пространственно-временных планов и открытости финала, а зона контакта – через художественную организацию автобиографического материала и ограничения супергероического дискурса. Жанровая синтетичность рассматриваемых графических романов демонстрирует реализацию романной природы в гибридной знаковой системе.

Ключевые слова:

графический роман, жанр, жанровая идентичность, нарративная стратегия, романский жанр, роман, роман без слов, комикс, поэтика гибридного текста, жанровая синтетичность

Введение

Графический роман как объект исследования уже несколько десятилетий находится в поле зрения зарубежной науки, где его изучение носит системный и многоуровневый характер. В англоязычном академическом дискурсе сложился достаточно обширный корпус работ, охватывающих историческую поэтику графического романа, его семиотический и социокультурный аспекты данной литературной формы [\[11\]](#); [\[2\]](#); [\[3\]](#); [\[4\]](#); [\[5\]](#). В русскоязычном же научном дискурсе исследовательский блок о графическом романе, по мнению А. В. Поташовой, остаётся фрагментарным и недостаточно систематизированным [\[6\]](#). Несмотря на то, что в последние годы появляются работы, направленные на систематизацию знаний о графическом романе [\[7\]](#); [\[8\]](#); [\[9\]](#); [\[10\]](#), многие аспекты теоретической поэтики графического романа остаются недостаточно изученными. Учитывая, что признание графического романа объектом литературоведческого исследования [\[11\]](#); [\[2\]](#); [\[10\]](#), как считает Т. Ф. Семьян, находится в зачаточном состоянии [\[10\]](#), вопрос его жанровой идентичности в рамках литературоведческого подхода на данный момент разработан относительно слабо. Этот пробел становится особенно значимым при обращении к произведениям, задавшим жанровый эталон, – их анализ требует чётких литературоведческих оснований для идентификации и оценки их роли в становлении формы.

Появление графического романа предвещалось ещё в 1960-е годы как долгожданный выход из творческого кризиса, созданного переизбытком инфантильной комиксной литературы, её репетитивностью и трафаретностью [\[13\]](#). У. Айнер в своём графическом романе «Контракт с Богом» представил «серьёзное» переосмысление комикса, которое,

как отмечается в недавнем русском издании его работы, заслужило титул «кардинального нового жанра литературы» [\[11\]](#). В последующие десять лет примеру Айснера последовали другие авторы, закрепившие за жанром статус предмета научного осмыслиения: «Маус» А. Шпигельмана получил в 1992 году Пулитцеровскую премию, «Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса — премию Hugo Awards (англоязычная литературная премия в области научной фантастики) в 1988 году, роман Ф. Миллера «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» определил тональность вселенной DC Comics и стал предметом академического интереса в англоязычном научном дискурсе [\[14\]](#).

Благодаря данным работам, ставшим знаковыми в истории графического романа, за жанром закрепился условный ярлык антипода комиксов как ориентированного на взрослую аудиторию литературного жанра, дифференцированного от массовой литературы. Именно по такому принципу до сих пор происходит жанровое размежевание у современных авторов графических романов, не желающих каталогизироваться в разделе «низкого» жанра [\[15\]](#). Разумеется, это жанровое размежевание совершается без обращения к поэтическим критериям жанровой идентификации. Первичная, выраженная У. Айснером, неотрефлексированность жанрового определения графического романа обусловила дальнейшее появление малых и средних графико-литературных форм, отнесённых к графическим романам лишь по внешним признакам: несерийному выходу, количеству страниц и тематической серьёзности поднимаемых тем.

Современное жанровое калькирование в контексте графических романов обусловлено тем, что их создателями зачастую выступают художники, чьи приоритеты в творчестве могут смещаться в сторону визуальных аспектов, а не литературных.

В связи с этим открытым остаётся вопрос: если вектор создания первого графического романа, «Контракт с Богом» был направлен в сторону литературной осознанности, поддаётся ли он, как и следующие за ним графические романы, которые внесли особый вклад в его становление как жанра, поэтическим критериям жанрового определения? Другими словами, насколько они соответствует своей жанровой маркировке и какова их жанровая принадлежность?

Материал статьи ограничен отбором четырёх графических романов — «Контракт с Богом» У. Айснера, «Маус» А. Шпигельмана, «Хранители» А. Мура и Ф. Гиббонса, а также «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» Ф. Миллера как первых наиболее значимых произведений в контексте становления графического романа как самостоятельного жанра. В данной работе особый акцент сделан на первом конституированном графическом романе, «Контракте с Богом», как наиболее знаковом художественном высказывании в контексте проблемы жанровой самоидентификации; обращение к другим графическим романам в статье носит иллюстративный характер и необходимо для демонстрации системности тех приёмов, которые описываются в работе.

В более широком же контексте в статье ставится задача привлечь внимание к необходимости осмыслиения жанровой системы графической литературы.

Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью систематизации научного знания о комиксах, графическом романе и графической литературе вообще, особенно в русскоязычном научном сегменте [\[6\]](#).

Научная новизна данного исследования заключается в поэтическом анализе жанровой природы графических романов, которые не только утвердили данное жанровое определение для широкой аудитории, но и взяли на себя роль эталона для дальнейшего

развития жанровой идентичности в сфере визуальных нарративов.

Объект работы — графический роман как графико-литературный жанр; **предмет** — жанровая специфика графического романа в аспекте его соответствия критериям романного жанра, принятым в современном литературоведении (прежде всего в исследованиях М. М. Бахтина и Н. Д. Тамарченко).

Цель данного исследования заключается в осмыслиении и прояснении жанровой природы графических романов «Контракт с Богом» У. Айснера, «Маус» А. Шпигельмана, «Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса и «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» Ф. Миллера с критической переоценкой их первоначальной жанровой маркировки.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- 1) Дать общую характеристику романа как жанра с опорой на труды М. М. Бахтина и Н. Д. Тамарченко;
- 2) реконструировать генезис графического романа от романа без слов и комикса;
- 3) выявить особенности поэтики и дать жанровую характеристику графических романов У. Айснера, А. Шпигельмана, А. Мура и Ф. Миллера через обращение к теории романа и нарративных стратегий.

В качестве **методологической основы** используются работы М. М. Бахтина и Н. Д. Тамарченко, посвящённые жанровой характеристике романа, а также работы В. И. Тюпы о категориях жанра и нарративных стратегиях.

Характеристики романа как неканонического жанра

Роман является специфическим литературным жанром Нового времени ввиду того, что он принципиально незавершён, открыт, к нему неприменимо понятие «канона» как исторически действующей силы [\[16\]](#), отчего его жанровая идентичность строится вокруг другого понятия — «внутренней меры жанра» как динамического единства [\[17\]](#); это отличает его от всех остальных жанров: если трагедия, ода или новелла представляют собой готовые формы, подчиняющиеся определённым принципам построения художественного целого, то роман — это жанр, лишённый внутренней самоудовлетворённости, что отражает динамику мироощущения в эпоху Нового времени. Эпичность, обширное сюжетное повествование, прозаическая форма, приземлённый, лишённый поэтической патетики язык и свободный ритм создают особую форму романа [\[18\]](#).

М. М. Бахтин в работе «Эпос и роман» выводит три основных особенности, которые дифференцируют роман от всех остальных жанров: стилистическая трёхмерность, хронотоп незавершённого настоящего и «зона контакта» с незавершённой действительностью [\[19\]](#).

