

Иван Делазари
Комиксы на слух:

ДИЕГЕТИЧЕСКИЙ ЗВУК КАК
ТРАНСМЕДИАЛЬНАЯ КАТЕГОРИЯ¹

Ivan Delazari

Comics by Ear: Diegetic Sound as a Transmedial Entity

Иван Делазари (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Санкт-Петербург), Санкт-Петербургская школа гуманитарных наук и искусств, доцент департамента филологии; Назарбаев университет (Республика Казахстан), Школа естественных, социальных и гуманитарных наук, ассистент-профессор кафедры языков, лингвистики и литератур; кандидат филологических наук, PhD) ivan.delazari@gmail.com.

Ivan Delazari (PhD; Associate Professor at the Department of Philology, St. Petersburg School of Arts and Humanities, HSE University (St. Petersburg); Assistant Professor at the Department of Languages, Linguistics, and Literatures, School of Sciences and Humanities, Nazarbayev University (Republic of Kazakhstan)) ivan.delazari@gmail.com.

Ключевые слова: диегетический звук, комикс, трансмедийность, аудионаратология, Алан Мур

Key words: diegetic sound, comics, transmediality, audionarratology, Alan Moore

УДК: 76.01+82.01/.09+82-1/-9
DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_118

UDC: 76.01+82.01/.09+82-1/-9
DOI: 10.53953/08696365_2023_179_1_118

Статья посвящена проблеме ментального конструирования слухового образа художественной реальности читателем графического повествования. Относясь к визуальным, а не аудиовизуальным медиа, комикс возлагает ответственность за диегетический звук, схематично обозначенный в нем графическими и вербальными средствами, на внутренний слух читателя. Поскольку акустическими параметрами по умолчанию надделено любое повествуемое пространство, звук предлагается рассматривать как трансмедийную категорию. Способы восполнения материального отсутствия звуковых стимулов рассматриваются в статье на примере графических романов «Тень героя» Г. Люэнь Яна и С. Лю и «Десять лучших» А. Мура, Г. Ха и З. Кеннона.

The article explores the readerly ways of mental construal of soundscapes in comics and graphic novels. As a visual rather than audiovisual medium, graphic narrative makes the reader's inner ear responsible for its diegetic sound, which it indicates schematically by visual and verbal means. Since any storyworld space has default auditory parameters, it is suggested to consider sound as a transmedial entity. Delazari discusses some particular cases of sound deferral and supplementation in Gene Luen Yang and Sonny Liew's *The Shadow Hero* and Alan Moore, Gene Ha and Zander Cannon's *Top 10*.

В ходе отмежевания от исследований по интермедийности, мультимодальности и мультимедийности трансмедийная нарратология ограничила зону своего интереса теми свойствами наррации, которые лишены «медиаспецифичности» — привязки к материальным формам ведения повествования (см.:

1 Исследование проведено в рамках проекта «Отечественная словесность на стыке литературных традиций», финансируемого Научным фондом НИУ ВШЭ по программе фундаментальных исследований в 2022 году.

[Thon 2016; 2017; Wolf 2017]). Нарратологи-трансмедиа́лы исходят из того, что сама повествовательность является именно такой универсальной категорией [Wolf 2017: 256—260]. В центре внимания дисциплины оказываются те «квалифицируемые медиа»² [Elleström 2010: 12], то есть «художественные формы как культурные *институции*» [Ханзен-Лёве 2016: 28], которые строят миры, населенные персонажами и описанные рассказчиками: так трансмедиа́льная нарратология утверждает свою преемственность по отношению к классической теории повествования (ср.: [Шмид 2003: 11—12]). Трансмедиа́льно привлекательным материалом служат фильмы, комиксы и видеоигры, но не инструментальная музыка (см.: [Thon 2016]), обладающая лишь «слабо выраженной квази-нарративностью» [Wolf 2017: 278]. Тем самым трансмедиа́льная нарратология невольно подпитывает «визуальную дискриминацию», на борьбу с которой откомандирована отдельная дисциплина — аудионарратология [Mildorf, Kinzel 2016], специально изучающая нарративность в звуковых медиа.

Между тем в качестве трансмедиа́льной категории повествования вполне может рассматриваться и звук, причем не только в аудиальных медиа, где он относится к плану выражения, но и в любых повествовательных формах, поскольку акустические явления представляют собой столь же априорно подразумеваемые атрибуты повествуемого мира, как пространственно-временные координаты, диегетические акторы и нарративные инстанции. На примере «немого» синтетического жанра графических повествований, в которых даже ономотопозитические «руны» [Bateman, Wildfeuer 2014] и графически обособленные «пузыри» реплик — «это не звук» [McCloud 1994: 26], можно обосновать, как диегетические аудиосигналы «включаются» в читательском восприятии на основании схематических подсказок графического текста. Поэтики графического повествования (см.: [Барзах 2010; McCloud 1994; Mikkonen 2017; Varnum, Gibbons 2001]), включая когнитивно-нарратологические [Kukkonen 2011; 2013], часто упускают из виду не столько самоочевидный факт использования аудиоизобразительных средств в графическом повествовании, сколько трансмедиа́льную природу ментальных звуковых образов (ср.: [Kuzmíčová 2013; 2014]), соотнесенных с миром в рассказе.

Отзвук новой критики

В названии метакомикса Скотта МакКлауда — одной из первых фундаментальных работ по теории графического нарратива — прочитывается аллюзия на знаменитую трилогию учебников американского гуру новой критики Клинта Брукса и его соредакторов. «Понимание поэзии» [Brooks, Warren 1938], «Понимание прозы» [Brooks, Warren 1943] и «Понимание драмы» [Brooks, Heilman 1945] задавали тон преподаванию словесности в США на протяжении нескольких десятилетий, но уже в 1970-е годы ученики новых критиков успешно отвергают эстетические принципы и идеологические установки своих учителей, старательно разрушая монополию тех на «понимание» художественной литературы как универсального, самодостаточного и самоценного предмета. «Понимание комикса: Невидимое искусство» [McCloud 1994] дополняет но-

2 Здесь и далее перевод цитат из англоязычных источников мой. — И.Д.

