

ИСКУССТВО. ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Образец ссылки на эту статью: Марков А.В. Графический роман «Хронозис» в контексте медиаархеологии // Бизнес и дизайн ревю. 2022. № 4 (28). С. 63-71.

УДК 7.01 + 76

Марков Александр Викторович

ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН «ХРОНОЗИС» В КОНТЕКСТЕ МЕДИААРХЕОЛОГИИ

ФГБОУ ВО Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия (125993, ГСП-3, Москва, Миусская площадь, д. 6), доктор филологических наук, профессор, markovius@gmail.com. ORCID ID: 0000-0001-6874-1073

Аннотация. Графический роман «Хронозис» Р. Негарестани — оригинальный новаторский философский трактат в необычной форме. В трактате используются все приемы и техники графического романа как композиционные, так и служащие переключению между внутренней речью и общедоступной выразительностью. В статье доказывается, что использование графики необходимо для того, чтобы исключить публицистическую или полемическую интерпретацию этого трактата. С позиций медиаархеологии переход современного философа от текстового изложения к графическому преследует те же цели, что некогда переход к письменному и типографскому изложениям философии. Сама форма наглядного представления данных, позволяющая соотносить сразу несколько утверждений и при этом понимать границы и потенциальную условность наглядного развертывания каждого утверждения, только и позволяет читателю воспринять философию времени, разработанную Негарестани.

Ключевые слова: Негарестани; графический роман; философский роман; медиаархеология; письменная культура; философская полемика; поэтика философии; наглядная модель; философская идея.

Markov Alexander Viktorovich

THE GRAPHIC NOVEL CHRONOSIS IN THE CONTEXT OF MEDIA ARCHAEOLOGY

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia (125993, GSP-3, Moscow, Miuskaya square, 6), Dr. Hab. in Literature, Full Professor, markovius@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-6874-1073

Abstract. Graphic novel Chronosis by R. Negarestani is an original innovative philosophical treatise in an unusual form. The treatise uses all the devices and techniques of the graphic novel, both compositional and serving to switch between inner speech and general expression. The article proves that the use of graphics is necessary in order to exclude a journalistic or polemical interpretation of this treatise. From the perspective of media archaeology, the transition of the present-day philosopher from textual to graphical presentation has the same goals as the once transition to written and typographic

presentations of philosophy. The very form of visual presentation, enabling us to correlate several statements at once while understanding the limits and potential conventionality of the visual deployment of each statement, is all that permits the reader to perceive the philosophy of time as developed by Negarestani.

Keywords: Negarestani; graphic novel; philosophical novel; media archeology; written culture; philosophical polemic; poetics of philosophy; visual model; philosophical idea.

Введение

В наши дни графический роман должен рассматриваться не просто как вид искусства, но как одна из реформ представления и сохранения высказывания, наподобие тех изучаемых медиаархеологией реформ, как переход от свитка к кодексу. Графический роман «Хронозис» (2021, рус. пер. 2022) [1] соответствует всем канонам этого искусства, требующего в настоящие дни не только увлекательного повествования, но и ряда дополнительных материалов под той же твердой обложкой с указанием в них порядков отношения к самому этому искусству, от интеллектуальных до кураторских. Но перед нами лежит философский роман; и чтобы понять, почему философия оказалась представлена не в виде трактата или статьи в профильном издании, но графического произведения, следует обратиться к достижениям медиаархеологии, науки, которая связывает технический прогресс как определяющий возникновения новых медиа и полноту представления знаний в культуре. Согласно медиаархеологии, социальное требование полноты знаний реактуализует различные медиа, позиционирует их как новые или меняет их функционал, в том числе превращая их в носители дифференцированного знания, — позволяя тем самым возложить на новые медиа поставку наиболее востребованных знаний.

