



© 2024 г. Э.В. Васильева

«ГОТИКА» В ГРАФИЧЕСКИХ РОМАНАХ И КОМИКСАХ¹

Аннотация: В статье предпринимается попытка выделить аспекты рецепции поэтики готического романа в комиксах и графических романах. В первой части статьи на материале комиксов издательства DC Comics о Бэтмене рассматривается визуализация готической эстетики в целом и делается вывод о том, что комиксами «усваиваются» готический хронотоп, мотивы тайны, безумия, двойничества, характерный для поздней готики усложненный образ героя. Во второй части анализируется рецепция сюжетов трех наиболее известных текстов готической традиции — «Франкенштейн» М. Шелли, «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» Р.Л. Стивенсона и «Дракула» Б. Стокера — в американских супергеройских комиксах 1960–1970-х гг. В третьей части предлагается анализ трех графических адаптаций романа «Франкенштейн», представляющих собой адаптацию-пересказ («Франкенштейн» Ж. Бэсса), адаптацию-продолжение («Франкенштейн. Возрождение» С. Найлза и Б. Райтсона) и фантазийную адаптацию («Разрушитель» В. Лавалья), в которой вдохновленная оригиналом коллизия отнесена в недалекое будущее.

Ключевые слова: готический роман, комикс, графический роман, рецепция, адаптация, интермедийный перенос, «Франкенштейн», «Дракула», «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда», научно-фантастическая литература.

Информация об авторе: Эльмира Викторовна Васильева — кандидат филологических наук, старший научный сотрудник, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук, ул. Поварская, д. 25А, стр. 1, 121069 г. Москва, Россия.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4195-5658>

¹ Исследование выполнено в рамках проекта «Английская классическая литература в мировой культуре: рецепция, 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).

E-mail: elmvasilyeva@hotmail.com

Для цитирования: Васильева Э.В. «Готика» в графических романах и комиксах // Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации / отв. ред. М.Р. Ненарокова. М.: ИМЛИ РАН, 2024. С. 184–208. <https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-184-208>

© 2024. **Elmira V. Vasileva**

“GOTHIC” IN THE GRAPHIC NOVELS AND COMICS

Abstract: The article highlights three principal aspects of the reception of Gothic novel poetics in comics and graphic novels. In the first section, the author discusses the visualization of Gothic aesthetics as depicted in DC Comics' Batman stories. It concludes that these comics “assimilate” the Gothic chronotope, incorporating themes of mystery, insanity, and duality, while also utilizing the complex characterization of the hero that is characteristic of the late Gothic tradition. The second part analyzes the reception of plots from three of the most famous texts in the Gothic canon: M. Shelley's *Frankenstein*, R.L. Stevenson's *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, and B. Stoker's *Dracula*, as they appeared in American superhero comics of the 1960s and 1970s. The final section offers an analysis of three graphic adaptations of *Frankenstein*: an adaptation-retelling by G. Bess, an adaptation-sequel titled *Frankenstein: Alive! Alive!* by S. Niles and B. Wrightson, and a fantasy adaptation titled *Victor LaValle's Destroyer* by Victor LaValle, in which the conflicts inspired by the original text are reimagined in a near-future setting.

Keywords: gothic novel, comic book, graphic novel, reception, adaptation, intermedia transfer, *Frankenstein*, *Dracula*, *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, science fiction literature.

Information about the author: Elmira V. Vasileva, PhD in Philology, Senior Research Fellow, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, Povarskaya St., 25A, bld. 1, 12069 Moscow, Russia.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4195-5658>

E-mail: elmvasilyeva@hotmail.com

For citation: Vasileva, E.V. “Gothic’ in the Graphic Novels and Comics.” *Anglijskaja klassičeskaja 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. 184–208.
(In Russian) <https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-184-208>

Исследование графических романов и комиксов давно перестало быть маргинальным академическим направлением как в России, так и за рубежом. Комиксам посвящаются монографии [15; 25; 22; 28; 17 и др.], научные статьи [18; 26; 2; 9; 8; 5 и др.], диссертационные исследования [10; 11; 1; 7 и др.]. Поэтика креолизованных форм обсуждается на тематических научных мероприятиях (в частности, на ежегодной конференции «Мир комиксов», проходящей на базе ИКВИА НИУ ВШЭ в Москве), широкой публике специалисты предлагают инструментарий для более компетентного знакомства с графическими романами и комиксами в таких пространствах, как Библиотека графических историй в Москве, Библиотека комиксов, Библиотека книжной графики, а также Центр Манги и Комиксов в Санкт-Петербурге и др.

Собственно изучение комиксов на сегодняшний день идет в русле нескольких основных направлений:

- место комикса в мировой и национальных культурах;
- изучение национальных традиций комикса (русский комикс, американский комикс, франко-бельгийский комикс, японская манга, китайский комикс-маньхуа и др.);
- разработка и уточнение терминологии (напр., различие между комиксом и графическим романом);
- методологические подступы к изучению поликодовых / креолизованных текстов;
- комикс-адаптации произведений художественной литературы и др.

При этом ни в России, ни в зарубежных странах пока не выделилось в отдельное направление исследование механизмов рецепции и «перекодирования» литературных жанров в целом в синтетический формат комикса или графического романа. Между тем, значительный интерес и потенциал для научной разработки представляет аналитический поиск соответствий и расхождений между устоявшимися поэтологическими конвенциями различных жанров и способами их графического воплощения. В настоящей статье мы рассмотрим подобные механизмы, стратегии и конкретные способы осуществления такого интермедиального переноса на примере готического

романа как жанра. Поскольку материал, подходящий для подобного исследования объемён и многообразен, мы ограничимся рассмотрением трех частных вопросов: как поэтика готического романа в целом переносится сценаристами и художниками в комиксы о Бэтмене; как сюжеты романов Мэри Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей» и Брэма Стокера «Дракула» интегрируются в американские комиксы о супергероях; а также, как поэтика романа Шелли обретает визуальное выражение в графических адаптациях разных авторов.

1. Поэтика готического романа в комиксах издательства DC Comics о Бэтмене

Несмотря на то, что корни комикса уходят вглубь веков и в культуре каждого народа находятся свои «протокомиксы», как жанр массовой культуры он считается сравнительно молодым явлением: так называемый «золотой век комиксов» — период, когда комикс принимает свою современную форму в американской популярной культуре, — начался лишь в 1938 г. с первого появления Супермена в серии Action Comics издательства Detective Comics (сегодня называющегося DC Comics). Вслед за сверхсильным героем с планеты Криптон, во младенчестве попавшим в вымышленный городок Смолвиль, шт. Канзас, выросшим среди людей и ставшим защитником слабых и борцом с мировым злом, появились и сотни других героев, у каждого из которых были своя «легенда» и собственный набор суперспособностей. Многие из этих персонажей просуществовали недолго и со временем оказались полностью забыты, однако некоторые из героев «золотого века» до сих пор продолжают свой триумфальный путь.

