

Т. А. ПРОТАСОВ

редактор

Объединенная редакция научных журналов
«Вестник Тюменского государственного университета»

Диалог без слов: визуальный язык

Аннотация. Язык в широком значении слова может пониматься как система знаков любых форм. Н. Кон в связи с этим выдвигает идею визуального языка, который можно найти в визуальных медиа: картинах, живописи и в частности в комиксах.

Данная статья развивает эту идею и проводит параллели между ним и естественными языками, пытаясь установить уровни и единицы визуального языка.

Ключевые слова: визуальный язык, изобразительное искусство, когнитивная лингвистика, комиксы.

Нил Кон в своей книге *Visual Language of Comic Books* [Cohn 2013] развивает идею семиотики о выделении других языков помимо вербальных, в частности, языка глухонемых. Наравне с этими языками он выделяет *визуальный язык*, на котором, как он утверждает, написаны комиксы (также известны как *визуальные романы, рисованные истории, манга, sequential art, bande dessinée* и др.).

Нас эта тема заинтересовала тем, что относится к сфере когнитивной лингвистики, поскольку в немалой степени связана с человеческим декодированием графических символов. Также, в последнее время появляется все больше работ в смежных дисциплинах, связанных с изобразительным и прочими видами искусства, как, например, изучение метафор в изобразительном искусстве [Игошина 2009]. Поэтому нам кажется важным рассмотрение этой темы по-подробнее и создание терминологической базы для дальнейших исследований в подобных областях.

Но для начала определился с вопросом: на каком основании можно выделять отдельно *визуальный язык*?

Нэйтан Ноблер (покинувший мир в 2006 г.), бывший преподаватель и заведующий кафедрой изобразительного искусства Университета Коннектикута, уже в 1966 г. в своей книге *The Visual*

Dialogue обратился к связи изобразительного искусства и семиотики. Он утверждал, что, поскольку за многими предметами искусства стоит попытка автора донести до зрителя некий смысл, некое сообщение, то можно говорить о существовании дискурса между зрителем и автором произведения, как и в литературе [Knobler 1967].

Но этого основания мало для существования языка, как справедливо указывают критики и Кон в том числе [Cohn 2013, 4]. Кон, говоря о визуальном *языке*, основывается на трех компонентах, без которых не может быть никакого языка (они особенно пригодились, когда ученые спорили о признании языка глухонемых как семиотического языка). Эти компоненты включают *модальность* (modality), *значение* (meaning) и *грамматику* (grammar). Обладая ими, а также, будучи *систематичным* и *составным* (т. е., обладать структурой и строиться из неких базовых компонентов), язык может быть признан таковым [Cohn 2013, 4].

Если со значением (способность изображений выражать смысл не ставится под сомнение), то форму и грамматику требуется рассмотреть поподробнее. Под модальностью подразумевается то, как создается язык на физическом уровне. Т. е., в случае вербальных языков, это звуки, а в случае визуального — «следы на поверхности» [Cohn 2013, 4] (бумаге или холсте) — в теории академического рисунка они зовутся *линиями* и *мазками* применительно к графике и живописи соответственно. Данный список, впрочем, не конечный, поскольку в изобразительном искусстве могут использоваться различные техники и методики, которые будут оставлять различные «следы»: брызги и пятна краски, штрихи и многие другие. Да и сам материал имеет тут немалое значение, наряду с цветом. Выбрать название для единицы, обобщавшей бы все эти нюансы, — сложно. Поэтому обойдемся пока таким общим названием как *базовые единицы* визуального языка (название рабочее).

Грамматика же затрагивает правила построения структуры из базовых единиц, поиском которых в визуальном языке мы и займемся далее.

Мы уже упомянул звуки, которые в лингвистике образуют фонетический уровень языка. Если попытаться составить структуру визуального языка, необходимо составить подобную уровневую структуру и для визуального языка. Как уже было сказано, звукам в визуальном языке соответствуют базовые единицы, из которых уже создаются более сложные элементы (рис. 1). Значит, это будет составлять начальный уровень визуального языка. Назвать этот уровень фонетическим будет неверно из-за отсутствия звуков и фонем в визуальном языке. Это скорее уровень *техники и материала*.

