

Л.А. ЮДИН

*(Южно-Уральский государственный университет,
Челябинск, Россия)*

УДК 821.161.1-31

ББК ШЗЗ(2Рос=Рус)-8,444

ДРАМАТУРГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА

Аннотация. Статья посвящена феномену графического романа и его генетической связи с драматургией. Изученные признаки, сближающие графический роман с драмой, рассмотрены на примере графических адаптаций романов М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» и Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание».

Ключевые слова: графический роман, комикс, драма, М.А. Булгаков «Мастер и Маргарита», Ф.М. Достоевский «Преступление и наказание».

В эпоху так называемого визуального взрыва появились новые синтетические жанры. Одним из самых известных жанров, завоевавших популярность с середины XX века, является комикс. Сегодня, анализируя феномен комикса, исследователи стали употреблять термин «графический роман». Зачастую данный термин используется авторами комиксов, с целью отделить свои произведения от основной массы комиксов, которые рассчитаны либо на детскую аудиторию, либо на массовую. Также термин подразумевает, что содержание произведения рассчитано в большей степени на взрослых и интеллектуально подготовленных читателей.

К жанру комикса обращались такие писатели, как Курт Воннегут, Нил Гейман, Ричард Матесон, Стивен Кинг, Рей Бредбери, Умберто Эко, Даниил Хармс. Технику комикса использовали в своих работах такие художники, как Казимир Малевич, Фрэнк Фразетта, Жан Жиро, Мило Манара. Во многих странах мира «рассказы в картинках» занимают одну из главных позиций массовой культуры: например, во Франции, Бельгии, Германии комикс, или по сложившейся традиции в исследовательской литературе, графическая проза, стоит на одном уровне с традиционными литературными произведениями и признается отдельным видом искусства; в Японии манга имеет свою традиционную школу и считается национальным достоянием; в США

– это десятки тысяч тиражей каждый месяц, различные премии и фестивали; в Англии комикс используется в педагогике, а именно, создаются адаптации классических литературных произведений. За последние годы интерес к комиксу проявили ученые различных областей: литературоведы, культурологи, социологи, языковеды, семиологи. По мере развития комикса, в жанре сформировалось несколько основных разновидностей, одна из которых – это адаптация классических литературных романов в комиксной форме.

До середины XX века комикс практически не изучался, за исключением работ некоторых художников, где комикс присутствует только лишь в качестве особого способа изображения. В середине века ситуация изменилась – комикс стали воспринимать всерьез. Умберто Эко по этому поводу говорил: «Минуло то время <...> когда критическое исследование феномена комикса сопровождалось <...> хором упреков» [Русский комикс 2010: 30]. Первые цельные научные исследования феномена комикса появились лишь в последней четверти XX века в США.

Французский кинокритик Жорж Садуль в своей книге «Всеобщая история кино» назвал комикс рассказом в картинках, тем самым выделив одно из главных свойств комикса – *повествование*. Любой комикс содержит в себе какую-либо историю, рассказ, повествование которого может строиться не только на сочетании изображения и текста, но и при помощи изолированных от текста изображений: даже при отсутствии вербальных символов в кадре повествование остается, выражаясь за счет невербальных компонентов, которые строятся в определенной последовательности. Комикс – «это именно “рассказ в картинках”, но не “картинки к рассказу”; не иллюстрированное повествование, сколь бы обильны ни были иллюстрации, – но повествование картинками, “иллюстрируемое”, по необходимости, вспомогательными текстами» [Русский комикс 2010: 10]. Именно повествование является тем главным «ядром» комикса, которое определяет его своеобразие и «роднит» комикс с литературой, отсюда следует уже сложившаяся в исследовательской литературе традиция называть комикс графической прозой.

Несмотря на то, что комикс немногословен, он «принципиально полон: то, чего не хватает литературному тексту (интерьер, внешний вид и т. п.), дает картинка; то, чего не хватает изолированному изображению (предыстория, речь, последствие и т. п.), дают текст и соседние картинки» [Русский комикс 2010: 42]. В таком коррелированном повествовании и проявляется синтезированность комикса.

Вербальный текст, в основном, лишен описательной стороны (эту функцию выполняет картинка) и состоит из диалогов, монологов и иногда из авторских ремарок. О драматургическом построении текста писал современный российский писатель В. Ерофеев в своей книге «В лабиринте проклятых вопросов». Вербальный нарратив комикса тяготеет к драматургическому принципу, ему свойственна парность героев (чаще всего противоположных со знаком «+» и «-»), поскольку «основной текст драматического произведения – это цепь высказываний персонажей, их реплик и монологов» [Хализев 2009: 304]. Подобно тому, как в драме реплики располагаются друг за другом с новой строки, в комиксе текст принимает ту же структуру, выстраивая повествование в диалогической форме.

