https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-43-76
https://elibrary.ru/OXYOQW

This is an open access article
Distributed under the Creative Commons
Attribution-NoDerivatives 4.0 (CC BY-ND)

УДК 821.111.0
Научная статья / Research Article

© 2024 г. **М.Р. Ненарокова**

ДРАМАТУРГИЯ ШЕКСПИРА В КОМИКСАХ, ГРАФИЧЕСКИХ РОМАНАХ, УЧЕБНИКАХ: «ГАМЛЕТ», «МАКБЕТ», «СОН В ЛЕТНЮЮ НОЧЬ»[1]

Аннотация: Статья посвящена комиксам-адаптациям трагедий «Гамлет» и «Макбет», а также комедии «Сон в летнюю ночь» У. Шекспира. Объектом изучения стали особенности комикса как текста, востребованного носителями клипового сознания, которое формируется под влиянием IT-технологий. Предметом изучения стали особенности трансформации шекспировского текста-источника в комиксах-адаптациях XX–XXI вв. Исследование выполнено на материале адаптаций трагедий «Макбет» и «Гамлет» и комедии «Сон в летнюю ночь» У. Шекспира. В задачи исследователя входило: указать причины непреходящего интереса к произведениям Шекспира, определить черты «клипового» сознания, характерного для современного человека, выделить черты жанра комикса; объяснить востребованность жанра комиксов современной читательской аудиторией; проанализировать приемы адаптации пьес Шекспира в зависимости от характера аудитории. Исследование показало, что шекспировские тексты, являясь одной из основ англоязычной культуры, адаптируются для того, чтобы оставаться в круге чтения носителей английского языка. Отдельные признаки жанра комикса (фрагментарность, акцент на визуальной подаче информации) соотносятся с характерными чертами клипового сознания. Однако комиксы содержат в себе и аллюзии на значимые явления культуры, и цитаты из пьес, знакомя читателей с подлинным шекспировским текстом.

[1] Исследование выполнено в рамках проекта «Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации» по гранту Правительства Российской Федерации (соглашение № 23-28-00989 от 14.06.2022, срок реализации 2023–2024 гг.; руководитель проекта М.Р.Ненарокова).

Ключевые слова: У. Шекспир, «Гамлет», «Макбет», «Сон в летнюю ночь», адаптация, комикс, клиповое сознание, фрагментарность, зрительный образ, аллюзия, цитата.

Информация об авторе: Мария Равильевна Ненарокова — доктор филологических наук, ведущий научный сотрудник, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук, ул. Поварская, д. 25А, стр. 1, 121069 г. Москва, Россия; профессор, Российский университет дружбы народов (РУДН), ул. Миклухо-Маклая, д. 6, 117198 г. Москва, Россия.

OCRID ID: https://orcid.org/0000-0002-5798-9468

E-mail: maria.nenarokova@yandex.ru

Для цитирования: *Ненарокова М.Р.* Драматургия Шекспира в комиксах, графических романах, учебниках: «Гамлет», «Макбет», «Сон в летнюю ночь» // Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации / отв. ред. М.Р. Ненарокова. М.: ИМЛИ РАН, 2024. С. 43–76. https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-43-76

© 2024. **Maria R. Nenarokova**

SHAKESPEARE'S DRAMATURGY IN COMICS, GRAPHIC NOVELS, TEXTBOOKS: *HAMLET*, *MACBETH*, *A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM*

Abstract: The article deals with comic adaptations of the tragedies *Hamlet* and *Macbeth*, as well as the comedy *A Midsummer Night's Dream* by W. Shakespeare. The object of study is the peculiarities of comics as a text in demand by the representatives of clip consciousness, which is formed under the influence of IT technologies. The subject of the study is the transformation of Shakespeare's source text in comic adaptations of the 20th–21st centuries. The study is based on adaptations of the tragedies *Macbeth* and *Hamlet* and the comedy *A Midsummer Night's Dream* by W. Shakespeare. The tasks of the study were as follows: to point the reasons for the enduring interest in the works of Shakespeare, to determine the features of the "clip" consciousness typical of modern man, to highlight the features of the comics genre; explain the relevance of the comics genre to the modern readership; analyze techniques for adapting Shakespeare's plays depending on the nature of the audience. The study showed that Shakespeare's texts, being one of the foundations of English-speaking culture, are adapted in order to remain in the reading

agenda of native English speakers. Certain features of the comics genre (fragmentation, emphasis on visual presentation of information) correlate with the characteristic features of clip consciousness. Comics contain allusions to significant cultural phenomena and include quotes from plays, introducing readers to the original Shakespearean text.

Key words: W. Shakespeare, *Hamlet*, *Macbeth*, *A Midsummer Night's Dream*, adaptation, comic book, clip consciousness, fragmentation, visual image, allusion, quote.

Information about the author: Maria R. Nenarokova, DSc in Philology, Leading Research Fellow, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, Povarskaya St., 25A, bld. 1, 121069 Moscow, Russia; Professor, Peoples' Friendship University of Russia, Miklukho-Maklaya St., 6, 117198 Moscow, Russia.

OCRID ID: https://orcid.org/0000-0002-5798-9468

E-mail: maria.nenarokova@yandex.ru

For citation: Nenarokova, M.R. "Shakespeare's Dramaturgy in Comics, Graphic Novels, Textbooks: *Hamlet*, *Macbeth*, *A Midsummer Night's Dream*." *Anglijskaja klassicheskaja literatura v mirovoj kul'ture: recepcii, transformacii, interpretacii* [*English classical literature in world culture: receptions, transformations, interpretations*], ex. ed. Maria R. Nenarokova. Moscow, IWL RAS Publ., 2024, pp. 43–76. (In Russian) https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-43-76

В современном англоязычном мире драматургия Шекспира по востребованности занимает второе место после Библии Короля Иакова [23, p. 2], то есть даже человек XXI в. признает, что «культурная ценность [шекспировского наследия] чрезвычайно высока» [20, p. 95], причем именно постоянство высокой оценки творчества Шекспира делает его произведения «золотым стандартом» культуры [20, p. 95]. По наблюдениям исследователей, вся современная англоязычная культура, в том числе и массовая, пронизана аллюзиями на произведения великого английского драматурга: «Отрывки его самых известных произведений — чаще всего «Ромео и Джульетта» или «Гамлет» — появляются в рок-песнях, телевизионных рекламных роликах и печатной рекламе» [20, p. 94]. Однако словесная оболочка шекспировских пьес настолько устарела, что даже носителям английского языка трудно читать его пьесы без «комментариев, пояснений, переводов, объем коих на странице может существенно превышать собственно шекспировский текст» [7, с. 81].

Одним из способов приблизить Шекспира к современному читателю является издание его пьес в виде комиксов. Комиксы на основе шекспировских произведений часто издаются в составе серий. Так, и в США, и в Великобритании знаменитая трагедия «Гамлет» вышла в одноименных сериях *Classics Illustrated* («Иллюстрированная классика»). Американская версия «Гамлета», изданная в 1990 г., была создана двумя очень известными авторами комиксов Стивеном Грантом и Томом Мандрейком. Грант выпустил серию комиксов о Человеке-Пауке [27], а Мандрейк прославился историями Бэтмена [28]. Над британской версией 2018 г. работала целая команда авторов, постоянно сотрудничающих с издательством *Classic Comic Books*. Адаптацию текста сделал Сэмьюэл Виллински. Не раз издавалась в виде комиксов комедия «Сон в летнюю ночь». Так, с разрывом в год был издан комикс Нела Йомтова [25], американского детского писателя (2012 г.), и серия из трех комиксов, текст которой написал Джон Ф. Макдональд (2011 г.). Писательский путь Макдональда подготовил его к созданию произведений, которые ориентированы на современную аудиторию. Макдональд начинал как автор пьес, затем писал сценарии телевизионных постановок, романы, документальные произведения. Венцом его карьеры стали «адаптации пьес Уильяма Шекспира в формате графических романов, неоднократно завоевывавших литературные премии» [24]. В 2020 г. увидел свет графический роман «Макбет», пересказанный современным английским писателем Расселлом Пантером, написавшим и проиллюстрировавшим около ста детских книг [26]. Отдельную группу комиксов составляют учебники для развития навыков чтения, в основу которых положены пьесы Шекспира. Для написания таких учебников берутся наиболее известные, культурно значимые пьесы, например, «Гамлет» (серия *Dominoes* («Домино»)) или «Сон в летнюю ночь», «Ромео и Джульетта», «Макбет» (серия *Illustrated Reader* («Иллюстрированная книга для чтения»)), читая которые, ребенок не только начинает свое знакомство с мировой классикой, но и формирует свою национальную идентичность. Основателями серий являются опытные преподаватели английского языка Билл Боулер и Сью Парминтер [19] и детская писательница Вирджиния Эванс [29].