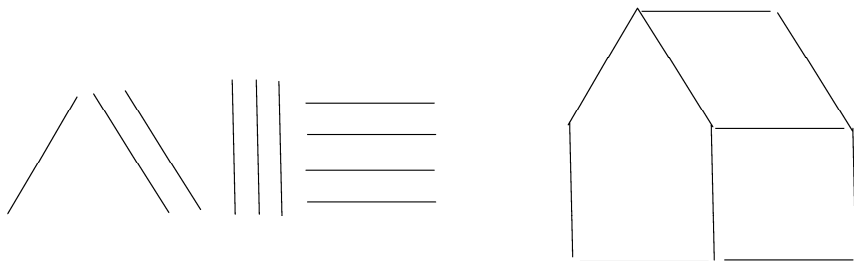


Рис. 1. Линии и образуемые ими формы [Knobler 1966, 35]

Из простейших элементов создаются более сложные, в качестве примера которых Ноблер приводит формы и текстуры [Knobler 1966, 35] (мы добавим сюда еще тон, потому что он создается из отдельных штрихов/мазков). Это — «морфемы» визуального языка. Они сами по себе не обладают самостоятельным значением, но из них строятся уже значимые единицы языка — собственно предметы и персонажи рисунка.

Вычленению объектов и персонажей из общего «пятна» помогает их контур, как указывает художник и автор комиксов Аарон Диаз. Контур образует четкий силуэт, позволяющий отделить их от *заднего* фона и других объектов на рисунке (рис. 2, 3; иллюстрации — [Diaz 2010, 9 October]).



Рис. 2. Кадр из комикса Dresden Codac за авторством Аарона Диаза [Diaz 2009]



Рис. 3. Кадр из работы Энрике Фернандеса [Fernandez]

Также сюда можно отнести и *негативное пространство* (Рис. 4, 5; иллюстрации — [Diaz 2010, 19 October], перевод наш), выделяемое как отдельный объект, потому что занимает пространство на холсте (что не так характерно для вербального языка). Его можно отнести к уровню форм, поскольку оно также строится из единиц базового уровня, из которых создаются другие объекты на холсте, только, так сказать, «по другую сторону от них».



Рис. 4. Кадр из комикса Family Man за авторством Дилан Меконис [Meconis]



Рис. 5. Кадр из комикса Octopus Pie за авторством Мередит Гран [Gran]

Следующим по очереди идет синтаксический уровень языка. Кон, говоря о нем, уходит больше в область нарратива, что, как нам кажется, не соответствует собственно предназначению синтаксиса.

Продолжая проводить аналогии с вербальным языком, как из слов строятся словосочетания и предложения, из визуальных образов строятся группы образов, которые на рисунке могут образовывать *задний*, *передний* и (при наличии) *средний фон*. Как уже было сказано, в построении этого уровня помогает силуэт и контуры, а также, как говорится в теории академического рисунка, *воздушная перспектива*. Она, впрочем, строится больше за счет элементов уровня материала, т. е. другой толщины линий, их количества и насыщенность цветов (напр., предметы заднего фона рисуются более тонкими линиями, они менее детализированы и более блеклые).

Упомянутые нами термины и названия для уровней (а также и неупомянутые) были собраны в таблицу ниже (табл. 1).

Таблица 1

Уровни и единицы вербального и визуального языков

<i>Вербальный язык</i>		<i>Визуальный язык</i>	
<i>Уровни языка</i>	<i>Единицы языка</i>	<i>Уровни языка</i>	<i>Единицы языка</i>
Фонологический	Фонема, аллофон	Базовый (техника и материал)	мазки, штрихи, брызги, пятна; цвет; материал.
Морфемный	Морфемы, алломорф	Уровень форм	Формы, текстуры; тон; контур
Лексический	Лексема (слово)	Уровень образов	персонажи, предметы, реплики (комиксы), негативное пространство
Синтаксический	Словосочетание и предложение	Уровень композиции	Задний/ средний/ передний фон, кадр (в комиксах)
Текстуальный	Сфе, ссц*, абзац	Уровень произведения	Картина, страница/разворот

Разобравшись с терминологической базой, мы теперь можем попробовать применить ее в практическом исследовании.

Ноблер в своей книге приводит примеры анализа произведений изобразительного искусства с эстетической точки зрения, что напоминает стилистические анализы художественных произведений в лингвистике. Так, в картине Рубенса *Охота на тигров и львов* Ноблер отмечает повторение кривых линий (базовых элементов), связывающее все объекты на холсте воедино и создающее единую композицию произведения [Knobler 1966, 116].

