Графическая новелла (англ. “graphic novel” – “графический роман”) – один из форматов комиксов, прочно вошедший в культурный ландшафт XXI века и ставший мощным инструментом для выражения идей, ценностей и социальных реалий разных культур [1]. Несмотря на относительную новизну данного термина, нельзя говорить о его универсальной дефиниции. В рамках данного исследования под графической новеллой понимается «повествовательное произведение, сочетающее в себе элементы визуального искусства и литературы, представляющее собой законченную историю в одном или нескольких томах, затрагивающее серьезные темы, отличающееся зрелым стилем рисунка и ориентированное на взрослую аудиторию, а также выражающее авторское видение мира» [7]. Появление рассматриваемого жанра связано с публикацией американским писателем и художником Уиллом Айснером произведения «A Contract with God» в 1978 году. Именно его автор назвал «графической новеллой» с целью подчеркнуть серьезность, глубину и литературную ценность своей работы, а также для того, чтобы претендовать на получение места в книжных магазинах рядом со «стандартной» литературой, к которой относятся произведения, обладающие устоявшимися характеристиками и широко распространенные в литературном мире (романы, повести, поэзия, мемуары и т.д.). Таким образом, термин «графическая новелла» возник в попытке отделить произведения более серьезной тематики от традиционных «супергеройских» историй [4].

Актуальность настоящего исследования обусловлена адаптацией графических новелл на мировом рынке, необходимостью понимания культурных модификаций и развития инклюзивности в искусстве, что особенно важно в условиях глобализации. Цель данного исследования заключается в проведении сравнительного анализа языковой и культурной специфики современных графических романов, изданных на территории США и Китая. В качестве материала исследования были использованы 7 американских и 7 китайских графических романов, отобранных на основании пяти основных критериев в соответствии с концепцией английского журналиста и писателя Пола Граветта: формат, объем, содержание (тематика), стиль и целевая аудитория [5]. Среди наиболее популярных произведений, рассмотренных в данной работе, рассматриваются такие графические новеллы как «Веселый дом» (Элисон Бекдел), «Маус» (Арт Шпигельман), «Путешествие на Запад» (Ян Цзиген), «Разрушительное действие времени» (Чан Моу).

В ходе проведенного сопоставительного анализа используемых в американских и китайских графических новеллах вербальных и невербальных средств было выявлено, что традиционные ценности обеих культур получают закрепление как в языковых, так и в невербальных конструкциях. Рассматривая вербальные сигналы, встречаемые в американских и китайских графических новеллах, стоит отметить несколько характерных особенностей. Американские новеллы отличаются ярко выраженным разговорным стилем повествования и экспрессивностью [5]. Для создания эффекта непринужденности, реализма и динамичности в них часто используются такие интенсификаторы, как коллоквиализмы (например, «guy», «kid», «stuff», «hang out» и т.д.), сокращения (clippings), а также прямая речь, неполные предложения и различные усилительные наречия (“really”, “so”, “absolutely”, “terribly”, “freaking” и т.д.). Опираясь на приведенные характеристики, можно выделить основные ценности американской культуры – индивидуализм, эмоциональность, свобода выражения и реализм.

Китайские маньхуа, в свою очередь, более сдержанны, метафоричны и поэтичны в построении сюжетов. В отличие от американских графических романов, в повествовании маньхуа редко встречаются вербальное проявление негативных эмоций и прямолинейные высказывания. Любые события или проявления эмоций в маньхуа часто пронизаны философией и метафоричностью, выраженными более сложными подчинительными конструкциями и фразеологизмами. Непривычные для западного читателя предложения по типу «Горсть родной земли дороже десяти тысяч лян чужеземного золота» (宁恋本乡一捻土，莫爱他乡万两金) или “Опавшие листья возвращаются к корням” (落叶归根) считаются совершенно уместными в маньхуа, отражая верность народа Китая своим традициям.

Помимо синтаксических и стилистических различий, были также выделены различия в тематике графических новелл США и Китая. Американские графические романы зачастую фокусируются на освещении тем личной идентичности, социальных проблем, свободы и сексуальности [3]. Например, графический роман американской писательницы Элисон Бекдел “Веселый дом” служит ярким примером подобного исследования, в котором автор, анализируя собственные детские воспоминания и сложные отношения с отцом, раскрывает глубоко личные и одновременно универсальные темы самоидентификации, сексуальности и принятия [8]. Интересным примером объединения тематик расизма, дискриминации, идентичности и культурной ассимиляции также является роман американского автора и иллюстратора Джина Луэна Янга «Китаец американского происхождения», в котором несколько совершенно разных сюжетных линий чередуются и образуют единую картину, объединяющую в себе ключевые проблемы общества США [3].

Сюжеты китайских графических романов часто строятся вокруг исторических событий Китая, мифологии и философии. Многие произведения также вдохновлены классической литературой, например, адаптации “Путешествие на Запад” (西游记) или “Троецарствия” (三国演义), которые переосмысливают традиционные сюжеты для современной аудитории, сохраняя при этом дух и моральные ценности китайской культуры. Кроме того, темы семьи, уважения к старшим и духовности также занимают важное место в китайских графических романах, отражая конфуцианские принципы, определяющие социальные отношения и моральные ориентиры в китайском обществе.

Говоря о проанализированных невербальных сигналах, которые чаще всего используются в американских и китайских графических новеллах, следует отметить, что американские произведения отличаются динамичной композицией, разнообразием графического оформления и широким цветовым спектром, в то время как китайские графические романы более однородны, статичны и ограничены в цветовой палитре, для которой характерно использование определенного набора цветов. Такое культурное противопоставление «экспрессия-сдержанность» можно проследить также в особенностях прорисовки персонажей, где преувеличенная мимика и выразительные жесты американских графических новелл противопоставлены сдержанным эмоциям героев и символизму китайских графических новелл, а также в способе расположения панелей (отдельных кадров, рисунков). Панели в китайских графических романах чаще всего линейны, последовательны и единообразны по форме, в то время как набор графических техник, используемых в американских графических романов носят стихийный характер, подразумевающий зависимость формы, размера и расположения панели от ритма повествования, эмоций персонажей и характера происходящих событий.

В заключение необходимо отметить, что проведенное исследование подтверждает положение о том, что графические новеллы могут использоваться для изучения культурных ценностей, мировоззрения и социальных реалий как американского, так и китайского общества. Изучение этих произведений действительно позволяет глубже понять особенности восприятия мира и способы выражения культурной идентичности в искусстве.

Источники:

1. Eisner, Will. Graphic Storytelling and Visual Narrative. Poorhouse Press, 1996.
2. Gravett, Paul. Graphic Novels: Everything You Need to Know. Collins Design, 2005.
3. McCloud, Scott. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. William Morrow Paperbacks, 2006.
4. McCloud, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. William Morrow Paperbacks, 1994.
5. Versaci, Rocco. This Book Contains Graphic Language: Graphic Novels as Literature. Continuum, 2007.
6. Yang, Gene Luen. American Born Chinese. New York: First Second, 2006.
7. Графический роман [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия. – URL: https://bigenc.ru/c/graficheskii-roman-c2ae96 (дата обращения: 05.02.2025).
8. Fun home : Alison Bechdel [Электронный ресурс]. – URL: https://archive.org/details/funhome00bech (дата обращения: 15.02.2025).