вокритический проект, внося графический нарратив в список разрешенных объектов академического чтения.

Поставив комикс в один ряд с классической триадой литературных родов, МакКлауд прощается с новокритическим каноном, который не предполагал осуществленного им в столь наглядной манере смешения дискурсов высоко и популярной культур, однако сделал это так, чтобы расставание проходило цивилизованно, с установлением методологической преемственности. Введенные МакКлаудом категории «невидимого» в оптике старой научной парадигмы искусства комиксов формализованы и систематизированы в новокритических по духу терминах. В графическом повествовании выделяются структурные элементы, изнутри определяющие значимость эстетического высказывания, а к специфическому языку комиксов, формальному мастерству их авторов и смыслопорождающему потенциалу обширного разнообразия используемых ими изобразительных средств МакКлауд относится не менее серьезно, чем строгий новый критик к аналогичным свойствам лирической поэзии, повествовательной прозы и драматических жанров.

Комикс был не только до поры «невидим» институциональной науке: у его «незримости» есть и имманентная сторона. МакКлауд указывает на парадокс: несмотря на то что графическое повествование производится в рамках исключительно визуальной знаковой системы и является «медийно моносенсорным», через посредство одного только зрения оно канализирует полноценный «мир опыта» [Ibid.: 89], так что в распоряжении читателя редко оказывается лишь то, что дает простое разглядывание «чернил и бумаги» [Ibid.: 136]. Чтобы «понять» комикс, зрения совершенно недостаточно. Читая графический роман, мы не только видим предметы и людей там, где на страницу нанесена типографская краска, и фиксируем перемещения по художественному пространству там, где имеется лишь соположение неподвижных рисунков. Мысленно, чаще всего неосознанно, мы пользуемся и прочими чувствами, (вос)создавая, (ре)продуцируя, представляя себе весь ход разворачивающихся в графической истории событий. Давая определения терминам «канавка» (gutter) — черта между отдельными кадрами³ на развороте комикса, и «смычка» (closure) — результирующий образ повествуемого, складывающийся у читателя в ходе заполнения межкадровых пропусков, МакКлауд пишет: «*В рамках каждого кадра мы можем передавать информацию исключительно визуальными средствами. Однако в промежутках между кадрами ни одно из наших пяти чувств непосредственно не задействовано. И потому начинают работать все органы чувств сразу!*» [Ibid.: 89].

Дискурсивная зона возникновения эффекта, при котором цепочка зрительных означающих в читательском опыте преобразуется в воображаемый мир повествуемых событий, проходя по каналам не только визуального, но и иных типов восприятия, не ограничивается «канавками». Работа сознания читателя, направленная на преодоление дискретности комикса, сложенного из материально различных единиц графического повествования — кадров и канавок, — предполагает, что «все органы чувств сразу», а в интересующем

3 Отдавая дань историческому влиянию киноведческой методологии на анализ комикса (см.: [Баженова-Сорокина 2020]), мы будем, как и А. Барзах [Барзах 2010], пользоваться этим термином вместо калькированного с английского термина «панель», употребляемого в том же значении.

нас случае — органы *слуха*, не отключаются и тогда, когда взгляд читателя устремлен в кадр. Графическими средствами, некоторые из которых являются хорошо известными конвенциональными знаками, создаются стимулы для выработки читателем «саундтрека» комикса (ср.: [Khordoc 2001]), доступного «внутреннему» слуху читателя. Звуковые аспекты комикса чаще всего оказываются вне сферы нашего внимания, однако если бы до нас было специально донесено, что в художественном мире комикса царит столь же мертвая тишина, как на поверхности его «немого» в буквальном смысле материального носителя, — то повествуемый мир комикса преобразился бы самым радикальным образом. «Глухой» мир такого рода был бы дик и фантастичен, а его нарочитая беззвучность сама превратилась бы в сильнейший аудиальный эффект.

Содержащаяся в кадре комикса информация часто настолько скудна, что с точки зрения инференциальной семантики его читатель вынужден делать общие выводы о происходящем из одного единственного факта — то есть пользуясь средствами абдуктивной, а не индуктивной логики (см.: [Kukkonen 2013: 24—25; Wildfeuer 2019]). На факт наличия диегетического звука можно не указывать вовсе: он просто подразумевается, причем знание о нем опирается не на информацию, полученную из текста, а на «когнитивные способности читателя, используемые в повседневной жизни в процессе осмысления мира» [Kukkonen 2013: 13]. Звуковое восприятие комикса лежит не в плоскости умозаключений, а в естественной согласованности органов чувств в результате автоматической, предшествующей логической концептуализации и ценностной интерпретации обработки этих данных. «Услышать» комикс так же легко, как получить гастрономическое впечатление от просмотра фильма или видеоролика, где демонстрируется аппетитное блюдо: «...тот факт, что кино является аудиовизуальным медиа — то есть оперирует материальными следами слухового и зрительного опыта — говорит довольно мало о том, какие огромные пласты визуального, аудиального, пространственного, тактильного, вестибулярного, вкусового (и другого) эстетического опыта задействовано в его модальном строе» [Bateman, Wildfeuer 2014: 182].

