

УДК 7.036:316.77
ББК 71.063.14
DOI 10.25281/2072-3156-2019-16-5-476-487

Т.Е. ФАДЕЕВА, А.Д. СТАРУСЕВА-ПЕРШЕЕВА

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЕ СТРАТЕГИИ В КОМИКСАХ

Татьяна Евгеньевна Фадеева,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
факультет коммуникаций, медиа и дизайна,
Школа дизайна,
старший преподаватель
Малая Пионерская ул., д. 12,
Москва, 115054, Россия

кандидат искусствоведения
ORCID: 0000-0002-6754-4235; SPIN 3276-0137
E-mail: tfadeeva@hse.ru

Александра Дмитриевна Старусева-Першеева,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
факультет коммуникаций, медиа и дизайна,
Школа дизайна,
кафедра истории искусства и дизайна,
заведующая
Малая Пионерская ул., д. 12,
Москва, 115054, Россия

кандидат искусствоведения
ORCID 0000-0002-2969-2720; SPIN 3726-2277
E-mail: apersheeva@hse.ru

Реферат. *Статья посвящена современному комиксу, который рассматривается как своеобразная «лаборатория», на базе которой осуществляются эксперименты в области визуальных нарративов. В фокусе внимания оказываются вопросы построения и динамики пространственно-временного континуума повествования. Все перцептивное «пространство» комикса сигнификативно (П. Фрэнно-Дерюэль), все элементы этого пространства конституируют нарратив. Речь идет не только о «пространстве» книги или журнала; современный комикс активно осваивает новые медиа, ключевой особенностью которых является интерактивность. В статье исследуется как «классический» способ подачи визуального материала – комикс в виде книжки, «кодекса», так и веб-комикс, по своей форме подобный свитку и обладающий новым (по сравнению с книгой) потенциалом интерактивности. Проводится системное сравнение способов организации хронотопа в комиксе и экранных искусствах (кино, видеоарт, медиапроекты современных художников), а также проводится аналогия между поведением*

читателя комикса и игрока, раскрывающего для себя сюжет видеоигры. Одним из главных тезисов является следующий: хотя обнаруживаются значимые различия между форматами комикса-книги и веб-комикса, сохраняется базовая общность в характере воздействия на читателя; изображения на страницах комикса и интервалы между ними создают иллюзию времени посредством механизма достраивания, т. е. действительное взаимодействие пространства и времени возможно только при деятельном участии зрителя, который привносит в это уравнение свою телесность, сопрягая ее с регистром визуального и текстуального. Таким образом телесное и интеллектуальное смыкаются в процессе «монтажного» восприятия комикса.

Ключевые слова: комикс, нарратив, хроно-топ, кодекс, свиток, современное искусство, кинематограф, монтаж, экранные искусства.

Для цитирования: Фадеева Т.Е., Старусева-Першеева А.Д. Экспериментальные повествовательные стратегии в комиксах // Обсерватория культуры. 2019. Т. 16, № 5. С. 476–487. DOI: 10.25281/2072-3156-2019-16-5-476-487.

Поль Гоген в 1885 г. писал: «Как и литература, искусство живописи рассказывает все, что хочет, но с тем преимуществом, что воспринимающий живопись узнает сразу прелюдию, развитие действия и развязку. Литература и музыка требуют усилий памяти, чтобы оценить целое. Это последнее искусство — наиболее несовершенное, наименее могущественное. Слушая музыку, как и смотря на картину, вы можете свободно мечтать. Читая книгу, вы — раб мысли автора. Писатель вынужден обращаться к уму, прежде чем поразить сердце, и одному Богу известно, как мало действительное впечатление, пропущенное через разум. Только зрение дает мгновенный импульс» [1, с. 162].

Удивительным исключением из описанного П. Гогеном различия между пространственными и временными формами искусства, между живо-

писью и литературой, стал комикс, одновременно и поражающий каждым разворотом, и длящийся повествование от страницы к странице.

Этот формат визуальной культуры в разных странах находится на разных стадиях концептуализации. Во Франции в 1980-е гг. комикс был признан художественным и академическим сообществом в качестве «девятого искусства» (в том числе благодаря деятельности Клода Бейли, французского историка кино). Во многом этому способствовал и труд Франсиса Лакассена «За девятое искусство, за комиксы» (Pour un neuvième art: la bande dessinée, впервые вышел в 1971 г.), в котором автор утверждает, что комикс — такая же важная часть культуры, как кино и телевидение [2].

В США отношение к комиксу тоже менялось — и на уровне академического дискурса, и на уровне «профанного» знания и обыденного восприятия. В середине XX в. комикс считался детским развлечением, этаким культурным «эрзацем». С этим стереотипом боролись в первую очередь художники-комиксисты, стремившиеся не только «реабилитировать» в глазах общества этот вид искусства, но и «нащупать» новые траектории его развития. В 1970-х гг. на первый план выходят темы расизма, коррупции, дискриминации социальных меньшинств и пр. Важнейшим событием в истории американского комикса стало присуждение Арту Шпигельману Пулитцеровской премии (специальная награда вне существующих категорий) за комикс «Маус: Рассказ выжившего» (1986—1991; история польского еврея, пережившего Холокост).