Стилистическая трёхмерность романа возникает из взаимодействия изображённой и изображающей речи, объединённых вокруг единого смыслового центра, который, по Н. Д. Тамарченко, выступает организующим началом, находящимся за пределами многообразия речевых форм [\[20\]](#). Этот центр действует как структурирующая инстанция, координирующая полифоническое многообразие текста.

Бахтин подчёркивал, что анализ романа стиля нередко ограничивается рассмотрением индивидуальных авторских приёмов, что игнорирует социальную природу

языка. Подобный подход лишает стилистику философской и социологической глубины, сводя её к поверхностным декоративным элементам. Напротив, роман по своей сути является многостилевым и многоязычным, вмещающим разнообразные языковые уровни, подчинённые различным стилистическим принципам [\[21\]](#).

Стиль романа представляет собой *систему* стилей, а его язык — *систему* языков, что делает роман художественно организованным социальным разноречием. Каждое стилистическое единство допускает сосуществование множества социальных голосов, а также разнообразие их взаимодействий и взаимосвязей [\[21\]](#).

Хронотоп незавершённого настоящего. Эпос обращён к «абсолютному прошлому», а потому замкнут его в хронотических и ценностных границах мира национальных преданий. Автономность эпического художественного пространства подразумевает отсутствие в нём какой-либо проблематичности или незавершённости, поскольку действие эпоса вакуумно замыкается в самом себе как отрезок бесконечно далёкий и не требующий полемики относительно его расширения. Роман же, напротив, ориентирован на репрезентацию действительности в её становлении, он линейно вытянут и делает дистанцию между читателем, автором и героем осязаемой, создавая пространство для диалога.

Жизнеописательность романа определяется его нарративной гибкостью, включающей в себя прецедентную, императивную и окказиональную нарративные стратегии. Нарративная стратегия, согласно В. И. Тюпе, обращается к нарративной картине мира, определяющей природу событийности в художественном мире, который может конструироваться на основе прецедентного события, строиться из подчинённости верховному мироустройству или потоку случайностей [\[22\]](#).

Близкая к читателю действительность вызывает трудности с точки зрения её ценностного осмысливания из-за присущей ей текучести. Для решения такой сложной задачи автору-романисту приходит на помощь смеховая культура как фольклорный «корень» романа и одновременно фильтр для искажения и осовременивания абсолютного прошлого благодаря снижению стилистической патетики и бытования некогда «неприкасаемого» образа.

Как следствие — **зона контакта** с настоящим в его незавершённости как новая зона построения литературного образа в романе. Как отмечает М. М. Бахтин, свобода переключения масок в романе достигается расположением фигур автора, читателя и героя в одной ценностно-временной плоскости, что делает их условно-современниками [\[19\]](#).

Все эти особенности, по Бахтину, вырастают из социальных переломов в истории европейского человечества, его выхода из замкнутого пространства в условия мультиязычных и мультикультурных связей и отношений [\[16\]](#).

Генезис графического романа: роман без слов и комикс

Прежде чем обратиться к анализу жанровых характеристик графического романа с позиций современной поэтики, рассмотрим генезис данной художественной формы.

В 1964 году Р. Кайл, а в 1978 году У. Айснер предприняли попытку систематизировать литературный термин, который мог бы служить категориальным противопоставлением комиксу как инфантильному графико-литературному жанру, обозначая произведения

более крупного и серьёзного характера:

«So, in future issues of Wonderworld, when you find me using the terms “graphic story” and “graphic novel” to describe the artistically serious “comic book strip”, you’ll know what I mean» [\[13\]](#).

[«Итак, когда вы увидите, что я употребляю термины “графический рассказ” и “графический роман” для того, чтобы описать художественно ценные комиксные зарисовки в следующих выпусках Wonderworld, вы будете знать, что я имею в виду» — пер. А. А.]

Такой подход к терминологическому осмыслению представляет собой попытку эксплицировать характеристики большого литературного жанра при опоре на материальный объём, проблематику и содержание. У. Айснер, в свою очередь, развил эту концепцию в предисловии к «Контракту с Богом», где он стремился создать новый стиль повествования в комиксах, ориентируясь на романы О. Нюкеля, Ф. Мазереля и Л. Уорда [\[23\]](#).

Роман без слов

Одной из форм, хронологически и генетически предшествующих графическому роману, является «роман без слов», имеющий разные наименования: «romans In beelden», «novel in a woodcuts», «wordless novel» [\[24\]](#). Роман без слов, возникший в первой трети XX века, представляет собой, говоря языком Айснера, форму последовательного визуального повествования (sequential art), принципиально лишённого вербального компонента. Этот жанр, представленный, в частности, такими произведениями, как «25 Images of Man’s Passion» (1918) и «The Sun» (1919) Франса Мазереля, а также «Gods’ Man» Линда Уорда (1929), обращается к технике ксилографии, что придаёт ему эстетическую строгость.

Ключевой чертой поэтики романа без слов является его полный отказ от вербального компонента. Вся визуальная его составляющая, воспринимаемая не как набор дискретных изображений, но как связный их ряд, обретает повествовательную самостоятельность; речевой компонент не столько исключается из текста, сколько является частью изобразительного ряда. Сознательный отказ от вербального языка в пользу иллюстративного определяет специфику визуального ряда и ставит акцент на визуальной выразительности и символической плотности [\[24\]](#).

П. В. Дедюхина подчёркивает социальную ориентированность первых романов без слов, которые можно назвать художественно-оформленной манифестацией индивидуального авторского переживания [\[25\]](#); романы без слов, как правило, освещают социальный конфликт — будь то война или индустриализация — или личное переживание исторических событий [\[24\]](#). Такая коммуникативная направленность подспудно совпадает с ориентацией романного жанра на диалог с читателем. Обращение к историческому времени и открытость для дискуссии обеспечивают его чертами романности.

Роман без слов, несмотря на свою формальную лаконичность, демонстрирует ключевые характеристики, сближающие его с концепцией романа, предложенной М. М. Бахтиным, в отношении тематического содержания, поскольку данный жанр направлен на проблематизацию исторического опыта современного человека.

Комикс

Комикс, как непосредственный предшественник графического романа, обладает поэтикой, детерминированной ориентацией на массовую аудиторию и развлекательной функцией, изначально обусловленными социальным запросом на самоидентификацию в связи с отсутствием социокультурной идентичности [\[26\]](#). Также общественная напряжённость в период Великой депрессии определила направленность супергероики в комиксе на эскапизм [\[27\]](#).

Ключевые черты комикса, обусловленные ориентацией на массовую аудиторию, включают в себя: 1) устойчивую типизацию персонажей (герой, злодей, помощник), обращённую к сказочной традиции; 2) подчинённость чёткой аксиологической дифференциации (добро / зло), которая обусловливает воспроизводимость сюжетной схемы «угроза — борьба — победа» [\[21\]](#); [\[28\]](#); 3) условность и гиперболизацию действия (создание супероружия, способного уничтожить целый город, герой, который с лёгкостью борется с растущей преступностью при помощи суперсил) [\[2\]](#); 4) преобладание внешнего конфликта над внутренним ввиду смещения акцента с развития героя на зрелищность повествования. Внутренний конфликт персонажа, если и присутствует в комиксе, тесно связан с осмыслением внешнего конфликта, запущенного внешним действием, как правило, первоначальной утратой как формой вредительства, выражаясь языком В. Я. Проппа [\[29\]](#). Например, смерть дяди от рук преступника у Питера Паркера («Человек-Паук»), родителей — у Брюса Уэйна («Бэтмен») определяют дальнейшую ролевую модель поведения главных героев. Также к числу основных жанровых характеристик комикса относятся 5) важность визуальной динамичности, которая, по мнению У. Айснера, затмевает связь между живописью и литературой [\[11\]](#), а также 6) серийность как основной формат публикации. Исторически комикс вырастает из газетных стрипов и существует как низкий, развлекательный жанр, форма современного фольклора с нарративной стратегией сказания.