В романе «Хронозис» используются не только все приемы такого вида искусства, как графический роман, но и общий принцип графического романа: особое отношение между внутренней речью, речью героев и выразительностью повествования. Внутренняя речь, размышления героя чаще всего обозначаются кадрами без слов, например, пейзажем, который видит герой, или графикой, объясняющей, что что-то происходит в его уме (взрыв, запутанный узел и т. д.), тогда как выразительность повествования создается, как только мы приняли позицию героя и уже видим события как бы из его оптики. В хорошо сделанном графическом романе такая смена оптики происходит не раз, что и позволяет показать разрывы между внутренней речью и способом говорить каждого героя, и в конце концов увидеть, какое событие действительно произошло — так устроен, например, уже классический графический роман «Маус» А. Шпигельмана [2].

Отличие философского романа от любого качественного графического романа здесь будет только в том, что в философском романе герои много думают, но мало говорят; а значит, переход от внутренней речи к визуальным репрезентациям события будет менять не столько наше отношение к событию, сколько отношение к самим условиям, в которых событие становится

возможно. В некоторых графических романах это может достигаться размежеванием главных и второстепенных героев [3], но это невозможно в философском романе, где второстепенный герой будет просто второстепенным или второсортным наблюдателем, причем эту второстепенность еще надо аргументировано доказывать беллетристическим ходом самого романа (или отсылками к репутациям философов, как в графических романах, популяризирующих философию [4]). «Хронозис» посвящен метасобытию — возникновению времени как одновременно субъективного переживания и условия любой возможной субъективности. Поэтому здесь внутренняя речь и событийный разговор не просто находятся в ситуации разрыва, но разведены до предельных контрастов, — что насущно требует особых умений художника-графика, чтобы графический роман был правильно прочитан любителями этого искусства. Критика «Хронозиса» охарактеризовала это произведение как лабораторию возможностей визуально-нарративных искусств¹; хотя развития эта мысль не получила, так как требует для своего обоснования особых методов медиаархеологии.

Цель исследования: анализируя устройство визуального повествования в графическом романе «Хронозис», при использовании методов медиаархеологии, показать, как средства такого искусства, как графический роман, позволяют философу выстроить непротиворечивую концепцию времени. Мы показываем, что форма графического романа для этого подходит лучше, чем форма трактата или статьи, где из-за инерции этого вида словесного искусства весьма ожидаема аттракция или смещение внешней речи и ее устного или письменного выражения.

Методы исследования. Медиаархеология в лице ее крупнейших представителей Фр. Киттлера [5] и З. Цилински [6], прежде всего опирается на предположения М. Фуко о принципиальной не-нейтральности знания: каждая эпоха создает собственные привилегии для знания, своими когнитивными ограничениями выстраивая способы его отношения к телесности, власти, истории и другим диспозитивам, — так что даже как будто нейтральное знание обосновывает определенные рутинизированные процедуры: торжество в течение долгого времени именно такого образа телесности или именно такой системы управления людьми и словами. В системе Фуко слова и вещи оказываются одинаково частью этого отношения, тогда как различие между ними всякий раз производится по-разному уже внутри осуществившегося диспозитива. Поэтому мы можем по следам, по приметам узнавать, что же произошло с телом, властью, управлением; тогда как непосредственно вмешаться в происходящее мы можем благодаря пониманию того, как такое отношение было выстроено и как оно поддерживается институтами, которые должны были бы в идеальном мире выстроить критическую оптику,

¹ Лукоянов Э. Мир глазами песчаного ликантропа // Портал «Горький». URL: <https://gorky.media/reviews/mir-glazami-peschanogo-likantropa/> (дата обращения: 01.11.2022)

критическое отношение к самому этому отношению, но вместо этого существуют внутри рутинизированных производств, оказываются захвачены рутинной действительного и символического производства, воспроизводящего готовые социальные практики.

