УДК 769.2:[821.111+821.111(73)]

О. А. Исаева

Эволюция стиля ранних графических романов Англии и США

Статья посвящена исследованию художественных и стилистических особенностей графического романа, генетически связанного с искусством комикса, но представляющим более многогранное явление. В статье, в контексте становления жанра графического романа, рассматриваются наиболее значимые произведения британских и американских авторов, таких, как Алан Мур, Йен Гибсон, Фрэнк Миллер, Дэйв Маккин и др.

Ключевые слова: графический роман, комикс, импринт, современное искусство, изобразительное искусство, графика, А. Мур, Й. Гибсон, Ф. Миллер, Д. Маккин

Olga A. Isaeva

Evolution of style of English and American early graphic novels

The study devotes to artistic and stylistic features of the phenomenon of graphic novel genetically related with comics art, but is a more serious and multifaceted phenomenon. In the process of becoming a genre of graphic novel authors create notable works beyond commercial art. In the context of the formation of the genre are researched the most important works of British and American authors such as Alan Moore, Ian Gibson, Frank Miller, Dave McKean and others.

Keywords: graphic novel, comics, imprint, contemporary art, fine art, graphics, A. Moore, I. Gibson, F. Miller, D. McKean

Вторая половина XX в. – время появления в искусстве новых арт-практик, представляющих изобразительные формы искусства, с трудом укладывающиеся в традиционные контекстуальные нормы. Помимо множества модернистских течений и направлений, расширивших горизонты сюжетных, технических, иконографических поисков художников, появляются такие многоаспектные и сложные явления, как стрит-арт, цифровая живопись, боди-пейнтинг и т. д. В этом же ряду арт-практик, недостаточно исследованных отечественными искусствоведами, можно выделить феномен комиксов вообще и графических романов, в частности.

В отечественном искусствоведении существует точка зрения, отрицающая эстетическую или духовную составляющую этого вида графического искусства. Комиксы считаются лишь проявлением «коммерческого искусства», имеющего материальную, но никакую иную ценность; порой оценка носит еще более уничижительный характер, как например, в статье В. В. Ерофеева «Комиксы и комиксовая болезнь», где предмет исследования обозначен как «чисто помоечное явление»[1].

Мнение, сходное с этой же точкой зрения, высказывает и В. Г. Власов в своем словаре изобразительного искусства, объясняя, в частности, что среди особенностей комиксов – отсутствие авторства (sic!) и главенство грубого стереотипа. Далее автор добавляет, что герои комиксов «безлики и одинаковы», полностью лишены традиции, внутреннего мира, истории и памяти[2].

Подобные утверждения возникают из явной неизученности предмета исследования: представляется практически очевидным, что указанные выше авторы не знакомы с явлением в целом, сводя его лишь к «веселым картинкам», если дословно переводить термин «комикс» (comics) с английского. В последней четверти XX в. в Европе и США появляются такие образцы комиксовой художественной практики, которые поднимаются до великолепных образцов искусства книжной графики отнюдь не только в рамках своего специфического жанра (если комикс можно назвать таковым, поскольку терминология и типология комиксовой графики также не являются разработанными). В основном это происходит благодаря развитию феномена «графического романа» – специфического вида комиксов, ориентированного на взрослую аудиторию и имеющего определенные повествовательные особенности и, что важно, изобразительные особенности, отличающие его от более традиционного комиксового искусства.

Первое, что хотелось бы отметить: дефинировать все образцы комиксов, предназначенные для взрослой аудитории, как графические романы было бы неверно. В первую очередь, здесь следует учитывать литературную и изобразительную составляющие, что, собственно, и позволяют трактовать термин «графический роман» как особый вид искусства: в графическом романе изображение преобладает над текстом, но повествование не сводится исключительно к развлекательным целям. Тем не менее авторами лучших «графических романов» всегда являются писатель и художник. Среди писателей, или, как иногда говорят, сценаристов, можно отметить, например, Алана Мура и Нила Геймана, и если Алана Мура можно считать достаточно одиозной фигурой в литературной среде, то

писательские заслуги Нила Геймана совершенно неоспоримы.