Прямую аналогию с морфологией сказки В.Я. Проппа проводит И.Ю. Сычев, формулируя морфологию комикса и типизируя четыре типа комиксов англо-американской культуры: сказочные, детективные, научно-фантастические, супергеройские, — определяя последние в качестве доминирующей группы [\[30\]](#).

Полярность в расстановке сил, ролевая система акторов (герой, злодей), воспроизводимость сюжетных перипетий являются черты формально современного, но — по своей сути — сказочного инобытия и прецедентной картины мира, характерной для нарративной стратегии героического сказания [\[22\]](#).

Романная полифоничность в комиксе выражена слабо. Мир в комиксе аксиологически бинарен, речь персонажей служит скорее продвижению сюжета, нежели раскрытию их социальных или идеологических позиций, лежащих за пределами их личной мотивации занимать ту или иную сторону во внешнем конфликте. Авторский голос, как правило, нивелируется требованиями серийности и узнаваемости бренда, а многоголосие отсутствует ввиду коммерческих рамок и ориентации на массовую аудиторию, вынуждающую обращаться к стилистически монотонному языку для простоты чтения.

Комикс формально обращён к современности, используя актуальные антураж и технологии. Герой имеет предысторию, и серийность предполагает формальную фабульную незавершённость. Однако ключевая особенность комикса в этом отношении — в характере времени и условной завершённости. Художественное время комикса чаще всего не линейно-развивающееся, а циклическое, мифическое: после каждого

комиксного выпуска условия художественного мира возвращают статус-кво. Герой принципиально не меняется, или меняется незначительно и обратимо, чтобы сохранить узнаваемость. Нередки случаи, когда персонажи вселенной DC умирают и воскресают по воле Смерти, имеющей человеческий облик и волю.

Зона контакта с действительностью также имеет ограничения схожего характера: контакт с читателем основан на предвкушении предстоящих событий и идентификации с супергероем как мифической фигурой в эскапистском и nobытии; читатель становится в позицию активного со-мыслителя, однако супергероика направлена скорее на репрезентацию подающего пример неунывающего героя.

Традиционный серийный комикс, при всей его обращенности к современности и формальной незавершенности, не соответствует современному пониманию романа как художественной формы. Его циклическое время, статичность персонажа, ограниченная полифония и установка на воспроизведение статус-кво противоречат романному становлению. Смеховое начало, будучи генезисно важным, в массе продукции не выполняет той «фильтрующей» и «осовременивающей» функции, которую М. М. Бахтин видел в фольклорных корнях романа [\[19\]](#). Незавершенность комикса имеет внешне-фабульный характер: она обусловлена способностью персонажей циклически «обновляться», подобно сказочным героям. Незавершённость же романа — семантическая; она определена принципиальным неравенством романного мира и героя самим себе, их смысловой открытостью будущему и динамизмом.

Графический роман как жанр в свете теории романа М.М. Бахтина и Н.Д. Тамарченко

Графический роман, как уникальная форма художественного выражения, формируется на пересечении двух парадигм: комиксной грамматики и литературных амбиций романа без слов; иные жанровые истоки утверждают М. Г. Меркулова и И. Г. Прудиус, выделяя в качестве доминантных праформ комикс и роман [\[7\]](#). В отличие от серийного комикса, графический роман характеризуется целостностью и сознательной завершённостью, в одном томе или ограниченном количестве выпусков — глав. Это позволяет преодолеть характерные для комикса ограничения в виде циклического воспроизведения и реализовать его романский потенциал.

При этом понятие «графический роман» остаётся неопределенным и размытым в силу отсутствия чётких жанровых критериев. Это обстоятельство, с одной стороны, предоставляет авторам свободу для экспериментов, но с другой — затрудняет формирование единого и общепризнанного представления о данном жанре. Для оценки того, в какой мере первые графические романы отвечают критериям романности, продуктивно обратиться к выделенным М. М. Бахтиным признакам романа: стилистической трёхмерности, хронотопу незавершённого настоящего и зоне контакта автора, героя и читателя.

Стилистическая трёхмерность

Стилистическая трёхмерность возникает от взаимодействия прямого слова и объектного, а также голоса автора как эвристического смыслообразующего центра; эта «третья мера» координирует разноречие, сохраняя самостоятельность отдельных речевых дискурсов [\[31\]](#) и создавая пространство диалога языков-мировоззрений [\[21\]](#).

В «Контракте с Богом» У. Айснера данная установка трактуется через архитектонику произведения: графический роман опирается на синтез жанровых форм, в нём

фрагментарность, характерная для очеркового повествования, основанного на реальных событиях, скрывается посредством романного хронотопа и полифонической целостности. Дом №55 в Бронксе выполняет функцию структурообразующего центра, связывая разрозненные истории в единое художественное пространство, которое представляет незавершённое настоящее, отражающее социальный кризис, его незамкнутость и осязаемость.

Бахтинская концепция «полифонии» предполагает сосуществования равноправных самостоятельных голосов, не подчинённых единой авторской точке зрения. Образ дома как микрокосма социальных отношений, в которых «все знали всё и обо всех», эксплицитно задаёт пространство для полифоничности городской жизни, отражая многослойность социальных взаимодействий. Нarrатор, представленный как внешний наблюдатель, занимает опосредованную позицию между героями, не представляя единый ценностный центр, но давая персонажам свободу, а читателю — пространство для диалога. Каждая из четырёх историй репрезентирует отдельный социальный голос — одновременно общий и индивидуальный.

Стилистическая трёхмерность языка в графическом романе проявляется не только через вербальную полифонию, но и через визуальные средства как неотделимое свойство авторской индивидуальности в рамках гибридного текста; в связи с этим мы делаем допущение, что трёхмерность не исчерпывается лишь вербальными средствами. Уникальность графического исполнения, определяемая мастерством художника, выражается в смене реалистичных и карикатурных изображений, динамике композиционных решений и использовании визуальных метафор, таких, например, как искажение пропорций, связанное с особенностями ситуативного восприятия персонажа читателем-зрителем. Эти элементы формируют систему «визуальных языков», где каждый изобразительный компонент может служить носителем социального голоса или выражать авторскую позицию, обогащая полифоническую структуру произведения.

Визуальный компонент в «Mayse» А. Шпигельмана проявляется в репрезентации нескольких субъектов повествования, одним из которых становится незримый автор, обращающийся к графико-языковой пластике, поэтому помимо Арта и Владека как субъектов повествования присутствует также инстанция, изображающая персонажей как антропоморфных животных, тем самым вводя визуальную метафору с чёткой иерархическими отношениями «охотник-жертва» с евреями-мышами и фашистами-котами. Авторский голос таким образом становится медиумом между персонажами, переживающими и осмысливающими Холокост во время Второй мировой войны, через графическую трансформацию как визуальное средство подавления травмирующего опыта [\[32\]](#).

«Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса обращаются к мультимедийности через контрапунктную интеграцию ряда вставных историй, как например, интегрированный в роман комикс «Истории с Чёрной шхуной» даёт параллельный комментарий основной истории, или мемуары Холлиса Мейсона «Записки под капюшоном», которые деконструируют супергеройский образ: выбор имени, материала для костюма, обсуждение личной жизни героев в прессе. А. Мур и Д. Гиббонс в «Хранителях» также обращаются к использованию диегетических ракурсов, что позволяет читателю временно отождествить свою перцептивную позицию, например, с визуальной перспективой Роршаха. Это достигается путём включения в нарратив сцен, в которых зритель наблюдает за миром глазами самого героя: к примеру, Роршах, прогуливаясь по подворотням, внезапно сталкивается с насилиником, — в этот момент зритель

воспринимает сцену через призму зрения героя. Другой пример — сцена в тюрьме, где герою проводят тест Роршаха, а зрителю предоставляется возможность наблюдать ассоциации, возникающие в сознании протагониста [\[33\]](#).

Как отмечает Рой О., полифония в «Хранителях» не совпадает с бахтинской в строгом смысле: если для Достоевского источником свободы и личной незавершённости является врождённая способность сознания к диалогу, то у Мура и Гиббонса она определяется внешними детерминантами [\[34, р. 390\]](#). Однако это разделение кажется искусственным, так как сознание реализуется через диалог с другим «я», что предполагает его внутреннюю динамику.

Обращение к «общественному» мнению через газетные или телевизионные голоса с противоположными оценками присутствует в «Бэтмене...» Ф. Миллера. Несмотря на то, что фокус супергеройской сказки смещается в сторону социально-политического высказывания, в графическом романе наблюдается подчёркнуто монологическая структура: голоса персонажей — Джокера, Двуликого — служат скорее катализатором для раскрытия внутреннего мира Бэтмена, а медиа-вставки подчинены скорее доминирующей перспективе главного персонажа, они не являются самостоятельными позициями; это мир одного героя, трагическую направленность которого усиливает общий «голос толпы» [\[35\]](#).

Стилистическая трёхмерность наиболее полно проявляется в «Контракте с Богом» У. Айснера и «Mayse» А. Шпигельмана. В этих произведениях взаимодействие вербальных и визуальных компонентов, множественность голосов и авторская позиция создают полифоническое пространство.

Хронотоп незавершённого настоящего

Хронотоп незавершённого настоящего, по М. М. Бахтину, противопоставлен эпическому «абсолютному прошлому»: если эпос замыкает события в законченном и недоступном для пересмотра времени, то роман фиксирует жизнь в процессе становления в открытой перспективе [\[21\]](#). В романе заложена динамика, позволяющая событиям и характерам развиваться за пределами текста.

В «Контракте с Богом» хронотоп незавершённого настоящего задаётся, во-первых, временной рамкой, историческим временем — Нью-Йорк времён Великой депрессии, — события внутри которого не воспринимаются как окончательно закрытое прошлое; автор сохраняет дистанцию, однако удерживает событийный ряд в «поле настоящего» для читателя благодаря живой детализации среды и бытовых сцен. Во-вторых, каждая из четырёх историй вписана в более широкий историко-социальный контекст, что не позволяет трактовать любую из них как полностью завершённую.

В визуальной организации хронотопа незавершённого настоящего у Айснера можно выделить использование пространственных мотивов — лестничных пролётов, уличных переулков и вокзала, которые выполняют роль пространственно-временных «узлов», маркирующих качественную циклическую сменяемость, трансформацию и диалогическое напряжение между прошлым и будущим. На ступенях лестницы, по которой поднимается Фримми Херш, после гибели героя сидит другой еврей, Шлойме, который впоследствии наследует контракт с Богом. Под лестницей в подвальном помещении Скаггс занимал должность управдома — к концу третьей истории на его месте висит объявление об открытой вакансии, которую займёт следующий домоуправитель; уличный музыкант в желании вернуться на улицу, где живёт его новый учитель по вокалу, обречён на

безрезультатное блуждание в лабиринте похожих друг на друга домов. В «Кукалейне», четвёртой главе, события начинаются на оживлённой вокзальной площади в конце зимы и заканчиваются там же в конце лета, — несмотря на цикличность, герои претерпевают качественные изменения.

«Маус» А. Шпигельмана обращается к двум пространственно-временным плоскостям — Польше времён Второй мировой войны и Америке 1770-80-х гг. — через ретроспективный приём воспоминания; благодаря диалогу между Артом и Владеком описываемая действительность получает идеологическое осмысление и тем самым делает границы объектного мира осязаемыми и проницаемыми. Незавершённостью обладает именно пространство современности, интерпретирующей интерсубъективный опыт.

Хронотоп незавершённого настоящего в «Хранителях» А. Мура насыщен множеством ретроспекций и параллельных голосов (дневник Роршаха, «Истории с чёрной шхуной», отрывки из мемуаров, газетные вырезки); ограниченный логикой апокалиптического финала, его открытость реализуется через достижение хрупкого равновесия, обращённого в будущее. Адриан Вейдт, не получивший оценки своих действий, оказывается в состоянии неопределённости неравен своему изначальному «я»; на его вопрос о правильности его поступков, Доктор Манхэттен отвечает, что «ничто никогда не заканчивается» [\[33\]](#), подчёркивая циклическую природу событий, и исчезает, что позволяет говорить о фабульной открытости его дальнейшей судьбы — несмотря на то, что он находится в состоянии поиска, его личность кажется завершённой. Зыбкое равновесие, достигнутое к финалу, может быть нарушено дневником, оказавшимся в редакции жёлтой прессы и раскрывающим причастность Вейдта к геноциду в Нью-Йорке, что привело бы к деэскалации конфликта между СССР и США, однако вероятность публикации дневника Роршаха остаётся за кадром. Таким образом, «Хранители» балансируют между катастрофической предопределённостью и бахтинской незавершённостью.

«Бэтмен...» также обращается к образу надвигающейся катастрофы в условиях вечного кризиса, а потому настоящее время в романе разворачивается не только как пространство свободных возможностей, сколько как этап подготовки к неизбежной развязке. Хронотоп «Бэтмена...» линеен: герой постепенно стареет, — однако каждое событие подчинено логике предопределённого квазитрагического финала и дальнейшего «перерождения». Инсценировка Бэтменом собственной смерти создаёт иллюзию открытой концовки: учитывая статус Бэтмена как архетипического образа массовой культуры, играющего большую роль в мифологическом пространстве вселенной комиксов DC, его выживание или преображение кажется решением конвенциональным. Внутренний рост Бэтмена минимален, хотя факт делегации обязанностей и ухода в подполье создаёт символическое изменение, не совсем равное статичности персонажа. Финальные слова Бэтмена о «новой армии, что привнесёт смысл миру» [\[34\]](#) подчёркивают как мифологический статус героя, чьи действия выходят за пределы истории одного персонажа, так и циклическую преемственность в супергеройской борьбе с преступностью.

