

УДК 7.01

И. С. Гринберг,

А. А. Сухов

Екатеринбург, Россия

ПРОБЛЕМА ХРОНОТОПА В КОМИКСЕ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: комикс, хронотоп, эстетика, философия искусства, современное искусство.

АННОТАЦИЯ: В статье исследуется проблема хронотопа в комиксе; определяются характерные черты комикса как вида искусства через сравнение с кинематографом и литературой; выявляется специфическая терминология необходимая для анализа комикса.

I. S. Greenberg,

A. A. Sukhov

Yekaterinburg, Russia

THE PROBLEM OF CHRONOTOPE IN COMICS

KEY WORDS: comics, chronotope, aesthetics, contemporary art, philosophy of art.

ABSTRACT: The article studies the problem of the chronotope in the comics; defines the characteristic of comics as an art form through a comparison with the cinema and literature; reveals the specific terminology required for the analysis of comics.

В отечественных науках эстетические и философско-культурологические исследования комикса как вида современного искусства, как правило, находятся на периферии научного дискурса. В значительной степени это можно объяснить традиционным отношением к комиксу как к «низкому» жанру, а также тем, что в России комикс рассматривался как нечто заимствованное из западной культуры, объектом недостойным серьезного изучения и анализа (хотя сегодня комикс повсеместно укоренен в массовой культуре и актуальном современном искусстве). В данной статье мы исследуем хронотоп комикса как синтетического вида искусства, проводим его сравнение с особенностями хронотопа литературы и кинематографа, и, тем самым, выявляем основные характерные черты и особенности комикса.

И здесь сложность философско-эстетического анализа комикса как обособленного вида искусства в значительной степени затрудняется, например, его внутренним близким сходством с кино (несмотря на внешние различия). Действительно, комикс и кинематограф, с точки

зрения реципиента, находятся очень близко: они появились примерно в одно и то же время, представляют собой образно-визуальные синтетические виды искусства. Трансформация комикса в кино и кино – в комикс происходит достаточно просто, и часто применяется на практике. Даже различие между тем, что в кино присутствует аудиальная часть, компенсируется ономатопоическими¹ словами в комиксе. Основное различие между комиксом и кинематографом выявляется через хронотоп: если кино существует во времени, то комикс существует в пространстве. То есть, если передача больших пространств в кино осуществляется через длительность кадра, то в комиксе, длительность действия или событий выражается через размер «пане-

¹ Ономатопоический – (греч. *onomatopoiia* – словотворчество, англ. – *onomatopoeic*). Звукоподражательные либо изобразительные слова, где ономатопоическое слово является имитацией звука, или же звукоподражанием конкретному действию. Например: «мяу» – мяуканье, «хлоп» – хлопок, «crack» – звука разлома.

ли» комикса, которая чем больше, тем больше времени в себя включает.

Литература и комикс, в контексте хронотопа, находятся достаточно далеко друг от друга. В литературе пространство развертывается во времени. На большее количество пространства требуется большее количество времени. Для примера возьмем описание комнаты в литературном произведении. Ее пространство постепенно развертывается в описании, которое делает автор, она, как любой иной объект, предстает в воображении читателя в том последовательности, в которой ее описывает автор.

Комикс апеллирует к визуальному образу объекта. Вместо процесса «развертывания» [под этим термином мы понимаем постепенное наращивание «плоти» объекта в художественном произведении – И. Г.; А. С.] происходит процесс «схватывания». В этом контексте представляются релевантными слова М. М. Бахтина об «изобразительном» значении хронотопов: «время приобретает в них чувственно-наглядный характер; сюжетные события в хронотопе конкретизируются, обрастают плотью, наполняются кровью. О событии можно сообщить, осведомить, можно при этом дать точные указания о месте и времени его свершения. Но событие не становится образом. Хронотоп же дает существенную почву для показа-изображения событий. И это именно благодаря особому сгущению и конкретизации примет времени – времени человеческой жизни, исторического времени – на определенных участках пространства. Это и создает возможность строить изображение событий в хронотопе (вокруг хронотопа). Он служит преимущественной точкой для развертывания «сцен» в романе, в то время как другие «связующие» события, находящиеся вдали от хронотопа, даются в форме сухого осведомления и сообщения... Таким образом, хронотоп как преимущественная материализация времени в пространстве является центром изобразительной конкретизации, воплощения для всего романа. Все абстрактные элементы романа – фило-

софские и социальные обобщения, идеи, анализы причин и следствий и т. п. – тяготеют к хронотопу и через него наполняются плотью и кровью, приобщаются художественной образности» [1. С. 398].