Медиаархеология делает следующий шаг, выясняя не то, как возникли институты, но те самые рутинизированные производства. Здесь она вдохновляется наследием Ж. Лакана, который исследовал связь медиа (письма, взгляда и т. д.) с пониманием социального факта как развязки внутреннего устройства психической жизни. Медиа и оказываются таким местом, где можно проследить и внезапную вспышку их возникновения, и дальнейшую рутинизацию. Например, чтобы далеко не отступать от нашей темы философского графического романа, переход от свитка к кодексу означал перелом в интеллектуальной жизни — аргумент уже не развертывался как некоторое количество устных замечаний, формирующих определенный образ (модель) телесного отношения к действительности, как в античной философии, — но представлял собой сопоставление данных на разных страницах, обостривших и телесное, и духовное чувство, формировавшее разрывы между телесным и духовным, равно как усиливавшее и статус догмата, и статус гипотезы. Из сходных тезисов один становился при таком сличении догматическим, а другой — гипотетическим, как мы это видим в теологии.

Реза Негарестани [7; 8] — иранский и американский философ, теоретик искусственного интеллекта и писатель, один из ведущих представителей современных новых онтологий, к которым относятся «плоские онтологии», «темные онтологии», «сетевые онтологии». Изобретение новых онтологий потребовало от их создателей применить новые формы изложения: от замены лекций и статей постингами в социальных сетях и сообщениями до предложения новых типов книжной продукции для свободного распространения, при этом с открытым финалом и возможностью для читателей дальше развивать аргументы. Эти новые типы длящегося производства вырабатывают из себя новые формы соавторства: не привычной лаборатории данных и текстов с совместной работой лаборантов, но дополнений к сказанному и полученному при наблюдении, другого взгляда, полемики, встроенной в само произведение и как бы переключающей аргумент из индустриального в постиндустриальный статус. Можно сказать, что перед нами техника замены привычного кодекса и регулярного членения лекционного курса не на какую-то просто геометрическую форму вроде спирали или фрактала (это всё было уже в структурализме от «вертиго» У. Эко [9] до «красоты фракталов» Ю. С. Степанова [10]). Но на особый способ выкладки данных, с автоматизированным учетом, и позволяет проблематизировать и внутреннюю речь, и время как процедуру такой выкладки и учета реальности: так что само осмысление времени окажется производством события, а графическое представление времени — самим событием.

Результаты исследования и их обсуждение

Сюжет нового романа Р. Негарестани может быть изложен так. Существует два фундаментальных отношения ко времени: понимание времени как катастрофического, так что катастрофа всегда предшествует последующей диспозиции событий, и понимание времени как некоторого общего знаменателя или общего ресурса переживаний, так что и событийное восприятие времени, и забвение как событие могут быть равно приложены ко времени, так что еще более разрушительное действие времени, чем просто катастрофа, может получить отсрочку. Эти фундаментальные отношения сходятся в человеческом уме на основании минимума, а именно, бытового понимания катастрофы, из которого растет конспирология. Но задача философа — с помощью наглядных картинок и схем показать, как эти фундаментальные отношения реализуются в разных узлах настоящей событийности, таких как «начало человеческой истории», «начало космической истории», «возникновение повседневности», «переживание современности как текущего момента». И выстроив все эти узлы в некую линию, причем не с точки зрения обычной хронологии, а с условной инопланетной точки зрения, где есть тоже все эти начала, мы поймем, каково настоящее содержание этих фундаментальных отношений, а не те штампы, которые им приписывают, вроде «западного» и «восточного» отношения ко времени соответственно.

