

УДК 820

КОМИКС О ХОЛОКОСТЕ: «МАУС» А. ШПИГЕЛЬМАНА И «ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАВАЛЕРА И КЛЕЯ» М. ЧАБОНА

© Ольга Карасик, Александра Струкова

COMIC BOOKS ON THE HOLOCAUST: A. SPIEGELMAN'S "MAUS" AND M. CHABON'S "THE AMAZING ADVENTURES OF KAVALIER AND CLAY"

Olga Karasik, Aleksandra Strukova

The authors focus on comics as a synthetic genre. "Maus: A Survivor's Tale" (1972-1991) is a comic book (graphic novel) created by A. Spiegelman. It is based on real events from the life of Spiegelman's father, a Polish Jew, the Holocaust survivor. "The Amazing Adventures of Kavalier and Clay" (2000) is M. Chabon's novel. Its characters have prototypes – creators of popular American comic books. Both books raise the theme of the Holocaust in a non-traditional way: by using the genre of a graphic novel. The Holocaust, as a great tragedy, is the main theme of both books. The authors of the article suggest a new approach to the interpretation of the Holocaust and the problems connected with it, such as traumatic experience, the survivor's guilt and collective memory. The article explores the way the works of A. Spiegelman and M. Chabon became a new stage in the development of the genre of comics, taking it beyond the limits of popular culture. It is the first attempt to analyze comic books on the Holocaust both as an independent genre in "Maus" and a part of a storyline in "The Amazing Adventures of Kavalier and Clay".

Keywords: the Holocaust, comics, graphic novel, Postmodernism.

В центре внимания авторов статьи оказывается синтетический жанр комикса. «Маус» (1972–1991) – комикс, созданный американским писателем и художником А. Шпигельманом на основе реальных событий из жизни его отца, польского еврея Владека Шпигельмана, выжившего во время Холокоста, а затем эмигрировавшего в США. «Приключения Кавалера и Клея» (2000) – роман М. Чабона, прототипами героев которого стали создатели популярных в США комиксов о супергероях, в том числе Супермена и Капитана Америка. Главной темой обоих произведений становится трагедия Холокоста. Авторы статьи показывают новый подход к интерпретации темы Холокоста и связанных с ней проблем – травматического опыта, «комплекса вины выжившего», коллективной памяти. В то же время прослеживается, как произведения А. Шпигельмана и М. Чабона становятся новым этапом в развитии жанра комикса и выводят его за рамки массовой культуры. Новизна исследования заключается в том, что впервые предпринимается попытка анализа комикса о Холокосте, причем и как отдельного жанра (на примере «Мауса» А. Шпигельмана), и как сюжетобразующего компонента другого литературного произведения (роман М. Чабона «Приключения Кавалера и Клея»).

Ключевые слова: Холокост, комикс, графический роман, постмодернизм.

Тема Холокоста нашла отражение в разных видах искусства, она продолжает находиться «на повестке дня» на страницах многих литературных произведений и в кинематографе, так как психологическое потрясение и опыт пережитого невозможно забыть. Он требует переосмысления даже сегодня, в XXI столетии, и главной целью изображения трагедии становится сохранение памяти и предупреждение. Массовое искусство не является здесь исключением. Оно произвело большое количество текстов и произведений,

среди которых ставшие бестселлерами романы М. Зусака «Книжный вор», Дж. Бойна «Мальчик в полосатой пижаме», их экранизации и многие другие книги и фильмы. Массовое искусство сегодня является наиболее удобным способом донести до широкой публики авторскую идею. В то же время произведения о Холокосте зачастую балансируют на грани «высокого» и массового, фактически следуя призыву Л. Фидлера «пересекать границы и засыпать рвы» [Fiedler], так как, с одной стороны, серьезность и трагичность темы

диктует определенные принципы ее подачи, с другой же, уже можно говорить о возникновении шаблонов, в которые укладываются подобные произведения. Это и позволяет говорить о них как о примерах массового искусства. Одним из таких сюжетных шаблонов стала, например, история выживания в концлагере.