В литературном произведении последовательный рассказ, развертывающийся во времени, позволяет нам создать *достаточное* представление о комнате. Настолько подробное, насколько это необходимо, поскольку упомянуты будут лишь важные детали. В литературном произведении читателю остается больше пространства для домысливания. Процесс «смыкания», о котором говорил С. Макклауд, происходит в «швах» между предложениями, или, даже, между описательными блоками. Читателю во времени «развертывается» пространство комнаты, остальное предлагается ему домыслить самому. Например, может быть упомянута книга. В зависимости от того, насколько подробно будет описана эта самая книга, читатель будет иметь ее описание, данное автором, все остальное же будет домыслено им самим.

В комиксе же изображение книги создает полное представление о ней, поскольку книга не может быть изображена частично в своей «целостности». Конечно, можно художественным методом изобразить книгу так, чтобы было закрыто ее название, или она будет обесцвечена тем, что изображена в темноте, но ее *образ* будет создан автором комикса. Читателю не остается простора для домысливания изображения, которое уже предоставлено в кадре. Но то, что происходит в пространстве между панелями, в «gutter» (это разделительная, линия между панелями кадра), остается на совести читателя.

Поскольку «gutter» – являет собой пустоту между кадрами, и не имеет действительного размера, а его визуальное проявление может принимать любую форму, то он в большей степени включает в себя время. Через «gutter» описываются *события*, и пространство в событиях не так важно, как действие, проявляемое во времени. Здесь будет уместно ввести катего-

рию событийности. Под событием мы понимаем некий синтез пространства и времени. В таком понимании, «событийность» свойственна любому объекту, появляющемуся в кадре комикса. Из-за феномена «схватывания» в комиксе, каждому объекту присуще свойство «события», поскольку он протяжен как в пространстве, так и во времени. Но поскольку кадр комикса имеет четкие границы, то объект протяжен ограниченно. Его протяженность в хронотопе, ограничивается тем пространством и временем, которое включает в себя каждая определенная «панель» комикса. Можно сказать, что протяженность объектов циклична, и замкнута на самой панели комикса.

Далее мы подробно разберем, чем именно является упомянутая выше «панель» комикса. Говоря о том, что «панель» комикса занимает больше времени, чем отображено на ней, мы обратимся к Уиллу Айснеру, автору комиксов, одному из первых создателей жанра «графическая новелла». Он также является автором нескольких философских и искусствоведческих работ, описывающих комиксы; в его честь названа одна из самых престижных премий в отрасли комикса. У. Айснер говорит, что для того чтобы «взаимодействовать с захватом [изображения] или инкапсуляцией данных событий в потоке повествования, они [изображения] должны быть разбиты на отдельные последовательные сегменты. Эти сегменты называются «панелями» или кадрами. Они не в точности соответствуют кинематографическим кадрам. Они больше часть творческого процесса, чем техническая особенность» [4. С. 38]. Далее следует то, что У. Айснер называет «инкапсуляцией»: «в плане визуального нарратива задача автора / художника – изобразить непрерывный поток события и показать его с точки зрения читателя. Это можно сделать, произвольно разбивая этот непрерывный поток событий на отдельные сегменты из «замороженных» сцен и заключив их в отдельную «панель» или кадр» [4. С. 38]. Как пример он приводит сцену, где мужчина с

женщиной садятся в машину и уезжают. Это отображено последовательным событием, где:

1. Мужчина с женщиной подходят как машине
2. Открывают двери
3. Машина уезжает (рис. 1)

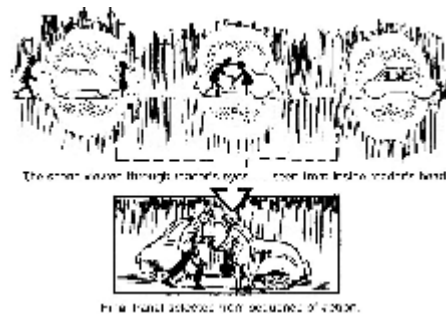


Рис. 1

На «панели» комикса будет изображено лишь второе событие, и читатель будет видеть только его. Но благодаря феномену последовательности, он домысливает то, что они подходят к машине, первое событие, а потом уезжают, третье событие. То есть время «капсулируется» в один ограниченный кадр, оставляя читателю домысливание того, что должно произойти. В комиксе многое ставится на воображение читателя, на его способность домысливания.

