

УДК 821.133.1

DOI: 10.26907/2782-4756-2024-78-4-308-316

«ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ» Б. ЛУКЬЯ КАК ПРИМЕР ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА-АДАПТАЦИИ

© Ирина Прудюс

BASTIEN LOUKIA'S "CRIME AND PUNISHMENT" AS AN EXAMPLE OF A GRAPHIC NOVEL ADAPTATION

Irina Prudius

This article analyses the graphic novel adaptation "Crime and Punishment" (2019) written by a French writer and artist Bastien Loukia. This analysis has been conducted for the first time in Russian literary studies. The aim of the work is to identify the main features of modern graphic adaptation based on the book by B. Loukia. The relevance of our work lies in the study of one of the most currently popular genres – the genre of the graphic novel. It is also relevant to consider Loukia's work as the most common subgenre of the graphic novel – a graphic novel adaptation. The study uses comparative and structural methods. We analyze the system of characters and compare them with the characters of Dostoevsky. We have come to the conclusion that in Loukia's book the crime, committed by Raskolnikov, is connected with the dominance of violence in his reality. For this reason, the central character commits murder. The analysis of the spatial and temporal organization of the work proves that the events of Dostoevsky's novel are being projected to B. Loukia's contemporary reality. The article concludes that by referring to a famous work, the authors of graphic novel adaptations, in their books, comprehend philosophical and socio-psychological problems of their own time. We identify the following features among the main characteristics of the graphic novel adaptations of the last decade: remaking of the plot, character system and the chronotope of the precedent text in order to represent themes and problems relevant to the author of the 20th century and complicating the graphic component. The analysis of the graphic component allows presenting several possible interpretations of the graphic novel and its problematics.

Keywords: graphic novel, graphic novel adaptation, subgenres of a graphic novel, "Crime and Punishment", Bastien Loukia

В статье впервые в отечественном литературоведении проводится анализ графического романа-адаптации французского писателя и художника Бастьена Лукья «Преступление и наказание» (2019). Целью работы является выявление основных черт современной графической адаптации на примере обозначенного произведения. Актуальность исследования заключается в обращении к одному из самых популярных в настоящее время жанров – к жанру графического романа, а также в рассмотрении произведения Лукья с точки зрения его наиболее распространенного субжанра – графического романа-адаптации. В исследовании использованы сравнительно-сопоставительный и структурный методы. Исследуется система персонажей, сопоставляемая с героями Достоевского, делается вывод о том, что преступление Раскольникова у Лукья связано с господством жестокости в современном ему мире, именно поэтому он и совершает убийство. Анализ пространственно-временной организации произведения доказывает мысль о проекции событий романа Достоевского на современную для Б. Лукья действительность. Делается вывод о том, что авторы графических романов-адаптаций через обращение к известному произведению осмысляют в своих книгах философские и социально-психологические проблемы непосредственно их эпохи. Среди основных черт графического романа-адаптации последнего десятилетия определены следующие: переработка сюжета, системы персонажей, хронотопа прецедентного текста с целью репрезентации тем и проблем, актуальных для автора XXI века, усложнение графической составляющей, анализ которой позволяет представить несколько возможных трактовок графического романа и его проблематики.

Ключевые слова: графический роман, графический роман-адаптация, субжанры графического романа, «Преступление и наказание», Бастьен Лукья

Для цитирования: Прудюс И. «Преступление и наказание» Б. Лукья как пример графического романа-адаптации // Филология и культура. Philology and Culture. 2024. № 4 (78). С. 308–316. DOI: 10.26907/2782-4756-2024-78-4-308-316

«Преступление и наказание» Ф. М. Достоевского как неотъемлемая часть «национального мифа» в русской литературе [1] часто становилось материалом для визуальных адаптаций, поскольку роман почти «фотографически отражал реальность» XIX века [2, с. 111]. Исследователь Эмил Димитров отмечает, что писатель изображает человека «объемно, как бы одновременно со всех сторон» [3, с. 98], то есть персонажи и окружающая их действительность часто описаны так, что их легко визуализировать, что упрощает задачу для художника или режиссера. А благодаря диалогической структуре романов Достоевского, его тексты легче превращать в сценарий, что открывает практически безграничные возможности для визуальной адаптации.

С середины 1950-х гг. «Преступление и наказание» является одним из наиболее популярных текстов для визуальной адаптации как в кино [4], так и в произведениях, где на первый план выходит графическая составляющая: например, это комикс «Преступление и наказание» (1951) американского автора Руди Палайса, «Преступление и наказание» (1953) японского мангаки Осаму Тэдзука, «Комикс Достоевского: „Преступление и наказание“» (2009) американского художника Роберта Сикоряка, где Раскольников предстает в образе персонажа вселенной Marvel Бэтмена, итальянская версия «Преступления и наказания» Гвидо Скалы (2013) с диснеевскими героями Микки Маусом и Плуто [5]. Отметим, что особенностью многих адаптаций является то, что авторы кардинально изменяют или же исключают эпилог, который Достоевский считал наиболее важной частью романа. Таким образом, мы можем предположить, что они предлагают читателям и зрителям самостоятельно ответить на вопрос о возможности или невозможности раскаяния за убийство.

