

**АДАПТАЦИЯ КЛАССИЧЕСКИХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ
РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ В ЖАНР ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА
НА ПРИМЕРЕ РОМАНА В СТИХАХ А. С. ПУШКИНА
«ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН»**

**ADAPTATION OF CLASSIC FICTION TEXTS OF RUSSIAN LITERATURE
INTO THE GENRE OF GRAPHIC NOVEL ON THE EXAMPLE
OF A NOVEL IN VERSE BY A. S. PUSHKIN “EUGENE ONEGIN”**

Аннотация: В статье рассмотрены понятия комикса и графического романа, выявлены различия между графическим романом и комиксом, выделены особенности графического романа как нового жанра литературы. Также было рассмотрено понятие графического путеводителя, проанализированы особенности книги А. Олейникова «Евгений Онегин. Графический путеводитель».

Ключевые слова: комикс; роман; графический роман; графический путеводитель; роман «Евгений Онегин».

Abstract: The article considers the concepts of comic book and graphic novel, reveals the differences between graphic novel and comic book, highlights the features of graphic novel as a new genre of literature. The concept of a graphic guidebook was also considered, the features of A. Oleynikov’s book “Eugene Onegin. Graphic Guide”.

Keywords: comic book, novel, graphic novel, graphic guide, the novel «Eugene Onegin».

На сегодняшний день достаточно большой популярностью пользуются рисованные истории – комикс и его разновидности: корейские вебтуны, японская манга и так далее. В данной статье будет рассмотрен комикс и один из его видов – графический роман, различия между ними, а также будет проанализирована книга Алексея Олейникова «Евгений Онегин. Графический путеводитель».

Комикс – это рассказ в картинках. Скотт Макклауд в книге «Понимание комикса» (1993 г.) дает следующее определение: «Комикс – сопоставленные в определенном порядке в пространстве графические и прочие изображения, призванные передать информацию и / или вызвать у зрителя эстетический отклик» [7].

Классический комикс состоит из четырех или шести рисунков, связанных единством времени и действия и повторяющимися героями. Текст представлен двумя типами: авторским комментарием и речью персонажа, данной в «пузы-

ре». Комикс – это история, которая в первую очередь предназначена для развлечения читателя, поэтому в нем нет сложного для восприятия сюжета [3].

Графический роман – самостоятельное художественное произведение, в котором главная смысловая и повествовательная нагрузка ложится на рисунок, а не на текст [2].

Можно выделить некоторые особенности графического романа:

1) в отличие от классического текста, происходит сочетание графической и вербальной составляющих. Например, автор может использовать текст, символы, изображения, различные шрифты, чтобы создать цельное произведение и передать его смысл [4, с. 14];

2) в отличие от сюжета комикса, сюжет графического романа, как правило, сложнее и многограннее, так как повествование более ярко акцентирует психологическое состояние героев, психологическую мотивацию и последствия их поступков [9, с. 60];

3) прорисовка сюжетного перемещения героев в графическом романе помогает передать динамику повествования и развитие сюжета, показать детали или этапы действия, которые в противном случае читатель не увидит;

4) в комиксах персонажи часто остаются статичными, в графическом романе происходит развитие героев, что придает им психологическую сложность;

5) в отличие от классических текстов, в графическом романе делается акцент на историзмах и архаизмах, а также забытых реалиях прошлого. Например, в графическом путеводителе «Евгений Онегин» уделяется внимание особенностям повседневной жизни дворян середины XIX века: показаны правила этикета для девушек, иллюстрированы элементы одежды мужского и женского костюмов и так далее;

6) графические романы обычно гораздо объемнее, чем комиксы, и могут включать от 80 до 200 страниц [8];

7) графические романы, в отличие от комиксов, представляют собой самостоятельные и завершенные произведения, не требующие продолжения;

8) графическим романам, как и всем книгам, присваивается международный стандартный книжный номер; издаются они обычно в твердом переплете [8].

Таким образом, мы согласны с исследователем Ю. А. Гимрановой, которая в своей статье «Графический роман как способ адаптации классических литературных произведений в современности: интертекстуальный аспект (на материале графического романа “Война и мир” Дм. Чухрая и А. Полторака)» делает вывод: «Создание комикса по мотивам классического текста является одним из популярных на данный момент средств актуализации. Современные авторы, высказывая свое почтение хрестоматийным авторам в предисловии, трансформируют художественную прозу в соответствии с эпохой XXI века, что позволяет им оставить культурный базис, сделав его ближе к читателю, находящемуся в рамках клипового мышления визуальной культуры нашего времени» [1, с. 278].

Примерами графических романов от российских авторов могут служить роман «Мастер и Маргарита» Михаила Заславского и Аскольда Акишина и роман «Преступление и наказание», созданный также А. Акишиным.

