

Глеб Фомин

ОСОБЕННОСТИ АНАЛИЗА ХРОНОТОПА В ГРАФИЧЕСКОМ РОМАНЕ

У статті розглянуто базові особливості алгоритму аналізу конструктів часу та простору в графічному романі. Увагу сфокусовано на мультимодальності тексту та співвідношенні функцій вербального та графічного кодів на рівні хронотопу. Підкреслено необхідність розуміння графічного роману як окремого різнорівневого “всесвіту” та важливість розгляду всіх його частин як рівнозначних у процесі аналізу.

Ключові слова: хронотоп, графічний роман, мультимодальність, вербальний код, графічний код.

За последние сто лет комиксы и графические романы стали очень популярны среди читательской аудитории всего мира. Безусловно, этот феномен – мультимодальный текст, объединяющий вербальный и графические коды, – интересен не только читателю массовому, но и исследователям литературы в плане и истории развития, и поэтики текста, и вопроса авторства и т. д. Рэнди Данкан, Мэттью Смит, Пол Левиц, Скотт Макклауд, Фред Ван Ленте, Райан Данлеви, Александр Волков и Кирилл Кутузов рассматривают в своих исследованиях комиксы и графические романы как с точки зрения создания, так и с точки зрения аналитической рецепции их структуры на уровнях формы и содержания.

Художественный мир графического романа – это сложное соединение компонентов текста и графики. Цель этой статьи – попытка обозначить основные элементы в структуре текста графического романа, на которые необходимо обратить внимание во время научного исследования. Отдельно стоит обозначить возможных авторов комикса / графического романа, чтобы иметь видение того, что этот автор может быть не единоличным. Следовательно – каждый из команды авторов привносит в художественный мир произведения что-то своё, дополняет его своими деталями и может изменить саму манеру повествования, изображения / выражения.

Один из важных элементов художественного мира произведения – это хронотоп. «Временные и пространственные представления, запечатлеваемые в литературе, составляют некое единство, которое вслед за М. М. Бахтиным принято называть хронотопом (от др.-гр. – «время» и «пространство»). «Хронотоп, – утверждал ученый, – определяет художественное единство литературного произведения в его отношении к реальной действительности (...) Временно-пространственные определения в искусстве и литературе всегда эмоционально-ценностно окрашены». Время и пространство запечатлеваются в литературных произведениях двояко. Во-первых, в виде мотивов и лейтмотивов (преимущественно в лирике), которые нередко приобретают символический характер и обозначают ту или иную картину мира. Во-вторых, они составляют основу сюжетов» [5, 214]. Следует заметить, что в графическом романе хронотоп имеет более сложную конструкцию, если рассматривать тот инструментарий, который используют автор/ы текста.

Графический роман – издание в картинках, чаще всего – более 64 страниц. Четкое и точное определение отсутствует. «По Вебстеру: «Вымышленная история, которая представлена в формате комиксов и опубликована в виде книги».

Термин «графический роман» впервые упомянул фан-историк комиксов Ричард Кайл, когда опубликовал одно из своих эссе в фэнзине «Капа-Альфа» в ноябре 1964 г. Однако это жанровое определение практически не использовалось до публикации в 1978 г. «Контракта с богом» Уилла Айснера (его графической составляющей, поскольку Айснер вдохновлялся, в частности, образами графических циклов, созданных бельгийским художником – экспрессионистом Франсом Мазерелем). Вошло же оно в постоянное употребление уже в середине 1980-х гг., когда были опубликованы ставшие «классикой жанра» графические романы «Мышь» Арта Шпигельмана (1986), «Возвращение Темного рыцаря» Фрэнка Миллера (1986) и, наконец, ставшие культовыми «Хранители» Дэйва Гиббонса (1987). В итоге BISG (Американская ассоциация книгоиздания) в 2001 г. включила термин в свой официальный реестр»[2].

