

НАРРАТИВ В ГРАФИЧЕСКОМ РОМАНЕ «ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ» Ф. ДОСТОЕВСКОГО И А. АКИШИНА

Н.С. Разницына

ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», Тверь

В статье рассматривается проблема нарратива в графическом романе, взаимодействие литературного и визуального нарратива в одном произведении на примере графического романа Ф.М. Достоевского и А. Акишина «Преступление и наказание».

Ключевые слова: нарратив, графический роман, комикс, визуальный нарратив.

Понятие нарратива в последнее время является предметом интереса не только литературоведов, но и представителей смежных научных дисциплин. Изначально исследователи, пишущие о нарративе, обращались к прозаическим жанрам, чаще всего к жанру романа, опираясь на работы Ж. Женетта [6]. Со временем стало появляться всё больше исследований, где нарратив рассматривается на разнообразном материале, например на произведениях, написанных в других литературных жанрах (драматических, лиро-эпических и даже лирических), произведениях других видов искусства (изучаются нарративы в живописи, графике, скульптуре, музыке и т. д.). Не удивительно, что со временем появился интерес к нарративу в синтетических видах искусства, таких как кино, реклама, театр, комиксы и графические романы (об этом писали Р. Барт [4], К. Бремон [12, с. 391], У. Эко [11]).

Нарратив (от лат. *narrare* — рассказывать, от англ. *narrative* — повествование) — это «род дискурса, характеризующийся тем, что рассказывает некоторую историю» [6, с. 67]; сюжетно-повествовательное высказывание, придающее своему предметно-смысловому содержанию статус события [8, с. 134]. Современная нарратология «основывается на концепции нарративности как событийности» [9, с. 20]. Таким образом, нарратив — это повествование, состоящее из цепочки событий, с помощью которой нарратор рассказывает определенную историю.

Чем ближе к современности, тем чаще проявляется тенденция визуализировать эти истории, сокращать текст, заменять его картинкой для более быстрого восприятия информации. Визуальность лежит в основе современной эстетики. «Визуализировать невизуализированное — в этом сегодня заключается художественность», — утверждает И. Антанасиевич [3, с. 5]. Исследователи начинают говорить о визуальном нарративе.

Мы при анализе визуального нарратива не можем в полной мере применить к нему понятия и принципы структурного анализа литературного нарратива: «Природа изобразительного сообщения — иная по сравнению с сообщением вербальным. Иконические знаки в визуальном тексте превалируют над символическими, пространственные коды — над временными, а полисемантизм изобразительного сообщения не позволяет ограничиваться привычной для фи-

лологов схемой дискретных понятий» [7, с. 9]. Повествовательность художественного изображения связывают с наличием в нем сюжета, но этого недостаточно. Сюжет в изобразительном искусстве создается на основе совсем иных законов семиотики, «речь идет о фокусе изобразительного означивания, который не сводится лишь к точке зрения автора-художника, а предполагает сложную равнодействующую всех агентов повествования — автора, зрителя и персонажей полотна, результатом сложения которых становится целое изобразительного „текста“» [7, с. 15]. Если же говорить о сходстве вербального и визуального нарративов, то исследователи обычно выделяют в качестве такого признака время: повествовательность есть там, где есть темпоральность [7, с. 19], которая наиболее ярко проявляется в последовательных изображениях, рассказывающих одну историю, т. е. во фресках, комиксах, плакатах, графических романах.

Графический роман — яркий пример визуального нарратива. Это жанр синтетический, имеющий богатую предысторию и пока еще недостаточно проработанную поэтику. Он образовался не только на основе комикса и более ранних рисованных историй, но и на основе традиций и нарративных стратегий литературного романа, а также кино и анимационных фильмов. Общепринятого определения графического романа не существует, но исследователи отмечают ряд критериев, с помощью которых можно выделить графический роман в отдельный жанр и отделить его от комикса или манги: особая форма коммуникативности, требующая определенного адресата («комикс ориентирован в первую очередь на детей и подростков, а аудитория графических романов — взрослые читатели, которые способны по достоинству оценить причудливый сплав кинематографической динамики, рисунков и сопровождающей их фабулы» [3, с. 7]); внешняя структура — как правило, это «внесериальный» комикс большого размера; графический роман развивается по законам литературного романного жанра и «требует завершения в конце истории», его сериальность схожа с литературным циклом, а не сериальностью комикса, который может длиться десятилетиями [3, с. 7]. Но это, конечно, только внешние отличия графического романа от комикса — пока у них больше сходств, чем различий.

