

УДК 72.007

## Особенности языка графических романов

© Н.Е. Кривчиков, О.А. Башкирцева

Иркутский национальный исследовательский технический университет, г. Иркутск, Россия

В данной статье представлен анализ комикс-языка, выделены его основные особенности и атрибуты. Проведено сравнение с иными формами повествовательного искусства, освещены перспективы развития графических романов. Выявлены черты, отличающие графический роман от иных форм комикс-изданий. На примерах разобраны характерные языковые конструкции.

*Ключевые слова:* комикс, графический роман, язык, последовательное повествование, иммерсивность

## Features of the Language of Graphic Novels

© Nikita E. Krivchikov, Oksana A. Bashkirtseva

Irkutsk National Research Technical University, Irkutsk, Russia

This article presents the analysis of comic language, emphasises its features and attributes. There is the comparison of graphic novel and other arts, perspective of genre growth, development tendency in this article. Distinctive features which show genre uniqueness are found. Reviewed some examples of comic language.

*Keywords:* comics, graphic novel, language, narrative, immersive

Графический роман является одним из популярных, особенно в молодежной среде, жанров современного искусства, однако изучению его языка в отечественной науке уделяется недостаточно внимания. Как жанр синкретичный, графический роман соединяет инструментарий кинематографа и литературного произведения. Графический роман, кинематограф, литературное произведение представляют собой совершенно разные формы искусства и в различных мировоззренческих парадигмах воспринимаются неоднозначно, что позволяет интерпретатору, имеющему ту или иную матрицу мировоззрения, категорировать данные виды искусства и их семиотические единицы с различных точек зрения. В данной статье впервые предпринята попытка анализа отличительных черт графических романов на базе не только известных произведений, но и с опорой на собственный опыт создания графического романа по произведению А. Платонова «Юшка». Таким образом, цель данной статьи – стать неким компасом, позволяющим ориентироваться в атрибутивных, отличительных чертах графических романов и вызывающим у читателя рефлексии на тему сопоставления различных видов искусства.

Графический роман является одной из разновидностей комикса. Следует заметить, что из-за этимологии слово «комикс» часто ассоциируется у читателя с чем-либо несерьезным, носящим исключительно развлекательный характер, что создает некоторые негативные ассоциации, мешающие объективному и критическому анализу того или иного произведения. Именно поэтому понятие графического романа, хоть и по факту является детерминированным, имеет собственные атрибутивные характеристики, такие как завершенность мысли, нарратива истории, ограниченность издания, обращение к гуманистическим, сугубо персонализированным и лично ориентированным темам по сравнению с комиксами. Комикс-теоретик Скотт Макклауд определял комикс как «...сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик» [1]. Графические романы соответствуют данному определению, что отражает взаимосвязь комикса как более общего понятия и графического романа как одной из разновидностей. Однако стоит подчеркнуть те самые различия, что характеризуют графические романы как самостоятельные единицы, претендующие на художественную, эстетическую и, что самое главное, смысловую ценность.

Рассмотрим особенности языка комикс-повествования на примере произведения Рэя Брэдбери «451° по Фаренгейту», где первоисточник – культовый научно-фантастический роман [2], а одноименная кинолента 1966 года и графический роман [3] – детерминированные

произведения, имеющие собственные языковые аспекты и характеристики, по средствам которых авторы развивают идеи первоисточника и акцентируют внимание наблюдателя на других гранях толкования текста-источника. Выбор произведения был обусловлен фактом участия Рэя Брэдбери в написании графического романа, что демонстрирует авторский взгляд на различные способы реализации произведения. Так, на примере одной сцены в сюжете романа, где происходит пиковый момент в душевной жизни главного персонажа, читатель, ознакомленный с графическим романом, не может не отметить тот факт, что для данной мезансцены отведен разворот комикса, который акцентирует большое внимание на то самое «пробуждение» персонажа от кошмара гротескной действительности. К тому же, если сравнивать непосредственно с книгой, то нельзя не отметить, что посредством графического языка, а именно цветопередачи – холодной, меланхоличной, освежающей, а также последовательных панелей, развивающих идею автора при отсутствии какого-либо поясняющего текста, который, по нашему мнению, в данном случае действительно был бы излишен, достигается эффект, не имеющий аналогов. На рис. 1 представлен отрывок из книги и соответствующий ему разворот графического романа. Как можно заметить, в графическом романе уделено большее внимание так называемому инсайту (озарению) протагониста.



Медленно, очень медленно шагая по улице, он запрокинул голову, подставил лицо дождю и открыл рот...

