

**ЖАНРОВЫЙ КОД ДЕТЕКТИВА
В ГРАФИЧЕСКОМ РОМАНЕ А. ХОДОРОВСКИ «ИНКАЛ»
И РОМАНЕ-СЦЕНАРИИ Ж. ЭШНОЗА
«ВЫСОКИЕ БЛОНДИНКИ»**

А. О. Ефименко

Белорусский государственный университет, г. Минск;

hannaofalltrades@gmail.com;

науч. рук. – Е. А. Борисеева, канд. филол. наук, доц.

В статье рассматривается деконструкция жанрового кода детектива в графическом романе «Инкал» А. Ходоровски и романе-сценарии «Высокие блондинки» Ж. Эшноза. Выявляются художественные методы и приемы, используемые в указанных детективных романах, а также их композиционно-сюжетные особенности. Выделены детективные элементы в указанных романах и определена их роль в повествовании. Обозначены жанровые свойства и основные сюжетные шаблоны детектива, их значение для классического детективного и модернистского «псевдодетективного» романа. Также в статье выявляются авторские стратегии, направленные на обновление современной романной формы, прослеживается связь модернистского и постмодернистского художественного текста с другими видами искусства (изобразительное искусство и кинематограф).

Ключевые слова: жанр; детектив; графический роман; роман-сценарий; модернизм; постмодернизм; сюжет; композиция.

Для современной академической критики детектив стал особой моделью, передающей «современное отношение к жизни как тайне, которая будет принята» [2, р. 41] и «специальным жанрово-семантическим полем реализации программных задач постмодернизма» в культуре постмодерна [1, с. 213]. Изучение работ, посвященных исследованию детектива, убеждает, что детективный жанр становится, пожалуй, самым влиятельным в своем роде.

Если роль автора классического детектива заключалась в том, чтобы моментально захватить внимание читателя с помощью логической задачи, то новый, поздний детектив, который развивается с середины XX века, играет с читательскими ожиданиями и предлагает иной сюжет, более сложный и запутанный. Под влиянием модернистской эстетики в жанре начинают использовать прием «ненадежного» рассказчика, превращая роман в своеобразную головоломку для читателя. Так, например, во второй половине XX века на стыке жанров появляются такие романские

формы, как графический роман (графика и литература) и роман-сценарий (кино и литература). Сюжетное строение такого «игрового» романа может содержать нарушения последовательности событий, анарративные элементы, метафоры, базирующиеся на визуальном коде или архетипах, а также совмещение противоречивой сюжетной информации. Тем не менее, ключевые понятия, лежащие в основе детективного жанра в целом, сохраняются. Например, для создания детектива необходимо наличие преступления, преступника и персонажа-Детектива, который должен его раскрыть.

Форма, которую А. Ходоровски выбирает для реализации своей идеи – графический роман – прежде всего, ориентируется на художественные образы. Автор взаимодействует с читателем через образы и символы, известные каждому на уровне бессознательного: в «Инкале» это архетипы Юнга, символика карт Таро, клише детективного романа и эстетика ретрофутуризма. Мир, в который попадает читатель, кажется совершенно новым и безумным, но, тем не менее, там присутствуют элементы, которые реципиент подсознательно считывает как дополнительную информацию, что дает своеобразные ключи к прочтению. Сюжет романа можно трактовать на сюжетном и образном уровнях. В первом случае читатель пойдет по самому очевидному пути и начнет воспринимать произведение как детектив, потому что изначально в нем соблюдены элементы детективного канона. В таком случае завязку можно описать так: главного героя, частного детектива, обвиняют в преступлении, которого он не совершал, и, чтобы выпутаться из этого дела и восстановить справедливость, он должен найти человека, который виновен в произошедшем.

Самый очевидный способ трактовки оказывается ложным, поскольку детективный канон полностью соблюдается только в первой главе, а во всех последующих начинает постепенно проседать и рушиться. Таким образом автор направляет реципиента на другой, более глубокий уровень прочтения. Образ падающего с обрыва в бездну человека превращается в сознательный акт, в прыжок. Прыжок в бездну в символике Таро – это нулевая карта, или старший аркан с названием «Дурак». На это же указывает и фамилия Джона (DiFool), созвучная с названием аркана (The Fool). Архетип Дурака подразумевает ситуацию, в которой человек оказывается на пороге больших перемен: это событие, которое полностью переворачивает представления личности о мире, или начало путешествия, которое приведет к непредсказуемым последствиям. В ходе путешествия (реального или духовного) Дурак встречается с другими фигурами-архетипами, благодаря чему трансформируется как личность. Предлагая читателю два пути – сюжетный и идейный, А. Ходоровски

создает двухуровневых персонажей-коллажей и такие же двойственные ситуации.

Схожим образом создает своих персонажей в романе «Высокие блондинки» Ж. Эшноз, только вместо личностей-архетипов из коллективного мифологического бессознательного он использует современные образы, взятые из бульварных детективных романов и отпечатавшиеся в массовом сознании, как, например, «роковая блондинка» Глория. Такие клишированные образы переписываются и высмеиваются – тем более что обычно эти героини еще и сочетают в себе прямо противоположные черты: например, слепой киллер и рассеянный сыщик. Эшноз работает с собирательными образами точно так же, как и Ходоровски: они для него – своеобразный символ-триггер, на который срабатывает подсознание читателя. Потому роман-сценарий Ж. Эшноза оказывается будто бы склеен из фрагментов различных киносцен триллеров, ставших знаковыми для массовой культуры: так, например, нападение Глории на рыбака выстроено по мотивам сцен из фильмов ужасов, в частности, «Психо» («Psycho», 1960); смерть упавшего с обрыва шпиона повторяет «Головокружение» («Vertigo», 1958), а диалоги главной героини с ее ангелом-хранителем повторяют «Твин Пикс» («TwinPeaks», 1990), где для героев также смешивалось реальное и воображаемое.