Для иллюстрации драматургической структуры графического романа рассмотрим разворот из адаптации «Мастер и Маргарита», созданной по мотивам одноименного романа М.А. Булгакова А. Климовским и Д. Шейбал в 2008 году. На развороте изображен крупным планом разговор Понтия Пилата и Иешуа в момент, когда Иешуа приводят к Пилату. Здесь размещено два одинаковых столбца из кадров: слева в кадрах изображен Пилат, а справа – Иешуа, которые произносят свои реплики из диалога. На следующем развороте есть только один кадр, занимающий обе страницы. Слева в кадре, опять же, находится Пилат, справа – Иешуа, а в середине кадра расположены филактеры: слева в середине реплики Пилата, справа реплики Иешуа. Расположение филактеров таково: слева представлена реплика Пилата, справа, чуть ниже, располагается реплика Иешуа. Так филактеры доходят до конца страницы. Здесь присутствует два героя, необходимых для диалога. Изображения Пилата и Иешуа на развороте имитируют действующих лиц драмы, а филактеры – реплики. Такое расположение вербального и невербального текста полностью соответствует технике расположения драматургического текста.

Роман М. Булгакова насыщен диалогами, монологами и репликами. Д. Шейбал и А. Климовский, желая избежать сокращений речи персонажей, насыщают комикс большим количеством кадров. К примеру, если обычно в комиксах самое большое количество кадров, расположенных на странице, приравнивалось к пяти-шести кадрам, то в комиксе «Мастер и Маргарита» нередко встречаются страницы, где это число равняется девяти. Такое плотное заполнение страницы кадрами позволяет как можно полнее и точнее передать содержание романа М. Булгакова. Конечно же, в комиксе присутствуют страницы, в которых не более двух-трех кадров. Но примечательно само

наполнение таких кадров – филактер с речью персонажа занимает значительную часть или даже половину кадра. Большая площадь, выделенная под филактер, позволяет авторам, не сокращая текст оригинала, помещать его в комикс. Также сохранению авторского текста способствует наличие описательно-вербальных филактеров, например:

«Любовь поразила их обоих. Они встретились каждый день» [Булгаков 2012: 11].

«В полдень она приходила к его окну» [Булгаков 2012: 12].

«Его роман зачаровывал ее» [Булгаков 2012: 13].

«Тем же вечером в театре Варьете» и т. д. [Булгаков 2012: 68].

В комиксе такие вставки принимают вид авторских ремарок, характерных для драматургической формы текста.

В современной исследовательской литературе общепринятой моделью комического времени является модель, введенная С. Макклаудом и У. Айснером, в центре которой – представление о «проекции времени на пространство». Фактически время в комиксе приравнивается к пространству. Комикс тяготеет к драматургическому повествованию, а «все драматические формы, как писал Ф. Шиллер, делают прошедшее настоящим» [Хализев 2009: 304]. Аналогичное время и в комиксе – все происходит «здесь и сейчас». Видимость такого настоящего времени создается при помощи линий движения и звуковых эффектов [Макклауд 1993: 116–117]. Движение может находиться как внутри кадра, создаваемое посредством художественных приемов, так и за его пределами. «Кадры разделяют время и пространство на череду отдельных моментов» [Макклауд 1993: 67].

В буквальном переводе с древнегреческого языка драма означает «действие». Действие же для графического романа одно из ключевых понятий. Комиксный нарратив старается выделить наиболее динамичные сюжетные эпизоды и исключить статичные без вреда для основной темы. Эпизоды, в которых есть действие, развитие, движение, составляют основу любого комикса. При постановке пьесы в театре заметно, что даже во время обычного диалога или монолога, актеры не стоят на месте – они перемещаются по сцене, жестикулируют. То же самое в комиксе: герои редко находятся в одном месте – они постоянно перемещаются, взаимодействуют с другими персонажами, находятся в центре практически всех событий. Такое повествование приобретает, свойственную графическому роману, черту – динамизм, а также существенно теряет в объеме.

Графический роман издается в твердом переплете объемом около 50 страниц или больше, что характерно (в плане объема) для драмы.

В качестве иллюстрации вышеизложенного рассмотрим комикс-адаптацию «Преступление и наказание», созданную японским художником Осаму Тэдзукой по мотивам романа Ф. М. Достоевского.

