

**УДК 821.134**

doi 10.17072/2304-909X-2025-20-55-61

## **ВИЗУАЛЬНОЕ И ВЕРБАЛЬНОЕ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА “LAS CALLES DE ARENA”**

**Ольга Игоревна Даниелян**

студент факультета современных иностранных языков и литератур,  
направления «Лингвистика»

Пермский государственный национальный исследовательский университет  
614068, Россия, Пермь, ул. Букирева, 15  
olyusik.danielyan@mail.ru

**Анастасия Петровна Чагина**

к. филол. н., доцент кафедры мировой литературы и культуры

Пермский государственный национальный исследовательский университет  
614068, Россия, Пермь, ул. Букирева, 15  
liolio@list.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9654-9318>

Статья поступила в редакцию 12.06.2025

В статье рассматривается, как система образов выстраивается через взаимодействие визуального и верbalного в графическом романе “Las calles de arena” испанского комиксиста П. Роки. Основной темой произведения является поиск и принятие себя. Показано, что визуальный план повествования участвует в создании интертекстуальных связей (бibleйские отсылки, эстетика и идеи Борхеса), иронии, абсурда, идеи противоречивости мира, мотива двойничества. Сделан вывод, что художественная целостность произведения и его образная система выстраиваются через единство визуального и вербального.

**Ключевые слова:** графический роман, комикс, интермедиальность, система образов, визуальное повествование, испанская литература.

В последние годы графический роман не только обрёл популярность и прочно укрепился в массовой культуре, но и вошёл в сферу научного интереса, поскольку воплощает в себе принципы интермедиальности и синкретичности искусств, единство которых было провозглашено ещё в первой половине XX в. [Арнхейм 1994: 79]. Будучи более сложной формой комикса [Muro Munilla 2022: 137], графический роман представляет собой поликодовое или креолизованное произведение, в котором художественное единство достигается через взаимодействие нескольких семиотических кодов – визуального и вербального (см. [Ейгер,

Юхт 1974; Сонин 2006]). Повествование в графическом романе строится через последовательность изображений – фреймов или кадров, – которые задают динамику, темп, атмосферу, создают визуальный образ героев. Языковая составляющая преимущественно представлена диалогами, иначе говоря, язык графического романа стремится имитировать устную речь, что во многом сближает его с драмой и кинематографом. Как представляется, графический роман – не просто интермедиальное искусство, но глубоко синкетичное, поскольку визуальное и вербальное в нём неделимы [Goldsmith 2010: 4].

В рамках настоящего исследования мы обратились к графическому роману “Las calles de arena” (2009) испанского комиксиста и иллюстратора Пако Роки (*Paco Roca*, 1969). Отметим, что П. Рока является одним из наиболее значимых современных авторов графических романов в Испании, он был удостоен ряда наград, а его произведения были неоднократно экранизированы. В своём творчестве П. Рока размышляет о жизни и «вечных» вопросах: отношения отцов и детей (*La casa*, 2015), старение и смерть, роль памяти в жизни отдельного человека (*Arrugas*, 2007) и общества в целом (*Los surcos del azar*, 2013), переживание утраты. Но, пожалуй, главной, сквозной темой П. Рока является поиск себя, познание и принятие своего «Я». Именно эта тема выходит на первый план в романе “Las calles de arena”.

Главный герой, «человек без имени» (*el hombre sin nombre*), попадает в незнакомый квартал, из которого безуспешно пытается выбраться. Блуждание по бесконечному лабиринту «улиц из песка» становится путём познания и принятия себя, на котором герой сталкивается с другими обитателями квартала и «Башни» – отеля, где они живут. Взаимодействуя с другими, «человек без имени» не только преображается сам, но и преображает окружающих. Рассмотрим подробнее, как система образов выстраивается через единство визуального и вербального.