Так, уже в мае 1939 г. дуэт художника Боба Кейна и писателя Билла Фингера предложил совершенно нового героя: в противовес «солярному» Супермену был создан «лунарный», двойственный, терзаемый внутренними демонами Бэтмен.

Бэтмен — один из самых «готических» героев американских комиксов, а его художественная вселенная может пониматься как первая успешная попытка перенести эстетику классического готического романа на разворот книги комиксов.

Основное действие историй о Бэтмене разворачивается в вымышленном городе Готэм-Сити, прототипом которого

стали Нью-Йорк² [29, р. 45] и в меньшей степени Чикаго. Облик города (как и облик главного героя, и эстетика выпусков в целом) на протяжении всего времени своего существования обновлялся, подстраиваясь под новые тренды и меняющиеся вкусы аудитории, в разные десятилетия перенимая элементы таких стилей, как поп-арт, кэмп, городской грайм и др. В начале 1990-х гг. доминирующей в облике Готэма стала готическая эстетика с устремляющимися в небо шпилями, крепкими стенами и даже гаргульями, украшающими высотные здания, получающая и свое обоснование: согласно новой легенде, с момента своего основания город задумывался как место, сама архитектура которого будет способствовать укреплению религиозного чувства горожан и отгонять зло (см. подробнее: [20]).

Как в силу этих архитектурных решений, так и за счет географии (город расположен на острове, отделенном от материка рекой Готэм-Ривер, выступающей в качестве природного рва), Готэм можно уподобить гигантской проекции готического замка, раскинувшейся под открытым небом в некоей параллельной Америке: это закрытый, замкнутый в себе готический хронотоп, в котором пространство и время составляют единое целое и формируют иную реальность, которой принадлежат и главный герой, и его союзники, и их противники, и все описываемые в серии события.

Как и замок в готических романах, Готэм хранит много темных тайн. В частности, в мини-серии «Темный рыцарь, темный город» (*Dark Knight, Dark City*, 1990) в несвойственном легендарному Бэтмену мистическом ключе рассказывается об оккультных занятиях отцов-основателей, вызвавших демона, впоследствии заточенного под городом. Конец Готэма также согласуется с поэтикой готического романа: в мини-серии «Катаклизм» (*Cataclysm*, 1998) описывается гибель мегаполиса в результате мощного землетрясения; руины Готэма вызывают

² «Готэм» — одно из исторических прозвищ Нью-Йорка, впервые появившееся в журнале Вашингтона Ирвинга «Сальмагунди» в 1807 г., — отсылает к известной английской песенке-потешке о «готэмском дурачке» / «готэмских умниках». Несмотря на то, что название легендарной деревни дураков (англ. Gotham), как считается, является искаженным английским Goat's Town — «козий город» [16, р. vii], — не будем игнорировать и, возможно, привлечшее внимание создателей локаций графическое сходство между этим топонимом и прилагательным «готический» (англ. gothic).

в памяти разрушение замка Отранто из первого готического романа, падение дома Ашеров из рассказа Эдгара По и даже гибель в огне Торнфилд-Холла в романе «Джейн Эйр».

Несмотря на то, что хронотоп готического романа был передан в основной локации вселенной — проклятого города Готэма (обратим внимание также на созвучие с прилагательным *goddamn* — «чертовский, проклятый»), — многочисленные авторы и художники, в разные годы работавшие над историями о Бэтмене, создали еще три «квази-замка», играющих важную роль в ряде сюжетов, — психиатрическую лечебницу Аркхем, тюрьму Блэкгейт и особняк главного героя.

Название лечебницы для душевнобольных преступников отсылает к вымышленному городу из рассказов Говарда Лавкрафта; сам же локус психиатрической больницы вводит в повествование важный для репрезентации готической инаковости мотив безумия и торжества примитивных сил, до поры дремлющих в каждом человеке.

Тюрьма Блэкгейт актуализирует детективную составляющую сюжетов комиксов; ее название созвучно названию известной лондонской тюрьмы Ньюгейт, с которой связан популярный квазиготический литературный субжанр «ньюгейтский роман»³, к которому возводят современный детектив.

Наконец, величественный особняк главного героя «Уэйн Мэнор», расположенный на окраине Готэма, позволяет авторам ввести в повествование и развить мотивы тайны и двойничества.

«Темный рыцарь Готэма», скрывающийся под маской летучей мыши, — по сюжету комиксов, лишь личина, выбранная миллионером Брюсом Уэйном. Ключ к тайне эксцентричного богача, в одиночку сражающегося с готэмской преступностью, скрыт в его родовом гнезде «Уэйн Мэнор», связанным подземным ходом с «Бэткейв» (досл. «пещера летучей мыши») — секретным штабом Бэтмена, где хранятся его костюмы, амуни-

³ Несмотря на то, что «ньюгейтский» роман — самостоятельная модификация романа, отличная от готического романа, отделенная от него к тому же некоторой временной дистанцией (время «ньюгейтского» романа — 1820–1840-е гг.), исследовательница Е.А. Горшкова справедливо отмечает, что классики этого направления, в частности, У. Эйнсворт, активно и умело использовали готические мотивы и приемы [6], что позволяет говорить об отношениях преемственности между двумя субжанрами.

ция, оружие, располагаются его лаборатория и мастерская. В различных сериях «Бэткейв» изображалась и как настоящая подземная пещера, и как оборудованный подвал особняка, и даже как старый сарай на некотором удалении от поместья, где изначально хранился только легендарный «бэтмобиль» — автомобиль главного героя.

Пещера чрезвычайно важна в мифологии Бэтмена: «[Это] не просто оружейный склад и тайное убежище, но и единственное пространство, в котором Брюс Уэйн и Бэтмен тождественны, в то время как за ее пределами каждый из них становится самостоятельной единицей со своими функциями в обществе: один играет роль легкомысленного миллионера и плейбоя, тогда как другой борется с преступностью и восстанавливает справедливость» [3, с. 223]. По мнению Н.А. Цыркун, «Брюс/Бэтмен — пример психологического «раздельного мышления», так называемой компартиментализации, позволяющей индивиду бесконфликтно существовать в двух (или даже нескольких) состояниях, практически не осознавая этих внутренних противоречий» [12, с. 194].