Многие другие европейские страны ориентировались на франко-бельгийские либо на американские образцы. Например, в Германии в 1970—1980 гг. манера таких художников, как Матиас Шультхайс, Роланд Пуцкер, Крис Шойер напоминает эстетику французского комикса. Немецкие издательства предпочитали приобретать лицензию на готовую зарубежную продукцию, нежели делать ставку на молодых неизвестных художников-комиксистов. Ситуация меняется в конце XX в., когда зарубежная продукция исчерпала себя, и на сцену выходят комиксисты-экспериментаторы: Николас Меллер, Ули Эстерле, АТАК, Райнер Кляйст, Анке Фройхтенбергер и др.

Похожая ситуация наблюдается и на территории бывшего СССР. В конце 1980-х гг. происходит всплеск интереса к западной культуре, в том числе к американскому и (в меньшей степени) европейскому комиксу. Отечественный рынок наполняется преимущественно переводной зарубежной продукцией, однако создаются и оригинальные комиксы, посвященные актуальной социальной проблематике. Например, объединение ветеранов афганской войны («Велес-ВА») в 1992–1995 гг. издает комиксы, посвященные афганской войне, а также славянской мифологии и истории России.

В настоящее время крупнейшим издательством комиксов в России является издательство «Bubble Comics» (существует с 2011 г.). Помимо «нестареющего» жанра супергероики (и иронии над супергероикой), спросом на сегодняшний день пользуются автобиографические работы, визуальная адаптация произведений классики, жанр «альтернативной истории», «комикс-ностальгия» (воспоминания о 1990-х гг.), а также переводные японские комиксы (манга). На последние в послевоенные годы сильнейшее влияние оказал американский комикс. В сегодняшней Японии манга — один из основных сегментов японской массовой культуры.

Можно уверенно утверждать, что комикс является одним из самых популярных визуальных искусств. Комиксы читают по всему миру и их популярность продолжает расти. Немалый вклад в осмысление комикса как специфического феномена визуальной культуры вносит известная трилогия Скотта Макклауда — «Понимание комикса» [3], «Переосмысление комикса» [4], «Создание комикса» [5]. В этой трилогии автор осмысляет комикс как «последовательное искусство» (или, точнее, «сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные

передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик» [3, с. 9] и выделяет специфические черты, присущие именно комиксу (в частности, межкадровое пространство — «гаттер», благодаря наличию которого зритель «включается» в процесс и начинает «достраивать» нарратив в собственном воображении). С. Макклауд продолжает логику размышлений, заложенную еще Уиллом Айснером, художником и теоретиком, одним из «отцов» современного комикса, начинавшего в 1930-е гг., на заре комикс-индустрии. У. Айснер был автором двух научно-популярных книг: «Комиксы и последовательное искусство» [6] и «Графическое повествование» [7]. Именно труды У. Айснера считаются точкой отсчета в современных исследованиях комикса, по крайней мере в англоязычном мире (несмотря на то, что отдельные авторы проявляли интерес к этой форме искусства и ранее, например, Гилберт Силдс [8], Мартин Шеридан [9] и Дэвид Кунцле [10]). Современная теория комикса опирается также на труды Тьерри Гронштейна [11], связавшего комикс с макросемиотикой; Нила Кона, занимавшегося осмыслением комикса с 2000-х гг., использующего междисциплинарный подход, в частности, методы когнитивной лингвистики, когнитивной психологии и когнитивной нейронауки; Ханны Миодраг и др.

Возвращаясь к одному из ключевых тезисов, прозвучавших у С. Макклауда, необходимо отметить, что в современном комиксе часто используется именно механизм «достраивания» для экспериментов в области визуального восприятия. «Достраивание» — основополагающее понятие у С. Макклауда. А. Павловский называет его «грамматикой комикса. Оно позволяет человеку увидеть связь между кадрами и осознать, как между ними разворачивается история» [12].



Рис. 1. С. Макклауд. «Понимание комикса». 1993 г. Примеры «достраивания»

«Достраивание» предполагает зрительское соучастие, некое активное перцептивное содействие. С. Макклауд приводит как простейшие примеры «достраивания», так и случаи открытого «домысливания» — когда между кадрами отсутствует логическая связь (рис. 1).

Механизм этого «достраивания» созвучен тому, как происходит восприятие кинофильма: на монтажном столе соединяются кадры, плавно переходящие один в другой или вступающие в столкновение. Между ними всегда есть определенный зазор, вызванный переключением с одной точки зрения на другую. Однако в сознании зрителя кадры соединяются в силу своей смежности по времени, и разум, натренированный искать причинно-следственные связи между смежными событиями, понимает/достраивает нарратив. В этом плане комикс близок кинематографу, и многие графические романы похожи на раскадровку фильма (рис. 2). Однако есть и существенное различие: темпоритм движущегося изображения задан автором и неизменен (и хотя благодаря появлению видеотехнологий воспроизведения фильма зритель получил возможность возвращаться назад, к предыдущим кадрам, «проскакивать» вперед и т. д. — это не привело к системным изменениям в языке фильма, для которого эталонной формой экспонирования является кинотеатр). Листая же книгу, читатель сам выбирает ту скорость, с которой кадры будут сменять друг друга, и те ключевые изображения, которые значимы лично для него [12].

КОМИКС И «КОДЕКС»

Привычная для нас форма подачи комикса — кодекс, т. е. тетрадь из согнутых пополам и прошитых по сгибу листов писчего материала, сфальцованных в мягком или твердом переплете.