В подобной ситуации обращение к жанру комикса для раскрытия темы Холокоста выглядит вполне логичным, хотя на первый взгляд и может шокировать читателя, привыкшего к мысли о том, что комикс – жанр несерьезный, исключительно развлекательный. Согласно определению А. Г. Сониной, «комикс – особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. При этом рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство» [Сонин, с. 12]. Энциклопедия «Британника» дает следующее определение: «Графический роман (комикс) в американской и британской культуре – тип текста, объединяющего слова и изображения. Чаще всего носит комический характер. Термин „графический роман“ остается спорным. Обычно он используется по отношению к полноценной, законченной истории, представленной в виде книги, а не к периодическому изданию. С 1970-х годов начали появляться академические исследования комикса / графического романа, и возникла необходимость в четком определении терминов. Дебаты по так называемым графическим романам продолжают. На сегодняшний день комикс отличается от графического романа тем, что представляет собой периодическое издание» [Britannica].

Как мы видим, современная энциклопедия дает более специфические характеристики, используя уже термин «графический роман». На сегодняшний день термины «комикс» и «графический роман» действительно употребляются как синонимы с той лишь разницей, что последний представляет собой непериодическое издание. То есть фактически любой комикс, выходящий в периодических изданиях как история с продолжением, в конце концов становится графическим романом. В то же время в контексте нашего исследования термин «графический роман» оказывается более приемлемым, так как слово «комикс» в массовом сознании ассоциируется с комической направленностью.

Следует отметить, что в отечественной науке уже имеется достаточно большое количество исследований комикса как синтетического жанра.

Среди них диссертация Л. Г. Столяровой «Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов (на материале комиксов серии «Астерикс»)», защищенная в Воронеже в 2012 году, и статьи того же автора; а также статьи А. И. Денисовой, Л. А. Нефедовой и других. Таким образом, наше исследование выглядит весьма своевременным и актуальным. Новизна его заключается в том, что мы впервые предпринимаем попытку анализа комикса о Холокосте, причем и как отдельного жанра (на примере «Мауса» А. Шпигельмана), и как сюжетообразующего компонента другого литературного произведения (роман М. Чабона «Приключения Кавалера и Клея»).

Комикс возник в американских газетах 1890-х годов, а широкое распространение получил в тридцатые годы XX века. Особенно примечательная дата – июнь 1938 года, когда американской публике впервые был представлен Супермен, что и положило начало так называемого «золотого века» комикса, который длился вплоть до конца 1950-х годов. В этот период было создано около 400 супергероев которые известны не только американскому читателю, но и всему миру. Среди них Бэтмен, Капитан Америка, Женщина-кошка, Человек-паук и т. п. В начале 1960-х на арену печатного бизнеса вышла компания «Марвел» во главе с создателями самых популярных и любимых американцами героев комиксов Стэном Ли и Джеком Керби. Огромные тиражи сборников комиксов стали одним из основных видов печатной продукции в США. Основная тематика книг-комиксов – это приключения супергероев, животных, комических героев, персонажей мультфильмов, ковбоев и т. д. Появились также комиксы, которых условно можно назвать «классическими»: графические истории, созданные по произведениям мировой классики (по пьесам У. Шекспира, романам Ч. Диккенса и т. п.). Таким образом, комикс превратился в символ массовой культуры, воплотив все ее главные характеристики.

С началом Второй мировой войны почти все истории были посвящены борьбе с врагом. В злодеях из комиксов, с которыми сражались супергерои, легко угадывались нацисты. Согласно законам жанра, супергерой всегда побеждает, поэтому с помощью таких историй в читателях поддерживалась вера в победу и торжество справедливости. Кроме того, хотя комиксы постепенно и утрачивали чисто комическую направленность, злодеи чаще всего оказывались в смешных и нелепых ситуациях, что способствовало преодолению страхов в реальной жизни.