Отрывок из книги  
«451° по Фаренгейту»

«Панель»  
из графического романа  
«451° по Фаренгейту»

**Рис. 1. Сравнение реализации и интерпретации сюжетной сцены**

Использование звукового оформления без описательных конструкций также выгодно отличает язык комиксов. При детальном рассмотрении данного явления можно обнаружить, что звукоподражательные слова, употребленные вместо подробного текстового описания, позволяют придать действию большую динамичность и вовлечь читателя, погрузить его в повествование, больше стерев границу между ним и историей. Данный атрибут можно отнести к элементам, создающим эффект иммерсивности (от англ. *immersive* — «создающий эффект присутствия, погружения»). В качестве примера обратимся к графической новелле Арта Шпигельмана «Маус» [4], автор которой повествует о трагичных событиях Второй мировой войны, в частности о Холокосте. Используя полный спектр возможностей комикс-

повествования, он концептуально говорит с читателем путем аллегорий о тех вещах, о которых действительно сложно рассказывать. Несмотря на некоторую карикатурность визуального ряда, нельзя не отметить, что весь роман без прикрас демонстрирует реалии эпохи. На рис. 2 и 3 изображены две страницы из произведения. Рис. 2 отмечает мастерское умение автора создавать плотный нарратив. Застольная мизансцена полна небольших деталей и нюансов, но более всего впечатляет сцена с капризным ребенком (выделено цветными обозначениями), которую автор никак не выделяет, однако она и создает тот самый эффект иммерсивности. Исходя из обстановки шумного застолья, данный элемент подкрепляет ощущение живости сцены и сильнее погружает читателя в повествование. Рис. 3, в свою очередь, подчеркивает динамику действия и путем использования звукоподражательных слов обостряет восприятие события. Даже шрифтовое выделение вторит данному эффекту. Также на этом рисунке автор разбивает нижнюю иллюстрацию, чтобы выделить идею ожидания и текучести времени.



Рис. 2. Сцена застолья



Рис. 3. Использование звукоподражательных слов

Знакомство с известными графическими романами, изучение их уникальности обусловили возможность создания одним из авторов данной статьи (Н.Е. Кривчиковым) собственного графического романа [5], первоисточником которого служит повесть «Юшка» А.А. Платонова. Принцип разработки был навеян вышерассмотренным произведением «451° по Фаренгейту», но в создании графического романа по мотивам работал сам автор оригинала, а в нашем случае это была чистая интерпретация через призму личного восприятия. Выбор первоисточника обусловлен спектром вечных, общечеловеческих вопросов, присутствующих в повести и поднимаемых Платоновым. Вопросы гуманности, нравственности, человечности, сострадания, эмпатии находились в центре внимания. Ключевыми моментами интерпретации был бережный перенос и сохранение идей, вложенных в произведение. Причем не про-

сто перенос, а филигранный оммаж, выражающий глубочайший пиетет к рукописному труду. Таким образом, после анализа самого произведения начался процесс создания первых набросков, концептов персонажей, соответствующих настроению и описанию «Юшки». Далее был адаптирован текст, впоследствии принявший схожую со сценарием форму, выполненную преимущественно с использованием иллюстраций – появилась так называемая раскадровка (рис. 4). Этот этап имеет критическое значение, ведь именно от него зависит выбор наиболее удачных сцен и языковых элементов, которые будут использованы в дальнейшем.