Таким образом, в отличие от комиксного хронотопа с его циклическим воспроизведением исходной позиции в неизменном виде, хронотоп «Контракта с Богом» подчинён линейному развитию, в чём заключается один из признаков романности — открытости в будущее. «Маус», благодаря открытости за счёт введения второго, современного плана, в котором происходит осмысление индивидуального опыта, не оказывается замкнут в

мире столкновения архетипов. В «Хранителях» незавершённость носит формальный характер и осуществляется через достижение хрупкого равновесия. «Бэтмен...» же оставляет финал открытым, однако созданным для дальнейшего мифотворчества в рамках супергеройского мифа.

Зона контакта

М. М. Бахтин определял зону контакта как ценностно-временное сближение автора, героя и читателя, при котором они становятся условными современниками в одном художественном пространстве [19]. Такая позиция разрушает абсолютность эпической дистанции и позволяет включить читателя в диалогическую структуру текста.

Диалогическая открытость романа и его зона контакта имманентно манифестируется Айснером через введение автобиографического материала [23]. Образ Фримми Херша, главного героя первой из четырёх историй, переживающего утрату приёмного ребёнка, и его спор с Богом становится формой художественной авторской рефлексии, занимая центральное место в структуре графического романа, отчего первая часть про лишившегося ребёнка еврея выбивается из общей очерковой тональности романа в сторону притчевой однозначной моральной оценки. Постепенное оценочное отдаление нарратора от героя создаёт связку, подводящую к позиции, которая будет транслироваться в дальнейшем — «бывает и такое»: как только выстраданная история закончилась, внимание переключается на остальных жителей арендного дома.

«Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса, несмотря на нахождение в современных читателю реалиях американской повседневности 1980-х гг., используют изолированный и срежиссированный хронотоп, гиперболизируя угрозу ядерной войны и вводя условности, характерные для супергеройской сказки, изолирующей художественное пространство мифотворчеством, — исторический контекст встроен в повествование, однако скорее как иллюстрация к идее кризиса супергеройского мифа. «Бэтмен...» Ф. Миллера, который ставит в центр пусть и более приземлённого героя — стареющего Бэтмена, — однако оценка художественного мира представлена через призму его субъективного восприятия, что позволяет говорить о построении не столько независимой реальности, в которой читатель может себя представить современником, сколько замкнутой системы, отражающей внутренний мир персонажа.

Можно допустить, что супергеройский дискурс имеет ограниченную зону контакта с читателем по причине мифологической закрытости и контекстуальной привязанности. Темы, которые определяли становление супергероического дискурса, такие как борьба с преступностью или угроза ядерной войны с СССР, представляли собой скорее кратковременную реакцию на конкретные политические и социальные обстоятельства. Супергеройская литература в подобных формах концентрируется на фигуре персонажа и его способности преодолевать угрозы, что в более широком культурном измерении можно рассматривать как мифологизированное отражение «превозмогание» Америки над враждебными силами или проекциями популистских страхов. В этом отношении супергероика, особенно в «Бэтмене...», выступает разновидностью мифотворчества, замкнутого в границах своего историко-культурного контекста и не ориентированного на открытое будущее. Конечно, стоит учитывать, что подобная литература сохраняет потенциал для эмпатического сопререживания: читатель способен вовлекаться в индивидуальные переживания героев, — однако это сопререживание работает скорее на уровне аффективного контакта, чем на уровне диалогического взаимодействия.

Синтез различных нарративных стратегий и жанровых установок в графический

романах

Романский жанр, обладая исключительной универсальностью, способен интегрировать элементы различных мировоззренческих парадигм [\[36\]](#).

В «Контракте с Богом» как художественном целом отдельные части соотносятся с различными жанровыми установками и нарративными стратегиями.

В контексте рассматриваемого произведения гибель героя первой истории, Херша, представляется закономерной и скорее притчевой, так как его судьба детерминирована трансцендентным императивом. Божественная сила, выполняющая функцию высшего судьи, осуществляет приговор в момент повторного совершения святотатства, что позволяет интерпретировать данный эпизод как окончательную и однозначную оценку его действий. С точки зрения христианского дискурса, развитие Херша подчиняется логике духовных отношений между человеком и Богом: дары, полученные героями, можно рассматривать как форму утешения после утраты Хершем падчерицы, хотя их использование в корыстных целях привело к возникновению духовной пустоты и, как следствие, гордыни. Этот процесс иллюстрирует диалектику благодати и греха в христианской антропологии, где успех оказывается иллюзорным и преходящим, уступая место духовной деградации при злоупотреблении божественным даром. По мере того, как Херш начинает отходить от своих религиозных убеждений, нарративная стратегия претерпевает трансформацию. Описание его смерти приобретает более отстранённый и объективный характер, кульминацией чего становится эпизод, в котором еврейский мальчик, Шлойме, находит камень с текстом контракта и ставит на нём свою подпись. Этот момент можно рассматривать как критическую точку, в которой рассказчик окончательно дистанцируется от образа героя, имманентно предопределяя его духовное падение.

Помимо божественной воли в «Контракте» находит место и воля случая: уличный музыкант, стремящийся к признанию и обнаруживший в незнакомке свою музу и покровителя, оказывается не в состоянии вновь её отыскать вследствие обыденного происшествия. Он теряет к ней путь, что может быть интерпретировано как наказание со стороны городской среды, пространство которой характеризуется наличием повторяющихся маршрутов. Судьба Скаггса, героя третьей истории, обусловлена социальными факторами и стечением случайных обстоятельств: не справившись с отчаянием, он совершает самоубийство. Его путь одновременно предопределён и случаен: он пребывал в постоянном конфликте с арендаторами дома, отчего наказание и посмертное порицание, лишённое какого бы то ни было эмпатического сопреживания, со стороны общества оказывается закономерным. В этой истории три голоса: голос самого Скаггса, единственного мужчины, не ладящегося с арендаторами и находящего отдушину заботе над своей собакой и своим фантазийном одиночестве; голос дома, находящегося в постоянной конфронтации с управдомом из-за бездействия последнего; и, наконец, голос автора как медиатора, занимающего срединную сторону внешнего наблюдателя.

Установка на достоверное бытописание и репрезентацию скромного ряда социальных типажей функционально сближает два рассказа, «Уличный музыкант» и «Супер», с литературные очерком. В этом ключе продуктивным кажется обращение к тезисам В. И. Тюпы, который, анализируя тургеневские «Записки охотника», определяет их очерковость через прецедентный и воспроизводимый характер очеркового казуса [\[22\]](#). Эта воспроизводимость в «Уличном певце» и «Супере» подчёркивается типичностью самих ситуаций и образов в контексте общего бытописания: феномен уличных

музыкантов, находящихся на экономической периферии, получил в то время широкое распространение; конфликты между арендаторами и домоуправляющими, обострённые экономическим кризом, были неизбежностью.

Наконец, последняя часть романа, «Кукалейн», распадается на ряд микроисторий со стремительным их развитием и сказочным завершением. Голди, приехавшая в поместье Гроссманов в поисках состоятельного супруга, становится обесчещенной банкротом Бенни, однако быстро находит любовь в лице врача Херби. Ирвинг застает свою жену за изменой с пятнадцатилетним парнем Вилли. Фанни смиряется с неверностью своего мужа, однако вынуждена сохранять брак как необходимый социальный конструкт, «чтоб не позорились». Все эти истории разрешаются с невероятной лёгкостью, что подчёркивает их несколько идеализированный характер.

