

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Інститут філології

Кафедра зарубіжної літератури

**Графічний роман «Вартові» Алана Мура та Дейва Гіббонса:
жанрові та поетикальні особливості**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «магістр»

студентки II курсу
спеціальності

«Зарубіжна література та англійська мова:
теорія та методика навчання»

Ступак Світлани Петрівни

*галузь 01 – Середня освіта / Педагогіка
спеціальність – 014.02 Середня освіта*

Науковий керівник:

к. філол. н., доц. Шестопал О. Г.

Рецензент:

д. філол. н., проф. Бовсунівська Т. В.

Допущено до захисту

Протокол засідання кафедри № ____ від _____

Завідувач кафедри _____ проф. Мірошніченко Лілія Ярославівна

Київ — 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЖАНРУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ	6
1.1 Феномен графічного роману у культурно-історичному контексті	6
1.2 Проблема визначення та класифікації жанру графічного роману	11
1.3. Взаємодія знакових систем вербального та візуального у графічному романі	21
1.4 Інтермедіальні взаємозв'язки графічного роману з іншими видами мистецтва	26
1.5 Особливості організації оповіді у графічному романі	29
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1	38
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЖАНРОВИХ ТА ПОЕТИКАЛЬНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «ВАРТОВІ»	40
2.1 Перегляд класичної парадигми супергероя через метафору множинної особистості у романі «Вартові».....	41
2.2 Гендерний аспект у романі	50
2.3 Поетикальні особливості роману «Вартові»	53
2.3.1. Альтернативна репрезентація у «Вартових»	53
2.3.2 Особливості авторського стилю в романі	55
2.3.3 Символіка візуальних образів супергероїв у романі.....	59
2.3.4 Наратологічний аналіз роману	63
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2	74
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ ВИВЧЕННЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ	76
ВИСНОВКИ	87
Список використаних джерел	91
ДОДАТКИ	100
ДОДАТОК А. ПЛАН-КОНСПЕКТ ПОЗАКЛАСНОГО ЗАХОДУ	100
ДОДАТОК Б. СХЕМА АНАЛІЗУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ	105

ВСТУП

На сьогодні феномен коміксу та графічного роману стає дедалі популярнішим, адже відповідає запитам сучасного світу на органічну інтеграцію візуального у всі сфери життя, у тому числі духовну. Це підтверджується активним попитом на комікси/графічні романи з боку аудиторії, у тому числі й в Україні. З 2018 року у Києві щорічно проводиться Comic Con Ukraine, на якому презентуються українські графічні романи та серійні комікси (також відомі як «мальюписи»), які на сьогоднішній день випускають щонайменше вісім українських видавництв. Феномен коміксу у своїх роботах висвітлювали зарубіжні та українські дослідники, такі як Р. Барт, У. Еко, К. Гавалер, Д.Штайн, Я.Тон, К. О. А. Бежан, О. А. Ісаєва, О. С. Колесник, С. Підопригора, Е. Циховська та інші. Значний вклад в аналіз коміксу та графічного роману зробили самі діячі жанру – В. Айснер, С. Макклауд, А. Мур. У нашій країні інтерес до коміксу та графічного роману виглядає органічно на фоні міжнародного зацікавлення цим явищем, яке завдячує своїм широким визнанням Алану Муру (1953) – британському письменнику, автору ряду відомих графічних романів, серед яких «V» означає «Вендетта» (1982-1989), «Вартові» (1986-1987), «Бетмен: Убивчий жарт» (1988), *From Hell* (1989-1998) та інші.

Актуальність роботи полягає у дослідженні інтермедіального аспекту графічного роману «Вартові» Алана Мура та Дейва Гіббонса. Визначення поетикальних особливостей жанру графічного роману є внеском у розвиток візуальної грамотності («visual literacy») у мультимедійному просторі та освіті. Навичка продукування та перцепції мультимодальних текстів є важливою у сучасному світі, проте не вивчається у навчальних закладах. Разом із цим креолізовані тексти давно стали невід'ємною складовою нашого когнітивного стилю.

Об'єкт дослідження – графічний роман Алана Мура та Дейва Гіббонса «Вартові» 1986 року.

Предмет дослідження – жанр американського графічного роману в інтермедіальному аспекті, історія його становлення та поетикальні особливості.

Метою дослідження є аналіз жанрової специфіки та поетики графічного роману «Вартові» (1986) А. Мура та Д. Гіббонса у контексті становлення американського графічного роману.

Досягнення поставленої мети потребує вирішення таких **завдань**:

- проаналізувати феномен графічного роману у культурно-історичному контексті;
- дослідити проблематику класифікації графічного роману;
- окреслити інтермедіальні взаємозв'язки графічного роману з іншими видами мистецтва;
- дослідити взаємодію знакових систем вербального та візуального у графічному романі;
- визначити особливості організації оповіді у графічному романі;
- проаналізувати поетикальні особливості графічного роману на прикладі «Вартових» А. Мура та Д. Гіббонса;
- обґрунтувати доцільність введення графічних романів у шкільну програму та розробити методичні рекомендації щодо вивчення графічного роману «Вартові» у середній школі.
- узагальнити результати дослідження.