Двойничество — важный мотив всех комиксов о супергероях в масках, вынужденных постоянно скрывать от окружающих свое героическое alter-ego, однако лишь в комиксах о Бэтмене этот мотив прочитывается в готическом ключе⁴, род-

⁴ Н.А. Цыркун выделяет три формы двойничества в комиксах — внутренний раскол, или двойную идентичность главного героя, проживающего как бы две жизни; сюжетообразующее противопоставление протагониста и антагониста; еще более обостряющее конфликт между добром и злом «зеркальное отображение супергероя в его противнике суперзлодее» [12, с. 193]. История о Бэтмене определяется исследовательницей в первую группу, где оказывается также и другой великий супергерой американских комиксов — Кларк Кент / Супермен. Несмотря на то, что технически в историях обоих героев реализуется часто используемый в американских комиксах мотив двойной идентичности, сам характер дуализма Кларка Кента / Супермена и Брюса Уэйна / Бэтмена нам представляется различным, так как в первом случае этот дуализм базируется на противопоставлении «обычный человек / супергерой» (у У. Эко находим: «<...> в плане мифотворческом это двойничество можно считать очень даже тонким приемом <...> Кларк Кент — это воплощение типичного среднего читателя <...> Идентифицируя себя с таким персонажем, любой бухгалтер в любом американском городке может тайно питать надежду, что в один прекрасный день из кокона его

ня «человека-летучую мышь» с героями романа Мэри Шелли «Франкенштейн» Виктором Франкенштейном и Созданием или двуликим героем повести Роберта Луиса Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда». Бэтмен — это олицетворенная ярость Брюса Уэйна, та часть его личности, которая не столько требует справедливости, сколько жаждет мести за пережитые страдания, и визуальная составляющая играет здесь инструментальную роль. В отличие от других героев, чьи маски главным образом нужны для того, чтобы скрыть лицо и личность борца со злом, маска Бэтмена сродни ритуальной: она символически превращает носителя в антропоморфное воплощение летучей мыши — пугающего получеловека-полузверя, ночного монстра, порождение тьмы⁵.

Связь комиксов о Бэтмене с готической традицией в литературе подчеркивалась в выпусках не только посредством механического сюжетного и графического воспроизведения готического хронотопа, мотивов тайны и двойничества. В таких сериях и «ваншотах»⁶, как «Готэм в газовом свете» (*Gotham by Gaslight*, 1989) и «Бэтмен: готика» (*Batman. Gothic: A Romance*, 1990), авторы работают с готической традицией в целом, стилизуя истории под сюжеты готических и квазиготических романов разных эпох.

Так, «Готэм в газовом свете» сценариста Брайана Огастина и художника Майка Миньолы отсылает читателя к «имперской» готике и раннему детективу конца XIX столетия. События перенесены в 1889 г., когда Брюс Уэйн возвращается из длительной образовательной поездки по Европе в родной Готэм, где в то же время начинает орудовать скрывшийся от британского правосудия Джек-Потрошитель. Ориентированность на поздневикторианские образцы проявляется не только в том, как Миньола подходит к изображению героев истории — их внешнего вида, причесок, одежды, — и локаций или использует сепию для «состаривания» отдельных рядов и страниц.

обыденной личности может выдупиться сверхчеловек...» [13, с. 178–179]), а во втором в противоречие вступают юнгианские архетипы «Персона» и «Тень», т. е. публичное лицо человека и тайная, темная сторона его личности.

⁵ О готическом символизме маски Бэтмена см. подробнее: [27].

⁶ *Ваншот* (от англ. one shot — «один выстрел», «один удар») — комикс, сюжет которого раскрывается в одном выпуске.

Сценарист и художник пытаются воссоздать структуру детективной фабулы, играя со временем и фокализацией: комикс открывается воспоминаниями Брюса Уэйна о ночи гибели его родителей; в конце тот же эпизод повторяется, однако на этот раз читатель видит события глазами пойманного Бэтменом убийцы; яркие, красочные панели, на которых изображен непривычный дневной Готэм, светлый и просторный кабинет инспектора Гордона в полицейском управлении, роскошный прием в поместье городских богачей Лиландов и т. д. перемежаются панелями и полосными кадрами, выполненными в темных цветах, повествующими о жизни «Готэма газовых фонарей» как бы от лица приехавшего в Америку Джека-Потрошителя, — что можно рассматривать, как визуальное выражение плюрализма точек зрения, свойственного классическому детективу. Цветовые и композиционные решения дополняют повествование, доказывая, что связь комикса с конкретным литературным жанром может передаваться визуальными средствами.

В ряде серий актуализация готической поэтики происходит за счет отсылок к конкретным текстам готической традиции, в частности, «Франкенштейн» Мэри Шелли (в серии «Бэтмен: замок летучей мыши» (*Batman: Castle of the Bat*, 1994)), «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» Стивенсона (в серии «Бэтмен: Джекил и Хайд» (*Batman: Jekyll and Hyde*, 2005)), «Дракула» Б. Стокера (напр., серия «Бэтмен и Дракула» (*Batman & Dracula*, 1991–1998)).

Таким образом, в комиксах о Бэтмене мы видим пример всеобъемлющей рецепции жанровых конвенций готического романа — хронотопа, готического героя, готической коллизии, мотивов тайны, двойничества, безумия, локусов тюрьмы и психиатрической лечебницы, — а также конкретных текстов готической традиции, что определяет и сюжет, и характерную мрачную визуальную эстетику серии.

2. Создание Франкенштейна и Дракула в американских супергеройских комиксах

В 1954 г. в ответ на критику комиксов со стороны общества, возмущенного сенсационным характером большинства рисованных историй и возлагавшего на повальное увлечение

комиксами ответственность за рост числа преступлений, совершаемых американской молодежью, Ассоциация журналов комиксов ввела жесткую самоцензуру в форме так называемого «Кодекса комиксов» (англ. Comics Code Authority / CCA). Кодекс устанавливал ограничения для издательств, авторов и продавцов комиксов, запрещая изображать сцены жестокости и насилия, вводить в сюжет образы «гламурных» преступников, привлекательных для читательской аудитории и не несущих в конце истории заслуженного наказания, затрагивать темы не скрепленных браком сексуальных отношений и любого рода перверсий и т. д. Отдельная часть (Part B) была посвящена комиксам в жанре ужасов, которые запрещались как явление, начиная с самого слова «ужасы» (англ. horror, terror), которое отныне не могло использоваться ни в названиях изданий, ни в названиях серий, и заканчивая сверхъестественными чудовищами (а именно ходячими мертвецами, вампирами, гулями и оборотнями), которые более не могли фигурировать в качестве действующих лиц в комиксах (см.: [32]).

Не все издательства смогли адаптироваться к новым требованиям и были вынуждены прекратить свою работу (в частности, EC Comics, специализацией которого были как раз ужасы и детективные истории). Крупным игрокам рынка пришлось вернуться к жанру супергеройского комикса, в то время уже вышедшего из моды, но в новых условиях немедленно «реанимированного».