Наше время характеризуется возникновением и распространением культуры, которая называется «клиповой», или

«мозаичной». Особенность ее состоит в том, что она «ориентирована на восприятие зрительных и звуковых образов» [4, с. 291], при этом человек живет в окружении «компьютерных гаджетов, где стираются границы между реальным и виртуальным миром», а экраны этих гаджетов физически подают информацию на экранах определенного, небольшого размера [3, с. 789], в виде «череды эмоционально насыщенных образов» [3, с. 789–790]. По наблюдению исследователей, «видеоклипы, большое количество оффлайн- и онлайн-рекламы, массмедиа, социальные сети и мессенджеры как раз и формируют клиповое мышление» [3, с. 790]. Этой культуре соответствует особый тип сознания, который называется «клиповым» [2, с. 395]. Его характеристиками являются «фрагментарность», меньшая роль логики в осмыслении информации [4, с. 289], неумение складывать информацию в логическую цепочку, отсутствие единой картины мира [12, с. 61]. Поэтому в сознании обладателя клипового мышления запечатлевается не некое целостное представление о жизни и окружающем мире, а «череда практически не связанных между собой событий» [12, с. 63].

Особенности мышления современного человека определяют и создаваемую им культуру, отражаются в текстах, автором которых он является и которые легки для его восприятия. В эпоху клипового мышления большое распространение получил комикс, который называют «рисованной сюжетной историей» [1, с. 4], «рисованным рассказом» [1, с. 5], рисованным романом [1, с. 6], то есть повествованием в картинках, в котором соединены последовательность картинок-кадров и текст — реплики героев, их внутренняя речь, авторские ремарки.

Комикс рассказывает нам историю не только при помощи словесных средств, но также и при помощи зрительных образов, причем в определенном смысле он напоминает обычную книгу: непрерывное действие разбивается на короткие, как бы застывшие, отрезки, и каждый отрезок занимает свое место в повествовании: «вербальные и непосредственно связанные с ними в семантическом отношении иконические элементы располагаются в одном визуальном поле, образуя горизонтальные видеоряды» [6, с. 110]. Как отмечает известный советский и российский искусствовед, специалист по искусству книги, Ю.А. Герчук, «изображения в книге редко бывают единичными. Большей частью они образуют целую цепочку, имеющую определенную последовательность и, следовательно, внутреннюю

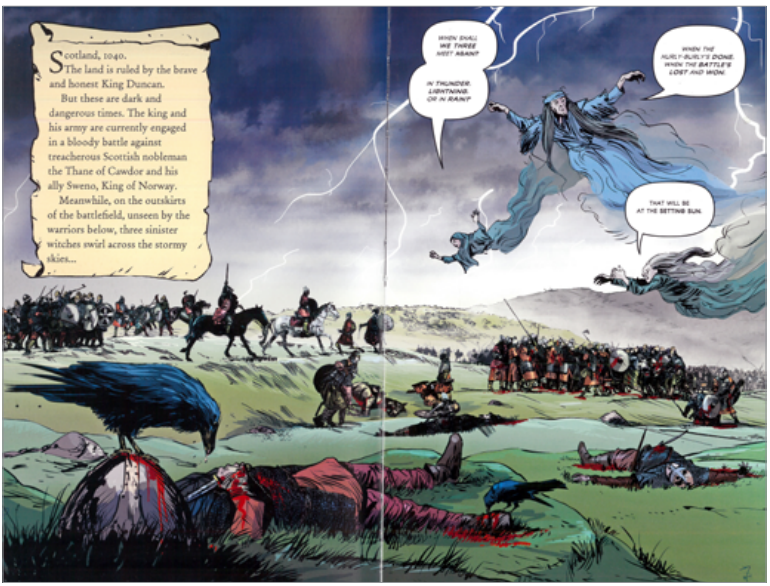
связь не только с текстом, но и между собой. Такого рода «изобразительный ряд» книги и составляет в ней вторую, наряду с текстом, информационную систему, вторую форму воплощения и развертывания ее основного содержания» [5, с. 132]. Иными словами, «цепочки» иллюстраций, которые мы видим в книге, укладываются «в четкую однолинейную последовательность — логический или временной ряд» [5, с. 134]. Таким же образом организовано и пространство комикса («комикс движется вперед во времени через пространство страницы» [21, p. 452]) с той разницей, что вербальная и невербальная информация активно взаимодействуют друг с другом и визуальный ряд часто выходит на первый план.

В основу комиксов обычно положены некие сюжетные истории — как созданные писателями в сотрудничестве с художниками, так и адаптации классических произведений. Жанр комиксов удобен для изложения «жизненных историй» [22, p. 109], поскольку комиксы в буквальном смысле слова способны «воссоздавать присутствие прошлого, разрушая пространственные и временные условности» [22, p. 109].

Комикс привлекает обладателей клипового мышления фрагментарностью подачи материала, которая является его отличительной чертой. Современный человек, как ребенок, так и взрослый, привык получать знания небольшими порциями. В исследованиях, посвященных клиповому сознанию, нередко упоминается сидение перед телевизором: человек переключает каналы и «создает новый образ <мира>, состоящий из клочков информации» [10, с. 68]. Причем «человек может «выйти» из потока информации без ощущения незаконченности, а затем снова «влиться» в поток и, по сути, ничего не потерять» [8, с. 98]. Информация поступает короткими отрезками, заключенная в рамки телевизионного экрана, экрана компьютера или смартфона. По наблюдениям исследователей, «клочок» информации может появляться в виде, например, «SMS-сообщения — 70 символов на кириллице, 160 на латинице; <...> пост в Интернете — идеальная длина составляет 1600 слов или 7 мин. на чтение» [9, с. 263], «дети воспринимают всю информацию 10-секундными визуальными нарративами» [16, с. 81].

Если обратиться к комиксам, графическим романам и учебникам, которые являются адаптациями шекспировских пьес (в нашем случае это «Сон в летнюю ночь» (*Midsummer Night's Dream*), «Гамлет» (*Hamlet*), «Макбет» (*Macbeth*)), то окажется, что

размер «клочков» информации в исследуемых нами изданиях примерно одинаков: самая большая порция информации занимает разворот книги, или две страницы (32 × 25 см), что равно размеру экрана среднего компьютера. Примером такого размещения информации может послужить разворот страниц графического романа «Макбет» (ил. 1) [43, p. 6–7]. Несмотря

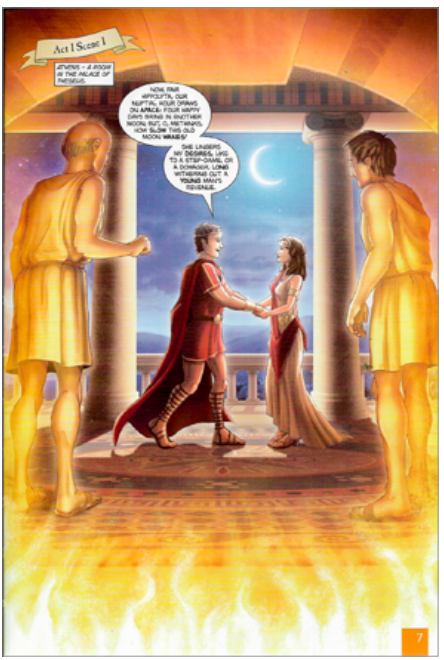


Ил. 1. *Шекспир У.* Графический роман «Макбет». С. 6–7 / *Shakespeare W.* Macbeth. Graphic Novel. P. 6–7. Retold by Russell Punter. London: Usborne, 2020. 105 p.

на то, что изображение занимает целый разворот, оно имеет два композиционных центра, между которыми распределяется внимание читателя, и, таким образом, информация, объединенная общей темой, считывается с двух страниц. Эти два центра располагаются по диагонали, идущей от левого нижнего угла иллюстрации к правому верхнему. В левом нижнем углу читатель/зритель на первом плане видит большого черного ворона, «птицу битвы» английского фольклора, сидящего на окровавленном щите, частично закрывающем фигуру павшего воина. Переведя взгляд по диагонали в правый верхний угол, читатель/зритель видит фигуры трех ведьм, облаченных в синевато-серые одежды цвета грозового неба, парящие над

полем битвы. В так называемых «филактерах», или «словесных пузырях» (*speech bubbles, speech balloons*) помещены реплики ведьм, практически без изменений взятые из трагедии. Только рассмотрев два этих фрагмента иллюстрации, читатель/зритель переключает внимание на ее второй план, изображающий поле битвы и два войска, идущие навстречу друг другу по зеленому полю под грозовым небом, которое пересекают молнии. Выделяясь среди прочих иллюстраций своим размером, эта иллюстрация определяет тон всего повествования.