В нашем исследовании мы обратимся к анализу графического романа, жанр которого остается дискуссионным. Однако автор статьи, наряду с еще несколькими зарубежными и отечественными исследователями, все же отделяет жанр графического романа от жанра комикса, безусловно, из него выросшего (например, термин «графический роман» и его рассмотрение с точки зрения жанра мы встречаем в работах У. Айснера, [6], Т. Гронстена [7], Х. Шут [8], Ж. Баэтанса [9], Г. Риппла и Л. Эттера [10], А. Ромеро-Ходара [11], О. А. Алимурادова и В. З. Шубитидзе [12], М. Дебрэнн [13],

Э. В. Васильевой [14], Я. И. Струневской [15]), и трактует как самостоятельный жанр, уже распадающийся на субжанры [16], в число которых входит и графический роман-адаптация [17]. Следует отметить, что филолог Елена Новикова, также анализировавшая произведения Достоевского в японских комиксах, считает, что при «переводе» произведений классики в визуальную форму «более уместно использование термина „графический роман“» [18, с. 76], что согласуется и с мнением французского литературоведа Ж. Баэтанса, отмечающего «более высокий коэффициент литературности» [9, с. 205] графических романов в отличие от комиксов, а также тематику, ориентированную на взрослую аудиторию читателей. О. И. Максименко замечает, что графическая адаптация как «неоднозначный поликодовый объект» [19, с. 115] может нести новые «имплицитные смыслы» [19, с. 115], отличные от оригинала. Так, «снижение информативности» [20, с. 217], присущей первоисточнику, компенсируется новыми возможными интерпретациями, которые открывает визуальная адаптация за счет игры с цветовой палитрой, использования различных графических техник прорисовки персонажей и отсылки к тем или иным стилям живописи (импрессионизм, авангардизм, минимализм и т. п.). К примеру, анализ одного определенного цвета или изображенной детали может привести к нескольким трактовкам произведения. Таким образом, можно предположить, что автор, переосмысляющий классический текст, дополняет графическую адаптацию своим видением происходящих в ней событий, соотнося их больше с современностью, нежели желанием визуально воссоздать исходное произведение.

В качестве примеров определения авторами жанра своего произведения как графический роман хотелось бы назвать еще две адаптации романа Достоевского: это книга американского сценариста Дэвида Зейна Майровитца и французского художника Алана Коркоса «„Преступление и наказание“ Федора Достоевского: графический роман» («Fyodor Dostoevsky's Crime&Punishment: a graphic novel», 2008) [21] и книга отечественного писателя Аскольда Акишина «Преступление и наказание. Графический роман» (2019) [22]. Ранее обозначенный тезис о соотношении классического текста с современностью замечен в этих произведениях. В мрачной адаптации Коркоса и Майровитца 2008 г. герои «Преступления и наказания» переносятся в пост-

советскую российскую действительность 1990-х гг., представленную как суровое и жестокое по отношению к человеку пространство. Петербург Коркоса и Майровитца полон бессердечных персонажей, не испытывающих ни жалости, ни сочувствия друг к другу. Мир, в котором живут герои, не дает им возможности измениться, поскольку жизнь в развалившемся государстве больше похожа на борьбу за выживание, где Раскольников как типичный представитель маргинальных слоев убивает и грабит Алену Ивановну, чтобы добыть средства на существование. Коркос и Майровитц изменяют основные сцены романа Достоевского таким образом, что с каждой новой сценой русская действительность становится все мрачнее и пессимистичнее. Например, сцена убийства Алены Ивановны и Лизаветы полна жестокости (художник рисует женские головы, отрубленные топорами). В этом эпизоде Раскольников предельно жесток: после убийства герой не испытывает угрызений совести, а к концу графического романа его гнев только усиливается. Образ Сонечки намеренно снижен: Коркос рисует героиню полуобнаженной брюнеткой, которую мало заботит душа Раскольникова. В финале главный герой не соединяется с Соней, он болен как физически, так и ментально, и только в его воображении, скорее всего в галлюцинациях, ему представляется, что Сонечка находится с ним рядом. Следовательно, у Коркоса и Майровитца уже нет речи о возможном просветлении души Раскольникова, напротив, та реальность, где он живет, приводит его к мысли о бессмысленности и ничтожности жизни человека.