Графический роман – специфический вид комиксов, ориентированный зачастую на взрослую аудиторию и имеющий определенные повествовательные особенности и, что важно, изобразительные особенности, отличающие его от более традиционного комиксового искусства. Первое, что хотелось бы отметить: дефинировать все образцы комиксов, предназначенные для взрослой аудитории, как графические романы было бы неверно. В первую очередь, здесь следует учитывать литературную и изобразительную составляющие, что, собственно, и позволяют трактовать термин «графический роман» как особый вид

искусства: в графическом романе изображение преобладает над текстом, но повествование не сводится исключительно к развлекательным целям. Авторами лучших графических романов всегда являются писатель и художник. Помимо писателя и художника соавторами графического романа могут быть контуровщик (детализирует рисунки), колорист (художник, который раскрашивает комикс), художник по шрифтам (добавляет в комикс текст, пузыри, звуки, названия). Каждый из создателей графического романа может иметь свою точку зрения по поводу воплощения/изображения времени и пространства, имплементируя в текст как вербальные, так и графические элементы (или комбинируя их) для конструирования хронотопа художественного произведения. Даже в ситуации, когда графический роман становится вариантом воплощения уже существующего литературного произведения, хронотоп этих двух текстов будет отличаться из-за наличия графических элементов (а часто и соавтора-художника, который создает или дополняет художественный мир произведения) в графическом романе. «Як і інші артефакти мас-медіа, комікси створюють особи чи групи осіб, котрі вкладають у твори власні ідеї. Навмисно чи ні, але автори завжди втілюють у коміксах елементи своїх ідеологій. Деякі послання знаходять вдячну аудиторію, яка поділяє авторські ідеї. Така інтерпретація називається бажане прочитання і виникає, коли авторський задум збігається з читацьким тлумаченням. Читачі з інакшим набором ідей, який може прямо суперечити авторському, часом інтерпретують послання зовсім інакше. Таке прочитання називається протилежним – воно відкидає припущення, наявні в наративі. Варто зазначити, що в цю опозицію вписуються не всі: спірне прочитання, де якісь припущення приймаються, а якісь відкидаються, теж можливе» [1, 426]. И не только читатели, но и каждый из группы создателей общего текста графического романа так или иначе задействует всё пространство страницы для создания художественного мира произведения, участвуя в процессе сотворчества и общей интерпретации прототекста.

Важно подчеркнуть и то, что в графическом романе страница состоит из элементов. И каждый из них может быть частью изображения/выражения хронотопа как части художественного мира текста. Стоит перечислить главные из них и обозначить, как они могут влиять на структуру хронотопа графического романа.

Панель – отдельная картинка, обычно одна из нескольких других на странице комикса. Она может охватывать один или несколько эпизодов, что влияет на динамичность текста. Хронотоп в таком случае может содержать сразу несколько локаций. Что касается времени, то оно визуально «ускоряется», если на панели более одного эпизода / сцены.

Канавка (гаттер) – пространство между панелями. Может визуальное отдалить или приблизить эпизоды в зависимости от ширины, следовательно, прямо влияет на восприятие временной ткани текста.

Ряд – набор панелей, расположенных в один ряд. От количества панелей зависит и возможность изобразить различные пространственные планы, и временную фрагментарность или условное единство времени.

Полосной кадр – картинка на всю страницу комикса, которая служит для усиления ключевого момента сюжета.

Разворот – цельная двухстраничная картинка в середине комикса. Часто содержит в себе элементы изображения и времени и пространства графического романа.

Не менее важны в графическом романе границы раскадровки, поскольку они часто ограничивают именно пространство, а иногда – и время. Длинный же кадр (без дробления) зачастую указывает на то, что действие происходит длительное время.

Касаясь разных планов и их предназначения в графическом романе, необходимо упомянуть дальний план (чаще всего используется именно для показа места действия, персонажи – очень маленькие) и общий план (также подходит для демонстрации места действия, видно всего персонажа).

Вербально место и пространство могут быть обозначены в пузырях мыслей, пузырях реплик и в текстовых блоках с авторским текстом.

Обратимся к примеру и сравним изображение страницы графического романа «Омон

Ра» (рис. 1) и текстового отрывка из одноименного романа Виктора Пелевина, соответствующего эпизоду из графического романа. В данном примере нет ни пузырей, ни привычной раскадровки, но он примечателен авторской прорисовкой страницы. Графический элемент в этом примере доминирует над вербальным. Реципиент ясно видит изображение кинотеатра «Космос» (название, что важно, подчеркнуто как на уровне вербального, так и на уровне графического кода) и ракеты, которая через всю страницу «врезается» в кадр с изображением кинотеатра, что подчеркивает важность и символичность этого монумента. Главный герой при этом помещен и рядом с кинотеатром, и взирающим на монумент с ракетой, что формирует у читателя понимание, для кого эта локация имеет особое значение.