Однако чаще всего встречаем в комиксах «клочок» информации, занимающий одну страницу размером 17 × 24,5 см [34, p. 32; 35] или 16 × 24 см [39, p. 8], что равно размеру экрана планшета или небольшого компьютера. Такова, например, страница 7 графического романа «Сон в летнюю ночь», созданного Дж. Макдональдом по знаменитой комедии Шекспира (ил. 2). Изображение можно назвать двухчастным: рама представляет



Ил. 2. *Шекспир У.* Графический роман «Сон в летнюю ночь». с. 7 / *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by John McDonald. Original text Version. P. 7. Litchborough (UK): Classical Comics Ltd, 2011. 144 p.

собой пространство дворцового зала, освещенное золотистым светом огня, который разожжен в камине. На полу играют отблески пламени, даже фигуры придворных и те изображены в желто-коричневой гамме. Зал заканчивается балконом с двумя высокими колоннами, играющими роль внутренней границы рамы. С балкона открывается вид в более естественной, сине-голубой гамме: действие комедии начинается вечером, на небе виден узкий серп месяца, о котором в своей речи упоминает Ипполита, царица амазонок и счастливая невеста герцога Тезея: «И полумесяц — лук из серебра, Натянутый на небе»[2] [32]. На фоне вечернего неба на балконе стоят Тезей и Ипполита, держась за руки. Слова Тезея, заключенные в «словесные пузыри», являются точной цитатой из шекспировской комедии. Как и в оригинале, речь Тезея начинает повествование.

Самая маленькая порция не превышает 6 × 7 см, то есть соответствует половине экрана смартфона. Чаще всего такая порция информации соответствует одному конкретному моменту какого-то эпизода. Так, в версии «Сна в летнюю ночь», созданной Н. Йомтовом, среди кадров, на которые раскладывается эпизод в лесу, когда и Лисандр, и Деметрий объясняются в любви Елене [36, p. 44–45], есть кадр именно такого размера. Читатель/зритель видит лишь один момент общения между героями:

> **Деметрий**: О прекрасная Елена, ты богиня, совершенная и изумительная!
> **Елена**: Ч-что?[3] [36, p. 45].

В комиксе-учебнике «Сон в летнюю ночь», входящем в серию книг «Иллюстрированная книга для чтения» (*Illustrated Reader*), с помощью которых можно развивать навыки чтения и понимания текста (авторство Вирджинии Эванс и Стива Картера), «клочок» информации может быть еще меньше (8 × 4 см), при этом внимание читателя сразу привлекают «словесные пузыри», частично закрывающие изображение и даже мешающие разглядеть его. Почти треть шестого кадра главы, называющейся «Ошибка Пака» (*Puck's Mistake*) [37, p. 14], составляют два «словесных пузыря»: 1) слова автора: «Пак капает

[2] <...> a silver bow / New-bent in heaven [38].

[3] Oh, fair Helena — you are a goddess, perfect and divine! — W-what? [38].

зелье в глаза Лисандра»[4] и 2) слова Пака: «Кто бы она ни была, влюбись в первую девушку, которую увидишь...»[5]. Если лицо спящего Лисандра видно отчетливо, то фигуру Пака, которого художник Нейтан изобразил как человека зеленого цвета в зеленой же одежде, разглядеть не так легко — его изображение частью закрыто «словесными пузырями», частью сливается с лесной растительностью. Можно сделать вывод, что «клочок» информации меньшего размера, чем 6 × 7 см, воспринимается не так легко и естественно, он не соотносится с размерами экранов современных гаджетов.

Если мы посмотрим на страницу комикса, состоящую из нескольких кадров, то обнаружим, что каждый кадр «заключает в себе все необходимое для полного восприятия произошедшего в данный момент» [11, с. 207]. Проиллюстрировать эту мысль можно при помощи сцены расставания Гермии и Елены, когда доверчивая Гермия рассказывает подруге о своем плане побега с Лисандром. Этот эпизод можно назвать ключевым, по сути своей он является завязкой сюжета. Именно с этого эпизода начинаются приключения четырех влюбленных в волшебном лесу.

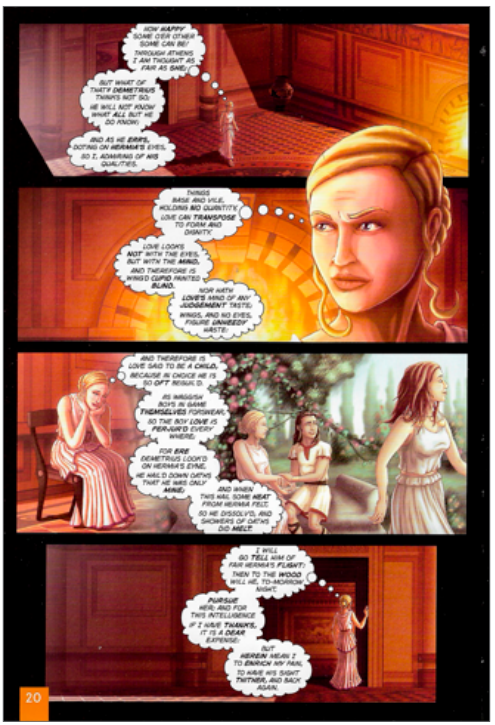
Так, например, в комиксе Нела Йомтова, в кадре, изображающем расставание Гермии и Елены [36, p. 17], после того как Гермия поделилась с подругой планом побега, на первом плане изображены Лисандр и Гермия. Они уходят, держась за руки, вперед, по направлению к читателю/зрителю, при этом они обернулись к Елене и машут ей на прощанье. Елена же стоит в отдалении, на дворцовой лестнице, также делает прощальный жест рукой, но читатель видит ее мысли, помещенные в «словесные пузыри»: *I will tell Demetrius of Hermia's plan to leave* — «Я расскажу Деметрию о плане побега Гермии» и *That will earn me his love!* — «Этим я заслужу его любовь!» [36, p. 17]. Разглядывая этот фрагмент комикса, отделенный от других кадров отчетливо видной рамкой, читатель/зритель получает информацию в виде невербальных средств (дворцовая лестница и сад сообщают о месте действия, расположение персонажей в кадре и их жесты открывают их намерения) и вербальных средств, внутренней речи Елены, которая не только дополняет информацию, обеспеченную визуальным

[4] Puck puts the potion on Lysander's eyes [38].

[5] Whoever she may be, fall in love with the first girl that you see... [38].

рядом, но и позволяет предположить, как будет развиваться действие.

Интересно сравнить единственный кадр, сообщающий о расставании героев, из комикса Нела Йомтова с тем, как эта сцена изображена в комиксе Джона Макдональда, использовавшего неадаптированный шекспировский текст. Жанр графического романа, в котором работал Дж. Макдональд, предполагает наибольшую степень подробности воспроизведения текста и большое количество кадров, на которых текст сочетается с соответствующими ему изображениями. Вместо одного кадра Макдональд последовательно разложил описываемую ситуацию на пять кадров, причем первый кадр по содержанию и даже композиции напоминает уже проанализированный кадр из комикса Йомтова: Лисандр и Гермия уходят вперед, по направлению к читателю/зрителю, оборачиваясь



Ил. 3. *Шекспир У.* Графический роман «Сон в летнюю ночь». С. 20 / *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by John McDonald. Original text Version. P. 20. Litchborough (UK): Classical Comics Ltd, 2011. 144 p.

к Елене и прощаясь с ней [34, p. 19]. Следующая страница состоит из четырех кадров (ил. 3) [34, p. 20], даже по размеру соответствующих экрану смартфона (16 × 7 см), размещенному горизонтально. В таком положении на смартфоне удобно играть в компьютерные игры или смотреть фильмы. Развитие действия, последовательно запечатленное на кадрах, и вправду напоминает фильм, взгляд читателя/зрителя движется по странице сверху вниз, как если бы он читал книгу, при этом сверху вниз расположена и цепочка «словесных пузырей», содержащая монолог Елены, который начинается словами: *How happy some o'er other some can be! — «Несколько одни могут быть более счастливы, чем другие»* [34, p. 20] На первом, самом верхнем, кадре перед нами зал дворца, куда Елена возвратилась, попрощавшись с подругой. Мы видим маленькую фигурку девушки, одиноко идущей через огромный пустой зал. Второй кадр, напротив, показывает лицо Елены крупным планом, и мы видим, что она огорчена и задумчива. Третий кадр делится цепочкой «словесных пузырей» на две части: слева мы видим Елену, вспоминающую встречу Деметрия и Гермии, читаем ее воспоминания в «словесных пузырях» и одновременно в правой части кадра видим саму эту встречу. Наконец, на четвертом, последнем, кадре мы видим Елену, уходящую на поиски Деметрия. Каждый кадр предоставляет читателю/зрителю свой «клочок», освоив который, зритель может двигаться дальше. Четыре кадра объединяются одной темой с точки зрения содержания и одной страницей с точки зрения объема информации.