«Это не звук»

Новая критическая задача, решаемая МакКлаудом в конце прошлого века, состояла в том, чтобы изложить теорию комикса средствами самого комикса и таким образом легитимизировать графическое повествование в качестве искусства, понимаемого вполне в кантианском духе как самоценная и направленная на саму себя деятельность, не связанная с внешним целеполаганием и прагматическими интересами (см.: [McCloud 1994: 164—169]). И хотя все классические искусства являются «сестрами», вышедшими из синкретического единства, по отношению к которому комикс, лишенный покровительства какой-либо греческой музыки, является скорее незаконнорожденным и запоздало признанным внуком, сложилось так, что даже в современном употреблении слово «искусство» в первую очередь ассоциируется с искусствами изобразительными — живописью и скульптурой. В этом смысле данное Уиллом Эйснером определение комикса — «последовательное искусство» [Ibid.: 5] — является исчерпывающим: на страницах комиксов мы и впрямь имеем дело

с выстроенной его автором или авторами последовательностью картин. Определение основано на бинарной оппозиции единичного живописного произведения или рисунка, с одной стороны, и серии рисунков, образующих сюжет комикса — с другой, и игнорирует прочие «последовательные», то есть временные, искусства — литературу, музыку, театр, кино, — где тоже присутствует визуальный компонент (не только на уровне зрительно воспринимаемого медийного интерфейса — книги, нотной тетради, пленки, — но и на уровне изображаемого мира, где в разной мере конкретные действующие лица и события явлены «в голове» или физически спроецированы на экран).

Коррективы, внесенные МакКлаудом в определение Эйснера — «наглядно-графические (pictorial) и иные образы, соположенные и пересекающиеся в намеренно заданной последовательности для передачи информации и/или вызова эстетического отклика у зрителя» [Ibid.: 20], — сохраняют имплицитный акцент на категории времени как основополагающем условии повествования. И хотя в распоряжении художника-комиксиста имеются различные пространственно-визуальные средства передачи темпоральности и последовательности, включающие в себя размер кадров и геометрическую форму рамок или стрелки для обозначения движения [Ibid.: 110—114], в качестве выразителя времени МакКлауд рассматривает именно звук: «Если рисунки и интервалы *между* ними создают иллюзию течения времени за счет *смычки*, то *слова* представляют время через нечто, что может существовать только *во* времени — а именно через *звук*» [Ibid.: 95]. Длительность кадра в этом случае определяется количеством времени, необходимым на произнесение реплики персонажа в «пузыре», вслух или про себя. В отличие от авторских ремарок, заключенных в прямоугольники, содержимое округлых пузырей представляет собой наиболее очевидную модификацию *диегетического* звука в комиксах — место обозначения произносимых в художественном мире слов.

Диегетический звук лежит в пределах художественного мира, фрагменты которого помещены в кадры. Такой звук «физически» производится и «непосредственно» воспринимается именно там. Наличие реплик в «пузырях» и иным образом обозначенных диегетических шумов в комиксе подтверждает априорные и специально не оговариваемые правила, соответствующие ожиданиям читателя: вымышленный мир комикса подражает реальному пространству тем, что, как и оно, имеет акустическое измерение. Диегетические реплики (словесные высказывания персонажей) и шумы (невербальные аудиосигналы разной степени организованности, от нечленораздельных звуков природы до музыкальных упорядоченностей) передаются читателю «молча», через визуальный канал восприятия. Из этого исходит обращающийся к читателю графический аватар МакКлауда из кадра его комикса: «Слышите, что я говорю? Если слышите, то сходите к врачу проверить уши, потому что никто не произнес ни слова» [Ibid.: 25].

В процессе чтения комикса мы в той или иной степени механически переводим типографские изображения звуков в то, что слышим в собственной голове, перелагая знаки одной семиотической системы на знакомый нам по опыту язык другой системы — например, кино⁴, — исходя из априорно вме-

4 Комикс старше звукового кино, игрового и мультипликационного, однако рождение и распространение кино ретроактивно повлияло не только на технику создания графических нарративов (см.: [Барзах 2010: 34—35]), но и на их восприятие читателями.

няемых референту (повествуемому миру) свойств, причем этот процесс не является специфической особенностью комикса. То же самое происходит и при чтении рассказа, романа или повести. Коль скоро *перцептивные* образы (те, что мозг формирует на основе нашего соприкосновения с внешними стимулами, непосредственно и синхронно фиксируемыми органами чувственного восприятия) отличаются от образов, содержащихся в памяти или порождаемых сознанием перед лицом будущих или воображаемых контактов с соответствующими предметами, по количественным критериям (таким, как интенсивность переживания, внятность, детальность), но не качественно (см.: [Damasio 1994: 97–101]), повествуемый мир комикса в целом и диегетический звук в частности становятся полноценными фактами опыта. Существенным, но не роковым обстоятельством для «реальности» переживания является то, что в аудиальном плане диегетический звук имеет, образно говоря, «аутоиммунный» характер и зависит от перформативных склонностей читателя, поскольку возникает из материала, содержащегося в ментальной «фонотеке» читателя как части «багажа его опыта» (*experiential background*) [Caracciolo 2014], а не в той акустической среде, где читатель находится в данный момент.

В конечном счете и перцептивный звук проходит тот же путь когнитивной обработки. Мы всегда имеем дело лишь с тем видом звукового «пейзажа», который «пропускает» наша нервная система, непрестанно приводящая физические сигналы одних типов в соответствие с другими, нормализуя их под общим знаменателем. Спектрометр не зафиксирует звуковых колебаний, соответствующих «услышанным» читателем комикса диегетическим звукам, но эти звуки рождаются не из перцептивного «нуля»: реализованная в процессе чтения иллюзия наличия звука мотивирована графической подсказкой и разворачивается в полноценный аудиообраз, будучи автоматически приведена в соответствие с визуальной стороной повествования.

Звуковое сопровождение повествуемого мира комикса с неизбежностью ложится на плечи читателя как «молчаливого сотворца» [McCloud 1994: 68]. Мы слышим голоса персонажей и другие компоненты изображаемого звукового ландшафта внутренним слухом, субвокально воспроизводя некоторые из них [Kuzmíčová 2013].