Здесь нужно сделать оговорку: привычная — не значит первая (и уж точно не последняя или единственная). «Комиксы» можно обнаружить на самых разных медиа [13]: от колонн (колонна Траяна, II в. н. э.) до гобеленов (гобелен из Байё, XI в. н. э.). Однако исторически сложилось так, что книга-кодекс на долгие годы оказалась наиболее оптимальной



Рис. 2. Из графического романа Сигэру Мидзуки «Дан приказ умереть» (1-е изд., 1973 г.)

формой фиксации, хранения и распространения информации. И до сих пор книга-кодекс как медиум пользуется большой популярностью, поскольку формат книги предоставляет художнику широкие возможности взаимодействия с пространством отдельных страниц и разворотов для формирования визуального нарратива. Остановимся на этом подробнее и сосредоточим внимание на исследовании хронотопа (по М.М. Бахтину, «существенной взаимосвязи пространственных и временных отношений») в комиксе. В качестве примера сначала привлечем «нетипичные» комиксы: атмосферные работы Джона Макнота, в которых темп повествования поначалу вводит читателя в недоумение, потому что действие развивается крайне медленно (рис. 3). Да и действия (в смысле «action», «зашитого» в ткань повествования конфликта и желания его разрешения) как такового нет — это истории о том, как герои где-то сидят или куда-то неспешно идут.

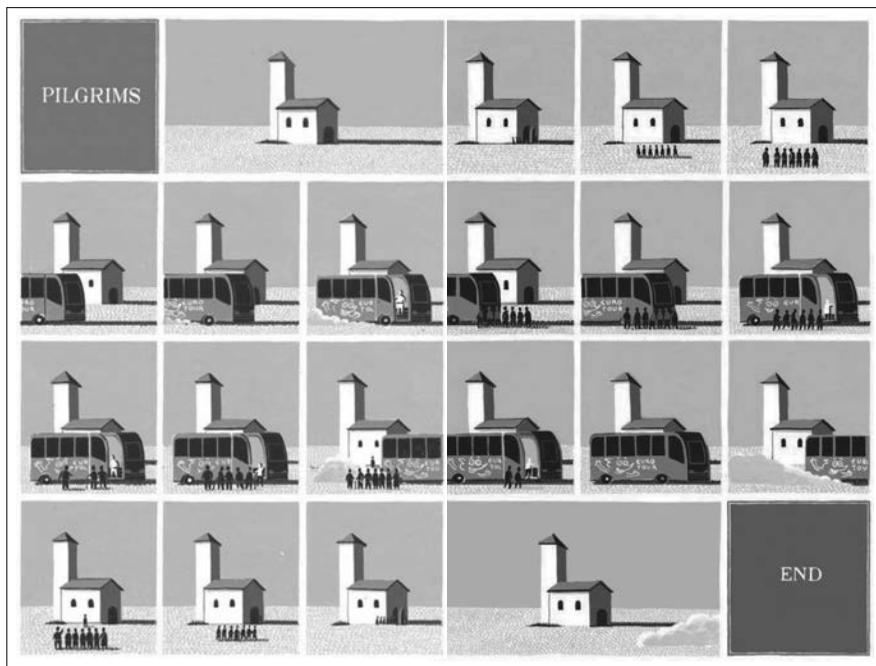


Рис. 3. Джон Макнот. «Пилигримы». 2018 г.

Неторопливый ритм повествования поначалу заставляет читателя, привыкшего к обилию визуальных стимулов, искать различия между «кадрами» — вот здесь, например, автобус едет, а теперь подъезжает, а теперь он подъехал ещё ближе, а теперь он практически оказался у пункта назначения. Затем у читателя появляется возможность перейти от быстрого, поверхностного, даже «невротичного» способа восприятия визуальной информации, которую принято сегодня «поглощать», скажем так, «не прожевывая» — к более размеренной, «полноценной» перцепции. Комиксы Д. Макнота предоставляют читателю возможность замедлить собственный субъективный ход времени, вернее, восприятие этого хода, и начать «проживать» вместе с героями одно мгновение за другим, осознавая их целостно, полноценно, в единстве множества элементов. И этот эффект тесно связан с тем, что повествование решено «одним планом», без смены точки зрения и визуальных контрапунктов. Продолжая проводить аналогии с экранным образом, можно сказать, что «Пилигримы» подобны однокадровому фильму или, точнее, видеоарту, где автор не ставит перед собой задачу увлечь зрителя историей, а стремится погрузить его в медитативное состояние, мягко предлагая поразмышлять на ту или иную тему. Этот комикс

можно сравнить с работами художников-концептуалистов и неодадаистов: с однокадровыми изображениями Брюса Наумана, собственным телом размечающего пространство мастерской (рис. 4), или Нама Джуня Пайка, застегивающего и расстегивающего пиджак на камеру.

Когда в 1910–1920-х гг. начала свое развитие теория кино, было построено несколько теорий монтажа: Дзига Вертов рассматривал кадр не как слово, а как факт, который может быть интерпретирован только в контексте других, соположенных ему фактов; для

Всеволода Пудовкина кадры сцепляются вместе, как атомы в молекуле, и смысл высказывания благодаря этому постепенно усложняется; в понимании Сергея Эйзенштейна смысл высекается, как искра, при столкновении кадров, каждый из которых уже содержит в себе конфликт. Он писал: «Внутрикадровый конфликт — потенциальный монтаж, в нарастающей интенсивности разламывающий свою четырехугольную клетку и выбрасывающий свой конфликт в монтажные толчки между монтажными кусками...» [14, с. 36]. И это легко может быть перенесено в анализ комикса.