Вячеслав Иванов, говоря о монтаже в искусстве XX века, пишет, что «в принятом далее широком («эйзенштейнообразном») смысле – монтаж такой принцип построения любых сообщений культуры, который состоит в соположении в предельно близком пространстве-времени... хотя бы двух...отличающихся друг от друга по денотатам или структуре изображений самих предметов...или же целых сцен...» [2. С. 119]. Это применимо и к комиксу, даже более применимо, чем к какому-либо другому виду искусства, в том числе и кино. Комикс, если можно так выразиться, сам состоит из монтажа в чистой его концепции. «Эйзенштейнообразный» монтаж напрямую является дефиницией того, что Уилл Айснер называет «sequential art».

Эту идею Эйзенштейна следует отнести и совместить с идеей П. Флоренского: «Непрерывно текущее однородное время не способно дать ритм.

Последний предполагает пульсацию, сгущение и разрежение, замедление и ускорение, шаги и остановки. Следовательно, изобразительные средства, дающие ритм, должны иметь в себе некоторую расчлененность, одними своими элементами задерживающую внимание и глаз, другими же, промежуточными, продвигающую то и другое от элемента к другому» [3. С. 232].

В комиксе синтез идей Эйзенштейна и Флоренского реализуется через «gutter» (дословно: «желоб»). Это разделительная линия между «панелями» комикса. «Gutter» – одна из главнейших составляющих комикса, и чаще всего он присутствует в комиксе. Даже если это не выражено визуально, это выражено концептуально. Марио Сарацени в этом контексте указывает, что «gutter очень важный элемент, так как в его пространстве находится все, что происходит между панелями. Это значит, что читатель должен домыслить скрытые события реконструируя общий ход истории» [6. С. 9]. Скотт МакКлауд, автор комиксов о комиксах, где он описывает базовые принципы комикса, как вида искусства, и автор известного комикса «Understanding comics», по этому поводу пишет (далее транскрипция текста из комикса): «Кадры комикса фрагментируют как время, так и пространство, задавая неровный ритм, стакато разьединенных мгновений. Но соединить нам позволяет феномен смыкания, при помощи которого мы мысленно конструируем единую, длянущуюся реальность» [5. С. 67]. В качестве примера он приводит две последовательные «панели».

1. На человека нападают
2. Слышен онomatопоический крик на фоне города (рис. 2)

Скот МакКлауд говорит, что он не изображает самого результата нападения. Куда ударят человека, как ударят, это все на совести читателя, так как в процессе «смыкания», он сам все это домысливает.



Рис. 2

В этом контексте мы вновь обратимся к Вяч. Иванову, который ссылается на П. Флоренского: «Флоренский показывает, что человеческое восприятие пространственных изображений всегда осуществляется во времени, оно всегда дискретно, у него есть определенный ритм. Соответственно, искусный художник облегчает визуальное восприятие, обозначая на своей картине, в ее интуитивно нами воспринимаемой пространственной структуре, те временные «швы»...» Следует подчеркнуть этот термин – «швы» «...границы, в соответствии с которыми членится, организуется во времени на отдельные ритмические такты (шаги) наше восприятие» [2. С. 121]. Здесь можно провести аналогию между «швами», которые упоминает Флоренский, и «gutter» в комиксе. Несмотря на то, что основная цель «gutter» – это процесс «смыкания» и домысливания, также немаловажную роль играет создание ритма и темпа. Иванов говорит, что «Флоренскому удалось показать, что ритм при восприятии произведений изобразительного искусства образуется благодаря наличию в них элементов покоя (раздробленной материи произведения), на которых глаз останавливается, и формальных элементов («швов») разделяющих два смежных элемента покоя. Таким образом, время вводится в произведение приемом кинематографическим, т.е. расчленением его на отдельные моменты покоя. Это общий прием изобразительных искусств, и без него не обойтись ни одному из них» [2. С. 121].

Если обращаться к свойствам и возможностям комикса, присущим исключительно этой форме искусства, то можно на примере некоторых работ выделить определенные характеристики. Например, на страницах комикса «Неу, wait...» автора, работающего под псевдонимом Jason, можно видеть использование средств, которые способен выразить только комикс, за счет специфики визуального нарратива. (рис. 3-1, 3-2, 3-3).