Когда супергерой Хэнк по прозвищу Зеленая Черепаха сражается с охранниками подпольного казино «Кули Хэт Рок» в графическом романе Г. Луэнь Яна и Сонни Лю «Тень героя» [Yang, Liew 2014: 100], буквенные ономотопеи «Zwoooooooor!», «Whump!» и «Whack!» составляют внешний шумовой контур сцены, стремительно-беспорядочный характер которой подчеркивается расположением разноразмерных рамок кадров на странице — без прямых углов и под наклоном друг к другу. Уверение МакКлауда в том, что подобные междометия — «ЭТО НЕ ЗВУК» [McCloud 1994: 26], имеет под собой два основания. Во-первых, буквенное изображение диегетического звука иконично лишь тогда, когда воспроизведено с помощью голоса: на письме, то есть в области визуального, буквенные сочетания типа «БУМ» и «БАБАХ!» носят условный, конвенциональный характер, как и прочие слова. В отличие от нарисованных людей, животных и предметов, они не напоминают внешне то, что обозначают. Во-вторых, будучи перенесены в сферу аудиального путем (суб)вокализации и тем самым приобретая иконичность, они сохраняют часть этой условности: перед нами не более чем звукоподражательная *лексика*, имити-

рующая шум раздаваемых тумаков в соответствии с известной читателю семантической конвенцией. Тем не менее визуальный контекст, содержащий иконический образ дерущегося героя, представляет собой мощное подспорье для вторичного перевода условных лексем в узнаваемые звуки схватки как динамично разворачивающейся на наших глазах.

Подобные шумы с большей вероятностью соответствуют саундтрекам известных читателю фильмов, чем опыту драк в реальной жизни. Между тем и сами саундтреки фильмов отсылают к физической реальности весьма опосредованно, подобно приведенному МакКлаудом магриттовскому изображению трубки с надписью «Это не трубка» [Ibid.: 24–25]. Не только ментальный звук комикса, но и представленный зрителю в виде перцептивного аудиосигнала кинозвук носит условный характер, поскольку не вызывается тем физическим источником, из которого исходит по сюжету. Такое отсутствие прямой связи изображения с тем, что изображается, является нормой, а не аномалией художественного восприятия, и не препятствует эффекту реальности. Подобно тому, как традиционная схематичность и низкая детализация внешности героев в графике многих комиксов способствуют быстроте скольжения читательского взгляда по кадрам в погоне за сюжетной информацией вместо медленного чтения-разглядывания каждого кадра⁵, условные междометия в качестве звуковых эффектов не должны оттягивать внимание на себя. Считываемые машинально, они увеличивают глубину иллюзорного погружения в повествуемый мир. В литературном повествовании аналогию описанной ситуации представляет собой тот факт, что длинные, подробные описания чего бы то ни было не способствуют читательской визуализации изображаемого. Напротив, они разрушают эффект присутствия художественной реальности, снижают «пропускную способность» слов, поскольку направленные на чтение дополнительные усилия напоминают читателю, что перед ним не мир, а текст [Kuzmířová 2012].

Призрачный «голос» Тени-Черепahi, сопровождающей главного героя романа Яна и Лю и наделившей его сверхспособностями, представляет собой еще одну модификацию диегетического звука, поскольку читателю ясно, что звучит этот голос исключительно в голове Хэнка. Многословные тирады Черепahi в сцене драки вызывают протест Хэнка, который из-за них рискует потерять концентрацию. То же происходит и с читателем: на назойливых репликах Черепahi приходится задерживаться, озвучивая их про себя. Вынесенные за скобки изображаемого действия, они звучат по отношению к нему извне, из потустороннего мира, где по странному совпадению находится и читатель. Тем самым текст Черепahi переносится в зону его перформативной ответственности. В такие моменты читатель должен сам становиться Тенью героя — прием манипуляции читательской идентичностью, важный в контексте графического романа Яна и Лю, пародирующего комиксы о супергерое в эпоху мультикуль-

5 То есть замедления восприятия в связи с использованием «приема остранения» [Шкловский 1990] в том, как неожиданно гротескно или детально может быть выписана внешность персонажа. Как отмечает МакКлауд, «если читатели изображаемой истории вдруг начинают осознанно относиться к художественной стороне дела, смычка, по всей вероятности, будет осуществляться не без затруднений» [McCloud 1994: 91]. Как русский формализм, так и американская новая критика приветствуют подобные затруднения как знак эстетического качества, однако если оценивать произведение по критерию читательской вовлеченности, счет будет обратным.

турализма и политкорректности⁶. Несмотря на то что жужжание огибающей Хэнка пули и нудное бормотание Черепахи относятся к диегетическим звукам повествуемого мира, способы их актуализации читателем могут различаться: первое читатель «слышит» извне, второе — (суб)вокализует сам, озвучивая реплику для Хэнка, проникая в его сознание.

Таким образом, относясь на первый взгляд к моносенсорным, офтальмоцентричным медиа, комикс с легкостью достигает эффекта аудиальной включенности, о котором писал Уолтер Онг: «Зрение изолирует, слух инкорпорирует» [Ong 2012: 71]. В звуковом плане любой персонаж комикса являет собой всего лишь «голосок в вашей голове» [McCloud 1994: 37], иногда звучащий вашим же голосом⁷.

В графическом романе Алана Мура «Десятка лучших» [Moore et al. 2015] фигура рассказчика формально не выражена. Говорят только персонажи, каждый из которых является супергероем. В отличие от «Тени героя» или автобиографических комиксов (ср.: [Bechdel 2006; Seth 2013]), где читатель склонен во всем следовать за центральным персонажем, у Мура преобладает внешняя фокализация, а диегетический звук маркирует специфическую идентичность персонажа, подчеркивая его инаковость по отношению к читателю. В частности, средством речевой характеристики выступает шрифт, в котором художник, по МакКлауду, пытается «ухватить и передать самую суть звука» [McCloud 1994: 134].

