

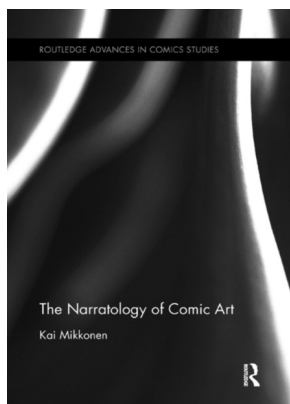
Александра Баженова-Сорокина

# Нарратология комикса: от теории к дисциплине

**Mikkonen K. The Narratology of Comic Art.**

N.Y.: Routledge, 2017. — 300 p. — (Routledge Advances in Comic Studies).

В то время как в России комиксы не обрели (пока?) широкой популярности, в Европе и США уже сформировалась наука о них. История и теория комикса обогатили исследования культурологов и нарратологов — от Умберто Эко до Дэвида Хермана, — показав, какие особенности повествования отличают этот медиум от литературы, кинематографа или нарративного изобразительного искусства.



К 2017 г. на Западе вышло немало статей и книг по поэтике комикса, в которых присутствовал нарратологический анализ. Однако, как предупреждал еще в 1999 г. теоретик комикса Тьерри Грэнстин, применение нарратологического подхода к комиксам требует пересмотра отдельных его аспектов, поскольку механическое перенесение теоретического аппарата нарратологии литературы на другие медиа не учитывает их специфики<sup>1</sup>. Такой работой, в которой прослеживается становление нарратологии комикса как дисциплины, намечаются новые пути исследования и вырабатывается новая терминология, стала монография финского нарратолога Кая Микконена «Нарратология комикса как вида искусства». Это третья книга в серии

издательства «Routledge», посвященной изучению комикса<sup>2</sup>. Появление этой серии в одном из главных академических издательств — закономерный этап становления теории комикса. До недавнего времени комиксы лишь окказионально исследовались с позиций нарратологии (хотя к особенностям повествования в комиксе обращался уже Сеймур Чэтмен в классической книге «История и дискурс: нарративная структура в литературе и кино»<sup>3</sup>). Первым большим шагом на пути к нарратологии комикса как к отдельной дисциплине была книга Мартина Шувера «Как комиксы рассказывают истории»<sup>4</sup>. Растущий с каждым годом интерес к комиксу и, шире, к нарративу в визуальных искусствах связан и с постоянно увеличивающимся жанровым и стилистическим разнообразием комиксов, и с все возрастающей значимостью изучения повествования в разных медиа. Нарратологический поворот конца XX в. помог новому виду искусства обрести своих исследователей, а им — выработать методологию для его изучения, которое постепенно отделилось и от

- 1 См.: *Groensteen T. Système de la bande dessinée*. P.: Presses Universitaires de France, 1999.
- 2 Открыла эту серию книга Филиппа Смита «Читая Арта Шпигельмана»: *Smith Ph. Reading Art Spiegelman*. N.Y.; L.: Routledge, 2015.
- 3 *Chatman S. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca; L.: Cornell University Press, 1978.
- 4 *Schuer M. Wie Comics erzählen*. Trier: WVT — Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008.

литературной теории, и от искусствovedения: как и другие синтетические искусства, комикс нельзя изучать как феномен одной культуры, в данном случае — текстовой или визуальной.

В «Нарратологии комикса...» Кай Микконен делает главной своей задачей целостный анализ комиксового повествования, который показал бы плодотворность нарратологического подхода к этому медиуму и, вместе с тем, ограниченную применимость методов и понятий из нарратологии литературы и кино к комиксам. Микконен последовательно раскрывает такие аспекты комиксового нарратива, как время, стиль, характеристика, точка зрения, фокализация и др., обобщая опыт предшественников и предлагая варианты решения проблем, которые обнажает его анализ.

Комикс как медиум, включающий в себя самые разные жанры — от супергеройского, исторического и фантастического экшена до автобиографии и нон-фикшена, — характеризуется прежде всего приматом визуального начала над текстовым: существует богатая традиция комиксов без слов (*silent comics*), в то время как комикс без изображения невозможен. Идет ли речь об американском, франко-бельгийском комиксе (*банд-дессине*) или манге, в основе этого медиума лежит последовательность изображений (так называемых панелей), воспринимаемая читателем как целостное, внутренне стройное высказывание. При этом в европейской традиции термин «медиум» конкурирует в описании комикса с термином «искусство» (ср. «девятое искусство» — выражение, на протяжении многих десятилетий применяемое к комиксам во франкофонном мире), и в каком-то смысле это логично. Если в США комикс на протяжении XX в. был прежде всего частью индустрии развлечений, где сценаристы и художники подчинялись редактору, а лettering (техника создания и дизайн текста в комиксе) не считался творческой работой, то в Европе с начала XX в. постепенно развивается и комикс как (совместное или индивидуальное) творчество. Микконен использует слово «искусство» в названии книги, подчеркивая статус, в котором комикс необходимо рассматривать для того, чтобы оценить его повествовательный потенциал. Однако понятие медиума имеет не меньшее значение для этой книги, которая важна и как исследование становления нарратологии комикса, и как подспорье для исследований в области трансмедиальной нарратологии.