Вирджиния Эванс, автор книг для развития навыков чтения, также не оставила без внимания этот эпизод. Каждая ее книга представляет собой изложение упрощенного сюжета того или иного произведения, например, трагедий и комедий Шекспира, оформленное как комикс. В нашем случае это «Сон в летнюю ночь». Все повествование разделено на главы, а каждая глава в свою очередь состоит из пронумерованных кадров. Кадры 10 и 11 рассказывают о расставании подруг. Действие происходит в парке, переходящем в лес. В кадре 10 герои смотрят друг на друга, и Гермия говорит: «Елена... Лисандр и я собираемся убежать и пожениться! Пожалуйста, не говори никому»[6] [37, p. 9]. В 11-м кадре Елена смотрит вслед

[6] Helena... Lysander and I are going to run away and get married! Please don't tell anyone [38].

своим друзьям, удаляющимся по направлению к лесу, и думает: «Я расскажу Деметрию об их плане. Может быть, тогда он забудет о Гермии и полюбит меня»[7] [37, p. 9]. По сравнению с книгами Йомтова и Макдональда кадры более статичны, внимание читателя в первую очередь привлекают тексты, пусть и небольшие по объему, поскольку цель автора серии состоит в том, чтобы сконцентрировать внимание учеников (маленьких или взрослых) на тексте, пусть и состоящем из коротких отрывков.

Шекспировский «Гамлет» известен своими монологами, например, знаменитым «Быть или не быть...» или менее известным монологом Гертруды, рассказывающей о гибели Офелии. Перед авторами обоих исследуемых комиксов стояла сложная задача: как создать визуальный ряд, который должен сопровождать монологи героев, которыми так известна эта трагедия. В британской версии комикса авторы пошли по тому же пути, что и Макдональд в романе по «Сну в летнюю ночь»: рассказ королевы Гертруды о гибели Офелии [39, p. 35] превратился в серию из шести кадров, причем каждый имеет свой размер и форму, сообщающие добавочные смыслы как шекспировскому тексту, так и изображениям. Так, самое начало монолога Гертруды помещено в белый прямоугольник, не вызывающий никаких дополнительных эмоций: *There is a willow grows aslant a brook, / That shows his hoar leaves in the glassy stream...* — *«Склонясь над ручьем, растет ива, / Которая свои седые листья отражает в воде...»* [39, p. 35]. Этот прямоугольник соответствует кадру, заключенному в круг — символ совершенства, безмятежности, равновесия. Читатель/зритель видит мирный пейзаж, дышащий покоем: медленно текущая река, над ней склонилась старая ива, на заднем плане замок. Напротив, кадры, в которых описывается, как Офелия упала в воду, соединяет изогнутая линия, напоминающая то ли о ненадежности ветви, на которую встала девушка, то ли о траектории ее падения в воду. Изогнутость линии усиливает чувство беспокойства, опасения, даже тревоги [39, p. 35]. Шесть отдельных кадров, которые, как и текст в книге, нужно читать слева направо и сверху вниз, обращены к интеллектуальному восприятию информации, они заставляют читателя/зрителя сосредоточиться на каждом

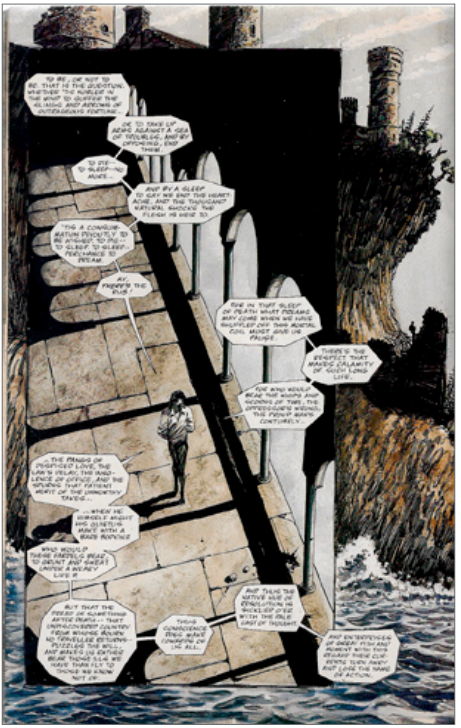
[7] I'll tell Demetrius about their plan. Maybe then he'll forget about Hermia and fall in love with me [38].

фрагменте текста, составляющего монолог, тем самым задействуя скорее ум, чем чувство.

Этот же монолог в комиксе Гранта и Мандрейка [40, p. 35] визуально решен в другом ключе. Кадр, содержащий монолог Гертруды, занимает центральную часть страницы, изображение в кадре гораздо крупнее, чем в кадрах сверху и снизу, оно сразу обращает на себя внимание читателя/зрителя. В верхней части кадра мы видим лицо королевы и, рассматривая кадр, постоянно встречаемся взглядом с ее печальными глазами. В нижней части кадра помещено изображение утонувшей Офелии, окруженное «словесными пузырями».

Интересна и трактовка знаменитого монолога Гамлета «Быть или не быть?..». В британском комиксе «Гамлет», созданном коллективом авторов, монолог главного героя в «словесном пузыре» занимает четверть пространства кадра, который равен странице [39, p. 13]. Остальные три четверти кадра изображают дворцовый интерьер. Фигура Гамлета, облаченного в темный костюм, находится чуть дальше композиционного центра кадра и практически сразу приковывает внимание читателя/зрителя. «Словесный пузырь» с монологом находится прямо над головой героя, но, чтобы прочесть его, нужно отвлечься от рассматривания картинки и перевести взгляд к верхней границе кадра. Текст набран очень плотно, чтение требует сосредоточенности. Если вернуться к изображению, то обнаруживаем, что кроме Гамлета в зале дворца находится и Офелия (в левой части кадра). Расположение фигур главных героев практически в центре картинки отвлекает читателя/зрителя от глубокого философского содержания монолога и побуждает его сосредоточиться на любовной линии трагедии, на отношениях Гамлета и Офелии, которые в шекспировской трагедии не выходят на первый план.

Совершенно иначе оформлен монолог Гамлета в американском комиксе (ил. 4) [40, p. 20]. Как и в британской версии, этому эпизоду отведена страница, однако композиция ее оказывается гораздо более сложной: один кадр — меньшего размера — наложен на второй, который играет роль своеобразной рамы. Кадр-рама изображает скалистый берег. В верхней части кадра читатель/зритель видит башни сурового замка, в нижней — морские волны, бьющиеся о прибрежные камни. От берега вверх к замку идет дорога, на ней на фоне неба видна маленькая черная фигурка. Второй кадр, наложенный поверх



Ил. 4. *Шекспир У.* Графический роман «Гамлет». С. 22 / *Shakespeare W.* Hamlet. Adapted by Stephen Grant & Tom Mandrake. P. 22. New York: The Berkley Publishing Group and First Publishing, 1990. 46 p.

первого, напоминает картину, вставленную в раму. Читатель/зритель смотрит сверху на огромную галерею, в высокие окна которой видно небо. В центре кадра находится Гамлет, по его позе понятно, что он движется, идет по направлению к нижнему краю изображения. Кадр монохромен, выдержан в серо-коричневой гамме. Ничто не отвлекает читателя/зрителя от текста монолога, более того, сам текст расположен в «словесных пузырях» таким образом, чтобы максимально облегчить его восприятие. Монолог Гамлета разделен на три части, соответствующие стадиям поиска ответа на вопрос «Быть или не быть?..», причем в каждой части достаточно «словесных пузырей», чтобы каждый логически законченный фрагмент монолога воспринимался как отдельно сформулированная мысль. Так, например, самая короткая стадия осмысления пробле-

мы — ответ на вопрос, что лучше, «Умереть, уснуть. — Уснуть! / И видеть сны, быть может? Вот в чем трудность»[8] [30], состоит из трех «словесных пузырей»: «Какие сны приснятся в смертном сне, / Когда мы сбросим этот бренный шум»[9] — «Вот что сбивает нас; вот где причина / Того, что бедствия так долговечны»[10] — «Кто снес бы плети и глумленье века, / Гнет сильного, насмешку гордеца, / Боль презренной любви, судей медливость, / Заносчивость властей и оскорбленья...»[11] [30]. В подобном оформлении шекспировские строки воспринимаются как афоризмы, философские максимы, которые и самому читателю/зрителю проще осмыслить и запомнить. Как видим, в комиксе Гранта и Мандрейка сделан акцент на сохранении философского характера и монолога, и всей трагедии.