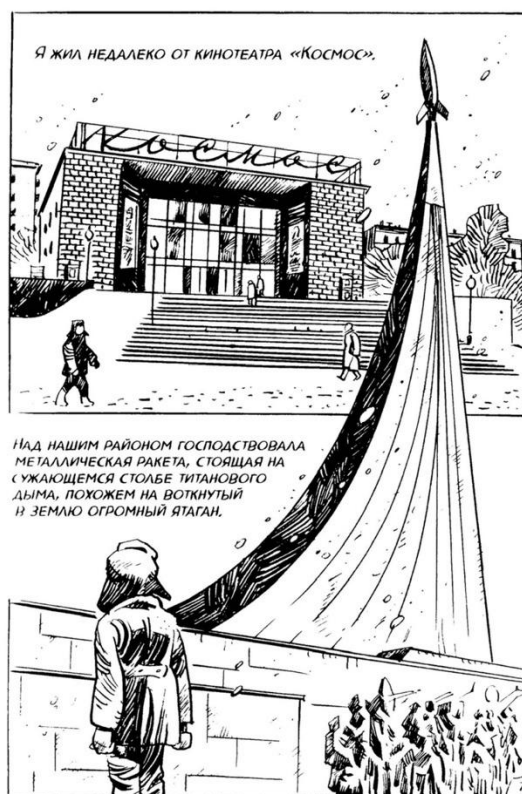


Рис. 1. Из графического романа «Омон Ра»

Теперь рассмотрим отрывок из романа Виктора Пелевина «Омон Ра», где описан этот эпизод: *«Я жил недалеко от кинотеатра «Космос». Над нашим районом господствовала металлическая ракета, стоящая на сужающемся столбе титанового дыма, похожем на воткнутый в землю огромный ятаган»*[3]. Здесь отсутствует какое-либо описание здания кинотеатра, при этом в графическом романе с точностью изображен монумент с ракетой, которая напоминает ятаган, воткнутый в землю. Что касается места, то в графическом романе мы можем констатировать точность изображения и детализацию его посредством добавления графических элементов, которых нет на вербальном уровне текста. Очевидно, что художник в данном случае конкретизирует и детализирует пространство, графический элемент преобладает над вербальным.

Важно подчеркнуть, что время в этом примере тоже достаточно конкретное. По изображению главного героя понятно, что он – мальчик, а значит, действие происходит в детстве главного героя. Более того, ко времени также отсылает и стилистика построек, а в нашем случае их сразу две: кинотеатр и памятник с ракетой, явно связанные одним временем и выражающие единый символизм локации как архитектурный ансамбль. По одежде героев легко догадаться, что действие происходит в холодное время года.

В данном конкретном случае понятно, что графический элемент в графическом романе обогащает текст, но при этом и создает рамки восприятия у читателя в плане

минимизации возможности додумать, как выглядела эта местность, что нельзя сказать о романе-первоисточнике.

Сущность вышеизложенного сводится к мысли о том, что графический роман – мультимодальный текст. В процессе анализа любого из элементов художественного мира такого произведения (в нашем случае это был хронотоп) необходимо рассматривать и вербальный, и графический коды, поскольку важные элементы текста могут быть выражены любым из них. Необходимо помнить, что сама конструкция страницы (раскадровка, ширина канавок и планы) также влияют на восприятие хронотопа (художественного мира) произведения и, как следствие, на варианты его интерпретации реципиентом. Любой из обозначенных выше элементов этого мультимодального текста необходимо рассматривать для более полного восприятия / анализа / интерпретации «вселенной» графического романа.

Список использованной литературы:

1. Данкан Р., Сміт М., Левіц П. Сила коміксів. Історія, форма й культура / пер. з англ. Д. Скорбатьюка. – Київ: ArtHuss, 2020. 512 с.
2. Исаева О. А. Эволюция стиля ранних графических романов Англии и США. <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-stilya-rannih-graficheskikh-romanov-anglii-i-ssha>
3. Пелевин В. Омон Ра. Роман. http://loveread.ec/read_book.php?id=2943&p=1
4. Пелевин В. Омон Ра. Графический роман. <https://disk.yandex.ua/d/eJxDBAWqHvcQZA>
5. Хализев В. Е. Теория литературы. Учеб. 2-е изд. – М.: Высш. шк., 2000. 398 с.