Во Введении Микконен знакомит читателя с историей взаимодействия нарратологии с комиксом, которая начинается еще в 1980-е гг., когда поэтику комикса пробуют исследовать методами нарратологии кино. Автор начинает с перечисления исследователей поэтики комикса, на которых опирается или с которыми спорит, и сразу становится очевидным европоцентристский взгляд Микконена как на нарратологию, так и на историю и теорию комикса.

В первой главе, посвященной времени в комиксах, автор анализирует комикс Криса Уэйра «Рассказы здания» (2012) и еще несколько произведений, убедительно показывая, что теория комикса, обычно фокусирующаяся на осмыслении времени внутри панели и на роли графически обозначенного или подразумеваемого пространства между панелями (так называемой канавки), уделяет недостаточно внимания базовому для нарратологии различению времени истории и времени повествования. Микконен утверждает, что некоторые особенности чтения комикса (восприятие содержания страницы как целого без последовательного вчитывания в каждую панель (*tableau reading*), менее упорядоченное ознакомление с текстом на странице по сравнению с чтением литературного произведения) располагают к тому, чтобы по отдельности изучать порядок событий, их длительность и повторяемость. Он на нескольких примерах демонстрирует, что канавка может иметь ключевое значение для восприятия времени, а может быть абсолютно незначи-

тельной как в графическом, так и в содержательном смысле, поэтому логичнее анализировать в первую очередь отношения между панелями, а не фокусироваться на роли канавки, как это делают теоретики комикса. Анализ комикса Николя де Креси «Прозопопус» (2003) показывает, что зумирование (монтаж панелей, при котором происходит переход от одного плана к другому — от среднего к крупному или, наоборот, к общему) и другие невербальные приемы в комиксе тоже работают на замедление или ускорение времени повествования. Отдельно Микконен анализирует визуальную связность сцен и ритм — аспекты комикового повествования, которые связаны с раскадровкой и особенностями композиции (одни события визуально выделяются, другие затушевываются или опускаются). «В итоге чувство времени в каждой панели, последовательности панелей или другой нарративной единице комикса зависит от контекста, то есть от локальных методов и целей нарративной разбивки, от отношения между панелями и от процесса активного когнитивного картографирования этих отношений в уме читателя» (с. 55). Автор приходит к выводу, что организация панелей на странице, на развороте и в других единицах комикового повествования (таких, как глава, выпуск, сюжетная арка, том), будучи связана с длительностью и ритмом, отвечает не только за репрезентацию времени в комиксе, но и за другие структурные отношения между событиями и изображениями в произведении, то есть между фабулой и сюжетом.

С репрезентацией времени и организацией изображений на разных отрезках комикса неразрывно связана проблема графического изображения и стиля как аспекта повествования. Микконен отводит ей вторую часть книги, в которой он обращается к классической дихотомии показывания и рассказывания в разных медиа. Главной своей задачей автор делает переход от анализа изображения как эстетического аспекта комикса к изучению графического показывания как вида повествования. Проблема, по мнению Микконена, в том, что, с одной стороны, показывание в комиксе выполняет не только нарративные функции, а с другой, долгое время визуальная часть комикса больше интересовала историков и теоретиков искусства, чем нарратологов. В текстоцентричной нарратологии дихотомия «показывание/рассказывание» для многих теоретиков не релевантна, поскольку любой вариант показывания осуществляется посредством слова и связан с фигурой нарратора. «...В театре, кино и комиксе, — пишет Микконен, — показывание может иметь более буквальный смысл, вне связи с нарратором...» (с. 75); в литературе же мимесис, по Женетту, всегда остается мимесисом слова, то есть подражанием не жизни, а другому слову.

В этой же главе автор противопоставляет показывание в экшен-комиксах и мейнстримовой манге рассказыванию в комиксах, где больше внимания уделяется психологии персонажа, лирическим отступлениям и другим аспектам, не связанным с действием. Исследуя функционирование времени в комиксе, Микконен обращается к одному из ключевых понятий в теории комикса — домысливанию (*closure*)<sup>5</sup>. Домысливание обеспечивает ощущение целостности, связности высказывания, состоящего из дискретных изображений. Ключевую роль здесь играет персонаж, за которым читатель наблюдает и с которым идентифицируется. Микконен отмечает, что повествование в комиксе все же может существовать автономно от изображения персонажа, когда речь идет о репрезентации абстрактных идей, психологического состояния или мыслей героя. Также автор может намеренно не позволять читателю непрерывно следить за персонажем. Однако чаще всего персонаж становится ключевой инстанцией, обеспечивающей ощущение связнос-

5 Термин введен Скоттом Макклаудом в книге «Понимание комикса»: *McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art*. N.Y.: William Morrow Paperbacks, 1993.