Однако что такое однокадровое произведение? Знаковое отсутствие монтажа, намеренный отказ автора от рассказывания истории по частям, уход от нарративных манипуляций — все это создает особую атмосферу прозрачности и ясности происходящего. В однокадровом видео буквально воплощается концепция экранного искусства как «запечатленного времени» (А. Тарковский): события длятся ровно столько, сколько мы смотрим на экран, и это усиливает эффект присутствия, что крайне важно в случае, когда видео фиксирует перформанс художника, но не менее важно и в том случае, если автор хочет подчеркнуть непрерывность происходящих на наших глазах изменений. В качестве примера можно вспомнить видео

Таус Махачевой «Пуля», которое представляет собой документацию действий художницы: она берет табельный пистолет «Макаров», стреляет в песок и потом начинает раскапывать его в поисках пули. Эта работа посвящена теме насилия и непоправимости его последствий: когда пуля входит в песок, видно лишь маленькое отверстие, но когда начинается поиск пули, воронка последствий выстрела становится все больше и больше. В этой работе продолжительность однообразных действий художницы подчеркивает ее усилие и убежденность в важности происходящего. Поиск пули превращается практически в ритуальное действие, в нем есть и скорбь, и злость, и желание что-то изменить — весь спектр этих переживаний раскрывается не сразу, зрителю нужно дать себе время вчувствоваться, чтобы это осознать. В случае знакового отсутствия монтажа в экранном произведении время становится феноменологическим, изменения на экране оказываются абсолютно синхронизированы с изменениями, происходящими во внутреннем мире зрителя. В случае комикса, как уже было сказано, темп повествования определяется самим читателем, однако и здесь «однокадровость» играет значительную роль: перед ним разворачивается не столько повествование о событии, сколько само событие.

Теперь рассмотрим иную крайность: «сверхплотное» повествование, в котором время течет нелинейно, заставляя зрителя не следовать от кадра к кадру, а держать их в голове одновременно, поскольку события происходят синхронно. Ярким примером является первая часть комикса «Сэндмэн» Нила Геймана, где разворачивается рассказ о том, как был пленен бог сновидений. Мы видим несколько сюжетных линий, относящихся к разным персонажам, они сплетаются, то расходясь, то смыкаясь, в бешеном темпе повествования, который по скорости смены декораций сам по себе напоминает сон.

С дихотомией линейное-нелинейное повествование работают многие комиксисты. Осознание, пребывание в настоящем, в конкретном моменте — и одновременно переживание его как одного мгновения в последовательности других — и при этом «инсайта» в парадигму *одновременности всех мгновений* (по сути, по-

пытка визуализировать нелинейное восприятие времени) — именно к этому подталкивают читателя некоторые работы Ричарда Макгуайра, например комикс «Здесь» (рис. 5). Это история одного места, взятого в его длительности. Практически с первых страниц иллюзия линейного повествования распадается на ряд мало связанных друг с другом сюжетов; это место словно аккумулировало в себя различные временные наложения.

Здесь можно снова провести параллель между комиксом и экранным искусством, сравнивая такие работы с полиэкранными инсталляциями. Множественность экранов подразумевает расслоение пространства и времени, превращение его из цельной «ткани» в «лоскутное одеяло», где хронотопы соперничают друг с другом за внимание зрителя. Подобное мозаичное повествование требует напряжения внимания от читателя комикса, а в случае, когда изображения подвижны и существуют в собственных нарративных полях внутри экранов, зритель и вовсе оказывается в состоянии когнитивного переполнения. Полиэкранный пример избыточного перцептивного стимула, с одной стороны, затрудняет восприятие видеоработы, а с другой — усиливает роль поисково-ориентировочной деятельности смотрящего, повышает степень осознанности зрителя и провоцирует его азарт. То же можно сказать и о других типах нелинейно выстроенных повествований.

Если говорить о нескольких нарративах, объединенных так или иначе под одним «знаменателем», то это эксперименты Патриса Киллоффера в работе «Трипутр» («Tripoutre», «трехлучевой», где три стрипа (каждый — выполненный в собственной своеобразной гра-



Рис. 4. Брюс Науман. «Медленноехождение под углом». 1968 г.



Рис. 5. Ричард Макгуайр. «Здесь». 2014 г.

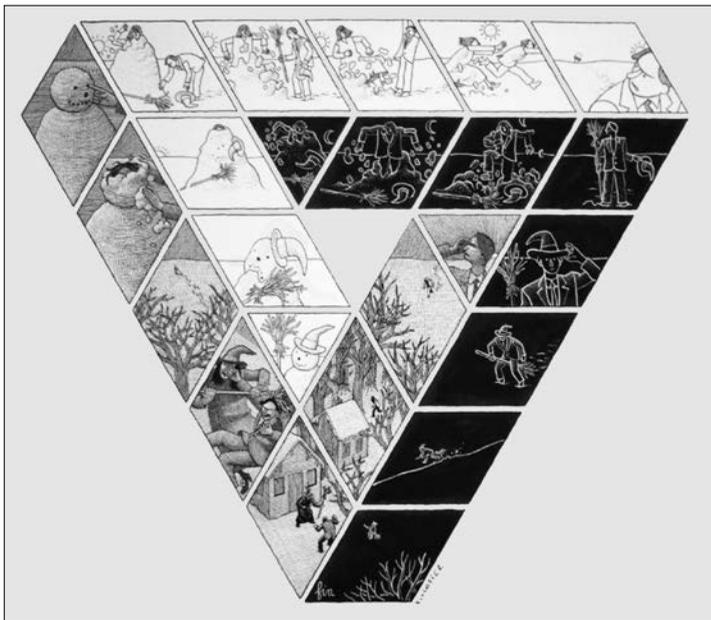


Рис. 6. Патрис Киллоффер. «Трипутр». 2013 г.

