

Не тільки супергерої: дуже коротка історія коміксів

МАКСИМ КАРПОВЕЦЬ

3 КВІТНЯ 2019

Історія графічних романів давня, як сама наша цивілізація. Автори перших малюнків у печерах Ласко чи Альтаміра намагалися зробити те, що й сучасні коміксисті: розповісти історію в малюнках. Звісно, вони ще не використовували тексту в бульбашках, не мали доступу до сучасних технологій і не знали всіх нюансів композиції й динаміки. Напевно, ті первісні художники взагалі мало розуміли, чому це роблять, коли при світлі смолоскипа зображали прості фігури. Однак уже в цих образах була захоплива розповідь про довколишній світ, спроба передати свої емоції й залишити щось важливе для наступних поколінь. Та ще й так залишити, щоб нащадки продовжили цю історію, долучаючись до великої візуальної пригоди.



Фото: Steven Stwalley

Коли виникли фотографія й кінематограф, здавалося, що потреба в живописі та в усьому статичному мистецтві загалом поступово зникне. Проте страхи не виправдалися, і популярність коміксів – один із доказів цього. Річ у тім, що кіно й фотографія, попри всі художні й естетичні переваги, забрали з контакту з мистецтвом дещо дуже важливе – уяву. Комікси теж наче пропонують готові картинки, але вони не позбавляють читача свободи домислювання, дуже близької до тієї, яку пропонує художня література. Ми можемо уявити голос героя, вигадати його біографію, яка це не суперечитиме історії, або й узагалі створити власну версію подій між кадрами. Скотт МакКлауд, один із найзначніших теоретиків коміксу, особливо підкреслює вагу білої межі між кадрами, притаманної лише мальованим історіям: вона начебто малопомітна й неважлива, але дозволяє додатково залучати читачьку фантазію. Кіно не може дати такої свободи. З іншого боку, література не має візуального складника, тож зовсім по-іншому забезпечує читача інформацією.

Те, що розпочиналось, як малюнки в печерах, ієрогліфи в пірамідах чи візуальні історії святих у середньовічних манускриптах, у XX столітті перетворилося на велику й складну індустрію.

Світи серійних персонажів – із яких найвідоміші супергерої – так розросталися, що періодично виникала потреба руйнувати їх, коректувати певні моменти й перезапускати для наступних історій. Та й із самими персонажами траплялося по-різному: біографії декого з них переповнювалися подіями й деталями, іноді втомлюючи й дезорієнтуючи читачів, а деколи заходячи у глухий кут, що схияло авторів убивати (а потім і воскрешати) Супермена чи Росомаху. Якщо юні читачі намагалися бути схожими на коміксових героїв, то дорослі часто шукали в них утечі від реальності. Кларк Кент, він же Супермен, – це вкрай вдалий у цьому контексті персонаж: в іпостасі звичайного журналіста він схожий на простого американського клерка з його буденністю й невдачами, а в образі Супермена стає втіленням бажання все змінити й самому вершити свою долю. Таких прикладів можна знайти багато, і це не дивно: скільки людських проблем, стільки й супергероїв.

Те, що розпочиналось, як малюнки в печерах, ієрогліфи в пірамідах чи візуальні історії святих у середньовічних манускриптах, у ХХ столітті перетворилося на велику й складну індустрію.