Явным фоном этого романа стало два события: пандемия COVID-19 и специфическая политическая нестабильность на всех континентах в наши дни, связанная с пересборкой как левого, так и правого, с исчезновением центристских партий и тотализацией одной из двух партий при приходе к власти. Имеется в виду, что партия не просто осуществляет какую-то программу, но переописывает собственную реальность так, чтобы это переписание позволяло ей действовать в усложняющейся, непредсказуемой реальности. В романе выведены две космические расы: ласкары и моназзеины. Ласкары наделены условно «западными» чертами: убежденный прогрессизм, космическая колонизация любыми средствами, оценка форм жизни на многих планетах как низших и неразумных, принятие решений путем совещаний за круглым столом, развитая индивидуалистическая риторическая культура — всё это могло бы встретиться в фантастике или публицистике как прославляющей условный Запад, так и непримиримо обличающей его. Моназзеины имеют черты условных древних восточных цивилизаций: неизменная власть жречества, дискурсивные привилегии которого невозможно оспорить, конвертация в письменные или иные другие фиксации исторического опыта, возможность оспорить власть времени путем позиционирования себя в прежнюю семиотическую диспозицию, которая существовала некоторое время назад — всё это напомним и об ориентализме как западном конструировании образа Востока, но и о различных консервативных проектах ухода прочь от прогресса от О. Шпенглера до М.

Элиаде. Иначе говоря, в этом графическом романе есть всё для того, чтобы он превратился в политическое заявление или памфлет, и был бы присвоен и теми, и другими политическими силами, берущими из романа то, что им нравится. Но само устройство романа не таково, чтобы такое присвоение стало возможно.

В основу повествования романа положено противопоставление условно либерального рассказывания историй, которому привержены ласкары, и условно консервативного менеджмента эмоций, принадлежащий моназзеинам. Действительно, либералы прежде всего дают развернутые повествования, показывающие нарушение прав и свобод, тогда как консерваторы производят эмоциональные картинки, мобилизующие большинство для решения какого-то вопроса. Проблемой становится то, что и то и другое часто отрывается от начального производства: истории начинают существовать как форма жестов для узнавания единомышленников, а картинки как мемы, которые далее мобилизуют сторонников незаметно для них самих, наподобие «лягушонка Пепе» как символа американских новых консерваторов. Графический роман «Хронозис» пытается сделать шаг вперед и показать следующий за такой автономизацией этап: а именно, как данные оторвавшиеся от производства символы после (на следующем этапе мысли человечества) становятся философскими концептами, способными налаживать разные режимы производства временного опыта.

Проблемой этого романа оказывается зазор между концепциями времени, которые создает логика общего, фундаментального отношения ко времени, и теми концепциями, которые вырабатываются при рутинизированном употреблении обыденного языка. В графическом романе этот зазор открывается на двух уровнях. Первый такой уровень — самоопределение самого времени, при столкновении с речевыми возможностями обеих цивилизаций. Так, само время выступает под масками, но для ласкаров, приверженных неуклонной колонизации как прогрессу самих форм симбиоза и взаимодействий, время выглядит как вирус, постоянно забракующий этот симбиоз. Здесь разрыв самоописания времени и начальной попытки отнестись к событию позволяет изобразить разговоры ласкаров и жесты главного ласкара, копирующие жесты самого Негарестани как лектора, но дальнейшие визуализации показывают, как именно становится возможно не ситуативное, а фундаментальное отношение ко времени как полю событий, порождающих в том числе визуализацию как несомненное свидетельство о произошедшем событии.

Второй уровень — это земная обыденная конспирология, представленная в романе писателем-конспирологом, который конвертирует визуальные образы в текстовые и тем самым переподчиняет события мнимым порядкам временной последовательности и причинности. Оказывается, что ее (конспирологии) аргумент, основанный на том, что опыт поколения или опыт какого-то еще временного отрезка до конца не может быть передан следующему поколению или на следующий временной отрезок, разрушается,

как только этот писатель-конспиролог сталкивается с итогами различных режимов производства временного опыта. Так, он не может представить течение времени иначе чем образ его матери, умершей от конспирологических страхов, но не может представить и образы времени иначе, чем образы заговора — например, накопление опыта, знания или вообще каких-либо общих переживаний во времени как стройную пирамиду.