Творческой задачей У. Айснера при создании «Контракта...» было художественно осмыслить воспоминания о реально существующем локусе его прошлого. Айснер имманентно стремится к генерализации частных случаев, экстраполируя их на общий социальный контекст, однако акцентирует внимание на индивидуальных трагедиях персонажей, что позволяет рассмотреть личные истории в рамках коллективного опыта. Обращаясь к жанровым возможностям очерка, Айснер реализует задачу бытоописания в четырёх рассказах личных трагедий своих героев, обладающих одновременной индивидуальностью и подчёркнутой типичностью — опытом интерсубъективным.

С одной стороны, «Контракт с Богом и другие истории арендного дома» У. Айснера представляет собой текст, разные части которого восходят к различным жанровым парадигмам. Так, первая часть «Контракта с Богом», — сжатая повесть: герой встает перед испытанием, его неправильный с точки зрения духовности выбор ведёт его к гибели, инициатором которой становится божественная воля. Вторая и третья части — очерковые рассказы: фигура уличного музыканта и управдома; последняя же часть — рассказ о съезде семейств в загородный дом.

С другой стороны, «Контракт...» как художественное целое обнаруживает жанровое черты романа. «Романность» поэтики произведения У. Айснера прослеживается в полифоничности, которая задаётся местом действия — многоквартирным домом — замкнутым пространством непременного и частотного столкновения мнений. Действие произведения привязано к определённому историческому периоду с конкретными социально-историческими условиями, задающими логику взаимоотношений между персонажами. В «Контракте с Богом» отсутствует поэтическая патетика, герои, язык многообразен, — например, очевиден контраст между стремящейся к высокопарности и заимствующей французскую речь и культурные образы певицы, — и уличным музыкантом с довольно односложными речевыми конструкциями, — в силу разницы нравов, обладают своими голосами. Позиция наблюдателя вполне конкретна, она не содержит безапелляционной оценки, — за исключением первой части графического романа, где всё-таки незримо, но присутствует фигура судьи. Ситуации, в которых оказываются персонажи, и поступки, которые последние совершают, выносятся на суд читателю, что создаёт пространство для диалога.

Соединение в одном тексте различных нарративных стратегий и жанровых установок характерно и для других произведений, относимых к жанру графического романа.

Так, в «Mayse» А. Шпигельмана жанровая структура соединяет в себе черты автобиографической исповеди, семейной хроники и исторического романа. Нарративный центр романа — диалог отца и сына, который работает на соотношении прецедентного и

интерпретирующего планов. Визуальная метафора, выражающаяся через графическую трансформацию персонажей, придаёт роману бинарность сказочного аксиологического деления на добро и зло в контексте интерпретации индивидуального опыта. Романский хронотоп реализуется в двуплановой структуре, содержащей в себе как пространство воспоминания, так и современности, его осмысляющей.

«Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса репрезентируют жанровый синтез апокалиптической антиутопии и деконструкции супергеройского мифа, что обуславливает отход от прецедентной картины мира, так или иначе обращённой к эсхатологическому исходу. «Бэтмен...» Ф. Миллера же демонстрирует взаимное наложение комиксного супергеройского мифа и трагедийного повествования, также ориентированного на предопределённый финал. Полифоничность супергеройских романов усечена, во-первых, спецификой супергероического дискурса как такового, направленного на типизацию образов, во-вторых, акцентом на внешнем конфликте одной фигуры, оттеняющей остальные голоса.

Таким образом, выявленная во всех рассмотренных произведениях жанровая синтетичность не является случайной особенностью переходных форм, но выражает саму природу романа как жанра. Будучи пластичным, открытым к взаимодействию с иными художественными системами и лишённым жёсткой канонической нормы, роман закономерно реализуется в графическом формате через совмещение разнородных повествовательных стратегий и жанровых моделей.

Заключение

В результате проведённого анализа особенностей поэтики таких произведений, как «Контракт с Богом» У. Айснера, «Маус» А. Шпиггельмана, «Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса и «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» Ф. Миллера мы пришли к ряду выводов, проясняющих его жанровую природу.

1. Концептуализированный Р. Кайлом и У. Айснером, графический роман сформировывается на пересечении романа без слов и комикса. С одной стороны, графический роман унаследовал от романа без слов глубину тематической проблематики, стремление к осмыслению исторического опыта и индивидуальной судьбы, а также высокую степень визуальной выразительности и символической насыщенности. В контексте графороманной поэтики он заложил основу для восприятия изображения как самостоятельного носителя смысла, близкого по своей природе к литературному высказыванию. С другой стороны, от комикса графический роман заимствует грамматику визуального повествования, композиционные приёмы и диалогическое взаимодействие слова и изображения. Однако, в отличие от комикса как продукта массовой графической литературы, ориентированной на серийность, графический роман стремится к целостности и завершённости. Так, генезис графического романа можно охарактеризовать как диалектическое преодоление жанровых пределов: он берёт у комикса форму, у романа — цельность, у романа без слов — визуальную метафоричность, и в результате возникает жанр, способный сочетать литературную глубину с визуальной интенсивностью и обращающийся к читателю не как к массовому потребителю, но как к участнику смыслопорождения.

2. Анализ графических романов в свете бахтинской теории романа, показал, что ключевые признаки романной поэтики получают в них новое, визуально-вербальное отражение.

Во-первых, стилистическая трёхмерность как система межъязыкового взаимодействия

реализуется в графических романах не только через полифонию речевых средств, но через вербально-визуальный синтез. В «Контракте с Богом» У. Айснера «гибридная» полифония проявляется в сопоставлении графических стилей и благодаря архитектонике произведения; в «Маусе» А. Шпигельмана — через графическую трансформацию, имеющую аллегорическую нагрузку; в «Хранителях» А. Мура и Д. Гиббонса — через контрапункт вставных текстов.

Во-вторых, хронотоп незавершённого настоящего, противопоставленный абсолютному эпическому прошлому, в графических романах реализовывается через преодоление циклического воспроизведения статус-кво в пользу линейного повествования. В «Контракте с Богом» хронотоп задаётся историческим временем Великой депрессии, не замыкаясь на прошлом и используя пространственные мотивы; В «Маусе» диалог между прошлым и настоящим вводится через диалог прецедентного и интерпретационного планов; в «Хранителях» апокалиптический сюжет совмещается с формальной открытостью и неопределенностью финала. Финал «Бэтмена...» носит скорее конвенциональный характер.

В-третьих, зона контакта как ценностное сближение автора, героя и читателя в «Контракте...» выстраивается через художественную интеграцию автобиографического материала; в «Маусе» диалог отца с сыном делает читателя свидетелем процесса переживания травмы; супергеройский дискурс, ввиду мифотворческой основы [\[36\]](#), в «Хранителях» зону контакта ослабляет, в «Бэтмене...» она присутствует лишь на уровне аффективного переживания.

3. Несмотря на то, что «Контракт с Богом» У. Айснера формально представлен как небольшой цикл рассказов, их внутреннее архитектоническое единство, многоголосие при наличии эксплицитной фигуры нарратора, художественно осмысляющего воспоминания автора при сохранении полиглоссии персонажей, обращение к историческому времени и дискурсивная открытость позволяют с уверенностью отнести это произведение к **жанру романа**. Такой подход коррелирует с традиционными представлениями о романе как синтетическом жанре, способном включать в себя различные жанровые формы [\[37\]](#), что обеспечивает более полное, стереоскопическое осмысление социальной и индивидуальности действительности.