В 1971 г. некоторые пункты Кодекса были пересмотрены; так, монстры отныне могли изображаться на страницах комиксов при условии, что создатели будут придерживаться традиций классической готической литературы («Образы вампиров, гулей и оборотней могут быть допущены к использованию при условии, что они будут изображаться в соответствии с классической традицией, т. е. как во “Франкенштейне”, “Дракуле” и других литературных произведениях высокого качества, написанных Эдгаром Алленом [sic] По, Саки, Конан Дойлем и другими уважаемыми авторами, чьи работы читаются в школах по всему миру» (перевод мой. — Э. В.) [33]). Следствием этого послабления стало появление многочисленных комикс-версий Дракулы и чудовища Франкенштейна, которых создатели были вынуждены интегрировать в получившие столь широкое распространение сюжеты о героях и злодеях в масках и плащах, причем, в результате такого «слияния», мон-

стры приобрели рациональное научное обоснование, в большинстве своем став роботами, андроидами, мутантами и пр.

Уже в октябре 1971 г. одно из двух крупнейших издательств комиксов в США Marvel Comics представило антигероя Майкла Морбиуса — гениального ученого-биохимика, ставшего вампиром в результате эксперимента, который должен был излечить его от редкой болезни крови. Изменения, произошедшие в Морбиусе, отчасти обратимы: насыщая жажду человеческой крови, он на некоторое время возвращается в исходное состояние и терзается чувством вины за совершенные преступления [24, p. 222].

Здесь очевидно обращение создателей персонажа — писателя Роя Томаса и художника Гила Кейна — сразу к нескольким первоисточникам: визуальный ряд, связанный с превращением Морбиуса в вампира, очевидно, вдохновлен всей традицией английской литературы о вампирах, начиная с «Вампира» Джона Полидори, а также классическими фильмами ужасов о Дракуле; концепция же, согласно которой монстр — это «другое я» человека, притом человека благородного, интеллигентного, к тому же подвижника науки, — была заимствована из повести Стивенсона о Джекиле и Хайде. И графическая составляющая, и содержательное наполнение образа таким образом отсылают нас к готической традиции; трудно не согласиться с несколько ироничным замечанием американского специалиста по комиксам К. Гавалера о том, что «под облегающими трико супергероев скрывается готика XIX в.» (перевод мой. — Э. В.) [21, p. 79].

И вместе с тем, политика индустрии и вкусы целевой аудитории подсказывали создателям необходимость постепенного усиления научно-фантастической составляющей сюжетов⁷,

⁷ Это не означает, что в комиксах остались только получившие такое рациональное обоснование монстры, а сюжетная связь с английской готикой сошла на нет. Так, уже в 1972 г. читателям Marvel был представлен новый суперзлодей — Дракула, сразу получивший собственную серию «Гробница Дракулы» (*The Tomb of Dracula*, 1972–1979) (в отличие от Майкла Морбиуса, изначально бывшего лишь эпизодическим противником одного из самых любимых героев компании Человека-Паука). Сюжетная линия «Гробницы Дракулы» продолжала и развивала фабулу романа Стокера. Основными же противниками Дракулы были потомки героев романа-первоисточника — Квинси Харкер (сын Джонатана и Мины), Рейчел Ван Хельсинг (правнучка

что, в частности, привело к более активному использованию в разных сериях мотива научного эксперимента, обернувшегося несчастным случаем.

Тот же мотив лег в основу знаменитой серии Стэна Ли и Джека Кирби о Невероятном Халке (ил. 1), появившейся даже раньше — в 1962 г., т. е. в разгар действия запрета. Гениальный ученый Брюс Бэннер, с детства страдающий диссоциативным расстройством идентичности, становится случайной жертвой собственного эксперимента, в результате чего на свет появляется его пугающее альтер-эго — гигант чудовищной физической силы, получивший прозвище Халк (от англ. hulk — «увалень, громадина»). Впоследствии герой вновь обретает человеческую форму, но он не властен над превращениями,

Абрахама Ван Хельсинга), — а также оригинальные герои Марвел охотники на вампиров Блейд и Фрэнк Дрейк [24, р. 98]. Тот же прием синтеза классического первоисточника и жанра супергеройского / суперзлодейского комикса был использован и создателями серии «Чудовище Франкенштейна» (*The Frankenstein Monster*, 1973–1975), в первых трех выпусках которой излагался сюжет романа Шелли, постепенно переходящий в оригинальный нарратив сценариста Гэри Фридриха. Интересно, что первые шесть выпусков этой серии были озаглавлены *The Monster of Frankenstein*, после чего название изменили на *The Frankenstein Monster* [19, р. 533], закрепляя тем самым распространенную ошибку, когда чудовище называют фамилией создателя. Издательство DC Comics параллельно также разрабатывало образ злодея, основанный на образе Создания. Первый вариант этого персонажа был представлен уже в 1948 г. (до запрета на изображение монстров) в выпуске 135 серии «Детективные комиксы»; новая версия злодея появилась вскоре после снятия запрета, в 1973 г. в выпусках 23–30 серии «Призрачный незнакомец» (*The Phantom Stranger*, 1973–1974). Сотворенный из фрагментов тел разных людей, сильный и неуязвимый монстр неоднократно становился антагонистом в комиксах издательства, противостоя таким героям, как Супермен и Бэтмен. В более поздних сериях чудовище изменило свое амплу и стало выступать на стороне и в интересах человечества. Несмотря на множество оригинальных сюжетных линий, написанных сценаристами DC для персонажа, его связь с образом Создания в романе Шелли и кинематографическими версиями чудовища (в частности, с Созданием из фильмов Уэйла) подчеркивается как визуально, так и посредством отдельных реплик, что создает эффект единого художественного пространства, к которому относятся все истории о Создании от оригинала Шелли до новейших комиксов, публикуемых издательством.



Ил. 1. Обложка первого выпуска новой серии «Невероятный Халк» (май 1962). URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/93/The_Incredible_Hulk_1_%28May_1962%29.jpg (дата обращения: 17.05.2023). / The cover of the first issue of a new *Marvel Comics* series *The Incredible Hulk* (May 1962). Available at: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/93/The_Incredible_Hulk_1_%28May_1962%29.jpg (Accessed 17 May 2023).

зависящими лишь от его эмоционального состояния: малейшее волнение или вспышка гнева способны стать триггером реакции и снова вызвать к жизни монструозную субличность.