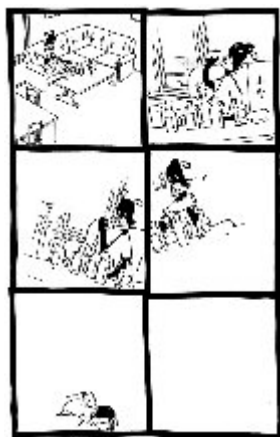


Рис. 3-1

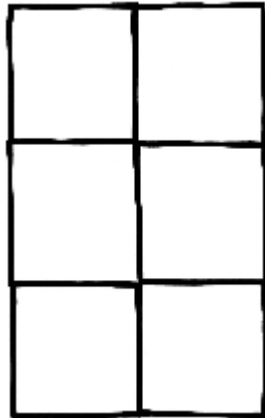


Рис.3-2



Рис.3-3

На этих трех страницах разворачивается сюжет алкогольного опьянения главного героя. Сюжет можно разделить на три части, по количеству страниц. Здесь можно отметить характеристику завершенности действия на каждой отдельной странице комикса. Как правило, каждая страница по смысловому наполнению завершена, и, зачастую, ее можно рассматривать обособленно.

В первой части главный герой, по имени Йон, только начинает пить. В первой панели, мир вокруг него еще целостен, геометрическое расположение пространства вокруг него сохранено и находится в норме. Но по мере алкогольного опьянения, пространство вокруг него начинает пропадать, а мир начинает «вращаться». Исчезновение пространства, «вращение мира», символизирует сильное опьянение главного героя, а исчезновение пространства еще и означает потерю памяти. Здесь, пространство условное, являющееся пространством, обозримым Йоном, становится пространством действительным, чтобы лучше передать нам ощущения и восприятие главного героя. С каждой следующей панелью мир становится все менее устойчивым, и пространство вокруг главного героя постепенно начинает пропадать. В пятой панели, мы видим лишь часть головы главного героя, причем, можно отметить, что даже его голова не закрашена полностью. На шестой панели мы уже видим пустое белое пространство. Пространство пустоты и беспамятства. В нем нет никаких зацепок для определения пространства и времени.

На второй странице мы видим точно такую же шестипанельную структуру страницы, как и на предыдущей странице, при этом, каждая из панелей закрашена белым, и на них ничего не изображено. Этот эффект сделан для того, чтобы полностью уничтожить какое-либо адекватное восприятие пространства и времени, поскольку нет ни единой возможности их определить. Можно отметить, что на это тратится целая страница, а не отдельная панель. Это сделано для усиления эффекта.

Как мы уже упоминали, каждая страница представляет собой завершённую сцену, и может существовать обособленно. Полностью белая страница оставляет нас в полном неведении. Пространство и время не существует, как содержание и наполнение комикса. Но рамка комикса, которую можно назвать мета-комиксом, поскольку она определяет комикс как форму повествования, продолжает существовать, чтобы обозначить отсутствие пространства и времени внутри истории. Белая страница, являясь «белой страницей» в жизни Йона.

На третьей странице, в обратном порядке начинает проявляться мир, и он становится «трезвым» и устойчивым. И он начинает проявляться так же, как и исчезал, начиная с отдельных элементов пространства, пока не охватывает всю комнату целиком. Постепенно пространство восстанавливается целиком, а мир становится устойчивым и целостным.

Исследуя особенности содержания комикса, хочется представить схему, которую предложил известный автор и исследователь комиксов Скотт МакКлауд. На схеме – градация изображения комикса, где три позиции это: реалистичное изображение, текст, абстракция (рис. 4).



Рис. 4

Все это определяется лишь содержанием комикса. В данный момент мы будем рассматривать минималистские, карикатурные комиксы, которые находятся в правой части графика, представленного нам Скоттом Макклаудом.

Подобные комиксы, которые ближе к оси языка, имели широкое распространение в виде газетных стрипов. На сегодняшний день, газетные стрипы ушли в прошлое, и их нишу занял веб-комикс.

Минималистский комикс позволяет реципиенту лучше себя ассоциировать с главными героями комикса. В газетных стрипах это заметно лучше. Стрип – это трех-четырёх панельные комиксы, представляющие собой короткую историю, которая способна уместиться в 3-4 панели. Можно провести сравнение с анекдотом. Короткая история, имеющая простую структуру завязка-кульминация-развязка, причем, если это трехпанельный комикс, то каждая панель соответствует каждой части структуры.