Осаму Тэдзука, автор более семисот томов манги, по праву считается «отцом» современных японских комиксов – манги. «Преступление и наказание» – это адаптация одноименного романа Ф.М. Достоевского, сделанная О. Тэдзукой в 1954 году для детской аудитории в виде комикса. «Адаптируя роман для детей, я значительно сократил его сюжет и кардинально изменил образ одного из его ключевых персонажей – Свидригайлова» [Тэдзука 2011: 133]. Тем не менее, книга О. Тэдзуки практически не продавалась. Сам автор по этому поводу высказал мысль, что «даже в переработанном виде произведение оказалось слишком сложным для детского восприятия» [Тэдзука 2011: 133].

Несмотря на существенное сокращение сюжета, изменение героев и композиции, О. Тэдзуки удалось сохранить основную тему произведения Ф. М. Достоевского. Нарратив романа словно разрезается О. Тэдзукой на отдельные эпизоды и заново склеивается, но уже в другой последовательности. Действие внутри романа Ф.М. Достоевского проходит в течение длительного времени, у О. Тэдзуки все повествование проходит в течение одного дня. Время романа, переносимое в комикс, как бы сжимается, становится очень плотным, и, по мере сжатия, достигает определенного предела, когда время практически исчезает, становится невидимым, по-другому говоря, время становится комиксным – здесь и сейчас. Персонажи не ложатся спать, не встают утром с кровати, не следят за временем. Если в одном кадре мы видим ночь, то уже через несколько кадров мы можем увидеть день, несмотря на то, что реальное время происходящего занимает лишь несколько минут.

Принцип «здесь и сейчас» обусловлен и выбором кадров в комиксе. Рассмотрим пример: эпизод, когда Раскольников после убийства забегает к себе в каморку и падает на кровать. Можно объяснить кадры, на которые разбит эпизод:

- 1 кадр: Раскольников изображен вбегающим в дом, где он живет.
- 2 кадр: Раскольников показан бегущим по лестнице.
- 3 кадр: Раскольников распахивает дверь к себе в каморку.
- 4 кадр: Раскольников падает на кровать [Тэдзука 2011: 36].

Очевидно, что все кадры показывают пик совершения действия. В первом кадре персонаж должен попасть в помещение, поэтому он показан не подбегающим к дому, не уже вошедшим в дом, а именно входящим в него. То есть в процессе попадания внутрь пиковым действием будет момент вхождения в дом, именно это действие и показывается в кадре.

Этот же принцип можно увидеть и в других случаях. Например, в третьем кадре: герой распахивает дверь, он не берется за ручку двери, не начинает ее открывать, не захлопывает ее, войдя вовнутрь, он именно распахивает ее, то есть в кадре показан пик процесса.

Схематично работу этого принципа можно показать так: до – *сейчас* – после. И «сейчас» в данном случае будет тем самым пиком действия. В такой работе данного принципа можно увидеть базовое устройство графического романа, речь идет о времени «здесь и сейчас». Можно говорить о том, что комикс стремится к выделению действия, к динамике сюжета. Если персонажи ведут диалог, комикс «заставляет» их двигаться – примером может послужить диалог Порфирия Петровича и Раскольниковова [Тэдзука 2011: 106–115]. Если герой статичен и погружается в размышления, комикс визуализирует его мысли в движении, например, это происходит, когда Разумихин читает статью Раскольниковова [Тэдзука 2011: 32–36].

В исследовательской литературе при описании комикса используют кинематографическую терминологию: кадр, сценарий и так далее. Для кинематографа драматургия первична, поскольку она создает сюжетно-образную концепцию и основу – сценарий. Современные же графические романы зачастую становятся основой сюжета для кинофильма, что еще раз подтверждает связь графического романа и драмы, а также серьезные нарративные возможности комикса как жанра.

ЛИТЕРАТУРА

Булгаков, М.А. Мастер и Маргарита: роман-комикс / М. А. Булгаков; пер. с англ. С. Долотовской. – М. : Астрель : CORPUS, 2012. – 128 с.

Макклауд, С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. Макклауд; пер. с англ. СтудияА7. – США : Kitchen Sink, 1993. – 216 с.

Русский комикс: сб. статей / идея Ю. Александрова; составление Ю. Александрова и А. Бархаза. – М. : Новое литературное обозрение, 2010. – 352 с. ; ил.

Тэдзука, О. Преступление и наказание / О. Тэдзука; пер. с яп. Г. Соловьева. – Екатеринбург : Фабрика комиксов, 2011. – 144 с.

Хализев, В. Е. Теория литературы. – 5-е издание : учебник / В. Е. Хализев. – М. : Академия, 2009. – 432 с.

Статья рекомендована к.ф.н., доц. О.Ю. Багдасарян