Диас в цикле своих статей о различных методиках и приемах создания комиксов рассматривает эффекты, создаваемые ими. Так, говоря о негативном пространстве в комиксе *Pictures for Sad Children* (в настоящий момент удален из интернета), он демонстрирует на примере, как оно создает ощущение отверженности и одиночества персонажа (Рис. 6; иллюстрация — [Diaz 2010, 20 July], перевод наш): «Несмотря на малое количество поз и простоту выражений лиц у персонажей, они получились очень эмоциональные, и все благодаря умелому использованию наложений и перекрытия пространства» [Diaz 2010, 20 July].

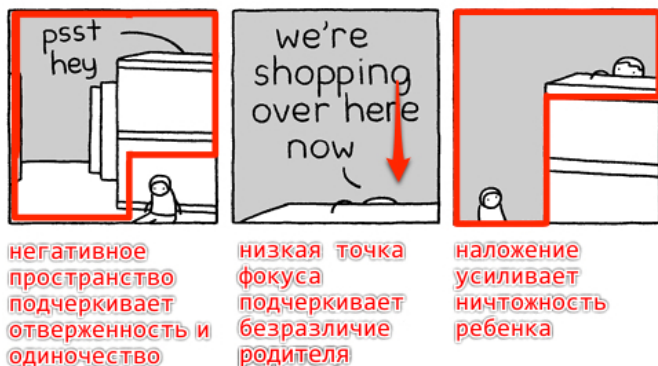


Рис. 6. Кадр из комикса *Pictures for Sad Children* [Campbell]

Анализируя страницу уже из своего комикса *Dresden Codak* [Diaz 2010, 20 July], Диас обращает наше внимание как, используя такой базовый элемент как цвет, можно добиться контраста и вы-

деления главного персонажа из фона (рис. 7; иллюстрация — [Diaz 2010, 20 July], перевод наш).



Рис. 7. Кадр из комикса Dresden Codak за авторством Аарона Диаза [Diaz 2009]

И таких примеров стилистического применения элементов визуального языка можно найти много при желании.

Мы осознаем, что приведенное описание визуального языка не идеально, поскольку мы обладаем малыми знаниями в области академического рисунка и изобразительного искусства. Более того, Нил Кон, описывая визуальный язык в своих работах, критикует излишне структуралистический подход к описанию визуального языка [Cohn 2014, 59]. Тем не менее, визуальный язык видится нам именно конкретной структурой, которую вполне возможно описать, накопив достаточно теоретического материала в областях когнитивной лингвистики и теории изобразительного искусства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игошина, Т. С. Метафора как средство художественной выразительности плакатного искусства / Т. С. Игошина // Вестник Челябинского государственного университета. — 2009. — № 17.
2. Campbell, J. Pictures for Sad Children.
3. Cohn, N. Building a better “comic theory”: Shortcomings of theoretical research on comics how to overcome them / N. Cohn // *Studies in Comics*. — 2014. — No 5(1). — Pp. 57-75.
4. Cohn, N. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* / N. Cohn. — London: Bloomsbury, 2013.
5. Diaz, A. Fabulous Prizes / A. Diaz // *Dresden Codak*. 2009. — URL: <http://dresdencodak.com/2009/07/12/fabulous-prizes/> (дата обращения: 06.09.2018).
6. Diaz, A. Primary & Secondary: a Tale of Two Focal Points / A. Diaz // *Indistinguishable From Magic*. — 2010. 19 July. — URL: <http://dresdencodak.tumblr.com/post/833149000/primary-secondary-a-tale-of-two-focal-points> (дата обращения: 06.09.2018).
7. Diaz, A. Show vs. Tell: Why “Visual” is Not Optional / A. Diaz // *Indistinguishable From Magic*. — 2010. 20 July. — URL: <http://dresdencodak.tumblr.com/post/838275178/show-vs-tell-why-visual-is-not-optional> (дата обращения: 06.09.2018).
8. Diaz, A. Silhouettes: the Silent Killer / A. Diaz // *Indistinguishable From Magic*. 2010. 9 October. URL: <http://dresdencodak.tumblr.com/post/1279958363/silhouettes-the-silent-killer> (дата обращения: 06.09.2018).
9. Fernandez, E. Comic, animation, sketches, news / E. Fernandez. — URL: <http://enriquefernandez0.blogspot.com/> (дата обращения: 06.09.2018).
10. Gran, M. Octopus Pie / M. Gran. — URL: <http://www.octopuspie.com/> (дата обращения: 06.09.2018).
11. Knobler, N. *The visual dialogue: an introduction to the appreciation of art* / N. Knobler. — Holt, Rinehart and Winston, 1967.
12. Meconis, D. Family Man / D. Meconis. — URL: <http://www.lutherlevy.com/> (дата обращения: 06.09.2018).