Главной общей характеристикой комикса, графического романа, манги считается нарратив. Многие исследователи характеризуют комикс и графический роман через категорию нарративности: Р. Харви рассматривает их как «нарратив, повествуемый через последовательность изображений», Д. Кэрриер — как «нарратологическую последовательность с речевыми баллонами», Г. Дж. Пратт видит комиксы как «последовательность изображений, которая содержит нарратив» [14, с. 107], С. МакКлауд определяет комикс как «сочетание иллюстрированных и других образов в преднамеренной последовательности, предназначенное для передачи информации и/или создания эстетического удовольствия у читателя» [13, с. 9].

Структура графического романа довольно проста и одновременно имеет много нюансов, необходимых для разнообразия визуального нарратива, т. е.

важна не только последовательность событий, но и их оформление: изображения размещены чаще всего слева направо, каждое изображение может соответствовать целому высказыванию [10, с. 201] или событию. Таким образом, раскадровка изображений соответствует цепочке событий повествования с выделением важных для сюжета мотивов и деталей. Каждое изображение помещено в рамку, а их последовательность, расположение баллонов с текстом, цветовая гамма могут задавать разный ритм произведения (событие может быть растянуто во времени или ускорено). Если изображения размещаются в рамках, то текст — слова вне иконических элементов — в баллонах. Панель с рамками и изображениями может употребляться без баллона со словами, но не наоборот. В этом проявляется иерархичность их отношений и главенство визуального нарратива над вербальным. Любая деталь оформления несет в себе смысл, не выраженный словами. Так, форма баллона показывает, с какой интонацией или каким способом передаются реплики: пилообразный контур баллона может означать крик, баллон в форме облака обозначает внутренний монолог и т. д.

Таким образом, нарратив проявляется в графическом романе на нескольких уровнях: визуальном (последовательность или «раскадровка» изображений); вербальном (реплики персонажей и повествовательные уточнения к изображениям, схожие по функциям с ремарками в пьесе, когда нужно дополнительно выделить/описать какое-то событие или нет возможности изобразить что-то абстрактное или чересчур масштабное); схематическом или структурном (оформление визуального и вербального нарративов).

Отдельную разновидность представляет графический роман, созданный на основе классического литературного романа. В этом случае первичный текст определяет структуру, содержание и, в результате, жанр вторичного произведения. Во многом сохраняются и нарративные стратегии, но нарратив из литературного переходит в визуальный. В зависимости от близости текста графического романа к исходному тексту, от совпадения повествовательных стратегий автора исходного текста, автора вторичного текста и иллюстратора можно судить о его уникальности, об особенностях нарратива.

В графическом романе Аскольда Акишина, созданном по мотивам «Преступления и наказания» Ф.М. Достоевского, сохранены отдельные сюжетные элементы романа (например, убийство старухи-процентщицы, смерть Мармеладова), некоторые детали и мотивы. Но текст Акишина постмодернистский и игровой; он переносит действие романа в альтернативную реальность, где люди живут вместе с роботами и многие персонажи становятся ими, как Алена Ивановна, студент-медик Зосимов или Разумихин. Сам Родион Раскольников перевоплощается в биоинженера, а роман начинается с трех законов робототехники Айзека Азимова: «Первое. Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинён вред. Второе. Робот должен повиноваться командам человека, если эти команды не противоречат Первому Закону. И третье. Робот должен заботиться о своей без-

опасности, поскольку это не противоречит Первому и Второму Законам» [1, с. 255].

Только человек и робот у Акишина меняются местами, т. е. не «робот не может причинить вред человеку», а «человек не может причинить вред роботу» [2, с. 2]. Убив Алену Ивановну (робота-банкомат), Раскольников нарушает один из трех главных законов. Таким образом Акишин пытается раскрыть один из философских вопросов романа, которым задается Родион Раскольников: обыкновенный он человек или необыкновенный, способен ли на убийство, т. е. на нарушение закона? Акишин изменяет содержание законов, но сохраняет суть. В этом помогают и реплики главного героя и персонажей, совпадающие в обоих произведениях и связывающие их, такие как: «На какое дело хочу покуситься и в то же время каких пустяков боюсь!», «Знаю я, что и пьянство не добродетель, и это тем паче. Но нищета, нищета — порок» [2, с. 4, 7] и др.

