

RU

## Жанр графического романа: к постановке проблемы (на материале современных франко- и англоязычных текстов)

Меркулова М. Г., Прудюс И. Г.

**Аннотация.** Цель исследования – определить особенности графического романа как самостоятельного жанра в современном литературном процессе. Научная новизна заключается в развернутом теоретическом исследовании литературоведческих работ отечественных и зарубежных ученых по теории жанров, по истории жанра комикса и жанра романа, что позволило определить сходства и различия между графическим романом и комиксом, в основе которых лежит диалог между текстом и изображением, а также рассмотреть графический роман как модификацию жанра романа, наследующую его основные характеристики (наличие нарративной структуры, сюжета, развитие главного персонажа, хронотопа, диалога с современностью и др.). Авторы исследования, определяя комикс как метажанр, приходят к выводу о том, что в настоящее время представляется обоснованным рассматривать графический роман не как субжанр комикса, а как самостоятельный гибридный жанр, претерпевающий эволюцию. На основе франко- и англоязычных произведений впервые выделяются субжанры графического романа. В результате доказано, что графический роман можно определить как самостоятельный жанр, уже претерпевающий изменения, распадаясь на субжанры, в которых заметна тенденция к скрещиванию различных жанровых форм.

EN

## Genre of the graphic novel: Toward the formulation of the problem (based on modern French-language and English-language texts)

Merkulova M. G., Prudius I. G.

**Abstract.** The aim of the research is to determine the features of the graphic novel as an independent genre in the modern literary process. The novelty of the research lies in conducting a detailed theoretical study of literary criticism publications on the theory of genres, on the history of the comic book genre and the genre of the novel by Russian and foreign scholars, which made it possible to identify similarities and differences between the graphic novel and the comic book based on the dialogue between text and image, as well as to consider the graphic novel as a modification of the genre of the novel inheriting its main characteristics (the presence of the narrative structure and plot, the development of the main character, the chronotope, the dialogue with modernity, etc.). The authors of the study, defining the comic book as a meta-genre, come to the conclusion that at present, it seems reasonable to consider the graphic novel not as a subgenre of the comic book, but as an independent hybrid genre undergoing evolution. It is the first time that the subgenres of the graphic novel have been distinguished on the basis of French-language and English-language works. As a result, it has been proved that the graphic novel can be defined as an independent genre that is already undergoing changes, breaking up into subgenres in which the tendency to the crossing of different genre forms is noticeable.

### Введение

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что в настоящее время среди зарубежных и отечественных литературоведов остается дискуссионным вопрос о самостоятельности жанра графического романа, возникшего на основе комикса. Теоретическое обоснование этого вопроса, проведенное в данном исследовании, позволяет определить графический роман как жанр, который наследует не только специфику комикса в виде взаимодействия текста и изображения, но и основные характеристики романа, что указывает на самостоятельность данного гибридного жанра, претерпевающего в настоящий момент собственную эволюцию. Подвижность границ жанра графического романа заметна в его субжанрах, нередко сочетающих

в себе несколько жанровых форм. Предлагаемая классификация субжанров представляется важной также для дальнейшего исследования каждого из них в отдельности.

В качестве материала исследования были выбраны франко- и англоязычные графические романы конца XX – начала XXI в., на примере которых видно скрещение различных жанровых форм (см. Табл. 1).

В ходе исследования были поставлены следующие задачи: во-первых, обозначить черты комикса, заимствованные графическим романом; во-вторых, рассмотреть графический роман как сложившуюся модификацию романа на основе выявленных специфических характеристик романа как жанра; в-третьих, составить классификацию субжанров графического романа.

Историко-генетический и сравнительно-исторический методы позволили выявить истоки и общие и различительные черты исследуемого жанра в отечественной и зарубежной критике, а также выделить субжанры графического романа.