Несмотря на то, что комиксы и графические романы часто воспринимаются как массовая литература, рассчитанная на невзыскательные вкусы, подобные произведения могут нести в себе «уникальный культурный багаж» [21, p. 452]. Так, уже упомянутый кадр-рама из комикса «Гамлет» Гранта и Мандрейка может послужить аллюзией на эпизод из одноименного фильма «Гамлет», поставленного Г. Козинцевым в 1964 г. (ил. 5) В фильме Гамлет, которого сыграл И. Смоктуновский, произнеся свой монолог, медленно поднимается по крутой лестнице с каменистого берега к замку на высокой скале. В кадре фильма от зрителя медленно удаляется черная фигура, как бы неся груз раздумий на плечах. Фильм Г. Козинцева, получивший за 1964–1966 гг. несколько международных премий, в 1966 г. был номинирован на престижную американскую премию «Золотой глобус», то есть был хорошо известен в США и, видимо, широко обсуждался в прессе, поэтому такая отсылка к козинцевскому «Гамлету» не кажется удивительной.

Еще одна сцена из «Гамлета» является аллюзией на картину, ставшую неотъемлемой частью наследия англоязычной культуры. И в американской, и в британской версии «Гамлета» находим отсылки к знаменитой картине английского худож-

[8] To die, to sleep; / To sleep: perchance to dream: ay, there's the rub [42].

[9] For in that sleep of death what dreams may come / When we have shuffled off this mortal coil / Must give us pause [42].

[10] There's the respect / That makes calamity of so long life [42].

[11] For who would bear the whips and scorns of time, / The oppressor's wrong, the proud man's contumely, / The pangs of despised love [42].

Ил. 5. Кадр из фильма «Гамлет» (1964, реж. Г. Козинцев).
Сайт: YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=iQ-CJO0JIU8
(дата обращения: 08.09.2024)

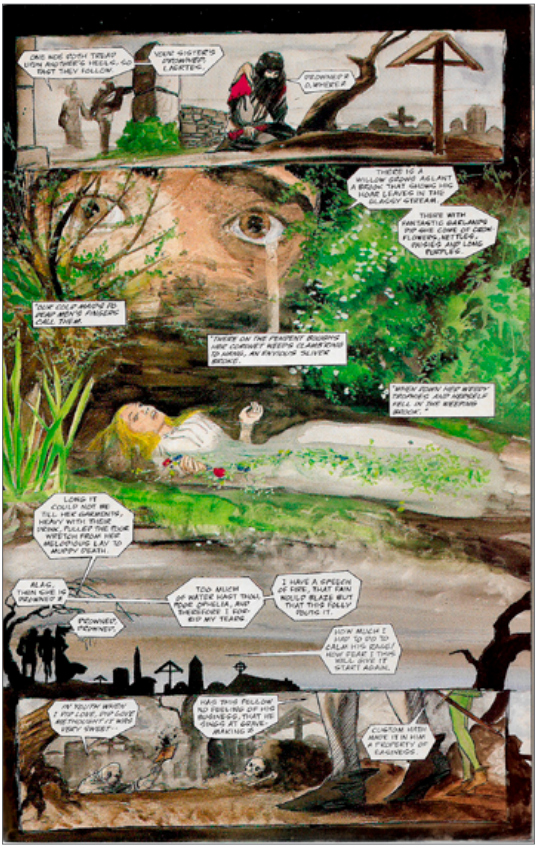
ника-прерафаэлита Джона Эверетта Милле «Смерть Офелии» (ил. 6). В комиксе Гранта и Мандрейка сходство с картиной Милле прослеживается более отчетливо, хотя изображение тонущей девушки окружено «словесными пузырями», в которых помещается текст монолога, но здесь визуальный ряд, несущий добавочную эмоциональную нагрузку, явно выходит на первый план (ил. 7) [40, p. 35]. Тем не менее, и в британском комиксе один из кадров с подписью: «Ее одежды, / Раскинувшись, несли ее, как нимфу; / Она меж тем обрывки песен пела»[12] [39, p. 35; 30] отсылает зрителя/читателя к этой же картине.

При том что информация, получаемая современным человеком, состоит из «клочков», эти блоки на определенную тему, по наблюдению исследователей, соединены по принципу монтажа «из фрагментов, кусочков или краткой информации (вербальной или визуальной)» [17, с. 255]. Что касается комикса, то довольно часто подчеркивается его близость кинематографу, а монтаж является одним из способов соединить фрагменты отснятого материала так, чтобы передать мысль автора. Для

[12] Her clothes spread wide; / And, mermaid-like, awhile they bore her up: / Which time she chanted snatches of old tunes [42].

Ил. 6. Джон Эверетт Милле. Смерть Офелии. (1851–1852) / Сайт: Wikipedia. URL: https://www.google.ru/search?q=%D0%B4%D0%B6%D0%BE%D0%BD+%D1%8D%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%82%D1%82+%D0%BC%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D0%B5+%D0%BE%D1%84%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D1%8F&newwindow=1&sca_esv=d8162cf97d98a7d0&sca_upv=1&udm=2&biw=768&bih=451&ei=3IbdZuy5F6a0wPAP0P626QY&oq=%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD+%D0%AD%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%82%D1%82+%D0%9C%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D0%B5+&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiI9CU0LbQvtC9INCt0LLQtdGA0LXRgtGCINCc0LjQu9C70LUgKgIIATIFEAAYgAQyBRAAGIAEMgUQABiABDIFEAAYgAQyBBAAGB4yBhAAGAUYHjIHEAAYgAQYGDIHEAAYgAQYGDIHEAAYgAQYGDIHEAAYgAQYGEjEGVC3DVi3DXABeACQAQCYASmgASmqAQExuAEByAEA-AEB-AECmAIBoAItqAIAmAMCkgcBMaAH0gc&sclient=gws-wiz-serp (дата обращения: 08.09.2024).

этого используется «смена ракурса, масштаба или типа пространства», прием, который использует художник, «часто играет роль мощного смыслового акцента» [11, с. 206]. «Иногда художник дает крупный план, “выхватывая” <какую-то деталь>, когда хочет сделать на сказанном им особенный акцент, как это происходит» [15, с. 226]. Переключение внимания с одной детали на другую, с одного ракурса на другой подобно быстрой смене тем, характерной для клипового мышления. Примером такой подачи информации может послужить страница из «Гамлета», адаптированного Грантом и Мандрейком [40,



Ил. 7. *Шекспир У.* Графический роман «Гамлет». С. 35 / *Shakespeare W.* Hamlet. Adapted by Stephen Grant & Tom Mandrake. P. 35. New York: The Berkley Publishing Group and First Publishing, 1990. 46 p.

p. 30]. Пять кадров этой страницы последовательно передают разговор Гамлета и Гертруды, когда принц приходит к матери, стараясь выведать, насколько она причастна к гибели отца, и попытаться воззвать к ее совести. Кадр в левом верхнем углу изображает Гамлета, склонившегося над трупом Полония, но читатель/зритель находится не рядом с героем или Полонием, а наблюдает эту картину сверху. Крупным планом показано лицо мертвого Полония и рука Гамлета, отодвигающая занавес, фигура Гамлета находится в удалении, на расстоянии вытянутой руки. А самый верхний кадр справа, граничащий с верх-

ней частью только что описанной левой картинки, включает в себя два изображения, разделенных окровавленной шпагой: художник нарисовал руку Гамлета с указательным пальцем, направленным в сторону матери, и саму Гертруду с потрясенным выражением лица. Когда же Гамлет говорит об убийстве отца, мы видим крупным планом его глаз, в зрачке которого отражается череп, символ смерти, и рядом часть лица королевы с прикрытым глазом, из которого катятся слезы. По всей странице располагаются «словесные пузыри», содержащие цитаты из неадаптированного текста шекспировской трагедии, но и на этой странице текст становится вспомогательным.

Еще одним примером подачи информации, напоминающим о кино, может послужить диалог Герцога Тезея и его невесты, прекрасной Ипполиты. Страница поделена на три равные части: «статичные крупные планы» [1, с. 7] сочетаются «с динамикой остальных кадров» [1, с. 7], при этом действие показывается с разных точек, или позиций, наблюдателя. Обмен репликами требует переключения внимания читателя/зрителя не говорящего, поэтому позиция наблюдателя все время меняется: в верхнем кадре читатель/зритель находится за плечом Тезея и смотрит на радостную Ипполиту, которая говорит:

> Четыре дня в ночах потонут быстро;
> Четыре ночи в снах так быстро канут...
> И полумесяц — лук из серебра,
> Натянутый на небе, — озарит
> Ночь нашей свадьбы![13] [32]

Филострат, придворный герцога Тезея, находится в глубине дворцового зала, он обращен лицом к наблюдателю и герцогу.

Во втором кадре читатель/зритель охватывает взглядом группу персонажей: Ипполита и Тезей стоят рядом, перед ними склонился в поклоне Филострат. Обращаясь к придворному, герцог произносит:

> Филострат, ступай!
> Расшевели всю молодежь в Афинах

[13] Four days will quickly steep themselves in night; / Four nights will quickly dream away the time; / And then the moon, like to a silver bow / New-bent in heaven, shall behold the night / Of our solemnities [38].