Совершенно другая действительность представлена в графическом романе российского автора Аскольда Акишина: действие происходит в футуристическом мире роботов, где они занимают лидирующее положение в обществе и где им подчиняются люди. У Акишина инженер Раскольников являлся одним из тех, кто участвовал в создании роботов, но не смог жить в мире, где они превзошли человека. Схематичные, почти эскизные рисунки Акишина намекают и на схематичность, фальшивость чувств и отношений в этом мире. Люди становятся похожими на роботов – безжизненными внутри, замкнутыми в собственном гневе. «Убив», то есть буквально разбив робота-банкомата по имени «Алена Ивановна», Раскольников воплощает идею человека-революционера, который хочет свергнуть правящий класс. В то же время произведение Акишина наполнено скрытой иронией над современной действительностью: Раскольников совершает акт вандализма в поисках легких денег, то есть

его поступок хоть и жесток, но мелочен; идея Достоевского о превосходстве одних людей над другими заменяется простой жадностью наживы у героя Акишина. Однако ближе к финалу автор все же дает надежду на возможное положительное изменение центрального персонажа, если он приложит к этому усилия и если получит поддержку от близких. Уничтожение робота, а не убийство человека все же смягчает его спонтанное, хотя и жестокое действие. Сонечка у Акишина летит за Раскольниковым на каторгу на планету Уран, где она занимается ремонтом роботов. В финале меняется и стиль рисунка: вместо схематичной прорисовки персонажей автор изображает Раскольникова похожим на монументальных людей эпохи СССР, осваивавших космос. На Уране герой разрабатывает новую колонию для совместной жизни людей и роботов, а Сонечка, по сути, становится целительницей – как роботов, так и души главного персонажа. В итоге Акишин перерабатывает идею Достоевского о возможности перерождения грешной души даже в автоматизированном, буквально бесчеловечном мире роботов.

Итак, при обзорном сопоставлении двух графических романов мы уже замечаем два видения российской действительности. Различная пространственно-временная организация по-разному влияет на героев и ведет их к возможному или невозможному обновлению души.

В нашем же исследовании мы более подробно остановимся на произведении французского художника, писателя, сценариста и режиссера Бастьена Лукья и попытаемся выделить основные характеристики графического романа-адаптации на примере его работы [23]. «Преступление и наказание» («Crime et Châtiment») Лукья создал в 2019 г. по итогам своего путешествия в Россию, где он работал в архивах и общался с исследователями творчества Достоевского. Книга Лукья интересна в первую очередь тем, что из обозначенных адаптаций его произведение наиболее приближено к реалиям романа Достоевского, миру XIX в., где центральный персонаж делает судьбоносный выбор. Казалось бы, в адаптации Лукья должна быть сохранена и основная мысль романа Достоевского, однако французский писатель все больше соотносит поведение Раскольникова с поведением человека XXI в., раздираемого внутренними противоречиями, которые он постепенно пытается осмыслить. Кроме того, графический роман создан в последние 10 лет, что позволяет определить некоторые характерные в настоящее время черты. На конкретных примерах мы разберем «домысливание» [20, с. 217] и авторскую интерпрета-

цию исходного текста, философскую составляющую и игру с временем и пространством.

Формальные особенности графического романа, предполагающие заметное сокращение исходного текста и переноса большей его части в графику, сохраняются: объем произведения Лукья гораздо меньше оригинального текста – это 160 страниц в отличие от 300–400 стандартных страниц «Преступления и наказания» (в зависимости от издательства). Все описательные части уходят в графику: к примеру, портреты, интерьер художник рисует, а не описывает. Диалоги Достоевского Лукья не только намеренно сокращает, но и упрощает: речь персонажей дополнена разговорной лексикой XXI в., что делает восприятие текста понятным для современного французского читателя, ведь именно популяризация произведения Достоевского являлась одной из главных задач писателя, о чем он не раз говорил в интервью. Однако отметим, что в графическом романе присутствуют и объемные текстовые части – это комментарии автора в предисловии и послесловии, где он пишет об особенностях российской действительности XIX в. и русского быта в целом.

В произведении Лукья сохранена реальность XIX в., в которой жил Достоевский, но писатель философски осмысляет не теорию превосходства Раскольникова, а внутренний мир человека, которого окружающая реальность толкает на совершение жестокого поступка. В предисловии автор пишет:

«J'ai été plongé dans [...] ce monde mystérieux qui effraie [...] lorsqu'on l'approche de trop près : le monde de l'âme humaine, celui que Dostoïevski traverse dans toute son œuvre comme un explorateur, avec le regard de l'inquiétante étrangeté, où les phénomènes fantastiques se confondent avec ceux de la réalité, où le destin des personnages semble parfois se jouer dans une réalité qui leur échappe») [23, с. 3]. – «Я погрузился <...> в тот таинственный мир, который пугает <...>, если подойти к нему слишком близко: мир человеческой души, мир произведений, где Достоевский сам блуждает как исследователь, с тревожно-странным взглядом, где фантастические явления сливаются с реальными, где кажется, что судьба героев разыгрывается в реальности, которая от них ускользает» (здесь и далее перевод текстовой части графического романа наш. – И. П.).