Теоретической базой исследования послужили работы У. Айснера (2022), С. Макклауда (McCloud, 1993), Т. Гронстина (Groensteen, 2005), Г. Трембле-Годетта (Tremblay-Gaudette, 2008), А. Г. Сониной (1999), Ж. Дюрренмата (Dürrenmatt, 2012), Ж. Баэтанса (Baetens, 2012), С. Мансанти (Mansanti, 2013), Е. Г. Новиковой (2019), раскрывающие особенности жанра комикса; Б. В. Томашевского (2001), М. М. Бахтина (2017; 2000), Д. С. Лихачева (1998), Ц. Тодорова (1997), Г. К. Косикова (2012), И. П. Смирнова (2008), Н. Д. Тамарченко (2012), В. И. Тюпы (2013), С. И. Зенкина (2018), М. Г. Меркуловой (2021; 2023), посвященные теории жанров, эволюции жанра романа и современному литературному процессу.

Практическая значимость заключается в возможности использования материалов исследования при подготовке лекционного курса по истории зарубежной литературы XXI в., а также при написании научно-исследовательских работ.

## Обсуждение и результаты

Нам представляется важным сначала рассмотреть появление графического романа на основе жанра комикса. Традиционно считается, что жанр комикса возник в первой половине XIX века, в творчестве швейцарского писателя и художника Родольфа Тёпфера (1799-1846 гг.), который опубликовал «первые семь настоящих альбомов комикса» (Groensteen, 2005, р. 5). Возникновение жанра комикса обусловлено широко распространенной традицией «рассказывания историй в картинках» (Groensteen, 2005, р. 4), свойственной всем древним цивилизациям (наскальные рисунки, средневековые иллюминированные рукописи, многочисленные фрески, витражи и т. п., например барельеф колонны Траяна (113 г. до н. э.), знаменитый гобелен из Байё (1066-1077 гг.) и др.). Отметим, что зарождение отечественного комикса исследователи также относят ко времени Древней Руси и связывают его появление с распространением древнерусских лубочных листов (Захарова, 2012). Появление печатного станка Гутенберга парадоксально привело к разделению текста и рисунка, однако традиция их совмещения вновь проявилась в XVIII веке, в сатирических гравюрах английского живописца и карикатуриста Уильяма Хогарта, а затем – в иллюминированных книгах английского художника и поэта Уильяма Блейка, где он фактически создал собственную мифологию. В XX веке жанр комикса расцветает, его начинают называть «отдельным видом искусства» (McCloud, 1993, р. 4), а именно его «девятым видом» (Боровский, 2010, с. 249), что обусловлено соединением в этом столетии литературы с другими видами искусства (Меркулова, Пудова, 2023) и коррелируется с концепцией интермедиальности (Rippl, Etter, 2013; Джумайло, 2018), поскольку, как замечает исследовательница теории интермедиальности Мари-Лор Райан, «история – это всегда ментальный образ» (Ryan, 2006, р. 7), который может иметь множество интерпретаций в визуальном искусстве.

Критики комикса долгое время считали его развлекательным жанром, «гибридным отростком» литературы (Saint-Amand, 2013). К примеру, Р. Барт писал, что комикс «родился на дне большой культуры» (Barthes, 1982, р. 59), но отмечал, что «в этих смехотворных, вульгарных, глупых, диалогичных формах потребительской субкультуры, возможно, заключается правда будущего» (Barthes, 1982, р. 60). Со временем этот жанр стал восприниматься как самобытная форма соединения визуального искусства с литературой (Gabilliet, 2015). Теоретики комикса считают, что в основе этого гибридного (Сонин, 1999; Pratt, 2009) жанра лежит графический нарратив (Rippl, Etter, 2013), «рассказ в картинках», но не «картинки к рассказу» (Барзах, 2010, с. 10), что позволяет отнести комикс к мультимодальному тексту (Bateman, 2008; Chu, Coffey, 2015), «в основе которого лежит simultaneity воздействия вербальных и невербальных компонентов» (Дубовицкая, 2022, с. 233). Таким образом, посредством диалога между текстом и изображением рождается множество вариантов прочтения одного и того же произведения. Кроме того, нам представляется обоснованным отнести комикс к метажанру, то есть «старшему жанру» (Тынянов, 2017, с. 233), «ведущему жанру» (Лейдерман, 1982, с. 135), который находится в тесной связи с культурой своего времени и функционирует в разных ее сферах: в литературе, изобразительном искусстве, музыке, архитектуре и т. д. В качестве важного дифференциального признака метажанра Ю. С. Подлубнова (2005) выделяет «междисциплинарную», синтетическую направленность, стремление к некоему синкретизму», что соответствует жанровым признакам комикса. Таким образом, комикс становится основой для таких жанров, как японская манга, корейская манхва, китайские манхуа, фотороман, графическая новелла и графический роман; последний появился в середине 1960-х годов и в настоящее время стал рассматриваться как самостоятельный жанр.