И резвый дух веселья пробуди.
Печаль для похорон пусть остается:
Нам на пиру не нужно бледной гостьи[14][32].

В оригинале комедии после слов герцога видим ремарку «Филострат уходит»[15]. Она была реализована в третьем, нижнем, кадре: на первом плане изображены главные герои, читатель/зритель видит их достаточно близко и в профиль. Герцог обращается к своей невесте:

Тебя мечом я добыл, Ипполита,
Угрозами любви твоей добился,
Но свадьбу я в ином ключе сыграю:
Торжественно, и весело, и пышно![16] [32]

На дальнем плане наблюдатель видит уходящего Филострата и его помощников. Соединение кадров по принципу монтажа приводит к тому, что короткие, как бы застывшие, отрезки соединяются в непрерывное действие, и каждый отрезок занимает свое место в повествовании: «Плотное заполнение страницы кадрами позволяет как можно полнее и точнее передать содержание» [18, с. 188].

Столь же яркой чертой клипового сознания является «зрительно-слуховое <восприятие информации>, оперирующее прежде всего образами. Причем, оценка этих образов происходит <...> с помощью эмоционально-чувственного восприятия» [14, с. 112]; на первый план выходит эмоциональное восприятие, а не осмысление информации. И здесь комикс оказывается весьма привлекательным текстом для носителей клипового сознания, поскольку он является гармоничным соединением образа, слова и даже звуков, причем «текст и изображение находятся в постоянном взаимодействии и бессмысленны друг без друга» [16, с. 81]. В комиксах,

[14] Stir up the Athenian youth to merriments. / Awake the pert and nimble spirit of mirth. / Turn melancholy forth to funerals; / The pale companion is not for our pomp [38].

[15] Philostrate exits [38].

[16] Hippolyta, I wooed thee with my sword / And won thy love doing thee injuries, / But I will wed thee in another key, / With pomp, with triumph, and with reveling [38].

адаптирующих трагедию «Гамлет», и 1990, и 2018 г. нет графического изображения звуковых эффектов. Единственным намеком на то, что в трагедии текст может восприниматься в сочетании со звуком, является оформление песни Офелии [39, p. 28], текст которой обрамлен нотными знаками. «Гамлет», имеющий заслуженную репутацию философского произведения, не может сопровождаться звукоподражаниями, которые способны вызвать неуместный для жанра трагедии смех. Комиксы по «Сну в летнюю ночь», напротив, полны звуков. Средствами, помогающими читателю/зрителю, не только прочесть и рассмотреть, но и услышать, что делают герои, становятся «графические изображения звуковых эффектов» [15, с. 221], «шрифт, размер, цвет текста» [16, с. 82]. Так, мы слышим, как Пак выдавливает сок волшебного цветка в глаза спящему афинянину: *Drip! Drip! Drip!* [36, p. 43] — «Кап! Кап! Кап!», *Squee* [34, p. 44] — «звук, соответствующий тонкому писку»; как засыпают различные персонажи — и люди, и феи, поскольку символом отхода ко сну, сонного дыхания становится звук *zzzzzz* [36, p. 41; 34, p. 69]. Особенно богата звуками адаптация Макдональда, причем он использует и форму букв, и их различный размер, и цвет, чтобы передать крик испуганной Елены, упавшей в темноте [34, p. 49], шипение змеи, приснившейся Гермии [34, p. 52], радостный вопль Пака [34, p. 70].

Интересным примером использования звуков может послужить графический роман «Макбет», пересказанный Р. Пантером и проиллюстрированный М. Лонго, В. Форлини и Р. Денти. Поскольку по жанру «Макбет» является трагедией, как и в случае с «Гамлетом», звуков в романе немного. В основном они сопровождают военные сцены, как, например, последний бой между Макбетом и Макдафом: *Clang! Clash! Crash!* [43, p. 95] — «Лязг! Бряк! Грох!». Однако в романе есть и необычный звук. По сюжету, когда Макбет коварно убивает доброго короля Дункана, потрясены основы мироздания. Леннокс говорит:

> Ночь бурная была. Там, где мы спали,
> Свалило трубы. Говорят, рыданья
> Звучали в воздухе, стенанья смерти
> И голоса, пророчившие грозно
> Жестокие усобицы, и смуты,
> И лихолетье. Сумрачная птица

Всю ночь вопила. Говорят, земля
Тряслась в ознобе[17] [31].

Текст «Макбета», как указывается на титульном листе, был пересказан. Единственным звуком, который из этого описания удалось сохранить в графическом романе, оказался крик «сумрачной», то есть ночной, птицы, совы: *SHRIEEEK!* (ил. 8) [43, p. 36]. В восприятии русского человека сова ухает, но на самом деле совы издают разные звуки, в том числе и высокие, резкие крики, напоминающие визг. Этот-то звук и может передаваться словом *shriek* — «пронзительно кричать, визжать, издавать дикие резкие крики». И изображение «сумрачной птицы», совы, не вполне обычно: распростертые крылья птицы выходят за рамку кадра, изображение зловещей птицы объединяет собой три иллюстрации к рассказу леди Макбет о задуманном и совершающемся преступлении, а ее крик выступает в роли голоса совести «Крик совы! Он напоминает мне о колоколе, в который звонят у темниц осужденных»[18] [43, p. 36], к которому женщина не прислушалась.

Создавая комикс, художник имеет возможность додумать содержание, дополнить его зрительно. При этом читателю/зрителю «нужно «прочитать» не только текст, но и относящийся к нему визуальный образ» [16, с. 81–82]. По сюжету «Сна в летнюю ночь», к Тезею приходит гражданин Афин Эгей с жалобой на непослушную дочь [35, p. 9]. На картинке отец не просто приходит к герцогу с дочерью и ее женихами, он тащит непокорную дочь за руку. Эмоциональный накал усиливается. Из текста шекспировской комедии мы знаем, что Эгей недоволен поведением дочери, но его жесты, движения, выражение лица на картинке показывают, что он разгневан. Другой случай додумывания также вряд ли был предусмотрен Шекспиром. В разговоре с Деметри-

[17] The night has been unruly. Where we lay,
Our chimneys were blown down and, as they say,
Lamentings heard i' th' air, strange screams of death,
And prophesying, with accents terrible,
Of dire combustion and confused events
New hatched to th' woeful time. The obscure bird
Clamored the livelong night. Some say the Earth
Was feverous and did shake [44].

[18] An owl shriek! It reminds me of the bell that they ring outside the cells of condemned men!

Ил. 8. *Шекспир У.* Графический роман «Макбет». С. 36 / *Shakespeare W.* Macbeth. Graphic Novel. P. 36. Retold by Russell Punter. London: Usborne, 2020. 105 p.

ем, покинувшим Елену ради Гермии, Елена, отчаявшись остановить уходящего от нее юношу, просит позволения остаться с ним хотя бы на самых унизительных условиях:

А я зато люблю тебя все больше.
Ведь я твоя собачка: бей сильнее —
Я буду лишь в ответ вилять хвостом.
Ну, поступай со мной как с собачонкой:
Пинай ногою, бей, гони меня...[19] [32]

[19] And even for that do I love you the more.
I am your spaniel, and, Demetrius,
The more you beat me I will fawn on you.

Ил. 9. *Шекспир У.* Графический роман «Сон в летнюю ночь». С. 38 / *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by John McDonald. Original text Version. P. 38. Litchborough (UK): Classical Comics Ltd, 2011. 144 p.

Сразу за кадром, в котором Елена, стоя на коленях, пытается удержать отталкивающего ее Деметрия и произносит вышеприведенные слова, следует кадр, в котором изображается нога Деметрия, со звуком *WHAACK!* [34, p. 38] — «БУМС!» пинающая («...Пинай ногою, бей, гони меня...») несчастную Елену (ил. 9) [34, p. 38].

Интересный пример додумывания находим в учебнике для развития навыков чтения, в основу которого положена трагедия «Гамлет». Автором адаптации является Николь Ирвинг,

Use me but as your spaniel: spurn me, strike me,
Neglect me, lose me... [38].

текст проиллюстрирован Яношем Орбаном. Учебник рассчитан на первый уровень знания английского языка. Обычно такие учебники адресованы дошкольникам и школьникам начальных классов (6–7 лет). Адаптированный текст разделен на главы, одна из которых рассказывает историю Офелии (*Ophelia*). По сюжету, о смерти Офелии рассказывает королева Гертруда, хотя Шекспир нигде не упоминает присутствия королевы на месте гибели девушки. Тем не менее, сам факт рассказа позволил художнику предположить, что именно Гертруда нашла утонувшую Офелию. Кадр, посвященный этому печальному событию, изображает тело Офелии, плывущее по течению реки (аллюзия на картину Милле, хоть и слабая, все еще прослеживается), и королеву Гертруду, стоящую на коленях на берегу и в потрясении глядящую на мертвую девушку [41, p. 30].