Мы помним, что Достоевский в теории Раскольникова условно делил людей на два типа – «твари дрожащие» и «право имеющие», и в романе осмыслил эту проблему. Лукья сохраняет двойственность мира русского писателя, но она иная: это мир фантастических и безумных явлений, снов, захватывающих воображение Раскольникова, и мир реальный, от которого он от-

рекается. В графическом романе Лукья Раскольников тоже блуждает «с тревожно-странным взглядом», в итоге он совершает убийство не потому, что «право имеет», а потому что пространство современного ему мира, его законы и истины, где правят «глупые и злые люди» [Там же, с. 40], не испытывающие сочувствия ни к нему, ни к семье случайно встреченного им Мармеладова, толкают героя на страшный поступок, одна мысль о котором вселяет в него «настоящий ужас» [Там же, с. 36]. Следовательно, с помощью убийства ненавистного ему человека, по его мнению, приносящего людям только вред, Раскольников Лукья желает хоть как-то противостоять этому миру, избавив людей хотя бы от одного ненужного человека. Но герой ненамеренно убивает и Лизавету, с чем он не в силах смириться. Жестокость и агрессия, направленные на Алену Ивановну, но ставшие причиной смерти ее невинной сестры, постепенно разрушают Раскольникова изнутри. Отметим, что у Лукья Раскольников после убийства переживает не по поводу того, что он не принадлежит к тем, кто «право имеет», а скорее переживает по поводу своего жестокого преступления.

Отечественные исследователи писали, что нередко в адаптациях упрощается исходный текст, на первый план выводится одна сюжетная линия, и один персонаж становится центральным [20, с. 224–225]. В графическом романе Лукья одна линия не становится основной: автор сохраняет линию между Раскольниковым и Сонечкой, где ее любовь-милосердие спасает героя, сохраняются и линии Раскольников – Мармеладов, Раскольников – Порфирий Петрович, Раскольников – Свидригайлов, Раскольников – Разумихин. То есть мы видим философское осмысление романа Достоевского современным автором, но Лукья задается другими вопросами: почему человек способен совершить убийство, что его на это толкает, как он становится жестоким? И, как мы уже заметили, теорию превосходства французский писатель оставляет на втором плане. Следовательно, меняется и его трактовка репрезентированных сюжетных линий. Социальная линия, представляющая маргинальный класс и связанная с образом Мармеладова и его семьи, скорее не толкает Раскольникова на убийство, а показывает его героем, способным сочувствовать. Антитедетивная психологическая линия Раскольников – Порфирий Петрович, где последний играет с центральным персонажем, как в шахматы (это подчеркивается и графической составляющей – пол полицейского участка нарисован в виде шахматной доски), представлена Лукья в большей степени для того, чтобы следова-

тель постепенно привел героя к признанию своего именно чудовищного и бессмысленного поступка. Следовательно, во всех обозначенных линиях мы видим Раскольникова как человека ХХI в., который совершил страшную ошибку и который постепенно приходит к осознанию своей жестокости, порой доходящей до сумасшествия.

Обратимся к анализу композиции обоих произведений и финалов, поскольку в случае анализа книги Лукья они не могут рассматриваться отдельно. В отличие от линейной структуры романа Достоевского, где эпилог являлся важной частью произведения и завершал историю Раскольникова, композиция графического романа Лукья ретроспективная. На первых страницах книги мы видим Раскольникова на каторге в Сибири, он плачет, что заставляет читателя думать о том, что герой страдает, а значит, его душа, возможно, ищет искупления. *«De quoi les hommes ont-ils le plus peur?»* [23, с. 7]. – *«Чего люди боятся больше всего на свете?»* – это первая реплика Раскольникова и также первый текстовый элемент в графическом романе, что указывает на его значимость. Таким образом, именно на этот вопрос читатель будет искать ответ в книге (а не на вопрос Раскольникова о том, кто «право имеет»). У Достоевского в романе эта фраза также появляется в самом начале, во внутреннем монологе Раскольникова: *«Любопытно, чего люди больше всего боятся? Нового шага, нового собственного слова они всего больше боятся...»* [24, с. 29]. Лукья вырывает нужную ему фразу из контекста, поэтому она приобретает новый смысл. Кроме того, Лукья исключает из текстовой составляющей и возможные ответы, над которыми размышлял герой Достоевского. Так, на протяжении графического романа читатель следит за Раскольниковым, который осознает, что бояться стоит самого себя, темной стороны своей души, безумной жестокости, внутреннего мира, где правят *«чистые химеры»* (*«de pures chimères»*) [23, с. 8], толкающие его на убийство. В книге Достоевского вместо слова «химеры» мы находим слово *«фантазии»* (*«Ну зачем я теперь иду? <...> Так, ради фантазии сам себя теши; игрушки!»*) [24, с. 29]. Лукья вводит античных хтонических «химер» неспроста: так он подчеркивает иллюзорность, фантазмагоричность, болезненность внутреннего мира его Раскольникова. То есть не просто жестокая фантазия об убийстве омрачает мысли Раскольникова, а реальные темные существа, некие химеры, подобные химерам Жерара де Нерваля, окружают героя и пагубно влияют на него. Это существа из мира, в котором он живет: город и его несчаст-

ные обитатели. И через этот иллюзорный мир химер главный герой будет пробираться на протяжении всего произведения, в конце попадая в Сибирь. Таким образом, композиция становится кольцевой, и только на каторге Раскольников находит ответ на свой вопрос. Итак, мы видим, что Лукья предлагает в самом начале читателю загадку, задает ему вопрос и предлагает искать ответ, следуя за сюжетом графического романа. То есть «домысливание», выделяемое филологами, автор оставляет за читателем.