Термин «графический роман» ввел историк и, как он сам себя называл, «фанат комиксов» Ричард Кайл в своем эссе *The Future of the Comics*, опубликованном в ноябрьском номере фэнзина “Сара-Alpha” в 1964 году. Кайл отмечал, что главное отличие комиксов от графических романов заключается в большем объеме самого альбома и в законченном сюжете, представленном в издании. Однако определение этого жанра как в литературоведении, так и в языкознании и отношении критиков к графическому роману остаются сегодня неоднозначными.

Лингвисты, изучая *графические романы*, расходятся во мнении об их принадлежности к тому или иному виду текста. Так, Ю. А. Сорокин и Е. Ф. Тарасов (1990; Креолизованный текст..., 2020) графический роман относят к креолизованным текстам, однако, по нашему мнению, это слишком широкое понятие. И если мы ориентируемся на определение «графического нарратива», то в текстах рекламы или на афишах, которые также причисляют к креолизованным текстам, он в полной мере не представлен. Графический роман также относят к «иконотексту», «сосуществованию двух способов выражения, повествовательного и изобразительного, каждый из которых сохраняет свою специфику» (Nerlich, 1990, p. 255), и «изотексту», который вновь принципиально не разграничивается, например, с тем же комиксом: «...под изотекстом можно подразумевать как, собственно, комиксы (в том числе рисованные истории, мангу, графические романы и т. п.), так и графические репортажи, рисованный лубок, книжки-картинки, отдельные виды фотоочерков, а также проекты в области карикатуры, книги художника и книжного дизайнера» (Кунин, Плеханов, 2020, с. 5).

В литературоведческих работах мы видим расхождения в определении графического романа. Так, французский ученый Г. Трембле-Годетт считает, что комиксы – это настоящая форма искусства, а графический роман – «лишь формат его публикации» (Tremblay-Gaudette, 2008). Литературоведы О. Ю. Осьмухина и И. Р. Куряев обозначают «графический роман» как «поджанр комикса, одну из его разновидностей» (2018, с. 49). В свою очередь, исследователь визуальных видов искусства Ж. Баэтанс полагает, что жанр графического романа является аутентичным и отличается от комиксов в целом «более высоким коэффициентом литературности» (Baetens, 2012, p. 205), а также тематикой, ориентированной на взрослых. Теоретик жанра комикса и художник Уилл Айснер называет графический роман более «крупной формой» последовательного искусства, где авторы освещают «более широкие и глобальные темы... с целью привлечения серьезной, вдумчивой аудитории» (2022, с. 153). Аналогичную концепцию мы находим в статье О. А. Алимурادова и В. З. Шубитидзе, которые считают, что графический роман «формально отличается от комикса твердым переплетом и заметно большим объемом, а также наличием более сложного, поликоординатного сюжета» (2020, с. 55). Французская исследовательница Селин Мансанти указывает на частое «политизирование» графического романа (Mansanti, 2013), что является тенденцией литературы последних десятилетий (Меркулова, 2023). Отметим также, что отечественная исследовательница Е. Г. Новикова (2019) замечает, что при адаптации классического художественного текста в графическую форму получившееся произведение следует называть не комиксом, а графическим романом, поскольку основой сюжета становится канонический текст, что уже подчеркивает более высокую литературность данной адаптации. Теоретик жанра комикса Тьерри Гронстин полагает, что «графический роман» отходит от стандартов традиционных комиксов и представляет собой «более обширные повествования с более сложной структурой» (Groensteen, 2005, p. 32). Исследователь замечает, что серьезные споры об этом жанре начались в 1990-е гг. после появления книги «Маус» американского художника и писателя Арта Шпигельмана. «Маус» не укладывался в традиционный развлекательный канон жанра комикса, поскольку автор представлял историю преследования евреев нацистами. Произведение Шпигельмана в 1992 году получило Пулицеровскую премию, и тогда многие исследователи задумались над его жанром. Интересно, что сейчас «Маус» публикуют с определением «графический роман» (“The definitive edition of the Pulitzer prize-winning *graphic novel*” (Spiegelman, 1996)).