Утім, не супергероями єдиними. Серед авторів, які шукали інших підходів до мальованих історій, варто згадати славнозвісного Вілла Айзнера, який зумисне дистанціювався від супергероїки й запропонував уживати поняття «графічний роман», а не «комікс». Мовляв, комікси передусім асоціюються з наївним, дитячим і бідним на розум читвом, а тому не можуть претендувати на висвітлення серйозних соціальних тем. Мало запропонувати ідею, потрібно показати її втілення, тому Айзнер створив «Контракт із Богом» – чи не найбільш значущий і депресивний графічний роман усіх часів. Його основне досягнення полягає не тільки в глибокому розкритті тем, які раніше не виринали в коміксах, а й у суттєвому збалансуванні візуального й літературного складників. Оцей другий в Айзнера, щоправда, переважає, тому сьогодні графічні романи часто чутливі до законів художньої літератури й малюнок у них – скоріш підсилювальний засіб, а не повноцінна частина історії. Хай там як, деяким представникам жанру цей підхід забезпечує серйозне місце в історії літератури: наприклад, 1992 року «Маус» Арта Шпігельмана здобув Пулітцерівську премію, 2005 року «Вартові» Алана Мура увійшли в сотню найкращих романів усіх часів за версією журналу «Тайм», а 2018 року «Сабріна» Ніка Дрнaso ввійшла в довгий список Букера.

Загалом центральна проблема в історії коміксів полягає в тому, чи можна вважати їх

серйозним мистецтвом. Адже першочергова функція коміксів (навіть жанрово визначених як графічні романи) – розважити читача, а вже потім розкривати якісь глобальні чи локальні проблеми. Це створило проблему для коміксів, закріпивши за ними стереотип «тільки для дітей». Допоки не з'явився Айзнер, а потім і численні інші автори, які суттєво розширили можливості й проблематику мальованих історій. Комікси почали зосереджувати увагу на проблемах екології й ідентичності (Алан Мур у «Болотній тварюці»), Голокосту (Арт Шпігельман у «Маусі»), арабо-ізраїльського конфлікту (Джо Сакко в «Палестині»), капіталізму й тоталітаризму (цикл коміксів про суддю Дредда), віри (Крейг Томпсон у «Покривалах») тощо. Стало зрозуміло, що комікси пропонують широку палітру не тільки виражальних засобів, а й тем, забезпечуючи авторам і художникам справжню свободу творення. Комуś навіть вдалося захистити дисертацію в коміксовому форматі; фізику, філософію, математику й інші «серйозні» науки почали подавати в кадрах і репліках.

Комікси відкрили світи, до яких раніше складно було підступитися через обмежені можливості, і дали авторам поле для втілення найрізноманітніших проектів – від глибоко інтимних історій про пошук Бога до серйозних маніфестів про світові конфлікти та проблеми.

Свідома спроба дистанціюватися від уявлень про розважальність і несерйозність створила окрему нішу для графічних романів. Для цього численні автори зумисне зверталися до провокативних і неоднозначних тем, додавали в тексти насилля й зображали відверті сцени, отримуючи наліпку «18+». Зазвичай це були літературні комікси з глибокими діалогами, цілісними сюжетами й часто драматичними фіналами. З іншого боку, поява графічних романів стала цілковито логічною реакцією на кризу жанру й на прагнення чогось нового, свіжого. Найцікавіше, що такі сміливі й складні комікси, як «Пісочний чоловік» Ніла Геймана, «Вартові» Алана Мура чи «Людина-тварина» Гранта Моррісона швидко стали здобутком масової культури та взірцем для нового покоління авторів.

Після них складно сумніватися, що комікси можуть бути повноцінним видом мистецтва, здатним показувати складні сучасні проблеми та впливати на читача, формуючи критичну позицію щодо світу. Комікси відкрили світи, до яких раніше складно було підступитися через обмежені можливості, і дали авторам поле для втілення найрізноманітніших проектів – від глибоко інтимних історій про пошук Бога до серйозних маніфестів про світові конфлікти та

проблеми. Розвиток коміксів був тривалий і непростий, їм довелося долати стереотипи й цензуру, але зрештою вони вирости в чи не найсмівливіший жанр, здатний розкривати які завгодно теми. Варто тільки подолати власні упередження і знайти ту графічну історію, яка промовить саме до вас.

МАКСИМ КАРПОВЕЦЬ

3 КВІТНЯ 2019

Warning: count(): Parameter must be an array or an object that implements Countable in **/home/kairosbo/verbum.com.ua/www/wp-includes/post-template.php** on line **284**