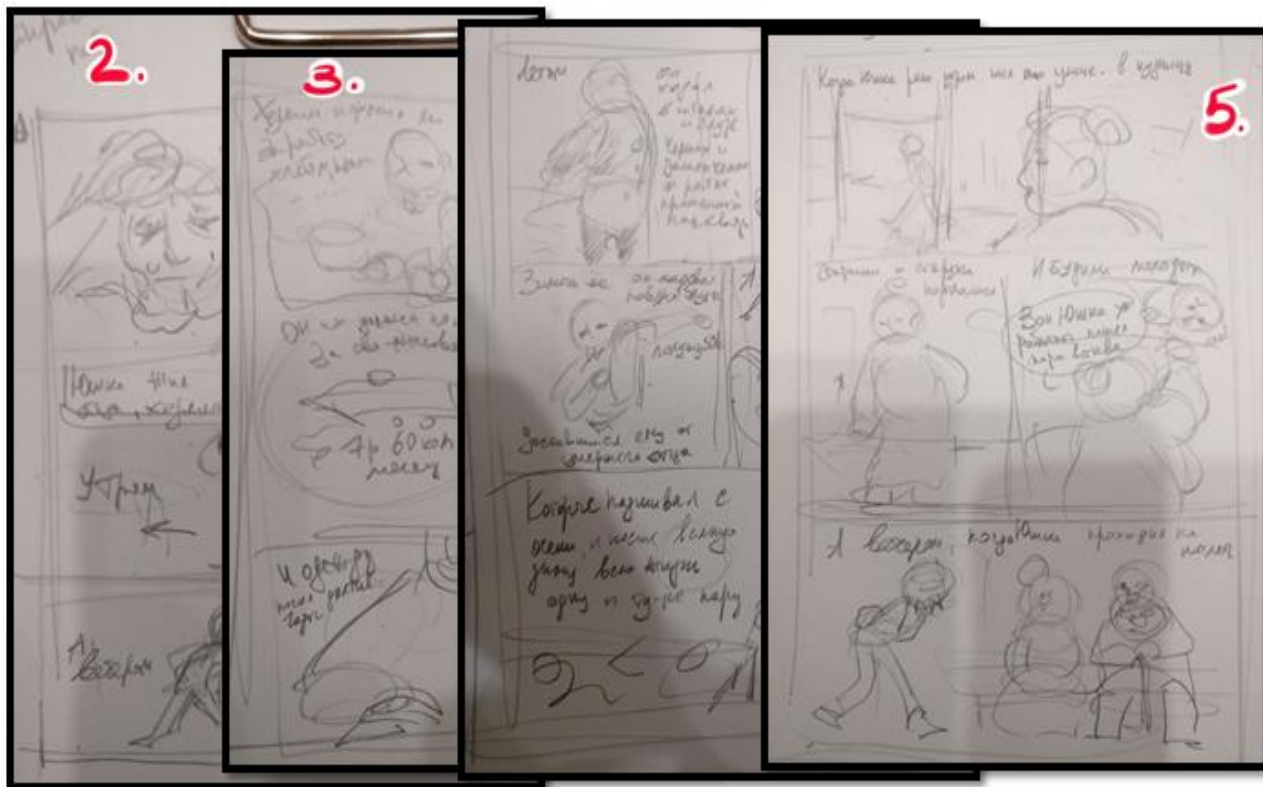


Рис. 4. Черновой вариант графического романа «Юшка»

Второй этап заключал в себе перенос иллюстраций в цифровой вариант и дальнейшую их доработку и выявление стиля рисунка. Цифровой перенос представлял собой два последовательных этапа: первый – сканирование раскадровок и выявление композиции, второй – использование всех доступных и необходимых инструментов digital art (компьютерное искусство). Не будем глубоко вдаваться в процесс реализации, вернемся вновь к графическому языку. Исходя из той идеи, что графические новеллы воздействуют на другие каналы восприятия, нужно было максимально использовать спектр инструментов, предоставляемых данной средой. Рис. 5 демонстрирует страницы, которые, по нашему мнению, используют этот инструментарий. Первая панель задает плотный нарратив, последовательность событий, отражающих внутренний мир протагониста и его любовь к природе, при этом эта панель будет ясна любому читателю вне зависимости от его конфессии, национальности, возраста и т. д. Далее – разворот, знаменующий собой кульминацию повести. Был использован именно разворот, так как он оказывает наибольшее воздействие на читателя и придает событию большую значимость. Последней же странице графического романа была задана полихромная палитра, задействованная только в данном случае, так как именно свет и цвет олицетворяют собой надежду, святость, одухотворенность и значимость момента. По нашей задумке именно последняя страница должна подвигнуть читателя на рефлексии и довести его до некоего катарсиса в плане сопереживания главному герою.



**Рис. 5. Графические решения для повести А.А. Платонова «Юшка»**

Итак, одной из важнейших особенностей языка графического романа является то, что он позволяет не только создавать диалог автора с читателем, но и воздействовать на него отличным образом, не используя вербальные средства. Графические новеллы являют собой уникальный и неповторимый способ передачи идеи и донесения посыла. Как представляется, плюрализм в среде повествовательного искусства лишь обогащает инструментарий и раздвигает рамки творческого потока, поэтому читателю не стоит из-за предубеждений в отношении того или иного способа повествования ограждать себя от столь уникального опыта взаимодействия с историей.

Библиографический список

1. Макклауд С. Понимание Комикса. М.: Белое яблоко, 2016. 216 с.
2. Брэдбери Р.Д. 451 градус по Фаренгейту. М.: АСТ, 2016. 256 с.
3. Гамильтон Т., Брэдбери Р.Д. Рэй Брэдбери. 451 градус по Фаренгейту. Роман-комикс. Серия: Игра в классику. М.: Астрель, 2013.
4. Шпигельман А. Маус. М.: Corpus, 2016. 296 с.
5. Кривчиков Н.Е., Корсакова А.А. Графический роман «Юшка». Чита, 2017.

Сведения об авторах / Information about the Authors

**Кривчиков Никита Евгеньевич,**

студент группы АРБ-18-2,  
Институт архитектуры, строительства и дизайна,  
Иркутский национальный исследовательский технический университет,  
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83, Россия,  
e-mail: pancakelovebanana@gmail.com

**Nikita E. Krivchikov,**

Student,  
Architecture, Construction and Design Institute,  
Irkutsk National Research Technical University,  
83 Lermontov St., Irkutsk 664074, Russia,  
e-mail: pancakelovebana-na@gmail.com

**Башкирцева Оксана Александровна,**

кандидат филологических наук,  
доцент кафедры русского языка и общеобразовательных дисциплин,  
Институт лингвистики и межкультурной коммуникации,  
Иркутский национальный исследовательский технический университет,  
664074, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83, Россия,  
e-mail: oksana9999@mail.ru

**Oksana A. Bashkirtseva,**

Cand. Sci. (Pedagogics),  
Associate Professor of the Russian language and General Subjects Department,  
Institute of Linguistics and Intercultural Communication,  
Irkutsk National Research Technical University,  
83 Lermontov St., Irkutsk 664074, Russia,  
e-mail: oksana9999@mail.ru