Т. Гронстин выделяет как специфическую особенность графического романа историю персонажа, посредством которой «исчерпывается предмет повествования писателя в одной книге» (Groensteen, 2005, p. 33), в отличие от комикса, который обычно представлен в многочисленных альбомах. Хотя сейчас уже и этот аспект ставится под сомнение, например при анализе фантастических графических романов, представляющих вселенные (к примеру, в переизданной книге о вселенной Marvel Г. Моррисона и Д. МакКина «Лечебница Архем» жанр произведения обозначен как «графический роман»).

Таким образом, жанр графического романа во многом сохраняет характеристики комикса, основываясь на соединении повествовательного элемента и визуальной составляющей, рассматривается современными исследователями как более серьезная и актуальная жанровая модификация комикса, рассчитанная на взрослую аудиторию и представляющая сюжет, отражающий проблемы современного общества.

Рассмотрим графический роман и как модификацию жанра романа. Упомянутый нами Родольф Тёпфер так охарактеризовал соединение текста и рисунка в своих произведениях: «Рисунки без текста имели бы лишь смутное значение; текст без рисунков ничего бы не значил. Вместе они образуют своего рода роман, который оригинален именно тем, что похож на роман не более, чем на что-либо другое» (Цит. по: Groensteen, 2005, p. 5). Следовательно, уже в 1837 году, во время расцвета жанра романа, Тёпфер в парадоксальной форме устанавливает общность историй, представленных соединением текста и изображения, с историями классического романа. В фундаментальной работе «Проблемы поэтики Достоевского» М. М. Бахтин обозначил, что «всякий новый жанр только дополняет старые, только расширяет круг уже существующих жанров» (2017, с. 287). Так, «память жанра» обуславливает постоянное обновление литературных жанров, их модификацию, что является отражением веяний определенной эпохи. Изменчивую природу жанров отмечали многие отечественные

и зарубежные литературоведы (Томашевский, 2001; Лихачев, 1998; Годоров, 1997; Косиков, 2012; Смирнов, 2008; Тмарченко, 2012; Тюпа, 2013). М. М. Бахтин (2000, с. 194) особое внимание уделял жанру романа: ученый считал его «становящимся» жанром, формирующимся вместе с историческим процессом и ведущим диалог с современной действительностью. Отечественные филологи соглашались с идеями Бахтина: Г. К. Косиков (2012, с. 23) отмечал внутреннее единство романа как жанра на всех этапах его существования, Н. Л. Лейдерман называл жанровую форму романа «самой сложной и гибкой» (1982, с. 140), Н. Д. Тмарченко выделял роман как возможный пример соединения нескольких жанровых форм и определял его как неканонический жанр, который, «сохраняя свою идентичность» (2012, с. 48), способен к обновлению. С. Н. Зенкин, ссылаясь на теорию жанров Ж.-М. Шеффера (Schaeffer, 1989), указывавшего в том числе на возможную историческую преемственность текстов, образующих жанр (логика классификации Шеффера по генеалогии) и приводящих его к трансформации, отмечает, что европейский роман можно отнести к «жанру без правил, образцы которого связаны между собой лишь процессом подражания и наследования, модулирующим зыбкий жанровый тип» (Зенкин, 2018, с. 167). Интересна мысль исследователя, который пишет, что утверждение нашего современника, любящего читать «романы», скорее говорит о том, что он просто любит читать и обращается почти ко всем текстам массовой литературы, и ничего не говорит о его литературных предпочтениях.

Итак, следуя логике М. М. Бахтина, мы предполагаем, что графический роман «вырос» на основе жанра комикса и со временем подвергся неизбежному процессу романизации, как многие литературные жанры, и поэтому может рассматриваться как жанровая модификация комикса и романа.