Подвидом графического романа является графический путеводитель. Например, графический путеводитель-комментарий «Евгений Онегин. Графический путеводитель», созданный Алексеем Олейниковым и художницей Натальей Яскиной по роману в стихах Александра Сергеевича Пушкина «Евгений Онегин». Его отличие от романа заключается в том, что оригинальное произведение дается не полностью, освещаются только самые важные части, к которым прилагается комментарий от автора путеводителя.

Оригинальное произведение является достаточно сложным для современного школьника, так как в нем описываются обыденные для людей пушкинского времени, но не используемые в наше время вещи, есть цитаты из известных для людей того времени произведений. Современным ученикам нужен комментарий, чтобы понимать все, о чем говорится в романе.

В путеводителе встречаются как рисунки, оформленные в виде комиксов, содержащие в себе прямые цитаты из романа, так и вставки-комментарии от авторов. Например, в самом начале книги представлено краткое содержание, позволяющее в общих чертах вспомнить основные моменты сюжета. Дальше представлена хронология всего происходящего в произведении: с 1795 года по март 1825 года показаны главные события, разбитые по датам [6].

На четырех страницах представлен костюм Онегина, у каждого элемента одежды есть цена, к каждой вещи, которая не встречается сейчас (например, для фрака или панталон), дано также краткое описание, а для гавелока, сюртука и редингота есть даже сравнительные иллюстрации. Позднее в романе будет показан и женский костюм [5].

Интересным представляется также обед, во время которого объясняется такое «явление», как вино кометы – это шампанское, которое получается из винограда, уродившегося в год появления кометы. Дана также и стоимость каждого из блюд [5].

В этой книге представлено еще много интересных фактов и особенностей жизни пушкинских современников. Например, дано расписание одного дня Онегина, черты характера Онегина и Ленского, Татьяны и Ольги, дано понятие того, кто такой байронический герой и каковы его черты. Показаны особенности мужского и женского образования, прожиточный минимум молодого человека в Петербурге. В книге объясняется, почему письмо Татьяны было нарушением этикета, рассказывается об альбомной культуре, о снах и гаданиях. В романе также рассказывается о том, что такое дуэль, по каким причинам можно было вызвать на дуэль, перечисляются с датами и именами дуэли самого А. С. Пушкина. В книге есть глава о том, как девушка и женщина должна вести себя в обществе. Заключительные главы путеводителя рассказывают читателям о том, как был принят роман, что повлияло на «Евгения Онегина» и на что повлиял он сам, а также представлена карта Петербурга Онегина [5].

Итак, роман-путеводитель помогает понять мир и передать дух пушкинской эпохи, проясняет тонкости морали и другие нюансы дворянской культуры, рас-

сказывает о жизни, быте и нравах высшего общества XIX века. Но стоит отметить, что книга не заменяет полноценного чтения романа А. С. Пушкина, а лишь служит помощью для понимания поступков героев и происходящих в тексте событий.

Библиографический список

1. Гимранова, Ю. А. Графический роман как способ адаптации классических литературных произведений в современности: интертекстуальный аспект (на материале графического романа «Война и мир» Дм. Чухрая и А. Полторака) / Ю. А. Гимранова // Мировая литература глазами современной молодежи. Цифровая эпоха : материалы X Международной научно-практической конференции. – Магнитогорск, 2024. – С. 276–282.
2. Графический роман. – <https://eksmo.ru/slovar/graficheskiy-roman/> (дата обращения: 10.04.2025).
3. Громина, С. Использование комикса на уроках русского языка и литературы / С. Громина // Могу писать. – 2021. – https://mogupisat.ru/stat/metod/?element_id=11581562 (дата обращения: 10.04.2025).
4. Кононова, А. К. Лингвопереводческие аспекты креолизованного текста : ВКР / А. К. Кононова ; науч. рук. Л. Ю. Фадеева. – Тольятти, 2024. – 69 с.
5. Олейников, А. Онегин. Графический путеводитель: [для среднего и старшего школьного возраста] / А. Олейников ; ил. Натальи Яскиной. – 4-е изд. – М. : Самокат, 2023. – 128 с. : ил.
6. Омельницкая, К. Онегин – сквозь увеличительное стекло / К. Омельницкая // Папмамбук. – <https://www.papmambook.ru/articles/5543/> (дата обращения: 10.04.2025).
7. Тикунова, В. Как устроены комиксы? / В. Тикунова // render.ru. – <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/19586> (дата обращения: 10.04.2025).
8. Что такое графические романы // Фоксфорд. – <https://media.foxford.ru/articles/chto-takoe-graficheskij-roman> (дата обращения: 10.04.2025).
9. Шубитидзе, В. З. Графический роман: вехи эволюции жанра в англоязычной и русскоязычной лингвокультурах. Черты креолизации в текстовом пространстве графического романа как переводчески значимая особенность / В. З. Шубитидзе, О. А. Алимуратов // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. – 2020. – № 09 (65). – С. 54–74.