фической манере) располагаются по сторонам «невозможного» треугольника (вернее, возможного только в графике, рис. 6).

Это — экспериментальная форма, предполагающая специфическую именно для формы комикса «игру» с пространственно-временным континуумом — фактически комикс задействует одно, чтобы «активизировать» другое. Любопытно отметить, что данный комикс своеобразно рифмуется со знаменитым медиапроектом А. Исаева «Монтаж аттракционов», пытавшегося реконструировать эйзенштейновскую

концепцию монтажа в пространстве, воссоздавая экран в форме ленты Мёбиуса [15, с. 521].

Прекрасной иллюстрацией такой «игры» является и работа Марка-Антуана Матьё «Три секунды», где повествование строится вокруг «закольцованности» сюжета: это мир длиной в три секунды, и в нем наличествует только одно событие — например, выстрел или падение пудреницы, или щелчок фотоаппарата, повторяющийся снова, снова и снова, будто пленку заело. Сравнение неслучайно: в такой акцентированной форме этот мотив характерен преимущественно для видеоарта, который в условиях экспозиции в галерейном пространстве ставится на повтор, и линейное повествование превращается в заиклненное, понятия начала и конца, драматургические элементы (экспозиция, завязка, кульминация и др.) теряют свою консистентность, оказываются смешаны в безостановочном потоке визуальности.

В похожей на «Три секунды» графической манере сделана работа Этьена Лекроа «Наоборот». Однако этого автора интересуют эксперименты не столько с последовательностью и ритмом, сколько с формой самих изображений. Он обращается к зрительным иллюзиям, напоминающим знаменитое изображение девушки/старухи Э.Г. Боринга и Р.В. Липера, и выстраивает причудливый сюрреалистический визуальный пазл, дополняя его обильными текстовыми вставками. Интерпретировать увиденное зритель волен на свое усмотрение; этот комикс — «лабиринт», предполагающий повествовательную вариативность.

Собственно изобразительной стороны комикса мы в рамках данной работы касаться не будем, потому что в этом аспекте комикс подходит чрезвычайно близко к иллюстрации и задействует те же средства художественной выразительности, что и она (например, у Лоренцо Маттотти «брутальный» ха-

рактически любой сцене может подчеркивать экспрессивная линия, временами переходящая практически в каракули; или же «доминантой» нарратива могут быть пятна цвета, как в проекте «Огни»). Этот вопрос требует отдельного исследования, посвященного специфике художественной выразительности визуального языка комикса. Также за пределами настоящей работы остаются вопросы, связанные с текстовой составляющей комикса и экспериментальными поисками в этой области, будь то работы Кэрри Франсман (серия «Eavesdropping») или произведения Уоррена Эллиса и Мэтта Бруккера (комикс-детектив со слоем скрытого текста, который необходимо подсветить специальным фонариком, чтобы увидеть подсказку). И, наконец, мы не будем затрагивать вопрос формы рамок/фреймов/панелей, которые сами по себе бывают весьма выразительны и влияют на читательский опыт, а сосредоточимся на исследовании комикса именно как «последовательного искусства», «работающего» с категорией времени. И если в рамках книги-кодекса эксперименты с формами последовательностей в известной степени ограничены физическими свойствами самого медиума, то в пространстве Интернета, а также в диффузионной области «интермедиальности» комиксисты активно занимаются расширением границ понятия «комикс» вплоть до их окончательного размывания и превращения комикса в то, что сейчас называется «visual story-telling».

ВЕБ-КОМИКС

В книге «Переосмысление комикса» С. Макклауд дает довольно развернутый анализ того, как внедрение цифровых технологий влияет на эстетику изображения в комик-



Рис. 7. Саманта Дэвьес.
«Young at heart»

сах, а также на сбыт комиксов непосредственно через Сеть, и лишь один разворот уделяет вопросу о компоновке кадров в пространстве компьютерных интерфейсов. Мы считаем возможным и необходимым предпринять попытку отчасти заполнить эту лакуну, анализируя опыт веб-комиксов, возникших в последние годы.

Главное отличие веб-комикса от комикса, существующего в рамках медиума книги-кодекса, — усиление качества интерактивности, в идеале — требование от реципиента каких-либо активных действий и превращение его в «со-автора», от которого зависит ход повествования (как в комиксе «Homestuck», о котором речь пойдет ниже). Кроме этого, веб-страница может заключать в себе потенциально неограниченное количество аудиовизуальной

информации. Впервые это акцентирует сам С. Макклауд, назвав веб-страницу «бесконечным холстом» («infinite canvas» [4, p. 220–229]) и заметив, что стоит исследовать потенциальные возможности размещения всех панелей комикса на одном «полотне». Также можно отметить близость веб-страницы к формату свитка, который не листается, а прокручивается («скроллится»), создавая условия для совсем иного темпоритма, чем кодекс: изображения сменяют друг друга более плавно, визуальный ряд становится более текучим.