Эта история схожа с историей Майкла Морбиуса в том, что здесь создатели также использовали несколько классических источников одновременно, амальгамировав сюжеты «Франкенштейна», «Странной истории доктора Джекила и мистера Хайда», образ Голема, а также элементы визуального ряда, заимствованные из старых американских фильмов ужасов о чудовище Франкенштейна.

Создатель Халка Стэн Ли так объяснял основные источники влияния:

Мне всегда было жаль чудовище Франкенштейна. Никто так и не смог убедить меня в том, что оно было злодеем <...> Оно никогда и никому не хотело причинять вреда, а просто пыталось нащупать свой мучительный путь к выживанию, защитить себя, найти общий язык с теми, кто пытался его уничтожить <...> Я подумал, что также могу заимствовать кое-что из «Доктора Джекила и мистера Хайда», — чтобы наш протагонист постоянно «переключался» между своей человеческой и сверхчеловеческой формой... (перевод мой. — Э. В.) [23, p. 75].

Не все создатели комиксов прочитывали историю Создания в том же сочувственном ключе и, обращаясь к сюжету Мэри Шелли, стремились сохранить в своих произведениях аксиологию ее романа (пусть и в упрощенном виде). Основанная на истории Виктора Франкенштейна и Создания «арка» о появлении Альтрона — созданного ученым Хэнком Пимом робота, который обрел собственный интеллект, развил в себе ненависть к создателю и всему человеческому роду и начал творить себе подобных для последующего завоевания мира, — развивает представление о несдерживаемом научно-техническом прогрессе как о потенциальном источнике смертельной опасности для всего человечества, а также, в духе научно-фантастической литературы и кинематографа 1960-х гг.⁸, затрагивает дихотомию человек / псевдочеловек, предугадывая тему, которая станет особенно актуальной уже в нашу эпоху машинного обучения и нейросетей.

Аналогичные сюжеты и персонажи разрабатывались и DC Comics, которое, в частности, в 1992 г. представило нового злодея Думсдей, являющего собой искусственно выведенное чудовище, обрушившее свой гнев на Землю и Метрополис — город Супермена [14, с. 96]. Принципиальное отличие этого персонажа от других, отчасти схожих с ним героев и злодеев художественных вселенных комиксов, заключается в полном отсутствии у него какой-либо человечности и даже указания на наличие у него близкого человеческого интеллекта. Думсдей обладает в целом антропоморфной формой (прямоходящий,

8 Роман Ф. Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*) вышел в том же 1968 г., когда состоялось и первое появление Альтрона в серии «Мстители» (*The Avengers*, 1963–н. в.).

о двух руках и двух ногах), но этим его сходство с человеком исчерпывается, что, в свою очередь, вновь напоминает о ранних кинопрочтениях образа Создания Франкенштейна — могучего, но, очевидно, слабоумного гиганта, изъясняющегося посредством рычания.

Таким образом, анализируя образы персонажей комиксов — героев, антигероев, злодеев, второстепенных действующих лиц, вдохновленных героями готических романов, можно сделать несколько предварительных выводов о специфике «усвоения» классического материала в этом медиа.

Во-первых, крайне редко в основу нового продукта легли всего один прототекст, и чаще всего авторы комиксов работали с несколькими первоисточниками одновременно, заимствуя и адаптируя наиболее привлекающие их образы и мотивы. Несмотря на богатство готической традиции в английской литературе, пригодными для «переделок» в комиксы о супергероях и суперзлодеях оказались лишь романы Мэри Шелли «Франкенштейн» и Брэма Стокера «Дракула», а также повесть Роберта Стивенсона «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда». Визуальная составляющая заимствовалась из фильмов ужасов 1930–1940-х гг., хотя и также подвергалась существенной адаптации для большего соответствия эстетике американского комикса.

Во-вторых, образы, сюжетные ходы и мотивы не всегда, но зачастую усваивались в комиксах в отрыве от готической эстетики, а сверхъестественные события и явления получали научно-фантастическое объяснение, что приводило к появлению и закреплению новых тропов, воспроизводившихся в различных сериях (напр., мотив неудачного научного эксперимента, образ ученого-монстра и др.).

В-третьих, один и тот же первоисточник мог по-разному прочитываться разными авторами комиксов, подчеркивавших тот или иной аспект сюжета, в зависимости от близкой им интерпретации и стоявшей перед ними художественной цели. Так, Создание Франкенштейна в различных сериях как «перерождалось» в подобного Брюсу Баннеру трагического героя, мучительно пытающегося сдержать рвущееся наружу звериное начало, так и в лишенном мыслей и чувств яростного монстра, сулящего гибель всему живому.

3. «Франкенштейн» Мэри Шелли и его графические адаптации

Не только издательства и авторы, специализирующиеся на комиксах о супергероях и суперзлодеях, обращались к сюжету «Франкенштейна». Многие художники и сценаристы комиксов⁹ оценили визуальный потенциал романа Шелли и попытались предложить свое видение истории ученого и сотворенного им чудовища, высвечивая те или иные аспекты первоисточника, пересказывая сюжет с акцентом на то или иное действующее лицо, предполагая, как могли бы развиваться дальнейшие события, или перенося действие в будущее.

В графическом романе «Франкенштейн» (*Frankenstein*, 2021) [31] его автор Жорж Бэсс развивает традиции реалистического стиля франко-бельгийского комикса BD (франц. *bande dessinée* — «рисованная лента») и предлагает свою версию ро-

⁹ Материалом для анализа в этом разделе являются лишь западные — американские и французский — комиксы, однако важно отметить, что образ Создания и сюжет романа «Франкенштейн» оказал существенное влияние и на популярную культуру стран Азии, найдя выражение в японской манге и мультсериалах-аниме. Отдельного упоминания заслуживает манга «Франкенштейн» (1994) культового мангаки Дзюндзи Ито, вошедшая в шестнадцатый том авторской серии «Коллекция ужасов Дзюндзи Ито». Японский художник создал графическую версию романа, в которой уделил значительное внимание «белым пятнам» романа Шелли, в частности, экспериментам Виктора Франкенштейна и самому процессу создания гомункула. Мангу «Франкенштейн» от многих японских комиксов отличает высокая степень детализации и плотная штриховка, что играет важную роль в усилении эффекта хоррор-кадров: сцены, в которых Виктор разоряет могилы на кладбище, крадет материал для своих экспериментов из городского морга, сшивает тело Создания, работает над «невестой монстра», словно рождаются из молчания Мэри Шелли, позволяющего мангаке направить воображение и заполнить собственными видениями оставленные ею лакуны. С точки зрения сюжета, Ито работал не только с фабулой романа, но и с экранизациями, из которых заимствовал отдельные сюжетные повороты. Так, в его версии Создание просит Франкенштейна дать его будущей «невесте» голову Жюстины Мориц, а Анри Клерваль, случайно узнавший о занятиях Виктора, помогает ему завершить работу над вторым творением в надежде, что это поможет другу освободиться от отношений с преследующим его демоном.