Шрифт, цветовое решение и геометрическая форма рамок позволяют комиксу звучать на разные голоса. Черепаха и Дракон в «Тени героя» принадлежат невидимому в обычных условиях, потустороннему миру. Их бестелесные реплики помещаются в пузыри желтого цвета: их не слышно никому, кроме героя-рассказчика, чью позицию читателю предложено занять. Черепаха-Хэнк — одомашненный, комичный образ супергероя, вышедшего из работающей бедноты американского Чайна-тауна. Фонетические особенности речи героев Мура, напротив, не располагают к эмпатии: немецкий акцент богов а-ля Рихард Вагнер передан готическими либо рунообразными письменами, постоянно затухающий голос привидения Джека Фантома воплощен в наполовину стершихся буквах, рев, изрыгаемый ящерообразным гигантом по имени Гогра, набран оцетинившимся, как его бородавчатое тело, шрифтом, а советский космонавт-телепат Глушко изъясняется белыми буквами вместо черных — из похмельной невесомости [Moore et al. 2015].

«Чтобы быть комиксом, словами пользоваться не обязательно» [McCloud 1994: 8], так что графическое повествование может обойтись и без эффектов типа «вжик» и «шмяк». Однако понятие «немой комикс» столь же условно,

6 Графический роман двух американцев китайского происхождения обыгрывает тот факт, что в классической вселенной комиксов Марвел и ее производных нет супергероев-китайцев — пробел, который они и восполняют своим произведением, активно пользуясь богатым репертуаром межрасовых и межэтнических культурных стереотипов, бытующих в США.

7 Анешка Кузмичова различает два типа «звуковых ревербераций», возникающих при чтении литературного текста: «внешние», при которых аудиальный образ слов героя мыслится как сказанное рядом, в нашем присутствии, и «внутренние», когда мы сами субвокально артикулируем текст с незаметным, но фиксируемым на приборах использованием собственного речевого аппарата, получая ментальный образ [Kuzmichová 2013].

как концепт немого кино. То, что история рассказана без слов, не подразумевает даже молчания персонажей: их реплики просто-напросто лежат в канавках. Ни комиксы, ни фильмы не нуждаются в специально обозначенном или перцептивно явленном звуке: аудиальное пространство не может оставаться пустым. Когда показ фильма Чарли Чаплина или Бастера Китона не сопровождается бравурными регтаймами, зрителю нетрудно заместить шум проектора стуком колес поезда на экране или заглушить диегетический поезд воображаемой недиегетической музыкой, которую приходилось слышать при просмотре немого кино.

Развивая идею «акусматического слушания» по стопам французского композитора Пьера Шеффера, Роджер Скрутон провозглашает практику такого слушания единственно правильным способом получения музыкального опыта. Собственно музыку необходимо полностью отделить от ее физических звуков и их источников (таких, как поющий человек или музыкальный инструмент), созерцая лишь абстрактный процесс движения тоновых упорядоченностей. Однако стоящим в начале этой семантической цепочки словом «akousmatikoi» («желающие слушать») Пифагор характеризовал своих учеников, к которым обращался с философскими речами из-за занавеса, заставляя обращать внимание на сочетание идей, а не на облик говорящего [Scruton 1997: 2]. Акусматично и аудиальное пространство комикса: для его построения не нужны слуховые стимулы, а нужна лишь некоторая в той или иной мере сознательная установка на ментальное конструирование звукового потока. В этом смысле графический нарратив никогда не бывает беззвучным.

«Это не музыка»

Вводя читателя в «странный и полный чудес мир иконического символа», МакКлауд [McCloud 1994: 26] приводит в качестве примера элементы нотной записи, которые оказываются в кадре графических повествований тогда, когда в диегетической реальности звучит музыка. Вместе с тем знак одной четверти или одной восьмой ноты (половинные и целые длительности почему-то не используются) может означать и издаваемые персонажем звуки, напоминающие пение.

При разговоре об использовании музыкальных символов в комиксах следует принять во внимание несколько обстоятельств. Во-первых, нотная запись как таковая не является музыкой, а лишь инструкцией для исполнителя. Во-вторых, в значках нотной записи нет ничего иконического: самый их вид не больше напоминает обозначаемые тоны и длительности, чем буквы фонетического алфавита — речевые звуки, между тем как высота их расположения на нотном стане — дань базовой концептуальной метафоре, согласно которой одни звуковые колебания мысленно располагаются «выше» либо «ниже» других на воображаемой вертикальной шкале сообразно их частоте. В-третьих, нотные символы в комиксе могут обозначать нечто гораздо менее организованное, чем музыка по определению Скрутона (тоны, движущиеся в абстрактном акусматическом пространстве): когда кадры с изображением матери Хэнка в романе «Тень героя» неизменно включают в себя значок «музыки» (восьмая доля такта, бежавшая с нотного стана) [Yang, Liew 2014: 11, 21, 28, 30], в сознании читателя должны возникнуть некие отголоски мелодичного мычания в «китай-

ском» духе, не более того. В-четвертых, будучи подчинена сюжетному заданию комикса, музыка не наделяется в нем самостоятельной эстетической глубиной: «это не музыка» [McCloud 1994: 26], а разновидность диегетического шума.

Тем не менее такая «не-музыка» выполняет в комиксе несколько функций. Когда Скрутон настаивает, что акустическое пространство — это в лучшем случае метафора [Scruton 1997: 51, 75], и отказывается обсуждать реальное пространство акта слушания, он сосредоточен на темпоральности музыкального развития, которая позволяет нескольким объектам «занимать» один и тот же момент времени. Это темпоральное пространство тем самым противопоставляется реальному пространству, в одном и том же сегменте которого не могут располагаться сразу два или более предмета, если только один не является частью другого. Сочетая несколько разновременных состояний в пространстве одного кадра — например, шесть рук вместо двух у одного человека для обозначения движения рук или несколько циферблатов с различным положением стрелок часов в кадре, иллюстрирующем временной характер повествования в комиксах [McCloud 1994: 95], — комикс инвертирует эту способность музыки, присваивая ее. В этом смысле страница музыкальной партитуры, где одновременно звучащие партии нескольких инструментов записываются на нескольких параллельных уровнях объединенного нотного стана, представляет собой своего рода абстрактно-символический комикс. Принципиальная «последовательность» кадров в комиксе — это не одноклейность, при которой предметы и события выстраиваются в линию по принципу *одно место — один предмет — одно событие*. Последовательность комикса не линейна и так же, как континуальность в музыке, не исключает одновременность «вертикальных» отношений гармонии и контрапункта между участками абстрактно-смыслового, а не реально-бытового пространства. На подобную потенциальную способность письма в целом указывает Жак Деррида, сравнивая его с многомерной «мифограммой» Леруа-Гурана [Деррида 2000: 220]. Необходимость читать «между строк» [Там же: 222], для того чтобы обнаружить одновременно существующие пласты дополнительных значений в бесконечной «цепочке восполнений», требует самого непосредственного участия читателя. «Смычка» между моносенсорными кадрами и пустыми канавками комикса — задача читателя, наделенного не только зрением, но и слухом.