Здесь напрашивается сравнение со свитками-экзультетами, которые появились в средневековой Европе. На таких свитках был записан текст гимна, звучавшего на Пасху, а также «вверх ногами» по отношению к этому тексту даны иллюстрации. Как пишет известный исследователь средневековых манускриптов А. Зорич, «разворачивая свиток, священник, стоя на амвоне или на кафедре, по мере чтения опускал свиток вниз, и прихо-

жане, слушая его, могли рассматривать изображения» [16]. Таким образом, идея если не «бесконечного», то довольно длинного полотна для визуальной культуры не является новой, однако в цифровую эру она получает новые возможности для воплощения.

В частности, идея «бесконечного полотна» была реализована на практике в формате так называемого лонгрида. В пример можно привести веб-комиксы «Octopus Pie», «Evolution», «The Wormworld Saga» и др. Пространство веб-страницы позволяет художнику делать панели любой формы и размера. Так, Эндрю Фалтон в рамках своего проекта «Mumbler» создает короткие веб-комиксы, экспериментируя с возможностями скроллинга и разрушая наше привычное представление о пространственной ориентации в комиксе, а также о законах физики. Художница Саманта Дэвьер в своих работах активно использует белый «фон» страницы, чтобы акцентировать ключевые моменты повествования, и скроллинг («Young at heart», рис. 7).

Кроме скроллинга художники исследуют еще одну опцию, доступную благодаря Интернету, — «clicking and dragging». На русский язык это можно перевести как «кликать и перетаскивать». Уже ставшая классической иллюстрация этого подхода — веб-комикс «Click and Drag» Рэндалла Монро. В нем читателю приходится кликать на экран и как бы «перетаскивать» его (во все стороны, в том числе вверх и вниз), чтобы вместе с героем, маленьким «палочным» человечком, исследовать мир. При этом постоянная необходимость «перетаскивать» пространство (а не скроллить, прокручивать в вертикальном или горизонтальном направлении) усиливает качество интерактивности, с одной стороны (ведь читатель сам волен выбирать свой «маршрут»), а с другой — заставляет осознать собственную «ограниченность». Границы здесь буквальны — это границы панели комикса. Для того чтобы заглянуть за них, необходимо совершать некое действие («перетаскивание»), «открывать» все новые и новые «кадры». При этом мы не получаем ответов на возникающие вопросы, мы наблюдаем лишь краткие фрагменты жизни незнакомых нам людей. Создается ощущение, что мир бесконечен, а наши

ресурсы ограничены — мы не можем охватить всего взглядом, мы не можем понять происходящее до конца.

Говоря о расширении нарративных возможностей комикса посредством мультимедийности, можно указать на все повышающуюся значимость анимации. В проекте «To be continued» немецкого художника Лоренцо Гетти и итальянского веб-дизайнера Карло Тримарчи она используется для того, чтобы заставить комикс «двигаться» во всех направлениях. Вместе с главным героем мы вниз, по диагонали, вверх, по горизонтали продолжаем двигаться — в зависимости от того, какой тип движения должен быть «задействован» по сюжету. Авторы комикса даже создают ощущение глубины на экране, помещают разные сцены на передний и задний планы, а затем «прогоняют» нас между ними.

Среди интересных проектов, использующих анимационные эффекты, можно назвать и такой веб-комикс, как «Нобо Лобо». Это сайд-скроллер с анимацией, 3D-эффектами и аудиовставками, напоминающий не столько комикс, сколько цифровую книгу.

Однако многие художники предпочитают более «точечное» использование анимации, заставляя ее «работать» на нарратив, как, например, Эмили Кэрролл, которая в своей работе «Out of Skin» на четвертой странице вводит анимационный эффект, позволяющий обыграть текст: «At first, out of the corner of my eye...» («Поначалу, краем глаза...»). Что же видит героиня «краем глаза»? Стул, который оказывается сделан вовсе не из дерева. Небольшие анимационные вставки способствуют созданию атмосферы, которая из тревожной постепенно становится ужасающей.

Наконец, есть комиксы, такие как «Homestuck» («Застрявшие дома») Эндрю Хасси, наполненные гиперссылками и исследующие возможности параллельно развивающихся нарративов. «Homestuck» имитирует игровой процесс ранних текстовых игр. У читателя есть возможность совершать действия — например, кликать по панели, чтобы проследить за развитием ряда мини-историй. Нарратив, таким образом, обогащается читательским участием, каждый может создать свой собственный «рисунок» визуального повествования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, нам хотелось бы еще раз подчеркнуть различия между двумя форматами комикса, которые мы условно назвали «кодекс» и «свиток».

Для «кодекса» характерна работа с форматами, т. е. со стабильными изображениями, зафиксированными в границах двух соединенных страниц, пространство которых разными способами разделяется на «кадры», в результате чего художник может выстраивать либо линейное повествование, напоминающее раскадровку фильма (с эффектами монтажа или без них), либо нелинейные, подобные полиэкранам конструкции, в которых время и пространство оказываются разъединены и могут смешиваться в самых неожиданных комбинациях.