Фраза *«Чего люди боятся больше всего на свете?»* становится заключительной в произведении Лукья, что меняет смысл его финала, отличающегося от концовки Достоевского. Французский автор исключает и сон Раскольникова о моровой язве, а оставляет лишь приезд Сонечки к нему на каторгу. Часть «Эпилог» у Лукья начинается не с пребывания Раскольникова на каторге в Сибири, а с прихода героя в полицейский участок, чтобы признаться в убийстве. Так же, как и у Достоевского, сначала он боится и хочет убежать, но встречает на улице Сонечку и только тогда возвращается и сознается в преступлении. Сонечка нарисована в черном пальто и платке, она уже знает его предстоящую тяжелую судьбу и будто оплакивает ее, оплакивает смерть души, запятнавшей себя убийством, но готовой к возрождению. Лукья сокращает прецедентный текст и вместо *«Это я убил тогда старуху-чиновницу и сестру ее Лизавету топором, и ограбил»* [24, с. 643] оставляет простое: *«Это я»* (*«C'est moi»*) [23, с. 155], понятное современному читателю, уже читавшему текст Достоевского.

Важно, что на этой же странице мы видим Раскольникова в Сибири. Над лагерем ссыльных художник рисует голубое небо и летящих птиц, что намекает на возможное перерождение его души. К герою приезжает Сонечка. Она уже нарисована иначе, нежели всего одну страницу назад: траурный черный платок сменяется на белый, также символизирующий надежду. Цвет ее платка соединяется с цветом снега, и белый заполняет всю следующую страницу. Кроме того, на дереве, нарисованном на снежном фоне, появляются красные почки, одна из которых изображена на переднем плане и похожа на бутон красной розы. Можно предположить, что эта почка будущего прекрасного цветка, символизирующего зарождение чего-то нового, обновления и даже любви.

«— Pourquoi me suis-je tant attachée à toi ?

— Parce que je n'ai que toi, toi seule. [...] Tu es ma vie, mon destin, mon guide» [23, с. 156]. —

«— Почему я так привязался к тебе? (спрашивает Раскольников).

– Потому что у меня нет никого, никого, кроме тебя. Ты моя жизнь, моя судьба, мой проводник (отвечает Сонечка)».

После этого небольшого диалога между Сонечкой и Раскольниковым мы слышим голос нарратора: *«Les grands hommes sont des êtres heureux. Leur douleur et leur détresse sont des bonheurs... Qu'on les mette sur une croix ne signifie rien... Alors de quoi les hommes ont-ils le plus peur»* [24, с. 156–157.]. – «Великие люди – счастливые создания. Их боль и страдания – это счастье... Если их распять на кресте, это ничего не значит... Так все-таки чего больше всего боится человек?». Как мы отмечали ранее, этим вопросом автор графического романа начинает и заканчивает произведение, и в начале этим вопросом задается Раскольников, а в финале нарратор обращается во вне, на этот вопрос уже должен ответить читатель.

Кроме того, мы находим и выводы самого Лукья: великие личности всегда страдают, они могут бояться страданий, но, несмотря на боль, принимают их и идут дальше. В тексте нарратора мы замечаем отсылку к библейскому мифу о распятии Христа и о молении о чаше в Гефсиманском саду. Несмотря на страх, Христос принял свою судьбу. Читая этот графический роман, мы находим ответы, спрятанные в полотне текста: человек может бояться собственной гордыни, страшных поступков, то есть темных уголков своей души, другого человека (даже его любви). Страх может погрузить человека в страдание, заставить совершить ужасный поступок, но, приняв эти страхи, он способен измениться и стать лучше. Упомянутый нами бутон красного цветка, напоминающего еще не распустившуюся розу, также может быть отсылкой как к кровавому преступлению Раскольникова, так и к цвету его обновленного сердца, которое теперь расцветает, чтобы помочь этому миру измениться. Возможно, что автор делает отсылку и к сердцу Христа, которое тоже смогло биться вновь, и Христос смог воскреснуть из мертвых. В финале Лукья сохраняет идею Достоевского о способности человека измениться и «обновить» свою душу, в том числе при поддержке близких ему людей.