Но эта пирамида и оказывается в графическом исходем ласкаров, тогда как способность их вообще совладать со временем и со своей многоукладностью производства и оказывается тем самым вторжением рептилоидов на землю в ее праистории и одновременно актуальной истории, которое только и позволяет увидеть качественное различие будущего и прошлого — будущее всегда вторгается в историю, делая ее праисторией, и потому выглядит как некоторый заговор времени, тогда как прошлое проходит, и потому выглядит как предельная машина прохождения мимо; в которой всё идет мимо, всё истребляется, и с которой в симбиоз и вступают моназзеины.

Как только моназзеины открывают, что обратимость времени есть не результат жреческого распоряжения каким-то одним ресурсом, ресурсом речи, поэзии или памяти, так они начинают воспринимать время как некоторый постоянный обмен иллюзиями, экономику иллюзий. Единственным преодолением иллюзий оказывается их собственное вторжение к себе на уже обжитое поле событий: не поле начала, а поле продолжения. Там происходит работа их бытия в качестве самих себя, которая разрушает любые прежние комфортные режимы существования, в том числе для любых потенциальных заговорщиков — но производит ту индивидуацию, то открытие совершенно небывалой, особой оболочки, которая на ограничения нас нашими воспоминаниями и нашим опытом отвечает постоянной конвертацией времени в обе стороны, своеобразным майнингом времени.

Раскаяние конспиролога наступает не благодаря ласкарам, но благодаря моназзеинам, добившимся автономии не действия, но представления, когда призраки глядят друг в друга, и понимают, что именно разделение между ними, разрыв между двумя призраками, постоянно конвертирующих в опыт смотрение друг на друга, и есть столкновение миров, порождающее совершенно новый режим представления. Таким образом, оказывается, что введение уже второго визуального разрыва, не только разрыва между совещанием ласкаров и их умением визуализовать начало земли и вселенной, но и разрыва между дружбой моназзеинов со временем и контингентностью уже не только самих событий, но самой «политэкономии» времени, его способности «майнить» себя, позволяет выработать фундаментальное отношение ко времени, не сводя его к бытовому пониманию начала или продолжения. Запад просветил Восток, а Восток спас Запад.

Выводы

Графический роман «Хронозис» продолжает поиски новой онтологией непротиворечивой философии события, которая не будет сводить его к сумме взаимодействий. Только аргументация при переходе от новаторской книги к полноценному графическому роману строится уже не из свойств вещей и явлений, но исходя из того расхождения текстового и визуального, который радикализует обычный для графического романа разрыв между внутренней речью и визуализацией социальных порядков общения. Тем самым графический роман оказывается и метакритикой современных социальных событий.

Визуальная программа романа «Хронозис» открывает новую эпоху в истории графических романов. Он оказывается необходимым для философии времени средством преодолеть инерцию речевых и типографских способов представлять время, где всегда привносится пространственный момент или момент длительности, которую мы принимаем как закономерную и законную. Поэтому событие во времени мы начинаем воспринимать как реализацию какой-то закономерности, либо же как исключительное событие, маркирующее границы нашего переживания времени или знания времени, но не запускающее другие события. Это подчинение событийности рамкам нашего переживания или принятия времени ограничивает изучение природы события, тем самым способствуя и утверждению социально-политических штампов, связанных с Западом и Востоком, консерватизмом и либерализмом.

Графический роман «Хронозис» как раз позволяет смотреть на событие извне, как бы инопланетно: пристально рассматривая жизнь на другой планете и порядки вторжения разных миров как способ видеть в самом начале, середине и конце, как и в переживании времени как таковом, не границы события, но сами события. Радикализация в поэтике этого графического романа разрыва между внутренней речью и визуализацией событийного поля способствует такому принятию графического представления события не как условного обозначения этих границ, но как вторжения события в сами порядки высказывания о нем. Таким образом, философия времени как философия события может быть представлена в графическом романе в своем непосредственном виде, тогда как ученый текст потребует оговорок, даже если в нем будет множество формул, таблиц и схем.