Нельзя не упомянуть о собственно языковой стороне комикса: «текст как таковой, проявляющийся в диалогах, авторских ремарках, внутренних монологах персонажей» [13, с. 50].

Подходы к изменению исходного текста разнообразны. Так, Р. Пантер «пересказывает»[20] [43, p. 2] трагедию «Макбет», но при этом начинает свой графический роман небольшим комментарием, относящимся к языку оригинала и пересказа под названием «Понимая “Макбета”» (*Understanding “Macbeth”*). В первую очередь автор пересказа отмечает причину, по которой ему пришлось изменить текст оригинала: «В то время английский язык очень отличался от того, на котором мы говорим сегодня, и очень многие люди сегодня находят, что слова Шекспира тяжелы для понимания»[21] [43, p. 5]. Пантер работал над текстом трагедии в двух направлениях. С одной стороны, «диалог <...> был упрощен»[22] [43, p. 5], с другой, «некоторые строки диалога в исходном тексте пьесы стали настолько известны, что в этой книге они были оставлены как подлинные слова

[20] retold

[21] At that time, the English language was very different from the way we speak it today and many people now find Shakespeare's words difficult to understand.

[22] the dialogue <...> has been simplified.

Шекспира»[23] [43, p. 5]. В тексте графического романа шекспировский текст выделен курсивом.

FIRST WITCH When shall we three meet again? In thunder, lightning, or in rain?	[FIRST WITCH] *When shall we three meet again?* *In thunder, lightning, or in rain?*
SECOND WITCH When the hurly-burly's done, When the battle's lost and won.	[SECOND WITCH] *When the hurly-burly's done,* *When the battle's lost and won.*
THIRD WITCH That will be ere the set of sun [44].	[THIRD WITCH] That will be at the setting sun. [43, p. 7]

1-я Ведьма

Когда нам вновь сойтись втроем
В дождь, под молнию и гром?

2-я Ведьма

Как только отшумит резня,
Тех и других угомоня.

3-я Ведьма

То будет на исходе дня. (пер. М. Лозинского: [31]).

При сравнении двух отрывков оказывается, что реплики двух ведьм, оставлены без изменения и выделены в тексте курсивом, поскольку и строки эти очень известны, и в них отсутствуют устаревшие слова и грамматические формы. Напротив, в третьей реплике присутствует устаревшее сло-

[23] Some of the lines of dialogue in the original play have become so famous that, in this book, they have been left in Shakespeare's original words.

во, ставшее поэтизмом, *ere* — «до, перед», поэтому эта реплика пересказана. При пересказе устаревший предлог *ere* заменен на понятный людям XXI века предлог *at* — «в, после, во время, в течение». Устаревшее существительное *set* — «заход, закат», также ставшее поэтизмом, входит в словосочетание *the set of sun* — «заход солнца», которое заменено Пантером на устойчивое выражение «the setting sun» — «заходящее солнце». Такие изменения соответствуют цели, которую себе поставил автор пересказа: «Облегчить понимание повествования и углубить понимание текста пьесы и усилить удовольствие от нее»[24] [43, p. 5].

В случае адаптации Макдональда отношение автора к языку оригинала довольно любопытно. Графический роман издан в трех вариантах с одинаковым визуальным оформлением: *Original text* — «подлинный текст», *Plain text* — «упрощенный текст», *Quick text* — «быстро читающийся текст», которые различаются степенью близости к оригиналу. *Original text* воспроизводит текст Шекспира:

Thou rememb'rest Since once I sat upon a promontory, And heard a mermaid on a dolphin's back Uttering such dulcet and harmonious breath... That the rude sea grew civil at her song, And certain stars shot madly from their spheres To hear the sea-maid's music [34, p. 139].	Ты помнишь, Как я однажды, сидя на мысу, Внимал сирене, плывшей на дельфине И певшей так пленительно и стройно, Что яростное море присмирело И кое-где с орбит сорвались звезды, Чтоб музыку ее послушать? (пер. М. Лозинского: [33]).

Вариант *Plain text* представляет собой прозаический пересказ шекспировского текста, в котором сохранены художественные средства оригинала, просто переложенные прозой:

[24] to make the story easier to follow and increase your understanding and enjoyment of the play.

Do you remember the time I sat on a cliff and listened to a mermaid singing as she rose on a dolphin's back. It was such a beautiful song that it calmed the roaring sea. And some stars fell crazily from their orbits to hear the sea-maid's music [34, p. 139].	Ты помнишь время, когда я сидел на скале и слушал, как поет русалка, когда она поднималась [из воды] на спине дельфина. Это была такая красивая песня, что она успокоила ревущее море. И некоторые звезды, как безумные, упали со своих орбит звезд, чтобы услышать песню морской девы.

Последний вариант, *Quick text*, наиболее далек от оригинала. Это не просто прозаический пересказ, но текст, лишенный стилистических средств, приближающийся по языку к обычным комиксам.

Do you remember the time I sat on a cliff and listened to a mermaid singing? [34, p. 139]	Ты помнишь время, когда я сидел на скале и слушал, как поет русалка?

В варианте *Original text* есть специальный комментарий о произношении слов и грамматических форм во времена Шекспира [34, p. 6]. В других вариантах такой комментарий отсутствует.

При том, что авторы пересказов шекспировских текстов для комиксов ставят перед собой цель упростить язык исходных произведений, они ощущают необходимость сохранять связь между пересказом и оригиналом, поскольку драматургия Шекспира является одной из основ англоязычной и мировой культуры. Как говорилось выше, Р. Пантер вписывал цитаты из исходного текста в свой пересказ, но и уровень его пересказа довольно высок. Нел Йомтов пошел по другому пути. Создавая свой комикс по шекспировской комедии «Сон в летнюю ночь», он оставляет деление текста на акты, как и в оригинале, но на страницах, служащих границами между актами, помещает наиболее известные цитаты из пьесы, служащие своего рода эпиграфами к соответствующим частям повествования. Так, эпиграфом к I акту, в котором разворачивается конфликт между Эгеем, запрещающим дочери выбрать жениха самостоятельно, и его дочерью Гермией, оказывается строка *The*

course of true love never did run smooth [36, p. 10] — «Путь истинной любви никогда не был гладким», II акт, рассказывающий о проделках Пака, начинается строкой *I am that merry wanderer of the night* [36, p. 21] — «Я тот веселый ночной бродяга», а IV акт открывается строками *I have had a dream, past the wit of man to say what dream it was* [36, p. 55] — «Я видел сон, не хватит ума человеческого сказать, что это был за сон». Язык комикса Йомтова очень упрощен, но его читатели/зрители, тем не менее, могут хотя бы в виде цитат познакомиться с подлинным шекспировским текстом.

Достаточно часто авторы комиксов адаптируют исходный текст, пересказывая его настолько, что сохраняется лишь основная сюжетная линия, да и то в сокращении. Таков текст, созданный Николь Ирвинг на основе шекспировской трагедии «Гамлет». Поскольку ее версия знаменитой трагедии предназначена для дошкольников и школьников младших классов, Ирвинг использует разговорные слова и выражения. Однако и в этом тексте можно встретить всем известные цитаты. Так, адаптируя монолог Гамлета, начинающийся со слов *To be or not to be...* — «Быть или не быть», Ирвинг старается изложить философскую проблему, которую ставит перед собой герой, в объеме и форме, понятной детям 6–7 лет, однако включает цитату *To be or not to be* в свой пересказ: «“Нет”, — сказал теперь Гамлет, — “Я не могу этого сделать [отомстить. — *М. Н.*], но, возможно, я могу умереть. Возможно, умереть легче. Да, я могу умереть и уйти в ночную тьму. Но я очень хочу жить... или умереть? Быть или не быть?”»[25] [41, p. 10]. При том, что смысл монолога по сравнению с исходным текстом совершенно изменился, строка *To be or not to be* в будущем вызовет у читателя чувство узнавания и, возможно, облегчит восприятие классического произведения.

Можно было бы считать, что подобные комиксы становятся уступкой современности, свидетельством понижения уровня общей культуры, поскольку шедевры мировой литературы превращаются в собрание «клочков», однако стоит помнить, что в отличие от новостей, которые можно услышать по телевидению или прочитать в Интернете, у любого литературного произведения, особенно классического, на-

[25] ‘No,’ Hamlet now said. ‘I cannot do it, but perhaps I can die. Perhaps it’s easier to die. Yes, I can die and go into the dark night. But do I want to live ... or die? To be, or not to be?’