ти повествования. В комиксе значительно сложнее и даже не всегда возможно выделить голос нарратора, поэтому «можно сказать, что постоянные персонажи — это не необходимое условие для нарративного комикса; скорее они являются центральной конвенцией, усиливающей нарративность любого комикса» (с. 90). Таким образом, персонажи комиксов выполняют сразу несколько функций на разных уровнях повествования: они выступают как персонифицированные агенты, двигатели сюжета и «единицы читательского внимания, продвигающие историю вперед и дающие возможность следить за ней» (с. 91). Наличие постоянного персонажа создает эффект «визуального мостика» между разрозненными изображениями.

В отличие от литературы, комиксы и кино позволяют читателю/зрителю переживать историю через визуализацию субъективного опыта. Микконен считает субъективное повествование наиболее сложным для определения и анализа, и тому есть несколько причин. С одной стороны, графический стиль комикса зачастую не является авторским, а отсылает к определенному жанровому канону или формату и воспроизводит конвенции данного типа комикса. С другой стороны, комикс, будучи во многих случаях коллаборацией, а не произведением одного автора, сопротивляется обнаружению в нем субъективного начала в виде имплицитного автора. Микконен выступает против идеи графического стиля как авторского или индивидуального (такая интерпретация часто встречается во франко-бельгийской традиции исследования комикса), так как стиль может играть и эстетическую, и нарративную роль в повествовании. Наконец, он анализирует стилистическую вариативность в пределах одного комикса — на примере альбома Виншлюсса «Пинокио» (2008), в котором две взаимосвязанные истории изображаются двумя совершенно различными стилями, так что сочетание реалистического и грубо карикатурного изображения работает именно на динамику повествования. И еще один вариант стилистической вариативности, о котором Микконен пишет отдельно, — это так называемые «стили мышления» (*mind styles*), то есть специфические по композиции, линии, цвету или иным признакам изображения, показывающие картину мира или состояние героя, чьими глазами читатель этот мир воспринимает.

Риторические основы повествования как коммуникации — отношения автора и нарратора, фокализацию и характеризацию — Микконен рассматривает в третьей части книги. Здесь сформулированы многие ключевые отличия повествования в комиксе от повествования в литературе и кино, однако у читателя могут возникнуть сомнения относительно того, до какой степени эти способы повествования можно и нужно разграничивать. В главе «Нарративная агентность» речь идет о том, как проявляется в комиксе автор: с одной стороны — в виде внешнего по отношению к повествованию (формирующегося у читателя) образа создателя повествуемого мира произведения, с другой — в виде внутритекстового объединяющего принципа, организующего текст и изображения в художественное высказывание. Ключевая проблема здесь — коллективное авторство и такие коллаборации, в которых работа одного из авторов получает больше внимания читателей и критиков, чем работа другого; так, комиксы Алана Мура, каждый из которых создан в сотрудничестве с крупными художниками-комиксистами, зачастую воспринимаются и анализируются как комиксы одного автора — Мура. Остается неясным, почему Микконен отвергает разграничение конкретного автора, имплицитного автора и нарратора, учитывая, что понятие имплицитного автора не предполагает наличия только одного стоящего за ним конкретного автора.

Одна из ключевых (хотя и понятных) проблем здесь в том, что временами автор отклоняется от изначальной цели — сравнить одни и те же аспекты повествования в разных медиа — и начинает сравнивать сами медиа. Так, он утверждает,

что в литературе невозможен такой вид металеписа, когда в сценах сна или фантазий герой находится как будто одновременно внутри и снаружи разворачивающейся ситуации. Действительно, в литературном тексте сны и фантазии описываются, а не показываются, однако этот вид металеписа все же встречается в самых разных жанрах литературы: в готике и неоготике, в психологической и экспериментальной прозе. Далее, в главе о характеристике в комиксе Микконен заявляет, что визуальный образ героя комикса невозможно сопоставить с образом литературного героя, ведь мы вспоминаем героев комиксов по их внешнему виду, который максимально важен для повествования. При этом сам же Микконен приводит в пример Шерлока Холмса и Мэри Поппинс, героев, получивших огромную популярность в том числе благодаря запоминающимся внешним образам, изначально созданным в тексте. В случае с детской литературой этот вопрос усложняется из-за наличия иллюстраций, однако набор внешних признаков, описанных автором литературного произведения, как правило, обеспечивает целостное восприятие персонажа и возможность его идентификации даже в случае реинтерпретации этого персонажа в разных медиа.