Прежде всего обратимся к образу самого квартала, являющегося не только фоном, но активным участником повествования, с которым взаимодействуют герои. Заметим, что уже название романа (и квартала) – «Улицы из песка» – отсылает к творчеству Х. Л. Борхеса и рассказу «Книга Песка» (*El libro de arena*, 1975), в котором содержание книги было изменчивым и непостоянным, как и квартал в романе: если герой Х. Л. Борхеса сталкивается с новым содержанием всякий раз, как откроет книгу, то герой П. Роки не может выбраться из квартала из-за постоянно меняющихся улиц. И хотя П. Рока напрямую не цитирует Х. Л. Борхеса, влияние великого аргентинского писателя прослежива-

ется в визуальной составляющей романа. Так, квартал представляет собой бесконечный лабиринт – образ, которым Х. Л. Борхес был буквально одержим [Тейтельбойм 2003: 297]. А отель, с говорящим названием «Башня», визуально напоминает вавилонскую башню со знаменитой картины П. Брейгеля старшего (см. [Roca 2009: 28, 60, 72, 98–101]), что также перекликается с «Вавилонской библиотекой» Х. Л. Борхеса. И если в библиотеке хранятся бесчисленные книги, в которых всё уже написано, то в вавилонском отеле П. Роки бесчисленное количество комнат, обитатели которых, как и главный герой, заблудились, потеряли себя, и никак не могут покинуть лабиринт. Таким образом, изобразительная составляющая вкупе с приёмами магического реализма позволяет П. Роке выстроить прочную связь с художественным миром и наследием Х. Л. Борхеса, что придаёт роману дополнительную глубину, делает его многослойным.

Библейские мотивы в романе не ограничиваются вавилонской башней. Так, в квартале есть море, которое появилось, когда дождь шёл 40 дней и ночей [Roca 2009: 64]. Однако настоящий потоп, уничтоживший весь квартал, наступает лишь в конце романа, а когда дождь прекращается и тучи рассеиваются, герой в гробу-ковчеге прибивается к вершине «Башни», как Ной к вершине горы. Именно там человек без имени встречает девушку с письмами, т.е. обретает свою «пару». Интересно, что роман, следуя за образом уророса, сопровождавшего эпиграф [там же: 8], закольцовывается. Повествование начинается с того, что девушка главного героя обвиняет его в незрелости и заявляет: «Если хочешь жить на луне, то делай это без меня» (здесь и далее пер. наш. – О. Д., А. П.) [там же: 10]. На последнем фрейме человек без имени и девушка с письмами сидят на луне [там же: 102]. Так, герой не только примирился с собой, но и обрёл того, кто его понимает, т.е. познал себя через Другого.

Кроме того, все девушки в квартале являются клонами покойной возлюбленной полковника Франциско Пьедры по имени Ева, иначе говоря, все они произошли от единственной первой женщины. Отсылка к библейской Еве также подчёркивает идею сотворения: Пьедра, уподобляясь богу, создает новых девушек из волос Евы, надеясь, что одна из них полюбит его, но всякий раз терпит неудачу. Вместе с тем, автор делает акцент на одинаковых горничных [там же: 15, 36–37, 52–53] задолго до того, как становится известна история Евы [там же: 60–61]. Таким образом, визуальный план повествования не только поддерживает вербальный, но часто предвосхищает его, как изображение уророса на первой странице.

Схожим образом работает клетка с канарейкой у входа в квартиру сеньора Росендо – страдающего агрофобией картографа, который не выходит из дома, т.е. тоже лишён свободы [там же: 41]. А когда он умирает, сначала мы видим мертвую канарейку и лишь затем – тело Росендо в мусорном баке. Так канарейка в клетке становится своего рода визуальной метафорой. Заметим, что сам образ картографа тоже выстраивается через единство визуального и вербального. Например, высокомерие Росендо подчеркивается не только его постоянным хвастовством и повторяющейся репликой: «Это мой маленький недостаток», – но и нарочито аристократичной обстановкой его жилища, находящегося на самой вершине башни, куда герой добирается с большим трудом. На протяжении всего их диалога автор показывает, как Росендо поедает печене от сеньоры Эстер, но не благодарит за угощение ни её, ни человека без имени, принимая дар как должное [там же: 41–44]. Противоречие между видимостью, которую создаёт сеньор Росендо, и его внутренним миром находит отражение и в его работе: он рисует карту «улиц из песка» в масштабе один к одному, не покидая своей комнаты. Огромные рулоны, которые Росендо не способен поднять в одиночку, создаются на основе крошечных визиток или упаковок с миниатюрными картами [там же: 42].