Термин «графический роман» впервые упомянул фан-историк[3] комиксов Ричард Кайл, когда опубликовал одно из своих эссе в фэнзине[4] «Капа-Альфа» в ноябре 1964 г. Однако это жанровое определение практически не использовалось до публикации в 1978 г. «Контракта с богом» Уилла Айснера (графической составляющей Айснер вдохновлялся, в частности, образами графических циклов, созданных бельгийским художником-экспрессионистом Франсом Мазерелем). Вошло же оно в постоянное употребление уже в середине 1980-х гг., когда были опубликованы ставшие «классикой жанра» графические романы «Мышь» Арта Шпигельмана (1986), «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера (1986) и, наконец, ставшие культовыми «Хранители» Дэйва Гиббонса (1987). В итоге BISG (Американская ассоциация книгоиздания) в 2001 г. включила термин в свой официальный реестр.

Принято считать, что комиксы вообще, как и графические романы в частности, – это сугубо американское явление, что является в корне неверным представлением. Комиксы издавались повсеместно в Европе, причем комиксовое искусство в каждой стране имеет свои характерные особенности в графике и сюжетообразующих мотивах. Качественный скачок происходит в 1980-е гг., когда вялотекущие процессы американского комиксового мэйнстрима получают мощное вливание извне, а именно из научно-фантастических комиксовых антологий Британии. Сценарий усложняется, становится более интеллектуальным, что, в свою очередь, потребовало и более проработанной графической составляющей. Произошло это во многом благодаря успехам мощного фантастического сборника «2000 н. э.», основанного в 1977 г. Келвином Госнеллом. «2000 н. э.» стал не просто успешным, но дал толчок к началу карьеры таких писателей, как Алан Мур, Грант Моррисон и Нил Гейман. (Мур, в частности получил престижную литературную премию «Хьюго» за графический роман «Хранители» – случай беспрецедентный в индустрии комиксов; Нил Гейман знаменит романами «Американские боги», «Звездная пыль», «Никогде», «Дети Ананси», «Коралина», экранизированными и неоднократно отмеченными литературными премиями «Хьюго» и «Небьюла».)

Одним из первых удачных выпусков антологии был «Судья Дредд», созданный в 1977 г. Джоном Вагнером и Карлосом Эскерра. Графический роман сразу снискал громадную популярность за насыщенное действие и окрашенное в сатирические тона изображение американизированной насильственной системы правосудия. Другие английские антологии включали издание «Старлорда» и «Воина». Последний, в свою очередь, примечателен как наиболее интересное раннее творение Алана Мура. Алан Мур, а позднее Нил Гейман, реанимировали Чудо-человека, созданного тридцатью годами ранее Миком Энгло, и так проявилась склонность Мура к возрождению и переосмыслению «классических» персонажей прошлых десятилетий.

В июле 1984 г. издательство «2000 н. э.» опубликовало первую серию комиксов с героем-женщиной – Алан Мур и Йен Гибсон приступили к созданию «Баллады о Гало Джонс». «Баллада» стала не просто экспрессивной фантастической драмой с большим временным и пространственным охватом. Здесь читателя подкупает еще и сама фигура Гало Джонс, лишенной каких-либо сверхспособностей. Изобразительная манера «Баллады» весьма лаконична (рисунки сделаны тушью, пером и заливками) и является хорошим примером стилистики английских комиксов с очень живой эмоциональной графикой без гротескной гиперболизации персонажей.