Хотелось бы обратиться к анализу пространства и времени в графическом романе. Мы указали, что Лукья сохраняет реальность XIX столетия, однако она сплетается с реальностью современной, что соотносится с нашим тезисом о непременной связи текста автора графического романа с современной ему действительностью, даже если он обращается к прошлому. Так, у Лукья

примерами реалий XIX в. могут служить изображения Церкви Спаса на Сенной (разрушенной взрывом в 1961 г. во время антирелигиозной кампании в СССР), конных повозок вместо карет, старинных интерьеров квартир и одежды героев. Но мы видим, что для читателя XXI в. изображенные интерьеры и одежда персонажей выглядят в то же время вполне современными, так как относятся к стилю «винтаж», их легко можно встретить в большом городе (к примеру, Лукья рисует спальню небогатого Раскольникова, но по вещам в комнате невозможно с уверенностью определить, кому принадлежит эта квартира: бедняку XIX в., жителю питерской коммуналки или же современному поклоннику винтажа). Другими словами, художник Лукья, представляя атмосферу XIX в., воспроизводит, намеренно или нет, реальность своего времени и тем самым подчеркивает современность текста Достоевского. Следовательно, можно сделать вывод, что это мифологизированная реальность, объединяющая две эпохи: XIX в. и более поздний период 2000–2020-х гг.

Подобное сплетение двух временных пластов заметно и в образе Санкт-Петербурга, играющего важную роль в романе Достоевского. В графическом романе представлены многочисленные виды Петербурга XIX в., которые немногим отличаются от города XXI столетия: это вид на Петропавловскую крепость, а также на питерские мосты и каналы; изображение стандартных желтых казенных домов, обычных домов, расположенных рядом с каналами, парадных с круговыми лестницами и коваными перилами, традиционных петербургских дворов-колодцев, рисунки скульптур львов. Таким образом, в сознании читателя эти два, казалось бы, разных города (Петербург Достоевского и Петербург XXI в.) объединяются в единое мифологизированное пространство – город, где может как погибнуть, так и возродиться человеческая душа (например, мрачный вид окраин Петербурга Лукья дополняет красивыми видами набережных и т. д.). Положительное и отрицательное неразрывно связаны в этом городе, нечто восхитительное может прятаться за стенами темных парадных. Так, читатель может сделать вывод, что этот внешне бесчеловечный, но внутри прекрасный город способен подарить человеку надежду (голубое небо).

Выводы

На примере графического романа французского художника и писателя Бастьена Лукья мы установили, что для графических романов-адаптаций последнего десятилетия характерны следующие черты: модификация оригинальной

сюжетной линии посредством добавления актуальных для человека XXI в. тематики и проблематики, авторская трактовка центральных образов, переработка структуры и хронотопа прецедентного текста. Кроме того, визуальная составляющая таких произведений часто представлена не в гротескной манере, а, напротив, в довольно сложном графическом стиле. Так, в книге Лукья сохраняется действительность XIX в., но переплетается с реальностью XXI столетия, характеры и графические образы главных героев усложняются, сцена убийства не становится центральной, а философская составляющая выходит на первый план. Концепция Лукья отличается от концепции Достоевского, который оспаривал теорию Раскольникова о превосходстве «право имеющих» над «дрожущими тварями». Вместо этого современный автор показывает человека XXI в.: его Раскольников борется не с гордыней, а с собственным нарастающим гневом и его последствиями. Таким образом, для Лукья важно представить не покаяние героя, а процесс его внутреннего изменения, принятия себя, своих жестоких мыслей и желаний и возможного преобразования, обновления души.