Значением, которое МакКлауд придает последовательности в комиксах (то есть линейному аспекту их временной организации), обусловлено его особое внимание к тому, что «происходит» в вертикальных канавках, отделяющих кадры друг от друга по ходу хронологически выстроенных событий, слева направо. И хотя горизонтальные канавки редко несут смысловозначительную нагрузку, можно найти случаи, когда они используются для передачи временных отношений через диегетический звук. Так, в самом начале «Десятки лучших» горизонтальная канавка становится не просто разграничительной чертой между «строчками» комикса, но его звуковой дорожкой. Заполненная длинным рядом многократно повторяющейся буквы «МММММ», после паузы меняющимся на «WHOOOOOOOSH» [Moore et al. 2015], она напоминает читателю о том, что не только реплики персонажей, но и привычный шум поезда метро, где происходит действие, составляют часть многоаспектного повествуемого мира.

Звучащая канавка (не пустая, вопреки определению МакКлауда, а заполненная буквенно и графически обозначенным шумом движения и «тишиной»

остановки) — это не музыка, однако можно ли утверждать это в контексте авангардных экспериментов XX века — например, творчества Джона Кейджа? Диегетический звук, маркированный подобным образом, напоминает нам о том, что опыт повествуемой реальности всегда шире и многообразнее, чем то, что изображено в кадре и с необходимостью подразумевается в пропусках между кадрами. Одновременно с тем, что фиксирует наш взор, происходит многое другое, и если музыка — это организованный звук, то шумовой фон изображаемого мира становится организованным, попав в фокус художника. На следующем этапе рассуждения становится необязательным присутствие организующего субъекта, так что любой шум, а не только отмеченный авторским намерением, может быть воспринят как музыкальное явление.

В горизонтальной канавке Мура звук одновременно диегетический и не диегетический: шум подземки принадлежит изображаемому миру, но наделяется внешним смыслом в момент, когда читатель берет на себя труд «озвучить» его как значимый компонент комикса. Произведенный поездом, этот шум является акустическим явлением повествуемого мира. Усиленный вниманием и услышанный внутренним слухом читателя, он приобретает акустическое измерение, существуя «между строк» кадров как стойкий материал пространственно-временных отношений в них и между ними. В момент «МММ» героиня разговаривает; когда заглавная «М», «стихая», плавно переходит в строчную «м», героиня встает; в тишине остановки поезда она выходит, а «WHOOSH» знаменует собой то, что аудиодвижение будет продолжено за кадром. Истокованное подобным образом, звуковое событие приобретает музыкальные свойства, подобно тому как «готовые объекты» Марселя Дюшана, увиденные в пространстве музея, становятся произведениями искусства. По Кейджу, музыка «звучит» не только 4 минуты 33 секунды «тишины» его наиболее известной фортепианной пьесы, но и все то любое время, пока наш внутренний слух обращен к аудиальной стороне опыта, постоянно ускользающему от нас не только в комиксах, но и в жизни.

Подобную метаэстетическую функцию в романе Мура может выполнять условно обозначенный «музыкальный» звук, помещенный в кадр, а не в канавку. В начале седьмой главы «Десятки лучших» герой по имени Сержант Лопес называет «лифтовой музыкой» (elevator music) обозначенные нотными закорючками звуки, расположенные в кадрах гипнотического «солярия» — территории обитания прекрасной Либры [Moore et al. 2015: 72]. Эта «музыка» в кадре не является в полном смысле диегетической: «объективная» реальность комикса не содержит звуковых волн, музыка играет в голове Лопеса. В отличие от очарованного героя, слушающего ее не по своей воле, читателю, чтобы произвести звуковую «смычку», нужно эту музыку сочинить. Сделать это, однако, несложно, принимая во внимание рутинно-эротический визуальный ряд, навевающий соответствующие музыкальные ассоциации наряду со словесной подсказкой Лопеса. Литературная ассоциация с соблазнительным пением Сирен в «Одиссее» прибавляет этой лишенной физического источника звуковой дорожке эстетический вес и уподобляет ее недиегетической музыке в кино (см.: [Buhler et al. 2010; Gorbman 1987]), звучащей за кадром и призванной характеризовать эмоциональное состояние персонажей либо придавать дополнительные краски происходящему. Таким образом, стилизованная нотная запись становится еще одним изобразительным средством, через воображаемый звук в читательском сознании усиливая кинематографичность кадра.

Музыкальностью, на сей раз без использования музыкальной нотации, проникнут эпизод «Гибели богов» в седьмой главе «Десятки лучших», в которой любители вагнеровского «Кольца Нибелунгов» без труда различат знакомые торжественные аккорды, интертекстуально сплетенные со словесными намеками на ницшеанского «супермена». Таким образом, звук в кадре и за кадром графического романа Мура и его соавторов не устает подчеркивать свой метафигуральный характер: он указывает на то, как читатель мейнстримового комикса о супергерое с элементами научной фантастики, альтернативной истории, детектива и мыльной оперы не может обойтись без слуховой включенности в повествование и без «музыкального сопровождения». Когда в тексте имеется персонаж по имени Синестезия, стоит ли всему этому удивляться? В соответствующей сцене Мур предлагает читателю внимательно рассмотреть возможность передачи бетховенской «Оды к радости» посредством запаха листаемой книги.