Позднее вышло несколько заслуживающих внимания работ, таких как «Гидеон Старгрейв» Гранта Морриссона и, конечно, «Приключения Лютера Аркрайта» Брайана Тэлбота. «Приключения Лютера Аркрайта», поражающие глубинной экспрессией графики, полной чувства и драмы, выстроены на контрастах света и тени, насыщенной изобразительными аллюзиями, где опять воскресают образы Франса Мазереля. Уоррен Эллис описал «Приключения» как один из наиболее мощных графических романов Британии, оказавших несомненное и глубокое влияние на американский комиксовый мейнстрим[5].

В США ситуация также начинает меняться с середины 1970-х гг. Особенно заметный сдвиг произошел в жанре именно супергеройского комиксового боевика. В 1975 г. перед Леном Уэном и Дэйвом Кокрэмом была поставлена задача дать новый импульс франшизе[6] «Люди Х», начало которой было положено за пять лет до этого, и они блестяще справились с задачей. Именно в рамках этой истории была создана наиболее впечатляющая серия «Сага о Темном Фениксе» Криса Клермона и Джона Берна, что утвердило Берна в статусе культового художника франшизы. Смерть популярного в серии персонажа шокировала читателей, придав истории трагический привкус и выделив «Сагу» из общего ряда вселенной «Людей Х». Этот неожиданный ход привел к определенным результатам – комиксы не обрели большую реалистичность или социальную глубину сюжетов, однако Клермон нащупал путь к сердцу читателей детальной проработкой характеров многочисленных персонажей и их взаимоотношений.

Таким образом был заложен фундамент качественно нового контента: насыщенное содержание с определенным социальным, политическим и драматическим наполнением, ориентированным на более зрелую аудиторию. Эксперименты со все более рискованной тематикой продолжились.

Прекрасным примером стал культовый графический роман «Американец Флэгг!»[7] Ховарда Чайкина (1983). Антигерой Флэгг, «реальный коп», визуально был решен как классический герой с «квадратной челюстью» и, по сути, как саркастическая отсылка к героическим идеализированным персонажам художников-иллюстраторов 1920–1930-х гг., например, Джозефа Лейендекера.

Однако в полной мере изменениями в сторону усложнения содержания и большего внимания изображению воспользовался Фрэнк Миллер, когда занялся терявшей популярность серией «Сорвиголова», сначала в качестве «рисовальщика» (penciler, что означало художника-разработчика). Вскоре Миллер становится полноценным разработчиком сюжета, а не «рисовальщиком», и характер героя начинает «темнеть». Наиболее впечатляющей в этой серии с обновленным Сорвиголовой со сценаристом Миллером явилась работа его соавтора-художника Билла Сенкевича. Эти иллюстрации не имеют аналогов среди подобных графических романов, – перед нами фактически живописные произведения, где художник смело экспериментирует с формой и цветом. Наиболее запоминающимся здесь является воплощение Кингпина, главного антагониста: это огромное гротескное существо, иногда полностью теряющее человеческие черты, чудовище, не вызывающее ни смеха, ни сочувствия. Создание Сенкевичем образа этого злого гения по своему эмоциональному воздействию поднимается до уровня лучших образцов книжной иллюстрации XX в.

На волне успеха «Сорвиголовы» Миллер создает несколько небольших научно-фантастических антиутопических серий, начиная с «Ронина» (1983–1984) и заканчивая «Дайте мне свободу» (1990) в сотрудничестве с Дейвом Гиббонсом. Кроме того, Миллер продолжает экспериментировать с изобразительным языком графических романов. Так, адаптируя для американского переиздания мангу Кадзуо Коике и Госеки Кодзима «Одинокий Волк и его ребенок», он обращается к традиционной японской графике; также мотивы с прямым использованием элементов культовой японской манги Кацухиро Отомо «Акира» прослеживаются в изобразительном ряду графического романа «Дайте мне свободу».