С первого же предложения читатель оказывается вовлечен в авторскую игру, и в сам ход событий романа, ведь в тексте говорится: «Вы – Поль Сальвадор» («vous êtes Paul Salvador»), герой этого романа, и «вы разыскиваете одного человека» («vous cherchez quelqu'un»). Однако, спустя несколько строк, выясняется, что «вы не Поль Сальвадор» («vous n'êtes pas Paul Salvador»), и автор объясняет, почему вы не можете им быть. Таким образом, читатель, который ожидал, что он будет играть какую-то роль в этом романе, оказывается обманут, а автор ведет повествование дальше самостоятельно.

В «Высоких блондинках» Ж. Эшноз старательно создает коллажи, апеллирующие к коллективному сознанию, и сам потом же их разрушает. По мысли Ж. Эшноза, если наша повседневная реальность сплошь и рядом состоит из клише, и в мире нет ничего объективного и устойчивого, тем более этого не может быть и в романе. Само письмо не может быть устойчивым. Текст то ненадолго возвращается к детективному триллеру с соблюдением всех его сюжетных ходов, то подчиняется рассказчику, который совершенно подрывает историю своими ироничными комментариями и нарочито дистанцируется от действия через забавные и нелепые сравнения, описания и суждения; вот он знает, что произошло, и тут же снова не уверен в своих словах. Он навязывает читателю определенную роль, но тут же меняет ее функцию и постоянно демон-

стрирует принципы своего письма, показывая ненадежность письма реалистического.

Читатель, таким образом, никак не влияет на повествование; более того, из-за авторской стратегии подбора образов реципиент не может ассоциировать себя с кем-либо из них. Все действующие лица представлены чрезмерно гиперболизированными клише, как, например, индийские мафиози, морской волк с таинственным прошлым, нечестный полицейский, роковая блондинка и Бельяр, загадочный ангел-хранитель, имя которого совпадает с транскрибированием латинского имени демона Велиала или Белиала (Béliard). Последний также берет на себя роль ненадежного рассказчика, поскольку именно Бельяр чаще всего объясняет Глории причины ее поступков и пересказывает некоторые события. Интересно отметить, что по мере того, как повествование движется к концу, сам Бельяр постепенно стирается из него – физически, что тоже может трактоваться как некий символ. Похожие персонажи часто встречаются в постмодернизме, этот способ повествования используется с такими приемами, как фрагментация и парадокс. Ненадежный рассказчик создан в тексте для того, чтобы нарушать последовательность и логичность происходящего, а также для того, чтобы текст взаимодействовал с читателем в процессе чтения. Создается впечатление, что Ж. Эшнот таким способом легко меняет читательский регистр, создавая и разрушая образы по собственному желанию. Его увлекательный стиль письма с особым вниманием к деталям и неожиданным метафорам позволяет создавать яркую и изменчивую романную реальность, фрагменты которой то мгновенно появляются, то бесследно исчезают. Конечно, автор рассказывает одну и ту же историю, и все время делает это от третьего лица, но время от времени Эшнот будто бы бросает вызов своим персонажам, а иногда становится их соучастником и скрывает или искажает те факты, которыми они не намерены делиться. Авторский стиль помимо явной провокации содержит в себе также юмор, тонкие каламбуры и двусмысленности, превращаясь в своеобразный сплав или коллаж. Все это несет в себе ту же задачу, которую ставили перед собой еще новороманисты – разрушить основы традиционного романа и создать радикально новый способ повествования. Читателю остается только переноситься по прихоти автора в пространстве и времени, периодически узнавая фрагменты образов или сюжетных поворотов из популярной массовой литературы или культуры. Финал романа на таком фоне может показаться слишком предсказуемым, положительным или даже классическим: зло побеждено, конфликты между героями урегулированы и история завершена. Однако разрешения детективной сюжетной линии не происходит: когда герои получают возможность раскрыть дело, выясняется, что заказчику

это уже не нужно. Вместо того, чтобы арестовать Глорию, Сальвадор влюбляется в нее. Эта сцена – еще одна аллюзия на «Головокружение» Хичкока, в котором героиня сбрасывает своего преследователя с высоты, и данный эпизод зеркально повторяет сцену, описанную в начале романа, где Глория сбрасывает с обрыва Кастнера. Но в финале сцена переигрывается и заканчивается «хэпи-эндом», который также часто используют как завершающую сцену в голливудском фильме.

Таким образом, можно сделать вывод, что устойчивые структуры жанра позволяют авторам максимально деконструировать детективный код, при сохранении самых минимальных элементов его структуры. Обновляя романную форму, писатели изобретают новые жанры на стыке искусств, такие как графический роман и роман-сценарий. Оппозицией для классического романного повествования в модернизме и постмодернизме становятся кинематографические приемы, и художественный образ низводится до изображения или символа. Для обновления романа А. Ходоровски использует повествовательные техники кино, в частности, склейку кадров. Ж. Эшнот для своих романов выбирает наиболее популярные образы и сцены из детективных фильмов, и потом деконструирует их в своем романе, что порождает несоответствие читательских ожиданий и новые оригинальные решения.

Библиографические ссылки

1. *Можейко М. А.* Детектив. Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001.
2. *Tani S.* *The Dismemberment of the Detective.* *Diogenes*, 1982.