Список источников

1. Хабибуллина Л. Ф., Бреева Т. Н. Национальный миф в художественной литературе. М: Флинта, 2019. 500 с.
2. Marinov V. Figures du crime chez Dostoïevski. Paris: Presses universitaires de France, 1990. 456 p.
3. Димитров Э. Достоевский и роман-икона // Современные проблемы изучения поэтики и биографии Достоевского: рецепция, вариации, интерпретации. СПб.: Дмитрий Буланин, 2016. 328 с. С. 91–103.
4. Сараскина Л. И. Литературная классика в соблазне экранизаций. М.: Прогресс-Традиция, 2018. 582 с.
5. Литвин Е. А. Достоевский-стрип. Комиксы по роману «Преступление и наказание»: от адаптаций для детей до триллеров и детективов, от историй про Бэтмена до аниме. 2021. URL: <https://godliteratury.ru/articles/2021/02/16/dostoevskij-strip> (дата обращения: 21.10.2024).
6. Айснер У. Комикс и последовательное искусство. Пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 192 с.
7. Groensteen T. La bande dessinée: une littérature graphique. Toulouse – Milan: Les Essentiels Milan, 2005. 63 p.
8. Chute H. Comics as literature? Reading graphic narrative // Publications of the Modern Language Association of America. 2008. № 123 (2). P. 452–465.
9. Baetens J. Le roman graphique // La bande dessinée: une médiaculture. Paris: Armand Colin, coll. «Médiacultures», 2012. P. 200–216.
10. 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. Berlin: De Gruyter Mouton, 2013. P. 157–179.
11. Romero-Jódar A. Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts // ATLANTIS. Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies. 2013. No 35.1. P. 117–135.
12. 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). С. 54–74.
13. Дебрени М. Ситуация полилингвального общения во франкоязычных графических романах о России // Полилингвальность и транскультурные практики. 2023. Т. 20. № 1. С. 66–76.
14. Васильева Э. В. Трансформация готической поэтики в графическом романе-адаптации (на материале графического романа Эми Чу и Су Ли «Кармила. первый вампир») // Сибирский филологический форум. 2024. № 1 (26). С. 69–79.
15. Струневская Я. И. Особенности адаптации классического произведения в жанре графического романа на примере «451° по Фаренгейту» Р. Брэдли // Научный старт-2024. М.: ООО «Языки народов мира». 2024. С. 667–672.
16. Меркулова М. Г., Прудиус И. Г. Жанр графического романа: к постановке проблемы (на материале современных франко- и англоязычных текстов). Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 16. Вып. 10. С. 3379–3385.
17. Меркулова М. Г., Прудиус И. Г. Графический роман-адаптация: к определению субжанра (на материале франко- и англоязычных текстов) // Научный диалог. 2024. Т. 13. № 6. С. 250–265.
18. Новикова Е. Г. Ф. М. Достоевский в японских комиксах // Текст. Книга. Книгоиздание. 2019. № 19. С. 75–94.
19. Максименко О. И. Адаптация художественного произведения: от романа к комиксу // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Лингвистика. 2016. № 2. С. 111–116.
20. Цветкова М. В., Кризская Е. В. Комикс Н. Батлер «Гордость и предубеждение» как вариант прочтения одноименного романа Дж. Остин // Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература. 2020. № 17 (2). С. 217–231.
21. Korkos A., Mairowitz D. Z. Fyodor Dostoevsky's Crime&Punishment: a graphic novel. London: SelfMadeHero, 2008. 128 p.
22. Акишин А. Преступление и наказание. Графический роман. СПб.: КомФедерация, 2017. 72 с.
23. Loukia B. Crime et Châtiment. Paris: Éditions Philippe Rey, 2019. 160 p.
24. Достоевский Ф. Преступление и наказание. М.: «ОЛМА-ПРЕСС образование», 2003. 795 с.