мана Шелли. Сюжетно графический роман и первоисточник очень близки; Бэсс позволяет себе художественную вольность лишь там, где это оправдано очевидной недоработкой автора оригинала. Так, художник вводит новое действующее лицо — слугу Франкенштейна по имени Свен¹⁰, посвященного в тайну занятий своего господина и помогающего ему добывать трупы для экспериментов на начальном этапе, а также перевезти и устроить лабораторию на Оркнейских островах в преддверии второго эксперимента. Наконец получает объяснение наиболее очевидная логическая нестыковка, смущающая читателя романа Шелли: каким образом Франкенштейну удалось, работая с фрагментами украденных им мертвых тел обычных людей, создать великана нечеловеческих пропорций? В небольшом дополнении Бэсс объясняет, как на хирургический стол к ученому попал труп трагически погибшего циркового артиста-«человека-горы». Уделяет Бэсс и больше внимания по сравнению с первоисточником истории Создания, прописывая и прорисовывая дополнительные сцены, в которых на несчастное существо вначале нападет свора бродячих собак, а затем — практически сразу — группа пьяных мужчин, решивших посостязаться в удали и убить «монстра». Ярость животных и жестокость людей, обращенные против оставленного своим создателем существа, иллюстрируют концепцию Шелли о неприкаянном чудовище, неспособном стать «своим» ни в человеческом обществе, ни даже в мире животных.

Формат графического романа позволил Бэссу обыграть и секвенцию повествуемых событий, сделав шаг вперед по сравнению с «концентрической» композицией романа Шелли: история Франкенштейна и история Создания излагаются одновременно, перемежая друг друга, к тому же, время от времени читатель «переносится» на борт дрейфующего во льдах Арктики корабля (ил. 2), что помогает нам не забыть о том, что все представленные сюжетные линии являются фрагментами рассказа умирающего Франкенштейна капитану Уолтону.

Работа сценариста Стива Найлза и художника Берни Райтсона (при участии Келли Джонса¹¹) «Франкенштейн. Возрожде-

¹⁰ Очевидно, образ Свена основан на образе Фрица из фильма «Франкенштейн» (1931).

¹¹ Художник Бернанд Райтсон, известный своими иллюстрациями к оригинальному «Франкенштейну», «Черному коту» Эдгара По, «Хо-



Ил. 2. Разворот графического романа «Франкенштейн» Ж. Бэсса. Организация панелей на развороте продумана таким образом, чтобы читатель мог мысленно находиться одновременно в лесу, следя за блужданиями покинутого Создания, и на корабле в Северном Ледовитом океане, где Франкенштейн рассказывает историю — свою и созданного им монстра — капитану Уолтону [Bess 2023, p. 66–67]. A centerfold of the graphic novel *Frankenstein* by G. Bess. The panels are positioned in such a manner as to allow the reader to mentally follow the lonely Creature's wandering in the forest and keep in mind the scene on the ship in the Arctic Ocean, where Frankenstein narrates the story — of him and the monster he had created — to captain Walton [Bess 2023, p. 66–67].

ние» (*Frankenstein. Alive, Alive!*, 2018) — графический сиквел к роману Шелли. Сюжетно «Возрождение» имеет много общего с романом Сьюзен О'Киф «Чудовище Франкенштейна» (*Frankenstein's Monster*, 2010): сюжет этой серии комиксов также можно охарактеризовать как двойной нарратив о трансформации — превращении монстра в человека и человека в монстра. Как и у О'Киф, в центре повествования находится Создание, по воле судьбы выжившее на крайнем Севере и впоследствии нашедшее пристанище в доме стареющего ученого-физиолога и коллекционера разного рода диковин доктора Саймона Ингл-

луду» Говарда Лавкрафта, а также сотрудничеством со всеми ведущими издательствами комиксов (так, например, для DC им был создан персонаж Болотная тварь), умер в 2017 г., не успев закончить работу над «Возрождением». Издательство IDW предложило завершить проект другому известному иллюстратору Келли Джонсу, чья кандидатура ранее была предложена самим Райтсоном.

за. Доброе отношение нового покровителя, его забота, а также его богатая библиотека, предоставленная в полное распоряжение главного героя, постепенно излечивают душевные раны существа, примиряя его с человечеством, но не с самим собой. Создание мучимо чувством вины за убитых им людей и понимает, что никогда не сможет возместить этот кровавый долг. В хоррор-стилистике Райтсон зарисовал ночные кошмары героя, в которых ему являются его жертвы — полуистлевшие Уильям Франкенштейн, Анри Клерваль, Элизабет, — в чьих обезображенных лицах Создание узнает собственные черты.

Собственная природа страшит героя, делая невозможной интеграцию в общество. Напугав при первой встрече жену Инглза Долли, герой горестно восклицает:

За все долгое время — месяцы? годы? — в этом доме единственным человеческим лицом, которое я видел, было лицо доктора Инглза. Он всегда относился ко мне как к равному и принимал меня таким, какой я есть. Но теперь, в одно мгновение, осознание моей истинной природы вернулось ко мне с силой лавины. В испуганных глазах Долли я увидел свое подлинное отражение. Я — пародия на человека. Насмешка над Богом и Его творениями [30].

Однако, чем дольше Создание находится в особняке доктора Инглза, тем больше мрачных тайн узнает о своем благодетеле, постепенно осознавая, что почтенный ученый в действительности является еще одним фанатиком, в жестокости и аморальности своих экспериментов даже превосходящим Виктора Франкенштейна.

Как и в романе О'Киф, кульминация духовной трансформации Создания наступает на сцене, где герой принимает роды у спасенной им из особняка Инглза женщины, едва не ставшей жертвой бесчеловечного эксперимента:

Как мне описать свои чувства в тот момент? Я так долго был окружен смертью и теперь, в вихре зимней бури, держал в своих руках жизнь. Не что-то скроенное из мертвых частиц. И тогда я понял: я не такой, как этот ребенок, я не могу быть ему отцом. Если мне и уготована роль в этом несчастном мире, то явно не забота о матери и ребенке. <...> Я знал, что я не один из них и никогда таким не буду. Этого Виктор так и не смог

понять. В своем тщеславии он стремился создать человека по своему образу и подобию. Он не создал человека. Он создал существо. Однако это не означало, что для меня не найдется места на земле, даже если я останусь один. Пусть я не человек, но я все же живой... и любое существо этого мира, рожденное наукой или колдовством, заслуживает жизни [30].