Обратимся к жанровым характеристикам романа, которые представлены в работах известных отечественных литературоведов. Так, М. М. Бахтин указывал на обязательное изображение «текущей» современной действительности через построение центрального литературного образа и через «существенную взаимосвязь временных и пространственных отношений» (хронотоп) (2000, с. 9). Г. К. Косиков отмечает, что герой в романе способен к эволюции и самоопределению, в образе такого персонажа определяющими являются «становление его самосознания» и «попытка выработать собственную позицию в мире» (2012, с. 65). В современном романе также часто решается «проблема самоопределения идентичности» героя (Меркулова, 2021, с. 111). В. В. Кожин указывает на обязательную повествовательную структуру романа, это «рассказ о событиях», представляющий перед нами историю, «самостоятельную реальность людей, вещей, действий, переживаний в их взаимосвязи» (1963, с. 3). Н. Д. Тмарченко отмечает «пластичность» романа, поскольку другие жанры «свободно входят в его состав, образуя иногда пеструю жанровостилевую мозаику» (2012, с. 63). В данном случае объединение романа с графической составляющей вполне закономерно, поскольку отражает тенденции современной визуальной эпохи, где заметно «все нарастающее неприятие лонгридов» (данную мысль сформулировала М. В. Цветкова на конференции в Нижегородском государственном лингвистическом университете им. Н. А. Добролюбова в мае 2023 г.). Итак, в графическом романе мы находим основные черты жанра романа: наличие сюжета («рассказа о событиях»), историю персонажа, способного к эволюции и самоопределению, выраженный хронотоп, диалог с современностью.

Основываясь на выявленных характеристиках, попытаемся выделить виды романа, которые наиболее часто встречаются в жанре графического романа, формируя таким образом систему его субжанров. Заметим, что вопрос классификации видов романа остается дискуссионным. Так, М. М. Бахтин (2017) указывал на следующие жанровые разновидности: биографический роман, социально-психологический роман, бытовой и семейный роман, роман странствований, роман воспитания. Б. В. Томашевский (2001) выделял авантюрный роман, исторический роман, психологический роман, пародический сатирический роман, фантастический роман, публицистический роман, бессюжетный роман (к этому виду филолог относил и романы-автобиографии, романы-дневники). Исследователи различают и другие жанровые разновидности: роман-антиутопия, социологический роман (Комовская, 2016), детектив, роман с продолжением, science fiction, фэнтези, женские романы о любви (Зенкин, 2018), роман-автофикшн (Муравьева, 2018). Другими словами, список довольно разнороден и обширен. Кроме того, в современной литературе все чаще заметно скрещение жанров (Зенкин, 2018).

На материале анализа современных франко- и англоязычных текстов мы составили классификацию субжанров графического романа (см. Табл. 1), наиболее полно отражающую ситуацию в настоящий момент, понимая, что предложенная классификация из 13 субжанров может расширяться и дополняться. Мы ориентировались на произведения начала XXI в., но также включали книги конца XX в., которые изначально исследователи причисляли к жанру комикса, но затем стали именовать графическими романами («Маус» А. Шпигельмана, «Хранители» А. Мура, Д. Гиббонса, Д. Хиггинса и др.). На примере отмеченных графических романов видна их жанровая вариативность.

## Заключение

Таким образом, мы приходим к следующим выводам. Графический роман – становящийся жанр, в основе которого находится нарратив, представленный в форме диалога между текстовым и графическим компонентами – наследием жанра комикса. Однако графический роман, имеющий в основе законченное повествование и историю персонажей, отделился от комикса, в большей степени представляющего фрагментарные сюжеты, и приблизился к жанру романа, ведущего диалог с современностью (Бахтин, 2000). По нашему мнению, графический роман – это в большей степени модификация романа, согласующаяся с веяниями современной визуальной

эпохи, где графический компонент – элемент, неразрывно связанный как с формой, так и с содержанием, – соединяется с текстом. На сегодняшний день графический роман является одним из самых популярных жанров массовой литературы, поэтому наиболее актуальным нам представляется изучение его субжанров.