Отдельно от дизайна персонажа Микконен подробно разбирает другие виды создания образа и приходит к выводу, что в комиксе степень характеристики не связана напрямую с плоскостью или глубиной персонажа. Однако кажется, что эти выводы в той же степени применимы к литературе и кино. Зато почти ничего не сказано в связи с этим о персонажах как о «сюжетном приеме» (plot device) — феномене, перешедшем из комиксов о супергероях в супергеройские кинофильмы и сериалы. В комиксах и кино жанра экшен герои должны быть максимально стабильны, а их дестабилизация (изменение в облике, поведении или манере речи) приводит к серьезным изменениям в перцепции персонажа и произведения как такового, недаром каждая «перезагрузка» канонического супергероя, будь то Бэтмен или Супермен, влечет за собой изменение в его поведении, а заодно и изменение его внешнего облика и стиля комикса как такового.

Действительно уникальным по сравнению с другими видами искусства является способ репрезентации сознания и диалога в комиксе. Внутренний монолог изображается в нем с помощью воспроизведения речи и введения изменений в изображение персонажа: через жесты, прорисовку глаз, рта, бровей и рук — так создается язык для передачи особенностей характера, эмоций и внутренних состояний. Более того, текст в комиксе всегда имеет выраженное, то есть осмысленное читателем, графическое измерение: он определенным образом расположен в пространстве панели и имеет графические особенности, при помощи которых передается настроение персонажа.

Последняя часть книги посвящена эволюции последовательных изображений в середине — конце XIX в. (от карикатуры к комиксу) и изменениям в комиксовом повествовании.

Весьма скромное место отводит автор проблеме адаптации особенностей повествования, характерных для одного медиума, к другому. Достаточно много внимания в книге уделяется анализу комиксовых версий классики мировой литературы (в частности, сравниваются две постмодернистские вариации на тему «Ада» Данте, реализованные в разных странах в форме комикса), но не киноадаптациям, в которых раскрываются многие особенности комиксов. По-видимому, этот пласт комиксовой культуры наименее интересен автору, так как связан в первую очередь с американскими супергеройскими комиксами, которые в «Нарратологии комикса как вида искусства» лишь несколько раз упоминаются. Вызывает сомнения вывод Микконена о том, что комикс редко становится основой для литературного произведения именно в силу особенностей повествования в нем. Пожалуй, главная

причина состоит в восприятии комиксов как низкого, развлекательного жанра — к этой проблеме автор возвращается неоднократно. Кроме того, литература имеет преимущество первичности над синтетическими искусствами, поэтому не только комиксы редко становятся основой для литературных произведений — так же обстоит дело с оперой, балетом и кино. Однако влияние комикового нарратива на литературу неоспоримо, один из многих примеров — произведения Майкла Шейбона. Так, в его романе «Приключения Кавалера и Клея» многие экшен-эпизоды даются в определенной перспективе, способы смены которой, как и особенности монтажа и зумирования, взяты именно из комикса, что лишь усиливает эффект наглядности от прочтения романа о «золотом веке» комикса. Примат телесности, в том числе гротескной, как один из ключевых аспектов комикса ярко проявился в фантастике конца XX — начала XXI в., в частности в прозе Чайны Мьевилля. Этому вопросу могла бы быть посвящена еще одна часть книги или целая книга, но этот аспект трансмедиальности комикса занимает автора меньше. Микконен рассматривает прежде всего авторские комиксы и не уделяет внимания особенностям и возможностям нарратива мейнстримового комикса. Такой подход обнажает противопоставление высокой и массовой культуры, хотя, как и в других видах искусства, в комиксе это — не бинарная оппозиция. С другой стороны, наряду с американскими мейнстримовыми комиксами в «Нарратологии комикса...» почти не представлена и американская нарратологическая школа. Автор редко ссылается на труды ее представителей, в то время как их разработки по риторической нарратологии и по поэтике неестественного повествования могли бы снять часть проблем, обозначенных в главах о нарративной агентности и о речи в комиксе.

Но, несмотря на это, проект по созданию опорного текста для нарратологов комикса и исследователей трансмедиальной нарратологии Микконену удался. На книгу уже ссылаются в авторитетных исследованиях по теории комикса (в том числе в продолжающих серию «Routledge»), и нет сомнений в том, что по мере развития трансмедиальной нарратологии и теории комикса в России она и здесь станет важным источником для будущих исследований. Вместе с тем хочется надеяться, что на смену культурному и научному разрыву, который проявился в монографии Микконена, однажды придут синтез и такая наука, в которой есть место разным нарратологическим концепциям, а поп-культура и элитарное искусство не противопоставлены друг другу.