На этой жизнеутверждающей ноте завершается предложенное Найлзом и Райтсоном продолжение романа Шелли. Как и О'Киф, сценарист подводит читателя к идее примата воли над судьбой.

Изображения Райтсона, как и роман Бэсса, выполнены в черно-белой гамме (за исключением нескольких цветных вставок — полосных кадров, маркирующих начало новых выпусков) и отличаются высокой степенью детализации. В мельчайших подробностях выписан суровый арктический пейзаж, улицы Ингольштадта, экстерьер особняка Инглза и его интерьеры — удивительный кабинет диковин, библиотека и зловещая лаборатория. Привлекающие внимание и вызывающие интерес детали подспудно усиливают эмоциональную связь читателя и героя: подобно тому, как читатель не может войти в мир комикса, чтобы ближе рассмотреть и потрогать экспонаты домашнего музея Инглза или его оборудование для научной работы, так и Создание обречено быть лишь сторонним наблюдателем, неспособным преодолеть невидимую границу, отделяющую его от людей, населяющих такой притягательный для него и такой негостеприимный мир.

Несмотря на то, что Райтсон работал в черно-белой гамме, отчасти подражая стилю старых иллюстраций классических романов¹², лаконичная палитра оказывается невероятно «говорящей». В начале истории доминирующий в большинстве панелей белый цвет — цвет снега, холода, арктической пустыни — символизирует одиночество Создания и его готовность принять свою смерть. В конце последнего выпуска белый цвет снова начинает доминировать на каждом развороте, однако его эмоциональный заряд меняется: в контексте представленной в сюжете эволюции сознания главного героя его можно тракто-

¹² Другим важным влиянием является немецкая романтическая живопись и, в частности, полотна Каспара Давида Фридриха.

вать как символ нового начала в жизни Создания, его решения «обнулить» свой прошлый трагический опыт и найти свое место в мире и цель своего существования. Таким образом вербальный и графический аспекты дополняют друг друга, усиливая ощущение читателя причастности к истории Создания.

Попытка объединить сюжет «Франкенштейна», актуальные проблемы современности¹³, футуристический сеттинг и формат комикса была предпринята американским писателем Виктором Лавалем и художником Дитрихом Смитом в серии «Разрушитель» (*Victor LaValle's Destroyer*, 2017). В центре повествования — ученый Жозефина Бейкер, использовавшая свои уникальные научные разработки для того, чтобы вернуть к жизни убитого полицейским сына Акая. Преимущество «Разрушителя» по отношению к «Франкенштейну» Шелли проявляется не только в обыгрываемой авторами узнаваемой сюжетной коллизии, но и в том, что, по сюжету, Жозефина является далекой потомницей Виктора Франкенштейна, а бессмертное Создание выводится на страницах серии в качестве злодея, победить которого может лишь воскрешенный и обретший фантастические способности Акай Бейкер.

Интерес Лавала к роману Шелли — интерес не столько читателя, сколько академического филолога, университетского преподавателя. Имплицитно в комиксе и эксплицитно в подробных авторских комментариях автор рассуждает о роли вторичных продуктов — комиксов, книг, фильмов — в том, как мы воспринимаем роман-первоисточник и его героев. С каждой новой «переделкой» и сюжет, и персонажи все больше закрепляются в общественном сознании в качестве неких художественных конструкторов, практически оторванных от оригинала. Лаваль обыгрывает этот тезис в одной из сцен пятого выпуска «Разрушителя»: таинственная государственная организация, в которой прежде проводила свои исследования главная героиня, клонирует самого Виктора Франкенштейна, однако все клоны оказываются способны прожить лишь несколько минут, прежде чем их тела начинают разлагаться заживо. Один из «Франкенштейнов» успевает бросить упрек своим создателям:

¹³ С более подробным анализом проблематики графического романа Лавала и Смита можно ознакомиться в статье автора настоящего исследования «Переизобретение “Франкенштейна” М. Шелли в графическом романе В. Лавала “Разрушитель”» [4].

«Вы создали меня с помощью этой машины, поэтому думаете, что и сам я лишь устройство, механизм. Но я обрел и собственное сознание! Я живой!» (перевод мой. — Э. В.) [34]¹⁴.

Лаваль играет на полисемии существительных *device* и *tool*, означающих в английском языке как «устройство, приспособление, механизм» и «инструмент, орудие труда», соответственно, так и — в ином контексте — «художественный прием». Пересоздание образов романа Шелли, как и других известных героев мировой литературы, подобно клонированию: писатели, сценаристы, режиссеры механистически плодят нежизнеспособные «реплики», тем самым убивая высокое искусство, разрушая связь героев с традицией, которой они принадлежали изначально. Это побуждает писателя не столько пересказать сюжет романа, перенеся его события в недалекое будущее и насытив его актуальной, понятной читателю XXI в. проблематикой, сколько «переизобрести» его, предложив новых героев и новый сюжет, которые, однако, транслировали бы особую атмосферу романа Шелли.

Заключение

Готический роман можно считать лишь феноменом пост-просветительской английской словесности, просуществовавшим примерно полвека и ушедшим в небытие, как только трепетные девы в беде, преследующие их водевильные злодеи и населенные призраками прошлого средневековые замки перестали производить должное впечатление на читательскую аудиторию. Но конец готического романа как такового стал началом новой эры массовой литературы, «позаимствовавшей» у готики и образы, и приемы, и готовые сюжетные ходы и адаптировавшей их под культурные и эстетические запросы аудитории последующих поколений. Во второй половине XX в. на фоне стремительного распространения того, что французы называют «девятым искусством», т. е. комиксов и графических романов, повествовательные практики английских «готицистов», сумрачная эстетика их творений, как и сами их тексты (пусть и не все, а лишь самые любимые читателями) стали проникать на страницы столь популярных «рисованных историй».

¹⁴ В орг.: “You whipped me up in that machine, so you think I’m just a device, a tool. But I have come into my consciousness! I’m alive!” [34].

В первой части исследования мы рассмотрели, как создатели комиксов издательства DC Comics о Бэтмене адаптировали поэтику готического романа как жанра к своим художественным задачам, объединив готического героя и готического злодея в едином персонаже, поместив его в монструозный город-замок и заставив бороться с безумными преступниками, пытаясь в этой борьбе выплеснуть свою ярость и боль от личной потери.

Во второй части на примере комиксов DC Comics и Marvel Comics мы проследили, как сюжеты романов «Франкенштейн» и «Дракула», а также повести «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» — трех культовых готических произведений — обрабатывались сценаристами и художниками в ряде серий, порой видоизменяясь до неузнаваемости, утрачивая связь с готической поэтикой и приобретая чисто научно-фантастическое звучание, а порой, напротив, возвращаясь к своим истокам.