**Таблица 1.** Субжанры графического романа (на основе франко- и англоязычных текстов)

№	Субжанр графического романа	Авторы и названия произведений
1	Биографический графический роман	Арт Шпигельман «Маус: Рассказ выжившего» (Maus: A Survivor's Tale, 1986-1991); Пьер Кристен, Себастьян Вердье «Оруэлл» (Orwell, 2019); Анна Мартинетти, Гийом Лебо, Александр Франк «Агата: подлинная жизнь Агаты Кристи» (Agatha: La vraie vie d'Agatha Christie, 2014); Беттина Эггер «Москва, одержимая дьяволом: по следам “Мастера и Маргариты”» (Moscou endiablé, sur les traces de Maître et Marguerite, 2013); Марсиаль Пуарсон, Рашид Марай «Мольер: от шута до фаворита» (Molière: du saltimbanque au favori, 2022); Эмманюэль Гибер, Дидье Лефевр, Фредерик Лемерсье «Фотограф» (Le Photographe, 2010)
2	Автобиографический роман (в т. ч. графический автофикшн-роман)	Марджан Сатрапи «Персеполис» (Persepolis, 2000-2003); Давид Б. (наст. имя Пьер-Франсуа Бошар) «Восстание высшего зла» (L'Ascension du Haut Mal, 2011); Эмманюэль Гибер, Дидье Лефевр, Фредерик Лемерсье «Фотограф» (Le Photographe, 2010)
3	Авантюрно-приключенческий графический роман	Жан-Пьер Жибра «Отсрочка» (Le Sursis, 1997-1999), «Полет ворона» (Le Vol du corbeau, 2002-2005); Эмманюэль Гибер, Дидье Лефевр, Фредерик Лемерсье «Фотограф» (Le Photographe, 2010)
4	Фантастический графический роман	Алан Мур, Дэйв Гиббонс, Джон Хиггинс «Хранители» (Watchmen, 1986-1987); Фрэнк Миллер «Город грехов. Трудное прощание» (Sin City: The Hard Goodbye, 1991); Хуан Диас Каналес, Хуанхо Гуарнидо «Блэксэд» (Blacksad, 2000); Венсан Перрио «Негалиод» (Negalyod, 2018)
5	Графический роман – антиутопия	Алан Мур, Дэйв Гиббонс, Джон Хиггинс «Хранители» (Watchmen, 1986-1987); Фрэнк Миллер «Город грехов. Трудное прощание» (Sin City: The Hard Goodbye, 1991); Хуан Диас Каналес, Хуанхо Гуарнидо «Блэксэд» (Blacksad, 2000)
6	Постапокалиптический графический роман	Венсан Перрио «Негалиод» (Negalyod, 2018); Луис Ройо, Ромуло Ройо «Malefic Time» (Malefic Time, 2010)
7	Научно-популярный графический роман	Фалин Кох «Вирусы: микроскопическое поле битвы» (Plagues: The Microscopic Battlefield, 2017); Сидни Падуа «Невероятные приключения Лавлейс и Бэббиджа. (Почти) правдивая история первого компьютера» (The Thrilling Adventures of Lovelace and Babbage: The (Mostly) True Story of the First Computer, 2015)
8	Графический роман – фэнтези	Лопутин «Cotton Tales» (Cotton Tales, 2015); Хуан Диас Каналес, Хуанхо Гуарнидо «Блэксэд» (Blacksad, 2000); Луис Ройо, Ромуло Ройо «Malefic Time» (Malefic Time, 2010)
9	Детективный графический роман	Анна Мартинетти, Гийом Лебо, Александр Франк «Агата: Подлинная жизнь Агаты Кристи» (Agatha: La vraie vie d'Agatha Christie, 2014); Хуан Диас Каналес, Хуанхо Гуарнидо «Блэксэд» (Blacksad, 2000)
10	Женский графический роман о любви	Жан-Пьер Жибра «Отсрочка» (Le Sursis, 1997-1999), «Полет ворона» (Le Vol du corbeau, 2002-2005)
11	Графический роман – адаптация	Бастьен Лукиа «Преступление и наказание» (Crime et Châtiment, 2019); Алан Коркос, Дэвид Зейн Майровитц «Преступление и наказание» (Crime and Punishment, 2009); Мелисса Осборн, Вероника Фиш «Проект Венди» (The Wendy Project, 2018); Фанни Бритт, Изабель Арсено «Джейн, Лиса и я» (Jane, the Fox and Me, 2013)
12	Графический роман – хоррор	Скотт Снайдер, Стивен Кинг, Рафаэль Альбукерк «Американский вампир» (American Vampire, 2010); Лопутин «Cotton Tales» (Cotton Tales, 2015)
13	Young adult графический роман	Мелисса Осборн, Вероника Фиш «Проект Венди» (The Wendy Project, 2018); Дэниел Клоуз «Призрачный мир» (Ghost World, 1993-1997); Фанни Бритт, Изабель Арсено «Джейн, Лиса и я» (Jane, the Fox and Me, 2013)