«Маус» Арта Шпигельмана, создававшийся с 1980 по 1991 годы, ознаменовал новый этап в развитии жанра. С момента его появления можно говорить о возникновении полноценного графического романа. Исследователь Дж. Кинкейд из университета Джорджтаун пишет: «Многие рассматривают „Маус“ как важную веху в развитии жанра. С его появлением можно говорить об определении жанра графического романа, так как он сочетает в себе серьезность тематики и свойственные комиксу художественные средства: это представленная с помощью графики история человека, пережившего Холокост. „Маус“ – это текст, который изменил отношение общества к графическому роману и дал понять, что этот жанр может нести вполне серьезные и важные идеи, а не только рассказывать захватывающие истории о супергероях» [Kincade, с. 1].

«Маус» – единственный в истории комикс, удостоенный высшей литературной награды США – Пулитцеровской премии (1992). Как любое произведение о Холокосте, независимо от жанровой принадлежности, он имеет документальную основу, причем документальность проявляется на различных уровнях организации текста. Персонажем является полный тезка автора Арт Шпигельман, который решает воссоздать в графическом романе историю своего отца Владека – польского еврея, выжившего в Освенциме. На самом деле это история отца автора, и автобиографичность и биографичность произведения подтверждаются включением в рисованный графический ряд настоящих документов – фотографий из семейного архива, географических карт со схемами военных действий и планов расположения объектов в лагере Освенцим.

Все персонажи «Мауса» – животные, что и является главным графическим приемом, разграничивающим реальную историю семьи Шпигельманов и художественное произведение о ней. В то же время это графический роман о том, как создается графический роман, так как автор вскрывает многие приемы и показывает все этапы работы над произведением и даже реакцию на него читателей и критиков. Например, во втором томе автор отвечает на вопрос, который, вероятнее всего, возник, когда произведение было впервые опубликовано: почему евреи изображены в виде мышей? А. Шпигельман выносит в эпиграф ко второму тому цитату из нацистской газеты середины 1930-х годов: «Микки Маус – самый омерзительный из возможных идеалов... Любой самостоятельный молодой человек, любая благородная девушка безусловно понимают, что этот грязный вредитель, главный разносчик заразы в природе не может быть идеалом... Долой еврейские кари-

катуры на людей! Долой Микки Мауса! Носите свастику!» [Шпигельман, с. 164]. В этом эпиграфе присутствует авторская ирония: мультипликационный герой и персонаж комиксов, ставший символом массовой культуры, использовался нацистами в целях антисемитской пропаганды, хотя даже в этой газетной цитате связь между Микки Маусом и евреями никак не прослеживается, и призыв носить свастику выглядит нелепо притянутым. Так своеобразно А. Шпигельман «отвечает» на ушедшую в прошлое нацистскую пропаганду, в которой использовалось все возможное для разжигания ненависти, – он изображает еврейских персонажей мышами.

Роман Майла Чабона «Приключения Кавалера и Клея» вышел в 2000 году, а в 2001 был удостоен Пулитцеровской премии. В нем прослеживается множество параллелей с «Маусом» А. Шпигельмана. Основную сюжетную линию романа составляет история двоюродных братьев Джо (Йозефа) Кавалера и Сэма Клея (Сэмюэля Клеймана).

Джо в юном возрасте уехал, а точнее сбежал, в Америку из оккупированной нацистами Праги. В Нью-Йорке он встретился со своим кузеном Сэмом. Мечтая заработать достаточно денег, чтобы спасти свою семью, Джо вместе с Сэмом придумали Эскаписта, супергероя с необыкновенными способностями, сочетающими в себе навыки великого мастера исчезновений и фокусов Гарри Гудини, о котором не раз упоминается в романе, философа-гуманиста Альберта Швейцера и благородного разбойника Робина Гуда. Эскапист добывает свободу для тех, кто находится в руках нацистов. За короткий срок братья добиваются невероятного успеха у американского читателя, и их «американская мечта» кажется вполне воплотившейся в жизнь, когда становится известно о трагических событиях Холокоста в Европе и Джо узнает о гибели родных в концлагерях.