Категория *восполнения* (supplement) в том смысле, который придал этому слову Деррида, обозначает способность чего-то одного прибавляться к чему-то другому, располагаясь на его месте одновременно с ним, но не вытесняя его, в нарушение линейной пространственно-временной логики. Это не самая бесполезная идея для понимания трансмедиального звука: в комиксе, в частности, звук отсутствует и присутствует одновременно, присутствует в отсутствии. Как и художественная литература с ее «музыкальными стимулякрами» (см.: [Delazari 2021]), «моносенсорный» комикс аудиально валентен и может рассматриваться не только с трансмедиальных, интермедиальных и мультимедиальных позиций, но и в аудионарратологическом плане. Звуковое «восполнение» комикса лежит не только в сфере ответственности читателя, но и в зоне его интересов. Деконструкция Деррида и аналитическая философия музыки Скрутона кажутся неожиданными союзниками, но в разговоре о диегетическом звуке комиксов и графических романов их соседство оказывается тактически оправданным. Музыка у Скрутона не является чем-то восполняющим или дополнительным — напротив, музыка сама лежит в своей основе. Однако в том, как она не только не порождается акустическими феноменами, но и не порождает обязательной физической пространственности, будучи помыслена как целиком независимая от ассоциируемых с нею звуков, музыка есть восполнение — восполнение неизвестно чего, потому что вне связи с каким-либо истоком она, как и речь, становится еще одним отзвуком «протописьма». В комиксах музыка нарочито вторична: на поверхности графического текста она подчинена условно-визуальным обозначениям, однако не сводится ни к тому, что находится в кадре, ни к тому, что валяется в канавке. Шум в ушах читателя смутно отсылает к тем пределам и началам, которые восполняет.

Если акустическая, а не акустическая сфера определяет музыку, как считает Скрутон, то комикс, не имеющий эмпирического аудиоизмерения, парадоксальным образом является одним из самых музыкальных медиа: последовательная презентация его увиденных на задний план звуковых элементов проходит в тишине, открывающей широкие возможности для внутреннего слуха. Иконичность музыки обманчива, ибо тоны не похожи ни на что, кроме самих себя, однако то, что мы «видим» внутренним зрением, когда слушаем музыку, аналогично тому, что мы «слышим» внутренним слухом, читая графический роман. Знаки звуков в комиксе столь же мало иконичны: они отсылают лишь к другим звуковым знакам, точность которых может

расти, но никогда не достигнет тождества своему физически не существующему «источнику».

Заключение: переводимость, адаптивность, восполняемость

Арестовывая главную злодейку в десятой главе «Десятки лучших», Синестезия объясняет: «Аромат ее духов я почувяла на теле Гращика, но слишком быстро перевела их в музыку» [Moore et al. 2015]. Если бы тезис МакКлауда о комиксе как сосуде в рамках дихотомии сосуд/содержимое был справедлив, трансмедиаальный перевод любого повествования на язык комикса и обратно представлял бы собой техническую задачу, подобную экранизации литературного произведения. Проблема с комиксом (как и любым другим «сосудом» — заметим, что в кадре МакКлауда все кувшины одинаковые и отличаются только словесными надписями, именующими контент [McCloud 1994: 6]) состоит в том, что он сам является трансмедиаальным феноменом — не только на поверхности, поскольку использует «рисунки и слова плюс расположение кадров» [Kukkonen 2011: 35], но в сфере читательского опыта — там, где стираются материальные различия между искусствами. В воспринимающем сознании все медиа пересекаются, приведенные к общему знаменателю, дополняя и восполняя друг друга. Не обязательно переводить музыку в комикс или наоборот, поскольку они уже содержатся друг в друге.

Звук является трансмедиаальной сущностью в том смысле, что он не привязан, или недостаточно крепко привязан, к тому или иному роду искусства и способу выражения. Перцептивные недостатки материального плана выражения восполняются планом содержания, который наполняет смыслом сам акт выражения, «поскольку суть процесса выражения определяется тем, какие значения передаются материальными сигналами, а не каковы сами эти материальные сигналы» [Bateman, Wildfeuer 2014: 182].

Фразу «ЧЕРЕПАХА ПРОМОЛЧАЛА» в завязке романа Яна и Лю [Yang, Liew 2014: 2] мы мысленно воспроизводим голосом рассказчика — своим или чужим, тогда как многоточие в желтом пузыре того же кадра нужно проиграть как реализацию этого вербально описанного отсутствия звука, выдержав паузу. Два одновременных звуковых слоя — недиегетический голос рассказчика и диегетическая тишина — определяют длительность кадра, обрамленного канавками в ожидании смычки со следующим кадром. Этот кадр не обязательно класть на музыку и сочетать с «темой Черепахи» в исполнении блок-флейты, но саундтрек всегда можно вообразить. «Желающие слушать» услышат.