## Источники | References

1. Айснер У. Комикс и последовательное искусство / пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022.
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. 2020. № 09 (65).
3. Барзах А. Е. О поэтике комикса // Русский комикс: сб. ст. М.: НЛО, 2010.
4. Бахтин М. М. Избранное: в 2-х т. М. – СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2017. Т. 2. Поэтика Достоевского.
5. Бахтин М. М. Эпос и роман. СПб.: Азбука, 2000.
6. Боровский А. Д. Попытка комикса // Русский комикс: сб. ст. М.: НЛО, 2010.
7. Джумайло О. А. Понятие интермедальности и его эволюция в современном научном знании // Верхневолжский филологический вестник. 2018. № 4 (15).
8. Дубовицкая М. А. Американский графический роман: мультимодальность и идентичность // Научный диалог. 2022. Т. 11. № 3.

9. Захарова М. Е. Лубок как явление российской массовой культуры XIX века // Известия Пензенского государственного педагогического университета им. В. Г. Белинского. 2012. № 27.
10. Зенкин С. Н. Теория литературы: проблемы и результаты. М.: НЛЮ, 2018.
11. Кожинов В. В. Происхождение романа. Теоретико-исторический очерк. М.: Советский писатель, 1963.
12. Комовская Е. В. Жанровая специфика современного романа // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 12-2.
13. Косиков Г. К. Собрание сочинений: в 2-х т. М.: Центр книги Рудомино, 2012. Т. 2. Теория литературы. Методология гуманитарных наук.
14. Креолизованный текст: смысловое восприятие: коллективная монография / отв. ред. И. В. Вашунина. М.: Институт языкознания РАН, 2020.
15. Кунин А. И., Плеханов А. А. Введение. От рисованных историй к изотекстам // Изотекст-2020: мат. V рос. междунар. конф. исследователей рисованных историй / отв. ред. А. И. Кунин, А. А. Плеханов. М.: Рос. гос. б-ка для молодежи; ИЭА РАН, 2020.
16. Лейдерман Н. Л. Движение времени и законы жанра (жанровые закономерности развития советской прозы в 60-70-е годы). Свердловск: Средне-Уральское книжное издательство, 1982.
17. Лихачев Д. С. Развитие русской литературы X-XVII веков. Изд-е 3-е. СПб.: Наука, 1998.
18. Меркулова М. Г. Политический контекст британской литературы метамодерна // Теория жанра и метод в зарубежной литературе: история и современность: сб. науч. тр. по литературоведению: мат. участников междунар. литературного коллоквиума. М.: Языки народов мира, 2023.
19. Меркулова М. Г. Теория английскости в контексте исследования творчества писателей-мультикультуралистов в Великобритании // Язык и литература в проблематике современных гуманитарных наук: сб. науч. тр. по лингвистике и литературоведению. М.: МГПУ, 2021.
20. Меркулова М. Г., Пудова О. А. Интермедиальные маркеры в трансформации образов персонажей (на материале романа Т. Л. Пикока «Усадьба Грилла») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 16. Вып. 4.
21. Муравьева Л. Е. Кризис гибридных жанров: Филипп Форест и возвращение «я-романа» во французскую литературу // Вопросы литературы. 2018. № 4.
22. Новикова Е. Г. Ф. М. Достоевский в японских комиксах // Текст. Книга. Книгоиздание. 2019. № 19.
23. 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. № 3-1 (81).
24. Подлубнова Ю. С. Жанр и метажанр: к проблеме разграничения. 2005. <https://www.netslova.ru/podlubnova/-meta.html#p3>
25. Смирнов И. П. Олитературенное время. (Гипо)теория литературных жанров. СПб.: РХГА, 2008.
26. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: автореф. дисс. ... к. филол. н. Барнаул, 1999.
27. Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Оптимизация речевого воздействия. М.: Ин-т языкознания РАН, 1990.
28. Тамарченко Н. Д. Теория литературных жанров. Изд-е 2-е. М.: Академия, 2012.
29. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / пер. с фр. Б. Нарумова. М.: Дом интеллектуальной книги; Русское феноменологическое общество, 1997.
30. Томашевский Б. В. Теория литературы. Поэтика. М.: Аспект Пресс, 2001.
31. Тынянов Ю. Н. История литературы. Поэтика. Избранные труды. М.: Юрайт, 2017.
32. Тюпа В. И. Дискурс / Жанр. М.: Intrada, 2013.
33. Baetens J. Le roman graphique // La bande dessinée: une médiaculture / sous la dir. d'É. Maigret, M. Stefanelli. P.: Armand Colin, coll. «Médiacultures», 2012.
34. Barthes R. L'obvie et l'obtus. P.: Seuil, 1982.
35. Bateman J. A. Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2008.
36. Chu K., Coffey S. J. Multimodal Analysis of Graphic Novels: A Case Study Featuring Two Asian Women Travellers // Intercultural Communication Studies. 2015. Vol. XXIV. Iss. 1.
37. Dürrenmatt J. Dessin et réminiscence. De Stendhal à la bande dessinée autobiographique contemporaine // L'Ombre du souvenir. Littérature et réminiscence (du Moyen Âge au XXIe siècle): recueil d'articles / éd. par J.-Y. Laurichesse. P.: Classiques Garnier, 2012.
38. Gabilliet J.-P. Du comic book au graphic novel: l'eupéanisation de la bande dessinée américaine. 2015. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm>
39. Groensteen T. La bande dessinée: une littérature graphique. Toulouse – Milan: Les Essentiels Milan, 2005.
40. Mansanti C. Le roman graphique. 2013. <https://www.fabula.org/actualites/journee-d-etudes-sur-le-roman-graphique-amiens-le-5-juin-2014-departement-d-anglais-de-l-58818.php>
41. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. Northampton: Kitchen Sink Press, 1993.
42. Nerlich M. Qu'est-ce qu'un iconotexte? Réflexions sur le rapport texte-image photographique // Iconotextes: actes du colloque international tenu à l'Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, 17-19 mars 1988. P.: Ophrys, 1990.
43. Pratt H. J. Narrative in Comics // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. 2009. Vol. 67. No. 1.