В романе детально описывается весь процесс создания комикса: возникновение идеи сюжета и композиции, появление графических образов и рисунка обложки и т. д. Здесь возникает параллель с «Маусом». История Эскаписта гораздо менее реалистична, однако и в ней, как в комиксе А. Шпигельмана, присутствует автобиографизм. Еще в довоенной Праге кумиром Йозефа Кавалера был Гарри Гудини, и мальчик брал уроки у местного фокусника, мечтая когда-нибудь тоже стать мастером эскейпа. По трагическому и одновременно весьма ироничному стечению обстоятельств, он совершил главный эскейп в своей жизни, когда с помощью тайного общества был вывезен из Праги в гробу с глиняным великаном Големом. Сцена этого невероятного побе-

га делает сюжет романа фантазмагорическим, оправдывая слово «amazing» (рус. «невероятный, удивительный») в оригинальном названии.

В какой-то степени М. Чабон идет дальше А. Шпигельмана, решившегося на достаточно смелый шаг – создать комикс о Холокосте, основанный на реальных событиях из жизни собственного отца. Если А. Шпигельман просто делает комикс документальным, а художественным остается лишь способ подачи материала (что соответствует определению документального романа), то М. Чабон делает комикс изобретением вымышленных героев, в то же время в самих образах Сэма и Джо и в тех событиях, которые происходят, очевидны параллели с настоящей историей.

Джо Кавалер переживает страшное психологическое потрясение от событий Холокоста, и его художественное произведение об Эскаписте становится способом защиты от страха: «В отличие от великих антифашистских обложек, которым еще только предстояло появиться, здесь не было никакого жуткого тарарама танков или горящих самолетов, никаких нацистских приспешников в шлемах или дико вопящих особ женского пола. Здесь были только два главных персонажа. Эскапист и Гитлер, стоящие на неоклассическом помосте, драпированном нацистскими флагами на фоне голубого неба. Джо потребовалось всего пять минут, чтобы совершенно точно дать позу Эскаписта – ноги широко расставлены, здоровенный кулак дугой летит по странице, собираясь нанести бессмертный тумак... Что же до Гитлера, то он вылетал к тебе спиной вперед прямо-таки из самой картины – голова запрокинута, челка рассыпалась, руки машут, разинутый рот волочит за собой длинную струйку крови» [Чабон, с. 174–175]. По задумке кузенов при первом же взгляде на обложку их графического романа у читателя должна была пробуждаться масса чувств: «благородная ненависть, раболепный страх, трансмутированное в зубодробительное возмездие» [Чабон, с. 175]. Именно такой была функция первых комиксов, появившихся в Америке с возникновением нацистской угрозы: преодолеть страх и внушить веру в победу, показав нацизм в комичном и нелепом виде. Однако далее, по мере того как происходит осознание преступлений нацизма и как по ходу сюжета Джо узнает о происходившем в его родной Праге, его комиксы меняются. Из них уходят героические и романтические мотивы, графика становится более мрачной. Джо страдает от «комплекса вины выжившего»: он осознает, что чудом спасся сам, но не смог помочь ни своим близким, ни миллионам погибших евреев. Уже после окончания