References

1. Khabibullina, L. F., Breeva, T. N. (2019). *Natsional'nyi mif v khudozhestvennoi literature* [National Myth in Fiction]. 500 p. Moscow, Flinta. (In Russian)
2. Marinov, V. (1990) *Figures du crime chez Dostoïevski* [Dostoyevsky's Crime Figures]. 456 p. Paris, Presses universitaires de France. (In French)
3. Dimitrov, E. (2016). *Dostoevskii i roman-ikona* [Dostoevsky and the Icon Novel]. *Sovremennye problemy izucheniya poetiki i biografii Dostoevskogo: retseptsii, variatsii, interpretatsii*. Pp. 91–103. St. Petersburg, DMITRII BULANIN. (In Russian)
4. Saraskina, L. (2018). *Literaturnaya klassika v soblazne ekranizatsii* [Classics in Literature in the Seduction of Screen Adaptations]. 582 p. Moscow, Progress-Traditsiya. (In Russian)
5. Litvin, E. A. (2021). *Dostoevskii-strip. Komiksy po romanu "Prestuplenie i nakazanie": ot adaptatsii dlya detei do trillerov i detektivov, ot istorii pro Betmena do anime* [Dostoevsky-Strip. The Comics Based on the Novel "Crime and Punishment": From Adaptations for Children to Thrillers and Detectives, from Batman Stories to Anime]. URL: <https://godliteratury.ru/articles/2021/02/16/dostoevskij-strip> (accessed: 21.10.2024). (In Russian)
6. Eisner, W. (2022). *Komiks i posledovatel'noe iskusstvo* [Comics and Sequential Art]. 192 p. Moscow, Mann, Ivanov i Ferber. (In Russian)
7. Groensteen, T. (2005). *La bande dessinée: une littérature graphique* [Comics: Graphic Literature]. 63 p. Toulouse – Milan, Les Essentiels Milan. (In French)
8. Chute, H. (2008). *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*. Publications of the Modern Language Association of America. No. 123(2), pp. 452–465. (In English)
9. Baetens, J. (2012). *Le roman graphique* [The Graphic Novel]. *La bande dessinée: une médiaculture*. Pp. 200–216. Paris, Armand Colin. (In French)
10. Rippl, G., Etter, L. (2013). *Intermediality, Transmediality and Graphic Narrative*. From comic strips to graphic novels: Contributions to the theory and history of graphic narrative: A Collection of articles. Pp. 157–179. Berlin, De Gruyter Mouton. (In English)
11. Romero-Jódar, A. (2013). *Comic Books and Graphic Novels in Their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts*. ATLANTIS. Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies, No. 35.1, pp.117–135. (In English)
12. Alimuradov, O. A., Shubitidze, V. Z. (2020). *Graficheskii roman: vekhi evolyutsii zhanra v angloyazychnoi i russkoyazychnoi lingvokul'turakh. Cherty kreolizatsii v tekstovom prostranstve graficheskogo romana kak perevodcheski znachimaya osobennost'* [The Graphic Novel: Stages of Genre Evolution in English- and Russian-Speaking Linguocultures. Features of Creolisation in the Textual Space of the Graphic Novel as a Translationally Significant Feature]. *Filologicheskii aspekt*. No. 09 (65), pp. 54–74. (In Russian)
13. Debrenne, M. (2023). *Situatsiya polilingval'nogo obshcheniya vo frankoyazychnykh graficheskikh romanakh o Rossii* [The Situation of Polylingual Communication in French-Language Graphic Novels about Russia]. *Polilingvial'nost' i transkul'turnye praktiki*. Vol. 20, No. 1, pp. 66–76. (In Russian)
14. Vasil'eva, E. V. (2024). *Transformatsiya goticheskoi poetiki v graficheskom romane-adaptatsii (na materiale graficheskogo romana Amy Chu i Soo Lee "Karmilla. pervyi vampir")* [The Transformation of Gothic Poetics in a Graphic Novel Adaptation (Based on the Graphic Novel by Amy Chu and Soo Lee "Carmilla. The First Vampire")]. *Sibirskii filologicheskii forum*. No 1(26), pp. 69–79. (In Russian)
15. Strunevskaya, Ya. I. (2024). *Osobennosti adaptatsii klassicheskogo proizvedeniya v zhanre graficheskogo romana na primere "451° po Farengeitu" R. Bradbury* [The Specificity of Adaptation of a Classical Work in the Genre of Graphic Novel Based on R. Bradbury's "451° Fahrenheit"]. *Nauchnyi start-2024*. Pp. 667–672. Moscow, OOO "Yazyki narodov mira". (In Russian)
16. Merkulova, M. G., Prudius, I. G. (2023). *Zhanr graficheskogo romana: k postanovke problemy (na materiale sovremennykh franko- i angloyazychnykh tekstov)* [Genre of the Graphic Novel: On the Formulation of the Problem (Based on Modern French and English Texts)]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Vol. 16, No. 10, pp. 3379–3385. (In Russian)
17. Merkulova, M. G., Prudius, I. G. (2024). *Graficheskii roman – adaptatsiya: k opredeleniyu subzhanra (na materiale franko- i angloyazychnykh tekstov)* [Graphic Novel – Adaptation: On the Definition of the Subgenre (based on French- and English-language texts)]. *Nauchnyi dialog*. Vol. 13, No. 6. pp. 250–265. (In Russian)
18. Novikova, E. G. (2019). *F. M. Dostoevskii v yaponskikh komiksakh* [F. M. Dostoevsky in Japanese Comics]. *Tekst. Kniga. Knigoizdanie*. No. 19, pp. 75–94. (In Russian)
19. Maksimenko, O. I. (2016). *Adaptatsiya khudozhestvennogo proizvedeniya: ot romana k komiksu* [Adaptation of Fictional Text: From Novels to Comics]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika*. No. 2, pp. 111–116. (In Russian)
20. Tsvetkova, M. V., Krizskaya, E. V. (2020). *Komiks Nancy Butler "Gordost' i predubezhdenie" kak variant prochleniya odnoimennogo romana Jane Austen* [Nancy Butler's Comics "Pride and Prejudice" as a Variant of Reading Jane Austen's Novel]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Yazyk i literatura*. No. 17(2), pp. 217–231. (In Russian)
21. Korkos, A., Mairowitz, D. Z. (2008). *Fyodor Dostoevsky's Crime&Punishment: A Graphic Novel*. 128 p. London, SelfMadeHero. (In English)
22. Akishin, A. (2017). *Prestuplenie i nakazanie. Graficheskii roman* [Crime and Punishment. A Graphic Novel]. 72 p. St. Petersburg, KomFederatsiya. (In Russian)
23. Loukia, B. (2019). *Crime et Châtiment* [Crime and Punishment]. 160 p. Paris, Éditions Philippe Rey. (In French)
24. Dostoevskii, F. (2003). *Prestuplenie i nakazanie* [Crime and Punishment]. 795 p. Moscow, "OLMA-PRESS obrazovanie". (In Russian)

The article was submitted on 02.11.2024
Поступила в редакцию 02.11.2024

Прудиус Ирина Геннадьевна,
кандидат филологических наук,
доцент,
Красноярский государственный
педагогический университет
имени В. П. Астафьева,
660049, Россия, Красноярск,
Ады Лебедевой, 89.
m-i-g@yandex.ru

Prudius Irina Gennadievna,
Ph.D. in Philology,
Associate Professor,
Krasnoyarsk State Pedagogical University
named after V. P. Astafyev,

89 Lebedeva Str.,
Krasnoyarsk, 660049, Russian Federation.
m-i-g@yandex.ru