Другим интересным примером является граф Диоген. Его внешний облик напоминает Носферату из одноименного фильма по мотивам «Дракулы» Б. Стокера, он интересуется, не хочет ли герой сдать кровь [там же: 57], не отражается в зеркалах, о чем красноречиво свидетельствуют пластины на его лице («Невозможно бриться, когда не видишь своего отражения» [там же: 62]). Так, П. Рока умело создаёт образ типичного для массовой культуры вампира, не называя его прямо. А стремление графа окружить себя портретами – только так он может убедиться, что существует – выражает его внутренний конфликт и показывает глубокое одиночество существа, обретенного жить вечно, когда все близкие давно умерли. Примечательно, что граф, несмотря на своё имя, отсылающее к древнегреческому философу Диогену, проповедовавшему отказ от вещей, страдает накопительством. Живущий вечно, граф хранит каждую мелочь как воспоминание, из-за скопившихся вещей он не может уехать: «Даже самая мельчайшая часть дома очень важна для моей жизни. Я бы не смог уехать без них» [там же: 63]. И лишь когда дом рушится, граф осознаёт, что вещи – не его жизнь, освобождается от оков прошлого и может покинуть квартал [там же: 91].

Часто визуальный язык не только дополняет или предвосхищает какие-то события, но является самостоятельным повествованием. Например, главный герой попадает в дом сеньора, который всю жизнь мечтал умереть и теперь лежит в гробу, готовясь к смерти, пока вокруг него кипит жизнь. Его жена и дети приглашают героя на ужин, радостно рассказывают о своей жизни, тогда как сеньор хранит молчание. Однако с помощью визуального повествования автор раскрывает его мысли, переживания, стремления. Мы видим, как сеньор с надеждой смотрит на куколку у окна и ждёт, когда она станет бабочкой, переродится, как и он сам [там же: 39]. В завершении романа, когда птица съедает куколку, сеньор, желавший умереть, осознаёт несбыточность, нелепость своей мечты и отказывается от неё – встает из гроба и выбрасывает похоронные венки [там же: 75–76].

Идея неопределенности мира, поиска себя и утраты идентичности в эпоху постмодернизма часто перекликается с мотивом двойничества (см. [Slethaug 2003]), который зародился ещё в эпоху романтизма (А. фон Шамиссо, Э. А. По). В романе П. Роки поиск идентичности, внутренний разлад так же находит воплощение в образе двойника – сеньора Допельгангера, который пытается похитить личность героя. Двойник буквально отделяется от главного героя, словно тот расщепляется надвое [Roca 2009: 23–24], т.е. происходит свойственное для постмодернистской трактовки двойничества «расщепление Я» [Джумайло 2010: 164], и сбегает, забрав пиджак и куклу, которая была последним напоминанием о внешнем, реальном мире, и о нежелании главного героя взрослеть. Автор показывает раздвоение лишь визуальными средствами, что позволяет прочувствовать растерянность, шок и смятение героя, который, как и читатель, не понимает, что происходит. Вместе с частью себя герой теряет и своё имя [Roca 2009: 30]. Он узнает, что сеньор Допельгангер пытается похитить его личность, и поиск выхода из квартала становится гонкой со временем, которая лишь ужесточается после смерти картографа и похищения карты [там же: 73–74]. В конце человек без имени вновь встречает сеньора Допельгангера и пытается отобрать у него карту, т.е. вместо принятия себя он по-прежнему стремится выбраться из лабиринта, однако пути назад нет: двойник сбегает, а карту уносит бурный поток воды [там же: 93–94].

Визуальное повествование выходит на первый план в конце романа, когда мир «улиц из песка» начинает рушиться. Оброненное письмо запускает цепную реакцию, и все обитатели «Башни» освобождаются, покидают квартал, только главный герой продолжает блуждать по опустевшим комнатам отеля – единственный, кто так и не смог найти выход

из «улиц песка». После окончания потопа он получает карту, но выбрасывает её, поскольку обретает нечто более важное – себя [там же: 100]. В. В. Одинцов отмечает, что противоречие между объективным авторским повествованием и голосами героев «создаёт эстетическое напряжение, драматизм изложения» [Одинцов 1973: 40]. В графическом романе, построенном исключительно на диалогах персонажей, таким объективным повествователем, как представляется, становится изображение, подобно тому, как выбор ракурса, плана, монтаж в фильме воплощают голос коллективного автора.