Библиография / References

- [Баженова-Сорокина 2020] — *Баженова-Сорокина А.* Нарратология комикса: от теории к дисциплине (Рец. на кн.: Mikkonen K. *The Narratology of Comic Art*. N.Y., 2017) // Новое литературное обозрение. 2020. № 164. С. 377—382.
- (*Bazhenova-Sorokina A.* *Narratologiya komiksa: ot teorii k distsipline* (Rev. of: Mikkonen K. *The Narratology of Comic Art*. N.Y., 2017) // *Novoe literaturnoe obozrenie*. 2020. № 164. P. 377—382.)
- [Барзах 2010] — *Барзах А.* О поэтике комикса // *Русский комикс / Сост. Ю. Александрова, А. Барзах.* М.: Новое литературное обозрение. 2010. С. 9—52.
- (*Barzakh A.* *O poetike komiksa* // *Russkiy komiks / Comp. by Yu. Aleksandrov, A. Barzakh.* Moscow, 2010. P. 9—52.)
- [Деррида 2000] — *Деррида Ж.* О грамматологии / Пер. с фр. Н. Автономовой. М.: Ad Marginem, 2000.
- (*Derrida J.* *De la grammatologie.* Moscow, 2000. — In Russ.)
- [Ханзен-Лёве 2016] — *Ханзен-Лёве О.А.* Интермедальность в русской культуре: От символизма к авангарду / Пер. с нем. Б.М. Скуратова, Е.Ю. Смотрицкого. М.: РГГУ, 2016.
- (*Hansen-Löve A.A.* *Intermedialität in der russischen Kultur. Vom Symbolismus zur Avantgarde.* Moscow, 2016. — In Russ.)
- [Шкловский 1990] — *Шкловский В.В.* Искусство как прием // *Гамбургский счет: статьи — воспоминания — эссе / Сост. А.Ю. Галущкина, А.П. Чудакова.* М.: Советский писатель, 1990. С. 58—72.
- (*Shklovskiy V.V.* *Iskusstvo kak priem* // *Gamburgskiy schet: stat'i — vospominaniya — esse / Comp. by A.Yu. Galushkin, A.P. Chudakov.* Moscow, 1990. P. 58—72.)
- [Шмид 2003] — *Шмид В.* Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003.
- (*Schmid W.* *Narratologiya.* Moscow, 2003.)
- [Bateman, Wildfeuer 2014] — *Bateman J.A., Wildfeuer J.* A Multimodal Discourse Theory of Visual Narrative // *Journal of Pragmatics*. 2014. Vol. 74. P. 180—208.
- [Bechdel 2006] — *Bechdel A.* *Fun Home: A Family Tragicomic.* Boston: Houghton Mifflin, 2006.
- [Brooks, Warren 1938] — *Understanding Poetry / Ed. by C. Brooks, R.P. Warren.* New York: Holt, 1938.
- [Brooks, Warren 1943] — *Understanding Fiction / Ed. by C. Brooks, R.P. Warren.* New York: New York: Crofts, 1943.
- [Brooks, Heilman 1945] — *Understanding Drama / Ed. by C. Brooks, R.B. Heilman.* New York: Holt, 1945.
- [Buhler et al. 2010] — *Buhler J., Neumeyer D., Deemer R.* *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History.* New York; Oxford: Oxford University Press, 2010.
- [Caracciolo 2014] — *Caracciolo M.* *The Experientiality of Narrative: An Enactivist Approach.* Berlin: de Gruyter, 2014.
- [Damasio 1994] — *Damasio A.R.* *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Brain.* New York: Avon Books, 1994.
- [Delazari 2021] — *Delazari I.* *Musical Stimulacra: Literary Narrative and the Urge to Listen.* London; New York: Routledge, 2021.
- [Elleström 2010] — *Elleström L.* *The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations // Media Borders, Multimodality and Intermediality / Ed. by L. Elleström.* Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. P. 11—48.
- [Gorbman 1987] — *Gorbman C.* *Unheard Melodies: Narrative Film Music.* Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- [Khordoc 2001] — *Khordoc C.* *The Comic Book's Soundtrack: Visual Sound Effects in Asterix // The Language of Comics: Word and Image / Ed. by R. Varnum, C. Gibbons.* Jackson: University Press of Mississippi, 2001. P. 156—173.
- [Kukkonen 2011] — *Kukkonen K.* *Comics as a Test Case for Transmedial Narratology.* *SubStance*. 2011. Vol. 40.1. № 124. P. 34—52.
- [Kukkonen 2013] — *Kukkonen K.* *Contemporary Comics Storytelling.* Lincoln: University of Nebraska Press, 2013.
- [Kuzmičová 2012] — *Kuzmičová A.* *Fidelity without Mimesis: Mental Imagery from Visual Description // Mimesis: Metaphysics, Cognition, Pragmatics / Ed. by G. Currie, P. Ko'átko, M. Pokorný.* London: College Publications, 2012. P. 273—315.
- [Kuzmičová 2013] — *Kuzmičová A.* *Outer vs. Inner Reverberations: Verbal Auditory Imagery and Meaning-Making in Literary Narrative // Journal of Literary Theory*. 2013. Vol. 7. № 1—2. P. 111—134.
- [Kuzmičová 2014] — *Kuzmičová A.* *Literary Narrative and Mental Imagery: A View from Embodied Cognition // Style*. 2014. Vol. 48. № 3. P. 275—293.
- [McCloud 1994] — *McCloud S.* *Understanding Comics: The Invisible Art.* New York: Harper Perennial, 1994.

- [Mildorf, Kinzel 2016] — *Audionarratology: Interfaces of Sound and Narrative* / Ed. by J. Mildorf, T. Kinzel. Berlin: de Gruyter, 2016.
- [Mikkonen 2017] — *Mikkonen K.* The Narratology of Comic Art. New York: Routledge, 2017.
- [Moore et al. 2015] — *Moore A., Ha G., Cannon Z.* Top 10. New York: DC Comics; Vertigo, 2015.
- [Ong 2012] — *Ong W.J.* Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. New York: Routledge, 2012.
- [Seth 2013] — *Seth.* Palookaville 21. Montreal: Drawn and Quarterly, 2013.
- [Scruton 1997] — *Scruton R.* The Aesthetics of Music. Oxford: Clarendon Press, 1997.
- [Thon 2016] — *Thon J.-N.* Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.
- [Thon 2017] — *Thon J.-N.* Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games // *Narrative*. 2017. Vol. 25. № 3. P. 286—320.
- [Varnum, Gibbons 2001] — *The Language of Comics: Word and Image* / Ed. by R. Varnum, C. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- [Wildfeuer 2019] — *Wildfeuer J.* The Inferential Semantics of Comics: Panels and Their Meanings. *Poetics Today*. 2019. Vol. 40. № 2. P. 215—234.
- [Wolf 2017] — *Wolf W.* Transmedial Narratology: Theoretical Foundations and Some Applications (Fiction, Single Pictures, Instrumental Music) // *Narrative*. 2017. Vol. 25. № 3. P. 256—285.
- [Yang, Liew 2014] — *Yang G.L., Liew S.* The Shadow Hero. New York: First Second Books, 2014.