Нарратив графического романа в основной сюжетной линии повторяет нарратив романа Достоевского. Однако мы не встретим в нем многочисленных описаний или пространного повествования, так как это заменяется визуальным нарративом. Все топосы: Петербург, комната Раскольникова, дом Мармеладова, а также внешность персонажей — передаются с помощью изображений.

Мы можем выделить несколько точек соприкосновения нарратива первичного и вторичного текстов. Для этого обратимся к самому началу романов (первая глава романа Достоевского [5, с. 27–34] и соответствующие ей первые страницы графического романа [2, с. 3–7]).

Можно выделить дословное совпадение, направленное на сохранение оригинальной поэтики и важных смыслообразующих мотивов романа. Такие высказывания могут появляться на всем протяжении текста в рамках, содержащих повествовательные элементы, однако чаще они появляются в баллонах, в которые помещены вербальные и невербальные реплики персонажей. Например, мысль Родиона Раскольникова: «На какое дело хочу покуситься и в то же время каких пустяков боюсь!» [5, с. 28; 2, с. 4] полностью совпадает в обоих романах. Однако у Достоевского ей предшествуют рассуждения автора о страхе Раскольникова перед хозяйкой комнаты, о нежелании лгать и изворачиваться. После этой фразы стоит дополнение автора: «подумал он с странною улыбкой» [5, с. 28], и дальше мы видим размышления Раскольникова о людском страхе. Таким образом, эта мысль подкрепляется контекстом, которого нет в романе Акишина. Авторская ремарка «подумал» перевоплощается в особую форму баллона, указывающую на внутренний монолог героя.

Выделяются фрагменты, которые можно назвать трансформированной цитатой, — высказывания, совпадающие в целом, но содержащие в себе небольшие изменения. У этого авторского приема может быть несколько целей: как уже говорилось, роман Акишина — текст постмодернистский, и такие детальные изменения могут указывать на игру как с текстом-первоисточником, так и с читателями, хорошо знакомыми с романом Достоевского. Также изменение некоторых деталей может быть связано с такой особенностью, как разное

восприятие. Для Акишина, который изначально выступает в роли читателя романа Достоевского, важными или, наоборот, не очень важными для сюжета могут оказаться совсем другие мотивы и детали, нежели для Достоевского. В данном графическом романе мы видим интерпретацию Акишина-читателя, в то время как Акишин-автор может собственную интерпретацию оформить соответственно своим представлениям о незаменимости / заменимости той или иной детали. Ярким примером такого нарратива может служить первое предложение в романе: у Достоевского — «В начале июля, в чрезвычайно жаркое время, под вечер, один молодой человек вышел из своей каморки, которую нанимал от жильцов в С-м переулке, на улицу и медленно, как бы в нерешимости, отправился к К-ну мосту» [5, с. 27]; у Акишина — «В начале октября, в чрезвычайно холодное время, под вечер один молодой человек вышел из своей каморки на улицу и медленно, как бы в нерешимости, отправился...» [2, с. 3]. Акишин намеренно в самом начале романа (в сильной позиции) изменил время действия, перенеся его с жаркого лета на холодную осень. И моментально меняется не только время в романе, но и восприятие читателя, представляющего не душный летний Петербург, а холодный и серый, дождливый. Еще один пример, в котором исчезает важная сюжетная деталь, меняющая канву романа, есть в последних репликах диалога Раскольникова и Алены Ивановны: у Достоевского — «— Прощайте-с... А вы всё дома одни сидите, *сестрицы*-то нет? — спросил он как можно развязнее, выходя в переднюю. — А вам какое до *нее*, батюшка, дело? — Да ничего особенного. Я так спросил. Уж вы сейчас... Прощайте, Алена Ивановна!» [5, с. 33] (*курсив* здесь и далее — Н.Р.). И у Акишина: «— А вы всё дома одни сидите? — А вам какое дело? — Я так спросил. Уж вы сейчас... прощайте!» [2, с. 6]. В графическом романе мы не видим первого упоминания Лизаветы, что заставляет нас гадать, появится ли этот персонаж дальше или нет.