войны, когда Джо стал известным и успешным, создал благополучную семью, и, казалось бы, воплотил «американскую мечту», он создает комикс, который становится главным делом его жизни. В нем воплощается весь травматический опыт человека, оказавшегося одним случайно выжившим из всей семьи и одним из немногих выживших из целого народа. Главным героем нового комикса становится мистический Голем, сыгравший важную роль в судьбе Джо Кавалера. Спустя десятилетие после окончания войны он вновь обращается к старинной еврейской легенде и вкладывает в новое произведение весь свой талант, воспроизводя атмосферу довоенной Праги и ее знаменитых еврейских кварталов. «Сэмми не потребовалось много времени, чтобы узнать изящные остроконечные башни и осыпающиеся арочные проходы города, который наверняка был Прагой, ряды причудливых домов, сгрудившихся в снегу, мост со статуями, что отбрасывал изломанную лунную тень на черную реку, извилистые проулки. Персонажи по большей части казались евреями – старомодными, в черных одеждах, – выписанными со свойственной Джо детальностью и плавностью линий. Все лица, отметил Сэмми, были куда более особенными, причудливыми и уродливыми, нежели физиономии из обычного джентльменского набора комических злодеев, который Джо досконально изучил, а затем эксплуатировал во всех своих ранних работах. Нет, здесь были настоящие человеческие лица, худые, голодные, чьи глаза словно бы предчувствовали ужас, но в то же время по-прежнему на что-то надеялись» [Чабон, с. 637]. С одной стороны, автор дает здесь «портрет» Праги, с другой, это описание не самого города, а картинок из комикса, созданного Джо. М. Чабон подробно описывает кадры комикса так, что читатель может легко представить их, – таким образом, роман приобретает синтетический характер, и, хотя в нем нет графических образов, они формируются в сознании читателя благодаря описаниям искаженных, неестественных фигур и персонажей и видов города. Причем все это герой воспроизводит по памяти, так как ни той, довоенной Праги, ни евреев, которые в ней жили, уже нет. Прием намеренного преувеличения мрачности и искажения фигур и лиц персонажей оказывается близким к тому, что делает А. Шпигельман, изображая людей в виде животных.

Когда роман «Приключения Кавалера и Клея» приобрел популярность у читателей и получил одобрение критиков, М. Чабон представил публике настоящую серию комиксов об Эскаписте. Она вышла в 2004 году и является отдельным произведением, фактически созданным по мотивам

вам одной из сюжетных линий романа. Таким образом, можно говорить о том, что одно художественное породило другое, независимое от него произведение. Произошла своеобразная многоуровневая фикционализация. Из романа очевидно, что образ Эскаписта близок к образу Капитана Америка, а прототипами Джо Кавалера и Сэма Клея стали его создатели Джо Саймон и Джек Керби. Настоящие истории авторов комикса переплетаются с историей придуманного ими супергероя, а затем этот супергерой обретает «самостоятельность».

Таким образом, роман М. Чабона «Приключения Кавалера и Клея» представляет собой абсолютный постмодернистский продукт. Автор фактически создает роман в романе и комикс в романе, своеобразно подходит к теме Холокоста, раскрывая всю трагичность и непоправимость произошедшего средствами, свойственными графическому роману, очевидно, заимствуя эту идею у А. Шпигельмана. Казалось бы, автору хватило бы истории своего героя, который спасся из оккупированной Польши и уже может поведать трагическую историю своей семьи, однако герои романа выбирают способ изложения событий средствами комикса как феномена массовой культуры.

В обоих произведениях – графическом романе А. Шпигельмана и романе М. Чабона – мы видим изображение величайшей трагедии XX столетия средствами постмодернизма, который освободил авторов от многих табу и позволил использовать новые приемы для передачи исторического травматического опыта. Сочетание трагической темы и традиционных для комикса приемов позволяет нам говорить о том, что эти авторы, выводя жанр комикса (или в данном случае уже графического романа) за пределы массовой литературы, и делают его настоящим произведением искусства.

Список литературы

Денисова А. И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности // Аналитика культурологии. 2011. № 21. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskiy-komiks-factory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti> (дата обращения: 26.06.2016).

Нефедова Л. А. Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. 2010. № 1 (177). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnye-osobennosti-komiksa-kak-kreolizovannogo-teksta> (дата обращения: 26.06.2016).

Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Издательство Алтайского государственного университета, 1999. 111 с.

Столярова Л. Г. Комикс как тип дискурса // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. 2009. № 2. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-tip-diskursa> (дата обращения: 26.06.2016).

Столярова Л. Г. Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов (на материале комиксов серии «Астерикс»): автореферат дис. ... канд. филол. наук. Воронеж, 2012. 23 с.

Чабон, М. Приключения Кавалера и Клея. СПб: Амфора, 2006. 752 с.

Шпигельман, А. Маус / А. Шпигельман. М.: АСТ: CORPUS, 2015. 296 с.

Fiedler L. Cross the Border – Close the Gap. N.Y., 1972. 148 p.

Kincade J. Art Spiegelman's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon // DISCOVERY: Georgia State Honors College Undergraduate Research Journal. April 2013. Vol.1. P. 1–12.

References

Chabon, M. (2012). *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*. 704 p. N.Y.: Random House. (In English)

Denisova, A. I. (2011). *Amerikansky comics: faktori razvitiya b fenomen populyarnosti* [American Comics: Development Factors and the Phenomenon of Popularity] // *Analitika kulturologii*. No. 21. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskiy-komiks-factory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti> (accessed: 26.06.2016). (In Russian)

Fiedler, L. (1972). *Cross the Border – Close the Gap*. 148 p. N.Y. (In English)

Kincade, J. (2013). *Art Spiegelman 's Maus: (Graphic) Novel and Abstract Icon* // DISCOVERY: Georgia State Honors College Undergraduate Research Journal. April 2013. Vol.1. Pp. 1–12. (In English)

Nefedova, L. A. (2010). *Kognitivnye osobennosti comicsa kak kreolizovannogo teksta* [Cognitive Peculiarities of Comic Strips as Creolized Texts] // *Vestnik YurGU, Seriya: Lingvistika*. No.1 (177). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnye-osobennosti-komiksa-kak-kreolizovannogo-teksta> (accessed: 26.06.2016). (In Russian)

Sonin, A. G. (1999). *Comics: psyholingvisticheski analiz* [Comics: Psycholinguistic Analysis]. 111 p. Barnaul: Izdatelstvo Altaiskogo gosuniversiteta. (In Russian)

Spiegelman, A. (1996). *The Complete Maus*. 295 p. Pantheon. (In English)

Stolyarova, L. G. (2009). *Comics kak tip discursa* [Comics as a Type of Discourse] // *Izvestiya TulGU. Gumanitarnie nauki*, No.2. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-tip-diskursa> (accessed: 26.06.2016). (In Russian)

Stolyarova, L. G. (2012). *Verbalnie i neverbalnie komponenti kommunikatsii v textah frantsuzskih comicsov (na materile comicsov serii "Asterix")* // *aftoref. dis.na soisk. uch. step. k. filol. n.* [Verbal and Nonverbal Communication Components in the Texts of French Comic Books (Based on the Comics "Asterix")]: Ph.D. Thesis Abstract]. 23 p. Voronezh. (In Russian)

The article was submitted on 27.06.2016
Поступила в редакцию 27.06.2016

Карасик Ольга Борисовна,
доктор филологических наук,
доцент,
Казанский федеральный университет,
420008, Россия, Казань,
Кремлевская, 18.
karassik1@yandex.ru

Karasik Olga Borisovna,
Doctor of Philology,
Associate Professor,
Kazan Federal University,
18 Kremlyovskaya Str.,
Kazan, 420008, Russian Federation.
karassik1@yandex.ru

Струкова Александра Владимировна,
аспирантка,
Казанский федеральный университет,
420008, Россия, Казань,
Кремлевская, 18.
zuevasasha@inbox.ru

Strukova Aleksandra Vladimirovna,
graduate student,
Kazan Federal University,
18 Kremlyovskaya Str.,
Kazan, 420008, Russian Federation.
zuevasasha@inbox.ru