Очевидно, изображение и текст в романе П. Роки находятся в неразрывном единстве. Атмосфера нелепости, абсурда, ироничность повествования во многом достигаются через взаимодействие изображения и слова: переполненный вещами дом Диогена; картограф и путешественник, неспособный покинуть комнату; моряки, ни разу не вышедшие в море; уборщица, вытирающая пол во время потопа и др. Интертекстуальность романа также заложена в изображении, а не тексте: многочисленные библейские отсылки, аллюзии на других писателей и произведения, характерное для романтизма двойничество и др. Таким образом, визуальное в романе не только дополняет вербальное, но и углубляет, предвосхищает, расширяет то, что выражено словами, делает повествование многослойным.

### **Список литературы**

*Арнхейм Р.* Новые очерки по психологии искусства / пер. с англ. М.: Прометей, 1994. 352 с.

*Джумайло О.А.* Двойничество персонажей как ресурс постмодернистской исповедальности: роман Мартина Эмиса «Информация» // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2010. № 6. С. 163–171.

*Ейгер Г.И., Юхт В.И.* К построению типологии текстов // Лингвистика текста. Материалы научной конференции. М.: Изд-во МГПИИ им. М. Тореза, 1974. С. 103–109.

*Одинцов В.В.* О языке художественной прозы. М.: издательство «Наука», 1973. 104 с.

*Сонин А.Г.* Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: дис. д-ра филол. наук: 10.02.19. М., 2006. 323 с.

*Тейтельбойм В.* Два Борхеса: жизнь, сновидения, загадки / пер. с исп. Ю. Ванникова. М.: Азбука, 2003. 464 с.

*Goldsmith F.* The Readers' Advisory Guide to Graphic Novels. Chicago: American Library Association, 2010. 124 p.

*Muro Munilla M.A.* Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica. Universidad de La Rioja, servicio de Publicaciones, 2022. 291 p.

*Roca P.* Las calles de arena. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2009. 102 p.

*Slethaug G.E. The Play of the Double in Postmodern American Fiction. Carbon-dale: South Illinois University Press, 1993. 248 p.*

## **VISUAL AND VERBAL IN THE SYSTEM OF IMAGES OF THE GRAPHIC NOVEL *LAS CALLES DE ARENA***

### **Olga I. Danielian**

Student of the Faculty of Modern Foreign Languages and Literature

Perm State University

614068, Russia, Perm, Bukirev str., 15

olysik.danielyan@mail.ru

### **Anastasia P. Chagina**

Candidate of Philology, Associate Professor in the Department of World Literature and Culture

Perm State University

614990, Russia, Perm, Bukirev str., 15

liolio@list.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9654-9318>

Submitted 12.06.2025

The article examines how the system of images is built through the interaction of the visual and verbal in the graphic novel *Las calles de arena* by the Spanish comic artist P. Roca. The main theme of the work is the search for oneself, acceptance of one's personality. It is shown that the visual in the narrative creates intertextual connections (biblical references, aesthetics and ideas of Borges), irony, absurdity, contradictory nature of the world, duality motif. It is concluded that only the unity of the visual and verbal can establish the artistic integrity and system of images.

**Key words:** graphic novel, comics, intermediality, system of images, visual narrative, Spanish literature.

**Просьба ссылаться на эту статью в русскоязычных источниках следующим образом:**

Даниелян О. И., Чагина А. П. Визуальное и вербальное в системе образов графического романа “Las calles de arena” // Мировая литература в контексте культуры. 2025. № 20 (26). С. 55–61. doi 10.17072/2304-909X-2025-20-55-61

**Please cite this article in English as:**

Danielian O. I., Chagina A. P. Vizualnoye i verbalnoye v sisteme obrazov graficheskogo romana “Las Calles de arena” [Visual and Verbal in the System of Images of the Graphic Novel *Las Calles de Arena*]. *Mirovaya literatura v kontekste kultury* [World Literature in the Context of Culture]. 2025, issue 20 (26), pp. 55–61. doi 10.17072/2304-909X-2025-20-55-61