Наконец, можно отметить элементы текста, имеющие сильную редукцию. Это характерно для любого графического романа, так как сама его структура предполагает большую часть повествования (в которое можно включить и разного рода уточнения, ремарки автора, рассуждения, словесное описание топов, портретов, эмоционального состояния персонажей и т. д.) переносить в визуальный ряд. Например, описание дома, где живет Алена Ивановна, и лестницы: «Этот дом стоял весь в мелких квартирах и заселен был всякими промышленниками — портными, слесарями, кухарками, разными немцами, девицами, живущими от себя, мелким чиновничеством и проч.», «Лестница была темная и узкая, „черная“, но он всё уже это знал и изучил, и ему вся эта обстановка нравилась: в такой темноте даже и любопытный взгляд был неопасен» [5, с. 30]. В романе Акишина нет словесного описания дома и лестницы, но есть последовательные картинки, отражающие важные детали, такие как наличие множества маленьких квартир (с помощью изображения большого количества маленьких окон) и темной «черной» лестницы, по которой Раскольников поднимается в одиночестве.

В романе мы можем встретить и полную редукцию текста, что лишает читателя детальных описаний, мотивов определенных действий или слов и эмоций, их сопровождающих. Например, в графическом романе мы не увидим описания комнаты Алены Ивановны, хотя оно есть в романе Достоевского. Диалог Раскольникова и Алены Ивановны изображен на шести фреймах, но на абсолютно пустом фоне. Таким образом, акцент делается исключительно на разговоре. В романе Достоевского реплики Раскольникова сопровождаются авторскими ремарками, описывающими эмоциональное состояние Родиона: «Давайте! — сказал он *грубо*», «— Прощайте-с... А вы всё дома одни сидите, сестрицы-то нет? — спросил он *как можно развязнее*, выходя в переднюю» [5, с. 32, 33]. Но в графическом романе эти ремарки опущены и никак не отображены в визуальном нарративе, что упрощает психологический план романа: «Эх! Давайте!», «А вы все дома одни сидите?» [2, с. 6].

Таким образом, на примере графического романа А. Акишина по мотивам романа Ф.М. Достоевского можно проследить, как проявляет себя нарратив в синтетическом тексте: нарратив визуальный подкреплен элементами вербального нарратива, который комментирует картинки, и дополняется на уровне технического оформления нарратива (помещение текста в баллон, облако). Возможность сравнить нарратив в графическом романе и в традиционном романе-первоисточнике помогает определить, как проявляют себя традиционные нарративные стратегии в синтетическом тексте, какие детали и элементы изображаются с помощью визуального ряда, а также установить различия в повествовании.

Список использованной литературы

1. Азимов А. Конец вечности. Я — робот: сборник научно-фантастических произведений / А. Азимов. М.: МП «ВСЕ ДЛЯ ВАС», 1992. 384 с.
2. Акишин А. Преступление и наказание: графический роман / Ф.М. Достоевский; иллюстрации А. Акишина. СПб.: КомФедерация, 2007. 72 с.
3. Антанасиевич И. Русский комикс Королевства Югославия / И. Анастасиевич. Нови Сад, Komiko, 2014. 161 с.
4. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов / Р. Барт // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / пер. с фр. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 2000. С. 196–238.
5. Достоевский Ф.М. Преступление и наказание: роман в 6 ч. с эпилогом / Ф.М. Достоевский. Мн.: Маст. Літ., 1986. 528 с.
6. Женетт Ж. Фигуры / Ж. Женетт. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 2. 472 с.
7. Злыднева Н.В. Визуальный нарратив: опыт мифопоэтического прочтения / Н.В. Злыднева. М.: Индрик, 2013. 360 с.
8. Поэтика: словарь актуальных терминов и понятий / гл. науч. ред. Н.Д. Тмарченко. М.: Издательство Кулагиной; Intrada, 2008. 358 с.
9. Шмид В. Нарратология / В. Шмид. М.: Языки славянской культуры, 2003. 312 с.
10. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко, пер. с итал. В.Г. Резник, А.Г. Погоняйло. СПб.: Симпозиум, 2006. 544 с.
11. Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста / У. Эко, пер. с англ. и итал. С.Д. Серебряного. СПб.: Симпозиум, 2007. 502 с.

12. *Bremond, C.* The logic of Narrative Possibilities / Bremond, C., Cancalon, E.D. // *New Literary History*. 1980. Vol. 11, № 3. P. 387-411.
13. *McCloud, S.* Understanding Comics: The Invisible Art / McCloud, S.. NY: William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
14. *Ripple, G.* Handbook of Intermediality: Literature — Image — Sound — Music / Ripple, G. Berlin: De Gruyter Mouton, 2015. 691 p.

Об авторе

Разницына Наталия Сергеевна — магистрант очной формы обучения филологического факультета ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (направление Культурология; научный руководитель — д. филол. н., проф. Н.В. Семенова); e-mail: natalya.rznitsyna@yandex.ru