Скотт МакКлауд пишет, что несмотря на то, что мы видим реальность крайне подробно, в основном мы запоминаем вещи образно, например, лица. Нам нет нужды помнить лицо в мельчайших подробностях, достаточно узнавания. Рисованное изображение, будь то комикс, или анимация, зачастую делается в простом стиле. И на это есть не только техническая причина. Даже образно нарисованное лицо, состоящее из двух точек – глаз, палки – рта, и круга – лица, будет опознаваемо нами как лицо. Скотт МакКлауд пишет: «Thus, when you look at a photo or realistic drawing of a face – you see it as a face of another. But when you enter the world of the cartoon – you see yourself» [5. С. 36]. Таким образом, если комикс является социальной сатирой, то минимализм изображения позволяет ассоциировать себя с персонажем, например, социально-политический комикс, являющийся классическим примером сатиры «the Boondocks», где главные герои – стереотипные афроамериканцы.

Мы уже упоминали про событийность в кадре комикса, и событийность в «gutter». Необходимость в разделительной линии возникает еще из-за событий, которые происходят в панели комикса. Необходимо каким-то образом связывать события между собой, чтобы сюжет сохранял последовательность и непрерывность. Если просто изобразить два события, на двух панелях комикса, и, например, допустим отсутствие разделительной линии между ними, то это будут два никак не связанных

между собой события. «Gutter» же, в своей смысловой пустоте, допускает существование в нем события какого угодно размера, для этого не требуется никаких манипуляций с панелями кадра. Если мы можем провести связь между размером «панели» и размером времени, которое занимает это пространство, то «gutter» бесконечен по объему времени и пространства. Следовательно, если на панели комикса нет необходимости в каком-либо событии, поскольку оно слишком мало, с точки зрения пространства и времени, или наоборот, слишком велико, то эта событийность помещается в пространстве «gutter».

В комиксе «элемент покоя» это «панель» комикса, где материя произведения дробится, и из нее вычленяется тот момент, который позволяет домыслить весь отрывок произведения. На панели «глаз останавливается», создавая определенную ритмику, в зависимости от размера панели относительно страницы комикса. «Шов» разделяющий два смежных элемента покоя, это gutter, который так же включает в себя еще и дополнительную информацию, которую так же домысливает читатель. Таким образом, в комиксе создается необходимая ритмика, о которой говорит Флоренский, и при этом присутствуют необходимые элементы комикса.

В итоге, комикс как синтетический вид искусства в силу своих специфических особенностей и эстетической формы имеет сходство с другими видами искусства, в первую очередь, с кинематографом. Однако, несмотря на близкое сходство в визуальном и аудиальном (*ономатопоэтика*) плане, основное различие между комиксом и кинематографом выявляется через *хронотоп*: если кино существует во времени, то комикс существует в пространстве. В комиксе, длительность действия или собы-

тий выражается через размер «панели». Хронотоп комикса также имеет свои особенности в сравнении с хронотопом литературы. Если в литературе описываемое пространство постепенно развертывается в описательной манере автора, то комиксе происходит процесс «схватывания» визуального образа представленного объекта (который в силу четких границ кадра протяжен ограниченно). Также, если в литературном произведении читателю остается больше пространства для домысливания, то в комиксе изображения уже задано.

Исследование хронотопа комикса привело нас к задаче выявить специфическую терминологию, с помощью которой можно было бы описать характерные эстетические особенности комикса, которые, в свою очередь представляют проблему хронотопа в комиксе в большей целостности. Этими особенностями (не считая ономатопоических элементов) являются прежде всего: 1) «панель» (или «кадр» комикса, представляющая собой отдельный «замороженный» сегмент потока событий) и 2) «gutter» (разделительная, линия между панелями кадра, необходимая для связывания событий, последовательности и непрерывности сюжета; при этом «gutter» включает в себя еще и дополнительную информацию, которую так же домысливает читатель; «gutter» также обнаруживает сходство с понятием «швов» в работах Флоренского не только в плане «смыкания» и домысливания, но и в создании ритма и темпа художественного произведения. При всем этом, комикс можно воспринимать как метамонтаж, поскольку он не только использует монтажные (в понимании Эйзенштейна) принципы построения, но и привносит в них свои специфические особенности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. – М.: «Художественная литература», 1975.
2. Иванов В. Монтаж как принцип построения в культуре первой половины XX в. Монтаж. Литература. Искусство. Театр. Кино – М.: «Наука», 1988.
3. Флоренский П. Анализ пространственности и времени в художественно-изобразительных произведениях – М.: Издательская группа «Прогресс», 1993.

СОВРЕМЕННЫЕ КУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ

4. Eisner W. Theory of Comics & Sequential Art. – F.: Poorhouse press, 1985.
5. McCloud S. Understanding comics– N.Y.: Harper Collins Publishers, 1994.
6. Saraceni M. Language of comics – L.: Routledge, 2003.