44. Rippl G., Etter L. Intermediality, Transmediality and Graphic Narrative // From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative: Collection of Articles / ed. by F. Jannidis, M. Martinez, J. Pier, W. Schmid. Berlin: De Gruyter Mouton, 2013.
45. Ryan M.-L. Avatars of Story. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
46. Saint-Amand D. La bande dessinée à l'aune de la littérature. Inspiration, récupération & distinction. 2013. <https://www.fabula.org/revue/document9197.php>
47. Schaeffer J.-M. Qu'est-ce qu'un genre littéraire? P.: Éditions du Seuil (Poétique), 1989.
48. Spiegelman A. The Complete Maus: A Survivor's Tale Hardcover. N. Y.: Pantheon, 1996.
49. Tremblay-Gaudette G. Tensions, prétentions et galvaudage; gains et écueils du roman graphique comme stratégie du cheval de Troie en Amérique du Nord. 2008. <http://web.archive.org/web/20230326145310/https://www.kinephanos.ca/2011/romans-graphiques/>

#### Информация об авторах | Author information

**RU****Меркулова Майя Геннадиевна**<sup>1</sup>, д. филол. н., доц.**Прудюс Ирина Геннадьевна**<sup>2</sup>, к. филол. н.<sup>1</sup> Московский городской педагогический университет<sup>2</sup> Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева**EN****Merkulova Mayya Gennadievna**<sup>1</sup>, Dr**Prudius Irina Gennadievna**<sup>2</sup>, PhD<sup>1</sup> Moscow City University<sup>2</sup> Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V. P. Astafyev<sup>1</sup> [merculovamaya@mail.ru](mailto:merculovamaya@mail.ru), <sup>2</sup> [m-i-g@yandex.ru](mailto:m-i-g@yandex.ru)

#### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 16.08.2023; опубликовано online (published online): 05.10.2023.

**Ключевые слова (keywords):** графический роман; модификация романа; комикс; современный литературный процесс; субжанры графического романа; graphic novel; modification of the novel; comic book; modern literary process; subgenres of the graphic novel.