Синтез жанровых установок и нарративных стратегий проявляется и в других графических романах, подтверждая, что жанровый плюрализм не является чертой отдельного текста, но выражает природу романа как открытой и пластичной формы. В «Маусе» А. Шпигельмана реализуется синтез автобиографического романа и семейной хроники; введение аллегорической бинарности работает на углубление моральной проблематики.

В контексте жанрового синтеза наиболее наглядным примером становятся «Хранители» А. Мура и Д. Гиббонса, поскольку в этом графическом романе интегрируют в повествование дневниковые записи, вставные истории, интервью и газетные статьи — во всём многообразии голосов ни один не становится доминирующим, а итоговое равновесие становится непрочным и проблемно-открытым.

Таким образом, жанровая синтетичность, присущая графическим романам, выступает не как формальный приём, но как реализация романной природы в гибридной знаковой системе. Именно способность интегрировать разнородные повествовательные стратегии — от императивной до окказиональной, от притчи до документального свидетельства — делает возможным художественное осмысление сложной, противоречивой

действительности. В этом проявляется сущность романа как жанра, лишённого канонической нормы, открытого к диалогу с другими формами и способного обновляться, используя разные медиа. Графический роман, опираясь на визуально-вербальный синтез, не имитирует романную форму, но подтверждает её гибкость, демонстрируя, что жанр романа является не жёсткой структурой, но динамическим принципом организации текста, основанным на полифонии, открытости и жанровой подвижности.

На основе проведённого анализа жанровой природы графических романов, открываются несколько направлений для дальнейшего научного осмысления графической литературы: дальнейшая разработка её жанровой типологии; теоретическое осмысление визуальной полифонии; сравнительно-сопоставительный анализ графических романов в разных культурах, а также исследование отечественной традиции графических романов, где данная графико-литературная форма пока остаётся маргинальной.

Библиография

1. Айнер У. Комикс и последовательное искусство / Айнер Уилл; пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 192 с.
2. Sabin R. Comics, comix and graphic novels: the history of comic art. London: Phaidon Press Limited, 1996. 240 р.
3. Hatfield Ch. Alternative Comics: An Emerging Literature. University Press of Mississippi, 2005. 182 р.
4. МакКлауд С. Понимание комикса. М.: Белое яблоко, 2012. 216 с.
5. Chute H. Why Comics? From Underground to Everywhere. Harper, 2017. 449 р.
6. Поташова А. В., Ошуков М. Ю. Комикс: динамика взаимодействия вербального и визуального в становлении медиума // Филологические исследования. 2021. № 13. DOI: 10.15393/j100.art.2021.3822. URL: <http://academy.petsu.ru/journal/article.php?id=3822>.
7. Меркулова М. Г., Прудиус И. Г. Жанр графического романа: к постановке проблемы (на материале современных франко- и англоязычных текстов) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Vol. 16, № 10. С. 3379–3385. DOI: 10.30853/phil20230522. EDN: RRBYYT.
8. Маркелова А. А. Графический роман как феномен современной словесности. Автореф. маг. раб. СГУ им. Н.Г. Чернышевского, 2022. 10 с.
9. Барзах А. Е. О поэтике комикса // Русский комикс: сб. ст. М.: НЛО, 2010. С. 9-52.
10. Семьян Т. Ф., Смышляев Е. А. Графические адаптации произведений русской литературы // Филологический класс. 2024. Т. 29, № 3. С. 162-173. DOI: 10.26170/2071-2405-2024-29-3-162-173. EDN: NIGWBL.
11. Шубитидзе В. З., Алимурадов О. А. Графический роман: вехи эволюции жанра в англоязычной и русскоязычной лингвокультурах. Черты креолизации в текстовом пространстве графического романа как переводчески значимая особенность // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. 2020. № 09 (65). URL: <https://scipress.ru/philology/articles/graficheskij-roman-vekhi-evolyutsii-zhanra-v-angloyazychnoj-i-russkoyazychnoj-lingvokulturakh-cherty-kreolizatsii-v-tektovom-prostranstve-graficheskogo-romana-kak-perevodcheski-znachimaya-osobennost.html>.
12. Павловский А. Нужна ли комиксу теория литературы (рец. на кн.: Geszy A., McBurnie J., Litcomix: Literary Theory and the Graphic Novel, 2023) // НЛО. 2023. С. 336-345.
13. Kyle R. (1964, November). The Future. Wonderworld (1st series), Capa-Alpha, issue 2. pp. 3-4.
14. Pearson R. E., Uricchio W. The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media / ed. Roberta E. Pearson & William Uricchio. New York; London: Routledge/BFI Publishing, 1991. 213 р.
15. Юдин Л. А. Драматургический потенциал графического романа: поэтика синкетизма

- // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. 2016. № 1. С. 186-190.
16. Бахтин М. М. К вопросам теории романа // Бахтин М. М. Собрание сочинений. Т. 3: Теория романа (1930–1961 гг.). М.: Языки славянских культур, 2012. С. 557-607.
17. Тамарченко Н. Д. Русский классический роман XIX в.: проблемы поэтики и типологии жанра. М.: Издательство РГГУ, 1997. 203 с. EDN: SRGZZN.
18. Кожинов В. В. Происхождение романа. Теоретико-исторический очерк. М.: Советский писатель, 1963. 440 с.
19. Бахтин М. М. Роман, как литературный жанр // Бахтин М. М. Собрание сочинений. Т. 3: Теория романа (1930–1961 гг.). М.: Языки славянских культур, 2012. С. 608-654.
20. Теория литературы: Учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений: В 2 т. / Под ред. Н. Д. Тамарченко. – Т. 1: Н. Д. Тамарченко, В. И. Тюпа, С. Н. Брайтман. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика. М.: Издательский центр "Академия", 2004. 512 с.
21. Бахтин М. М. Слово в романе (к вопросам стилистики романа) // Бахтин М. М. Собрание сочинений. Т. 3: Теория романа (1930–1961 гг.). М.: Языки славянских культур, 2012. С. 554-607.
22. Тюпа В. И. Жанровая природа нарративных стратегий // Филологический класс. 2018. № 2 (52).
23. Айснер У. Контракт с Богом и другие истории доходного дома. М.: МИФ, 2018. 216 с.
24. Berona D. A. Wordless Novels in Woodcuts. Print Quarterly. 2003. Vol. 20, № 1. 13 р.
25. Дедюхина П. В. Междисциплинарный подход в исследовании романа без слов первой половины XX века // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2022. № 12. С. 715-724. DOI: 10.18688/aa2212-08-57. EDN: HHXEEI.
26. Фетисова Т. А. Комикс – порождение американской массовой культуры. Аналитический обзор // Вестник культурологии. 2019. № 3 (90). С. 174-192. DOI: 10.31249/hoc/2019.03.07. EDN: XFDMKG.
27. Wright B. W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 360 р.
28. Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin: MonkeyBrain Books, 2006. 290 р.
29. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. Научная редакция, текстологический комментарий И. В. Пешкова. М.: Лабиринт, 2001. 192 с.
30. Сычев И. Ю. Герой комикса и герой комикс-культуры // Челябинский гуманитарий. 2011. № 4 (17). С. 99-103. EDN: OWIRWB.
31. Кристева Ю. Разрушение поэтики // Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики / пер. с франц. М.: "Российская политическая энциклопедия" (РОССПЭН), 2004. 656 с.
32. Шпигельман А. Маус. М.: ACT, 2023. 296 с.
33. Мур А., Гиббонс Д. Хранители [графический роман] / Алан Мур, Дэйв Гиббонс; пер. с англ. М. Юнгер; под ред. С. Бережного. СПб.: Амфора, 2009. 415 с.
34. Auh R. The Polyphonic Poetics of Watchmen by Alan Moore and Dave Gibbons and Its Ontological Implications. North Carolina: Duke University, 2017. 10 р.
35. Миллер Ф. Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря. М.: Азбука, 2022. 264 с.
36. Тамарченко Н. Д. Теория литературных жанров. Изд. 2-е. М.: Академия, 2012. 256 с.
37. Teampău G. Comics Book as Modern Mythology // Media Mythologies. Revisiting Myths in Contemporary Media / coord. Andrada Fătu-Tutoveanu & Corin Braga. Cluj-Napoca: Orma Sodalitas Anthropologica, 2015. Vol. 28. 14 р.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования рецензируемой статья является графический роман. Автор в начале статьи отмечает, что «графический роман как объект исследования уже несколько десятилетий находится в поле зрения зарубежной науки, где его изучение носит системный и многоуровневый характер. В англоязычном академическом дискурсе сложился достаточно обширный корпус работ, охватывающих историческую поэтику графического романа, его семиотический и социокультурный аспекты данной литературной формы». При этом вопрос, так или иначе, остается открытым, да и выбор методов исследования позволяет определиться с новым вариантом оценки графического романа. Контекстуальное пространство работы достаточно, «материал статьи ограничен отбором четырёх графических романов — «Контракт с Богом» У. Айснера, «Маус» А. Шпигельмана, «Хранители» А. Мура и Ф. Гиббонса, а также «Бэтмен: Возвращение Тёмного рыцаря» Ф. Миллера как первых наиболее значимых произведений в контексте становления графического романа как самостоятельного жанра». Однако, в статье «особый акцент сделан на графическом романе, «Контракте с Богом», как наиболее знаковом художественном высказывании в контексте проблемы жанровой самоидентификации...». На мой взгляд, работа задает эффект диалога с оппонентами, оппозиция представлена объективно, собственно, это и определяет интерес к обозначенной проблеме. Методологический базис сочинения удачен, он сочетается с рядом современных / актуальных наработок. Думаю, что материал может стать неким импульсом для написания новых работ касающихся графического романа как особой формы. Термины / понятия, которые используются в работе при анализе жанра, вводятся правильно, автор учитывает коннотативный ценз категорий (нarrатив, поэтиология, жанр, автор и т.д.). Приятно видеть в работе особый (оправданный) «пиетет» к трудам М.М. Бахтина, Н.Д. Тамарченко, В.И. Тюпы, ссылки на авторитетные исследования природы жанра, несомненно, должны быть в научном изыскании. В целом работа продумана, она интересна, самостоятельна; отмечу ее дуалистический характер – это и теория, и практика анализа. Стиль соотносится с научным типом (академический подвид): например, «стилистическая трёхмерность романа возникает из взаимодействия изображённой и изображающей речи, объединённых вокруг единого смыслового центра, который, по Н.Д. Тамарченко, выступает организующим началом, находящимся за пределами многообразия речевых форм [20]. Этот центр действует как структурирующая инстанция, координирующая полифоническое многообразие текста», или «Эпос обращён к «абсолютному прошлому», а потому замкнут его в хронотических и ценностных границах мира национальных преданий. Автономность эпического художественного пространства подразумевает отсутствие в нём какой-либо проблематичности или незавершённости, поскольку действие эпоса вакуумно замыкается в самом себе как отрезок бесконечно далёкий и не требующий полемики относительно его расширения. Роман же, напротив, ориентирован на презентацию действительности в её становлении, он линейно вытянут и делает дистанцию между читателем, автором и героем осозаемой, создавая пространство для диалога» и т.д. Наличного текстового объема достаточно для раскрытия темы, достижения поставленной цели. Серьезных / открытых противоречий в работе не выявлено, правка как таковая излишня. Доступен для неподготовленного читателя и вариант перевода иноязычных текстов: например, «So, in future issues of Wonderworld, when you find me using the terms "graphic story" and "graphic novel" to describe the artistically serious "comic book strip", you'll know what I mean» [13]. [«Итак, когда вы увидите, что я употребляю термины "графический рассказ"

и “графический роман” для того, чтобы описать художественно ценные комиксные зарисовки в следующих выпусках *Wonderworld*, вы будете знать, что я имею в виду» — пер. А. А.]» ит.д. Привлекает в статье фактическая точность, это также одна из примет научного стиля: «одной из форм, хронологически и генетически предшествующих графическому роману, является «роман без слов», имеющий разные наименования: «*romans In beelden*», «*novel in a woodcuts*», «*wordless novel*» [24]. Роман без слов, возникший в первой трети XX века, представляет собой, говоря языком Айснера, форму последовательного визуального повествования (*sequential art*), принципиально лишённого вербального компонента. Этот жанр, представленный, в частности, такими произведениями, как «*25 Images of Man's Passion*» (1918) и «*The Sun*» (1919) Франса Мазереля, а также «*Gods' Man*» Линда Уорда (1929), обращается к технике ксилографии, что придаёт ему эстетическую строгость». Ссылки и цитации даются в правильном, выверенном режиме; нет в работе грубых нарушений общих требований издания. Суждения по ходу научной наррации правомерны, точны, объективны. Статье присуща выверенная логика, которая строится на умелом обобщении имеющихся данных. Дробность текста на смысловые блоки оправдана: «Комикс», «Графический роман как жанр...», «Стилистическая трехмерность», «Хронотоп незавершенного настоящего» и т.д. Анализ «графических романов» дается скрупулезно, точно, вариативно: например, «Бэтмен...» также обращается к образу надвигающейся катастрофы в условиях вечного кризиса, а потому настоящее время в романе разворачивается не столько как пространство свободных возможностей, сколько как этап подготовки к неизбежной развязке. Хронотоп «Бэтмена...» линеен: герой постепенно стареет, — однако каждое событие подчинено логике предопределённого квазитрагического финала и дальнейшего «перерождения» и т.д. Выводы по тексту есть закономерный итог исследования: автор тезириует, что «жанровая синтетичность, присущая графическим романам, выступает не как формальный приём, но как реализация романной природы в гибридной знаковой системе. Именно способность интегрировать разнородные повествовательные стратегии — от императивной до окказиональной, от притчи до документального свидетельства — делает возможным художественное осмысление сложной, противоречивой действительности. В этом проявляется сущность романа как жанра, лишённого канонической нормы, открытого к диалогу с другими формами и способного обновляться, используя разные медиа». Работа может активно использоваться при изучении ряда гуманитарных дисциплин, материал можно использовать как «инструментарий» при написании новых работ смежной тематической направленности. Список библиографических источников объемен, формальная правка не нужна. Рекомендую статью «К вопросу о жанровой специфике графического романа» к открытой публикации в журнале «Litera».