Успех британских фантастических антологий конца 1970-х гг. подготовил почву для более мощного влияния на стилистику американских графических романов. В особенности благодаря Алану Муру, которого пригласила в качестве автора редакция «DC-Comics» при участии Карен Бергер и уже упомянутого Лена Уэйна. Сумрачный и социально ориентированный талант Мура как автора текстов потребовал соответствующего иллюстративного воплощения, что уже видно по мрачным, в темной цветовой гамме изображениям «Болотной твари». Успех «Болотной твари» привел к тому, что Карен Бергер была назначена ответственной за связь с английскими авторами, после чего и происходит буквальное «британское вторжение», достаточно назвать имена Гранта Моррисона, Джейми Делано, Нила Геймана и Питера Миллигана. Да, в основном Карен Берген сконцентрировалась на приглашении новых сценаристов, однако новая литературная «кровь» заставила художников иначе подходить к графическому воплощению созданных героев и визуального «экшена».

В 1986–1987 гг. Алан Мур и Дейв Гиббонс создают графическую серию «Хранители», действие которой разворачивается в эпоху холодной войны, перенасыщенной ядерной паранойей, с героями, переживающими безжалостный кризис личности на фоне всеобщей социальной и политической деструкции. На страницах графического романа, выдержанных в приглушенной, тревожной гамме, иллюстрации выстраиваются четкими рядами, то непривычно вытянутые по вертикали, то горизонтальными полосами, показывая нам картины мира накануне катастрофы. Визуальные мотивы, которые создает Дейв Гиббонс по сценарию Мура, демонстрируют блестящий тандем двух авторов. Так, в иллюстрациях, расположенных девятичастной или трехчастной сеткой, постоянно возникают элементы, образующие четкие ритмы. Кроме того, изображения зачастую образуют законченную композицию внутри всего иллюстративного блока на одной странице, а сам Мур сравнивает эту визуальную ритмику с мелодической канвой музыкального произведения[8].

Творческие эксперименты, подобные работам Мура или Миллера, дали свои плоды, продемонстрировав, что супергерой комиксов может быть гораздо сложнее, чем когда-либо прежде. Среди несомненных удач на общем фоне следует отметить графический роман «Черная орхидея» Нила Геймана и Дейва Маккина[9] (1989).

Визуальный ряд «Черной орхидеи» – это уже не графика или графические контуры, залитые цветом, технически – это живопись, работающая на создание визуальной образности повествования, иной раз на контрасте с литературной составляющей. Особо стоит упомянуть насыщенные глубокие тона, то мрачные, то, напротив, яркие и светлые. Реалистичная детальная прорисовка, чередование крупных, даже фрагментированных планов с изображениями персонажей в полный рост создают либо необходимый антифон, либо созвучие сюжету. Умение Маккина довольно скупыми выразительными средствами создать нужную драматическую атмосферу выделяет «Черную орхидею» из числа даже наиболее примечательных графических романов того времени и предвосхищает новый взлет 1990-х гг.,

ознаменованный выпуском серии «Джон Константин» Джейми Делано (1988–1991) и продолжающий линию, заложенную Аланом Муром в работе над «Болотной тварью». Художником первых выпусков был тот же Дейв Маккин, создавший запоминающиеся образы, способные соперничать с самостоятельной графикой и тем более с книжной – мощные, экспрессивные, демонстрирующие профессиональные навыки художника, для которого сложность передачи сюжетных линий или локаций не представляет никаких трудностей. Однако наиболее интересной и необычной работой начала 1990-х гг. опять становится плодотворное сотрудничество Нила Геймана, на этот раз с Джилл Томпсон, вылившееся в создание «Песочного человека», графического романа в жанре «хоррор». В «Песочном человеке» отсутствует привычный супергерой, повествование строится вокруг мистическо-философских вопросов, однако главный интерес здесь представляет сама графика – непривычные, чуть вибрирующие силуэты скорее напоминают быстрые скетчи тушью и пером, с очень скупым, почти условным использованием.