В свою очередь формат «свитка» предполагает существование всех изображений в едином пространстве длинной, постепенно разворачивающейся страницы веб-сайта, где линейность восприятия четко задана технологией презентации работы: нельзя открыть сайт в произвольном месте, а необходимо двигаться от начала к концу «свитка», как вдоль ленты кинофильма. И несмотря на то, что перенос комикса в интернет-пространство дает автору возможность значительно расширить свой инструментарий за счет элементов анимации и интерактивных эффектов, линейно-последовательный характер получения информации делает нарративную стратегию вполне классической.

Возвращаясь к приведенным в начале статьи размышлениям П. Гогена о статичных и развивающихся во времени формах искусства, мы можем провести еще одно сопоставление комикса с экранным образом, сделав акцент на аспекте интерактивности. Рассуждая о нарративах в видеоиграх (наиболее интерактивной форме экранного произведения) Юл Йеспер отмечает: «Кажется очевидным: чем более открыт нарратив для интерпретации, тем больше акцент на усилиях читателя/зрителя сейчас. Разница между “сейчас” в нарративе и “сейчас” в игре в том, что первое “сейчас” затрагивает ситуацию, в которой интерпретаторское усилие читателя затемняет

историю, — текст весь превращается в дискурс, и, следовательно, темпоральное напряжение ослабляется. “Сейчас” в игре означает, что время истории и время игрока совпадают, а мир игры/истории не исчезает» [17]. И далее исследователь делает вывод: «Есть неустрашимый конфликт между “сейчас” интеракции и “прошлым” или “предшествующим” нарратива. Невозможно иметь нарратив и интерактивность одновременно; не существует последовательно интерактивных историй». С этим хотелось бы поспорить: в ситуации максимальной интерактивности, когда в повествовании стирается граница между временем рассказа и временем переживания, и зритель эмоционально, интеллектуально (а порой и телесно) вовлечен в разворачивающееся событие, произведение искусства оказывает на него сильнейшее воздействие. Нарратив превращается из рассказа о том, что было где-то и с кем-то, в яркое переживание того, что происходит со мной здесь и сейчас, а это в свою очередь созвучно важнейшему тренду конца XX — начала XXI в. в современном искусстве: повороту к эстетике взаимодействия [18; 19; 20], к открытому диалогу художника со зрителем.

В своем классическом труде «Понимание комикса» С. Макклауд утверждает, что комикс — это образно-ориентированное искусство, где на стыке изображения и текста создается некий новый третий смысл (само слово в комиксе превращается в визуальный объект и существует как минимум в двух регистрах восприятия), это искусство *баланса*, «искусство сложения и вычитания» [3, с. 206], где невидимое так же важно, как и видимое. И «невидимое» — это, прежде всего, время, которое в комиксе воспринимается через пространство и превращается в единую категорию пространства-времени, имея единую динамическую природу. Изображения и интервалы между ними — гаттеры, о которых мы уже упоминали, — создают иллюзию времени посредством механизма достраивания. Из этого следует, что действительное взаимодействие пространства и времени возможно только при деятельном участии зрителя. Именно зритель привносит в это уравнение свою телесность (доязычную данность, являющуюся

стабилизирующей структурой опыта), сопрягая ее с регистром визуального (обращенного прежде всего к чувственному восприятию) и текстуального (обращенного прежде всего к интеллекту). Таким образом, телесное и интеллектуальное смыкаются в процессе «монтажного» восприятия.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Гоген П. Синтетические записки // Мастера искусств об искусстве. Москва : Искусство, 1969. Т. 5, ч. 1. С. 161–162.
2. Lakassin F. Pour un neuvième art: la bande dessinée. Slatkine, 1982. 508 p.
3. Макклауд С. Понимание комикса. Москва : Белое яблоко, 2016. 216 с.
4. McCloud S. Reinventing Comics. HarperCollins, 2000. 256 p.
5. McCloud S. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. William Morrow Paperbacks, 2006. 264 p.
6. Eisner W. Comics and Sequential Art: Principle and Practices from the Legendary Cartoonist. W.W. Norton & Company, Inc., 2008. 192 p.
7. Eisner W. Graphic Storytelling and Visual Narrative (Will Eisner Instructional Books). W.W. Norton & Company, 2008. 192 p.
8. Seldes G. The 7 Lively Arts. Dover Publications, 2001. 480 p.
9. Sheridan M. Classic Comics and Their Creators ; Life Stories of American Cartoonists from the Golden Age. Post Era Pubns, 1973. 304 p.
10. Kunzle D. The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825. University of California Press, 1973. 471 p.
11. Groensteen T. System of Comics. University Press of Mississippi, 2007. 188 p.
12. Павловский А. Комикс как букварь [Электронный ресурс]. URL: <http://magazines.russ.ru/october/2017/8/komiks-kak-bukvar.html> (дата обращения: 04.04.2019).
13. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Вопросы литературы и эстетики : сборник. Москва : Художественная литература, 1975. С. 234–407.
14. Эйзенштейн С. За кадром // Монтаж. Москва : Всероссийский гос. ин-т кинематографии, 2000. С. 29–45.
15. Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX — начала XXI века. Искусство экрана в социодинамике культуры. Москва : Академический проект, 2016. 640 с.
16. Зорич А. Экзультет из Бари [Электронный ресурс]. URL: https://www.medievalmuseum.ru/20faq/exultet_di_bari.htm (дата обращения: 04.04.2019).
17. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1 (103). С. 61–78.
18. Буррио Н. Реляционная эстетика. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2016. 215 с.
19. Бишоп К. Искусственный ад. Партиципаторное искусство и политика зрительства. Москва : V-A-C press, 2018. 522 с.
20. Как жить вместе. Устанавливая отношения, размечая позиции. Москва : V-A-C press, 2017. 624 с.