личествует сюжет и в соответствии с ним присутствует логика изложения событий, то есть противодействие клиповому мышлению заложено уже в самой природе графического романа. Разнообразие приемов переделки текста позволяет изложить сюжет так, чтобы повествование воспринималось легко, но чтобы при этом занимательность не мешала знакомству с шекспировским текстом, а, напротив, помогала запоминать его ключевые моменты. Существует также и возможность того, что комиксы, в основу которых положены трагедии и комедии Шекспира, пробудят у читателя/зрителя интерес к исходному тексту так же, как когда-то пересказы Чарльза и Мэри Лэм подготавливали маленьких англичан к чтению шекспировских шедевров в неадаптированном виде.

Список литературы
Исследования

1 *Антанасиевич И.* Адаптации русской классики в комиксах королевской Югославии // Сетевой журнал «Научный результат». Серия «Социальные и гуманитарные исследования». 2016. Т. 2, № 1 (7). URL: http://rrhumanities.ru/journal/article/202/ (дата обращения: 14.03.2023).

2 *Беляева Е.В., Мартьянова Н.А.* Использование принципов клипового мышления в конструировании процесса обучения русскому языку как иностранному на занятиях по лингвокраеведению // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 10 (88). Ч. 2. С. 394–398.

3 *Бухарбаева А.Р., Сергеева Л.В.* Клиповое мышление поколения Z: методы развития творческого потенциала студентов // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2020. Vol. 25. No. 4. С. 787–796.

4 *Вороненко А.И., Терешкова А.Н.* Адаптация системы образования к «клиповому мышлению» // Эпоха науки. Декабрь. 2020. № 24. С. 288–292.

5 *Герчук Ю.Я.* Художественные миры книги. М.: Книга, 1989. 328 с.

6 *Григорьева Н.Ю.* Комикс как креолизованный текст // Вестник Южно-Уральского Государственного Университета. Серия «Лингвистика». 2013. Т. 10, № 1. С. 109–111.

7 *Жельвис В.И.* Адаптация сакрального текста как вариант пропедевтического подхода // Верхневолжский филологический вестник. 2015. https://www.elibrary.ru/title_about.asp?id=55124№ 1. С. 81–90.

8 *Кожокарь Д.А.* Клиповое мышление как феномен современности и его влияние на восприятие радионовостей // Наука и образование сегодня. 2016. № 6 (7). С. 98–101.

9 *Крайнов А.Л.* Клиповое мышление в контексте образовательных практик: социально-философский анализ // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19. Вып. 3. С. 262–266.

10 *Купчинская М.А., Юдалевич Н.В.* Клиповое мышление как феномен современного общества // Бизнес-образование в экономике знаний. 2019. №3 (14). С. 66–70.

11 *Махашвили Г.Д.* Иллюстрированная книга и комикс // Вестник Московского государственного университета печати. 2012. № 6. С. 205–210.

12 *Минатуллаева Н.М., Кольцова И.В.* Диагностика проявлений клипового мышления у детей старшего дошкольного возраста: теоретическое обоснование // ИНСАЙТ. 2020. № 2 (2). С. 59–70.

13 *Осьмухина О.Ю., Куряев И.Р.* Синтез комикса и нуар-стилистики в серии «графических романов» Ф. Миллера “Sin City” («Город грехов»): к проблеме реинтерпретации // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 3 (81). Ч. 1. С. 49–52.

14 *Симакова С.И.* Клиповизация мышления у молодежи как следствие развития визуальных коммуникаций в СМИ // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2017. № 2 (24). С. 107–118.

15 *Цветкова М.В., Кризская Е.В.* Комикс Н. Батлер *Гордость и предубеждение* как вариант прочтения одноименного романа Дж. Остин // Вестник СПбГУ. Язык и литература. 2020. Т. 17. Вып. 2. С. 217–231.

16 *Черняк М.А., Цветкова Е.Г.* Графический путеводитель как новый способ диалога с классическим текстом // Ученые Записки Петрозаводского Государственного Университета. 2021. Т. 43. № 7. С. 78–84.

17 *Шеметова Т.Н.* Клиповое интернет-сознание как тип пралогического мышления // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2013. № 4 (2). С. 254–259.

18 *Юдин Л.А.* Драматургический потенциал графического романа: поэтика синкретизма // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2016. № 1. С. 186–190.

19 Bill Bowler // Site «Google.Books.de» [s.a.]. URL: https://books.google.de/books/about/Literature.html?id=XuKAvgEACAAJ&redir_esc=y (дата обращения: 21.07.2024).

20 *Castaldo A.* “No More Yielding than a Dream”: The Construction of Shakespeare in *The Sandman* // College Literature. Fall. 2004. Vol. 31. No. 4. Shakespeare and Popular Culture. P. 94–110.

21 *Chute H.* Comics as Literature? Reading Graphic Narrative // PMLA. March. 2008. Vol. 123. No. 2. P. 452–465.
22 *Chute H.* Comics Form and Narrating Lives // Profession. 2011. P. 107–117.
23 *Dunan-Page A.* Introduction // The Cambridge Companion to Bunyan / ed. by A Dunan-Page. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. P. 1–9.
24 John F. McDonald // Site «John.F.McDonald». [s. a.]. URL: https://johnfmcdonald.co.uk/ (дата обращения: 27.05.2024).
25 Nel Yomtov // Site «BookRoo». [2024]. URL: https://bookroo.com/creatives/nel-yomtov (дата обращения: 27.05.2024).
26 Russell Punter // Site «Amazon.com». [1996–2024]. URL: https://www.amazon.com/stores/author/B0995QG9K1/about (дата обращения: 21.07.2024).
27 Steven Grant // Site «IMDb». [1990–2024]. URL: https://www.imdb.com/name/nm1556427/ (дата обращения: 27.05.2024).
28 Tom Mandrake // Site «IMDb». [1990–2024]. URL: https://www.imdb.com/name/nm2180319/ (дата обращения: 27.05.2024).
29 Virginia Evans // Site «JacketFlap». [2017]. URL: https://www.jacketflap.com/virginia-evans/157616 (дата обращения: 21.07.2024).

Источники

30 *Шекспир У.* Гамлет (пер. М. Лозинского) // Сайт «Lib.Ru: Библиотека Максима Мошкова». [Б. г.]. URL: http://lib.ru/SHAKESPEARE/hamlet5.txt (дата обращения: 21.07.2024).
31 *Шекспир У.* Макбет (пер. М. Лозинского) // Сайт «Lib.Ru: Библиотека Максима Мошкова». [Б. г.]. URL: http://lib.ru/SHAKESPEARE/mcbeth4.txt (дата обращения: 21.07.2024).
32 *Шекспир У.* Сон в летнюю ночь (пер. Т.Л. Щепкиной-Куперник) // Сайт «Lib.Ru: Библиотека Максима Мошкова». [Б. г.]. URL: http://az.lib.ru/s/shekspir_w/text_1560.shtml (дата обращения: 21.07.2024).
33 *Шекспир У.* Сон в летнюю ночь (пер. М. Лозинского) // Сайт «Lib.Ru: Библиотека Максима Мошкова». [Б. г.]. URL: http://lib.ru/SHAKESPEARE/midsummer.txt (дата обращения: 27.05.2024).
34 *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by John McDonald. Original Text Version. Litchborough (UK): Classical Comics Ltd, 2011. 144 p.
35 *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by John McDonald. Plain Text Version. Litchborough (UK): Classical Comics Ltd, 2011. 144 p.
36 *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. A Graphic Novel by Nel Yomtov. North Mancato, Minnesota: Stone Arch Books, 2012. 88 p.

37 *Shakespeare W.* A Midsummer Night's Dream. Level 2. Retold by Steve Carter and Virginia Evans. Newbury (Berkshire, UK): Express Publishing, 2004. 48 p.
38 Shakespeare W. A Midsummer Night's Dream // Site «Folger Shakespeare Library». [1996–2024]. URL: https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/a-midsummer-nights-dream/read/ (дата обращения: 22.07.2024).
39 *Shakespeare W.* Hamlet. Adaptation: Samuel Willinski. Newbury, Berc.: Classic Comic Books, 2018. 49 p.
40 *Shakespeare W.* Hamlet. Adapted by Stephen Grant & Tom Mandrake. New York: The Berkley Publishing Group and First Publishing, 1990. 46 p.
41 *Shakespeare W.* Hamlet. Level 1. Text Adaptation by Nicole Irving. Oxford: Oxford University Press, 2018. 52 p.
42 *Shakespeare W.* Hamlet // Site «Folger Shakespeare Library». [1996–2024]. URL: https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/hamlet/read/ (дата обращения: 22.07.2024).
43 *Shakespeare W.* Macbeth. Graphic Novel. Retold by Russell Punter. London: Usborne, 2020. 105 p.
44 *Shakespeare W.* Macbeth // Site «Folger Shakespeare Library». [1996–2024]. URL: https://www.folger.edu/explore/shakespeares-works/macbeth/read/ (дата обращения: 22.07.2024).