Успех «Песочного человека» не мог пройти незамеченным, во многом благодаря плодотворной работе талантливых авторов. Уже на рубеже 1980–1990-х гг. DC-Comics создает собственный импринт[10] «Вертиго» для выпуска продукции, ориентированной на взрослую аудиторию. «Вертиго» справедливо назвали «универсумом Бергер», поскольку ядро импринта составили те же самые британские авторы – художники и писатели – которых Карен Бергер привлекла к работе ранее. Сосредоточены они были вокруг фигуры Нила Геймана и развивали те линии, что были заложены чуть раньше блестящей плеядой художников, среди которых наиболее ярко выделяется Дейв Маккин.

Рассматривая картину в сфере графических романов США и Британии, сложившуюся к началу 1990-х гг., можно сделать вывод: их художественный уровень намного превышает представления о графических романах как о коммерческом искусстве. Тема изобразительного языка лучших образцов этого искусства требует пристального изучения, учитывая, как плодотворно оно продолжает развиваться во всем мире. В частности, в последнее десятилетие все большее распространение получило явление, когда автор текста и художник представляют собой одно лицо, исключая традиционную визуализацию сценария с обязательным присутствием реплик персонажей. Таков графический роман «Кабуки: Алхимия», созданный в 2008 г. Дэвидом Мэком. Визуальное воплощение истории – сочетание на одном листе рисунков, созданных в самых различных техниках, среди которых карандашная или перьевая графика, живопись, коллаж из кусочков журнальных фотографий или сканированных изображений, – необходимое для передачи высокого градуса эмоциональных переживаний героев. Начало этим процессам было положено именно в конце 1970-х гг., когда из среды комиксов постепенно выделяются так называемые графические романы, представляющие собой куда более серьезную художественную практику, чем это может показаться на первый взгляд, и требующие более пристального профессионального изучения. Меняется их целевая аудитория, в результате чего создаются специальные импринты, привлекаются более серьезные авторы – как сценариев, так и собственно иллюстративного компонента комиксов. Во многом развитию феномена графических романов способствовали британские авторы, продвигая социально ориентированные, сатирические, политические и даже философские сюжеты в комиксовой индустрии, как в Англии, так и в США. В свою очередь, новые сюжеты потребовали иного визуального воплощения, что привело к привлечению новых талантливых авторов и, как следствие, созданию значимых образцов жанра уже на раннем этапе развития графических романов, поднимая их на уровень подлинных художественных произведений.

Примечания

[1] Ерофеев В. Комиксы и комиксовая болезнь // В лабиринте проклятых вопросов. Тверь: Союз фотохудожников России, 1996. С. 431.

[2] Власов В. Г. Комиксы // Власов В. Г. Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства: в 10 т. СПб.: Азбука-классика, 2010. Т. 4: И–К. С. 559.

[3] Ситуация с изучением такого явления, как комиксы, даже в странах, где они всегда чрезвычайно распространены, до определенного времени мало волновала серьезных исследователей, отсюда и появление исследователей-любителей.

[4] Фэнзин – периодическое любительское малотиражное издание, в буквальном переводе – «фанатский журнал».

[5] См.: Mazur D., Danner A. Comics: a global history, 1968 to the present. London: Tames & Hudson, 2014. P. 166.

[6] Франшиза – в данном случае – интеллектуальная собственность, состоящая из персонажей, вымышленной вселенной и прочего в каком-либо оригинальном медийном произведении. Сюда могут относиться фильмы, книги, компьютерные игры, комиксы и др.

[7] Название является трудным для перевода, оно созвучно выражению «американский флаг», что подчеркивает двусмысленность изображения героя и его действий.

[8] Mazur D., Danner A. Op. cit. P. 176.

[9] Дейв Маккин известен как художник-постановщик, он работал над созданием визионерского фильма «Зеркальная маска» (2005), сериала «Никогде» по книгам Н. Геймана, выступил как концепт-художник фильмов «Гарри Поттер и узник Азкабана» и «Гарри Поттер и кубок огня», признанных лучшими в фильмографии поттерианы.

[10] Импринт – в данном случае подразделение издательства, ориентированное на определенный читательский сегмент.