Наконец, в третьей части мы рассмотрели три графических романа-адаптации романа Мэри Шелли «Франкенштейн» — адаптацию как таковую, адаптацию-продолжение и адаптацию-«переделку», в которой события перенесены в недалекое будущее и затронута максимально близкая современному читателю проблематика. Каждый из графических романов — новое прочтение первоисточника, высвечивающее тот или иной аспект этого великого романа, обогащающее опыт знакомства с ним. В каждом случае графика дополняет слово, заполняет лакуны, апеллирует напрямую к чувственному восприятию читателя, облегчая для нас мысленное построение художественной реальности и образов, погружение в эстетику и формирование собственного эстетического и эмоционального отклика.

Список литературы Исследования

- 1 Алиев Р.Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры: 1929–2012 гг.: дис... канд. истор. наук. Астрахань, 2015. 185 с.
- 2 Алимуратов О.А., Шубитидзе В.З. 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. Т. 65, № 9. URL: <https://scipress.ru/philology/articles/graficheskij-roman-vekhi-evolyutsii-zhanra-v-angloyazychnoj-i-russkoyazychnoj>

- lingvokulturakh-cherty-kreolizatsii-v-tekstovom-prostranstve-graficheskogo-romana-kak-perevodcheski-znachimaya-osobennost.html (дата обращения: 23.01.24).
- 3 Васильева Э.В. Наследие готического романа в комиксах DC о Бэтмене // Мир комиксов. Вып. 6: Диапозитивы, комиксы жанра хоррор и военной тематики / ред.-сост. Ю.А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов: Кабинетный ученый, 2022. С. 217–228.
 - 4 Васильева Э.В. Переизобретение «Франкенштейна» М. Шелли в графическом романе В. Лавала «Разрушитель» // Мир комиксов. Вып. 8: Женские комиксы, маньхуа, нарратив / ред.-сост. Ю.А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов: Кабинетный ученый, 2024. С. 335–341.
 - 5 Васильева Э.В. Трансформация готической поэтики в графическом романе-адаптации (на материале графического романа Эми Чу и Су Ли «Кармила. Первый вампир») // Сибирский филологический форум. 2024. № 1. С. 69–79.
 - 6 Горшкова Е.А. Готические мотивы в романе У. Эйнсворта «Тауэр» // Вестник СПбГУ. Серия 9. 2015. Вып. 1. С. 24–30.
 - 7 Магера Ю.А. Роль образов европейской художественной культуры в японской манге: дис. ... канд. культурологии. М., 2024. 234 с.
 - 8 Меркулова М.Г., Прудюс И.Г. Жанр графического романа: к постановке проблемы (на материале современных франко- и англоязычных текстов) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 16, № 10. С. 3379–3385.
 - 9 Ненарокова М.Р. «Путь паломника» Джона Баньяна: от эмблемы к комиксу // *Studia Litterarum*. 2023. Т. 8, № 2. С. 108–139. <https://doi.org/10.22455/2500-4247-2023-8-2-108-139>
 - 10 Сонин А.Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: дис ... канд. филол. наук. Барнаул, 1999. 236 с.
 - 11 Столярова Л.Г. Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов: на материале комиксов серии «Астерикс»: дис... канд. филол. наук. Воронеж, 2012. 178 с.
 - 12 Цыркун Н.А. Супергерои комиксов и обратная сторона титанизма // Вестник РГГУ. 2014. № 7. С. 293–301.
 - 13 Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / пер. с англ. и итал. С. Серебряного. СПб.: «Симпозиум», 2007. 502 с.
 - 14 Энциклопедия DC Comics / пер. с англ. А. Волкова, К. Кутузова. М.: Эксмо, 2017. 368 с.
 - 15 Barker M. Comics: Ideology, Power, and the Critics. Manchester: Manchester University Press; N.Y.: St. Martin's Press, 1989. 320 p.
 - 16 Burrows E.G., Wallace M. Gotham: A History of N.Y. City to 1898. New York: Oxford University Press, 1999. 1385 p.

- 17 *The Cambridge Companion to the Graphic Novel* / ed. by S.E. Tabachnick. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2017. 228 p.
- 18 *Chute H. Comics as Literature? Reading Graphic Narrative* // PMLA. 2008. Vol. 123, № 2. P. 452–465.
- 19 *Denson S. Marvel Comics' Frankenstein: a Case Study in the Media of Serial Figures* // *Amerikastudien / America Studies*. 2011. Vol. 56, № 4. P. 531–553.
- 20 *Fitch A. Gotham City and the Gothic Literary and Architectural Traditions* // *Studies in Comics*. 2017. Vol. 8, № 2. P. 205–225. URL: https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/495798/Gotham_City_and.pdf (дата обращения: 17.05.2023).
- 21 *Gavaler C. On the Origin of Superheroes: from the Big Bang to Action Comics No. 1*. Iowa City: University of Iowa Press, 2015. 295 p.
- 22 *Groensteen T. La Bande Dessinée*. Toulouse: Editions Milan, 1996. 63 p.
- 23 *Lee S. Origins of Marvel Comics*. New York: Simon & Schuster, 1974. 254 p.
- 24 *The Marvel Comics Encyclopedia. A Complete Guide to the Characters of the Universe*. New York: DK Publishings, 2009. 399 p.
- 25 *McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press, 1993. 216 p.
- 26 *Pratt H.J. Narrative in Comics* // *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 2009. Vol. 67, № 1 (67). P. 107–117.
- 27 *Reichstein A. Batman — an American Mr Hyde?* // *Amerikastudien/ American Studies*. 1998. № 2. P. 329–350.
- 28 *The Routledge Companion to Comics* / ed. by F. Bramlett, R.T. Cook, A. Meskin. New York; London: Routledge, 2017. 472 p.
- 29 *Steranko J. History of Comics: in 2 vols*. Reading (PA): Supergraphics, 1970. Vol. 1. 84 p.

Источники

- 30 *Найлз С., Райтсон Б. Франкенштейн. Возрождение* / пер. с англ. К. Жолудевой. М.: Изд-во АСТ, 2020. 104 с.
- 31 *Bess G. Mary Shelley's Frankenstein*. Chicago: Magnetic Press, 2023. 204 p.
- 32 *The Comics Code of 1954*. URL: <https://cblldf.org/the-comics-code-of-1954/> (дата обращения: 16.12.2023).
- 33 *Comics Code Revision of 1971*. URL: <https://cblldf.org/comics-code-revision-of-1971/> (дата обращения: 16.12.2023).
- 34 *LaValle V., Smith D. Victor LaValle's Destroyer: in 6 vols*. San-Francisco: Boom Studios, 2017. Vol. 5. 160 p.