Experimental Narrative Strategies in Comics

Tatiana E. Fadeeva ^{a*},
Aleksandra D. Staruseva-Persheeva ^{b**}
Higher School of Economics, 12,
Malaya Pionerskaya Str., Moscow, 115054, Russia
^a ORCID: 0000-0002-6754-4235; SPIN 3276-0137
^b ORCID 0000-0002-2969-2720; SPIN 3726-2277
E-mail: * tfadeeva@hse.ru, ** apersheeva@hse.ru

Abstract. *The article is devoted to modern comics, which are considered as a kind of “laboratory” for experiments in the field of visual narratives, focusing on the construction and dynamics of their spatial-temporal continuum. The entire perceptual “space” of comics is significant (Fresnault-Derruelle); all elements of this space constitute the narrative. It is not only about the “space” of a book or a magazine; contemporary comics are intensely exploring new media, a key feature of which is interactivity. The article examines both the “classic” way of presenting visual*

material (comics in the form of book, “codex”), and the web-comics, which are similar to scrolls in their form, and have a new (compared to books) potential for interactivity. The article provides a systematic comparison of the ways of chronotope organizing in comics and screen arts (cinema, video art, media projects, etc.), and draws an analogy between the behavioral models of a comic book reader and a gamer going through the plot of a video game. One of the main theses of the article is the following: even though there are significant differences between the formats of comic books and web comics, there is a basic commonality in the nature of their impact on the reader. The images on the pages of comics and the spacings between them create an illusion of time through the mechanism of “closure” (S. McCloud). Therefore, the real interaction between space and time is possible only with an active participation of the viewers who add their corporeality to this equation, matching it with the visual and textual register. In this way, in the process of the “assembling” perception of comics, the corporeal and the intellectual merge.

Key words: comics, narrative, chronotope, codex, scroll, contemporary art, cinema, assembling, screen arts.

Citation: Fadееva T.E., Staruseva-Persheeva A.D. Experimental Narrative Strategies in Comics, *Observatory of Culture*, 2019, vol. 16, no. 5, pp. 476–487. DOI: 10.25281/2072-3156-2019-16-5-476-487.

References

- Gauguin P. Synthetic Notes, *Mastera iskusstv ob iskusstve* [Masters of Arts about Arts]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1969, vol. 5, part 1, pp. 161–162 (in Russ.).
- Lakassin F. *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Slatkine Publ., 1982, 508 p.
- McCloud S. *Understanding Comics*. Moscow, Beloe Yabloko Publ., 2016, 216 p. (in Russ.).
- McCloud S. *Reinventing Comics*, HarperCollins Publ., 2000, 256 p.
- McCloud S. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, William Morrow Paperbacks Publ., 2006, 264 p.
- Eisner W. *Comics and Sequential Art: Principle and Practices from the Legendary Cartoonist*, W.W. Norton & Company Publ., 2008, 192 p.
- Eisner W. *Graphic Storytelling and Visual Narrative (Will Eisner Instructional Books)*, W.W. Norton & Company Publ., 2008, 192 p.
- Seldes G. *The 7 Lively Arts*, Dover Publications, 2001, 480 p.
- Sheridan M. *Classic Comics and Their Creators; Life Stories of American Cartoonists from the Golden Age*, Post Era Pubns, 1973, 304 p.
- Kunzle D. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*, University of California Press Publ., 1973, 471 p.
- Groensteen T. *System of Comics*, University Press of Mississippi Publ., 2007, 188 p.
- Pavlovsky A. *Komiks kak bukvar'* [Comics as an ABC Book]. Available at: <http://magazines.russ.ru/october/2017/8/komiks-kak-bukvar.html> (accessed 04.04.2019).
- Bakhtin M.M. Forms of Time and Chronotope in Novels. Essays on Historical Poetics, *Voprosy literatury i estetiki: sbornik* [Issues of Literature and Aesthetics: collection]. Moscow, Khudozhestvennaya Literatura Publ., 1975, pp. 234–407 (in Russ.).
- Eizenshtein S. Behind the Scenes, *Montazh* [Assembling]. Moscow, Vserossiiskii Gosudarstvennyi Institut Kinematografii Publ., 2000, pp. 29–45 (in Russ.).
- Razlogov K.E. *Kinoprotsess XX – nachala XXI veka. Iskusstvo ekrana v sotsiodinamike kul'tury* [Cinema Process of the 20th – Beginning of the 21st Century. The Art of Screen in the Socio-Dynamics of Culture]. Moscow, Akademicheskii Proekt Publ., 2016, 640 p.
- Zorich A. *Ekzultet iz Bari* [The Exultet of Bari]. Available at: https://www.medievalmuseum.ru/20faq/exultet_di_bari.htm (accessed 04.04.2019).
- Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives, *Logos*, 2015, no. 1 (103), pp. 61–78 (in Russ.).
- Bourriaud N. *Relyatsionnaya estetika* [Relational Aesthetics]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2016, 215 p.
- Bishop C. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Moscow, V-A-C Press Publ., 2018, 522 p. (in Russ.).
- Kak zhit' vmeste. Ustanavlivaya otnosheniya, razmechaya pozitsii* [How to Gather. Acting Relations, Mapping Positions]. Moscow, V-A-C Press Publ., 2017, 624 p.