Благодарности. Работа выполнена в рамках проекта РГГУ «Эстетика памяти в культуре» (конкурс «Проектные научные коллективы РГГУ»).

Список используемой литературы

1. Негарестани Р., Маккей Р., Тилфорд К. Хронозис / пер. с англ. П. Хановой. М.: Лед, 2022. 152 с.

2. Rajkhowa B. et al. Multimodal Stylistics in Graphic Novel: Understanding the Visual Language Syntax in Art Spiegelman's Maus // *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*. 2021. Vol. 4, No. 1. P. 45-51.
3. Cop M., Large D. 'Words, Words, Words': Making Comics and Sense of the Three Texts of Hamlet // *Journal of Graphic Novels and Comics*. 2022, No 1. P. 1-15.
4. McLaughlin J. Deep thinking in graphic novels // *The Philosophers' Magazine*. 2013. No. 60. P. 44-50.
5. Киттлер Ф. Оптические медиа: берлинские лекции 1999 г. / пер. с нем. Б. Скуратова и др. М.: Логос, 2009. 272 с.
6. Цилински З. Археология медиа: о «глубоком времени» аудиовизуальных технологий / пер. с нем. Б. Скуратова. М.: Ad Marginem, 2019. 440 с.
7. Negarestani R. Differential cruelty: a critique of ontological reason in light of the philosophy of cruelty // *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*. 2009. Vol. 14. No. 3. P. 69-84.
8. Le V. Spirit in the Crypt: Negarestani vs Land // *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*. 2019. Vol. 15. No. 1. P. 535-563.
9. Эко У. От древа к лабиринту. Исторические исследования знака и интерпретации. М.: Академический проект, 2016. 559 с.
10. Степанов Ю.С. Протей: очерки хаотической эволюции. М.: Языки славянской культуры, 2004. 264 с.

References

1. Negarestani R., Tilford K., Mackay R. *Chronosis*. MIT Press, 2021.
2. Rajkhowa B. et al. Multimodal Stylistics in Graphic Novel: Understanding the Visual Language Syntax in Art Spiegelman's Maus. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 2021, vol. 4, no. 1, pp. 45-51.
3. Cop M., Large D. 'Words, Words, Words': Making Comics and Sense of the Three Texts of Hamlet. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2022, no 1, pp. 1-15.
4. McLaughlin J. Deep thinking in graphic novels. *The Philosophers' Magazine*. 2013. No. 60. P. 44-50.
5. Kittler F. Opticheskie media: Berlinskie lektsii 1999 g. [Optical media: Berlin lectures 1999] (O. Nikiforov, & B. Skuratov, Trans.). Moscow: Logos, 2009. 272 p.
6. Zielinski S. Arkheologiya media: o "glubokom vremeni" audiovizual'nykh tekhnologiy [Archeology of media: On the "deep time" of audiovisual technologies] (B. Skuratov, Trans.). Moscow: Ad Marginem, 2019. 440 p.
7. Negarestani R. Differential cruelty: a critique of ontological reason in light of the philosophy of cruelty. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*. 2009, vol. 14, no. 3, pp. 69-84.
8. Le V. Spirit in the Crypt: Negarestani vs Land. *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*. 2019, vol. 15, no. 1, pp. 535-563.
9. Eko U. *Ot dreva k labirintu. Istoricheskie issledovaniya znaka i interpretacii* [From tree to labyrinth. Historical studies of sign and interpretation]. Moscow: Akademicheskij proekt, 2016. 559 p.
10. Stepanov Yu.S. *Protey: ocherki khaoticheskoy evolyutsii* [Proteus: essays on chaotic evolution]. Moscow: Languages of Slavic Culture Publ., 2004. 264 p.

Работа поступила в редакцию: 23.10.2022 г.