Методи дослідження зумовлені темою та завданнями роботи. Були використані загальнонаукові методи синтезу та аналізу, емпіричний метод – аналіз наукових джерел, інтернет-публікацій, художніх творів. Беручи до уваги специфіку жанру графічного роману були обрані наступні літературознавчі методи: семіотичний, структуралістський та постструктуралістський підходи, історико-

культурний та біографічний метод, залучення теорії жанру, інтермедіальний, інтертекстуальний та гендерний підхід.

Новизна дослідження полягає у комплексному дослідженні графічного роману «Вартові» з огляду на особливості використання художніх засобів у побудові графічної оповіді. В українському літературознавстві дослідження графічного роману та, зокрема, роману «Вартові» представлені здебільшого оглядово, отже, більш ґрунтовний виклад існуючих, зокрема закордонних розробок у сфері графічного роману американського зразка видається продуктивним. Актуальним є застосування сучасних наратологічних підходів та теорії жанру графічного роману до «Вартових» (1986).

Практичне значення полягає у можливості використання результатів дослідження при створенні спецкурсів з графічного роману, інтермедіальності та наратології, а також при написанні курсових, бакалаврських та магістерських робіт. Дане дослідження є прикладним для розробки програм позакласного читання та/або включення графічного роману у загальну програму середньої школи.

Результати дослідження були апробовані 8.04.2021 у межах VI Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» у секції «Інтерпретаційні стратегії сучасної літератури». Тема доповіді: «Засоби репрезентації насилля у графічному романі «Вартові» Алана Мура та Д. Гіббонса»

Методичний складник роботи був апробований в межах практики – у вигляді плану-конспекту для позакласного заходу.

Робота складається зі вступу, трьох розділів та загальних висновків, списку літератури, який нараховує 77 позицій.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЖАНРУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

1.1 Феномен графічного роману у культурно-історичному контексті

Феномен графічного роману є вкрай неоднозначним в соціо-культурному контексті. Вперше термін «графічний роман» був введений істориком коміксів Річардом Кайлом в його есе «Капа-Альфа» у 1964 році, а згодом популяризований Віллом Айснером, який визначив цим терміном свій комікс «Контракт з Богом» у 1978 році [49, с.166]. Сам Айснер відмежовував комікс від графічного роману, вбачаючи в останньому нову ланку розвитку коміксу. Він говорить про те, що ще в 1960-х цільовою аудиторією коміксу визначали «10-річних з Айови», а дорослих, які читали комікси, сприймали як таких, що відрізняються низьким інтелектом [49, с.141]. Тому, за Айснером, перехід коміксу у сферу літератури та надання йому нового терміну, також літературного, сприяє важливим якісним перетворенням цього виду мистецтва, і найголовніше – його широкому визнанню. Цю думку поділяє і Марія Скаф, визначаючи рішення Айснера назвати свою роботу «Контракт з Богом» графічним романом «маніфестом нового жанру мистецтва».

У спробі класифікувати графічний роман ми маємо коротко окреслити історію розвитку американського коміксу, адже текст коміксу як синтезу м'яких мов (за В. Налімовим) виникає безпосередньо в дискурсі, в ньому і прочитується. Тому, аби підібрати семантичний код для прочитання, нам треба дослідити дискурси, що вплинули на створення графічного роману. Д. Штайн та Я.Н. Тон визначають витоки коміксу в роботах Рудольфа Тьопфера (початок 1830-х), або на межі ХХ століття з появою газетних коміксів [77, с.5]. Ми зосереджуємося на американській традиції коміксів і вживаємо цей термін в англо-саксонському дискурсі, частиною якого, на думку Д. Штайна, він є.

Поняття «comics» постало від слова «comіc» (англ. комічний) в англomовному середовищі з тієї причини, що короткі газетні стріпи першочергово мали

розважальний характер, так, словник Britannica визначає книжку коміксів (comic book) як «колекцію стріпів, кожен з яких оповідає одну історію або «gag» (жарт) у декількох панелях, або як сегмент безперервної історії» [63]. Проте, на відміну від решти світу, де комікси публікувалися виключно у гумористичних магазинах, в США редактори газет часто публікували на своїх сторінках політичні та соціальні комікси [69, с.95].

У своїй статті «Історія нарративного коміксу» (A History of the Narrative Comic Strip) Джаред Гарднер подає вичерпну історію американського коміксу, прослідковуючи його витoki з коротких послідовних графічних нарративів в ілюстрованих журналах 1980-90х, які пізніше знайшли свою аудиторію серед читачів газетних щотижневиків. Загалом, газетні комікси, найвідоміші з яких у 1910-х були *Krazy Kat*, *Gasoline Alley*, *Mutt and Jeff*, *The Family Upstairs*, були розраховані на дорослу аудиторію середнього класу, та охоплювали проблематику життя цих пересічних людей. Йшлося про побутові проблеми, взаємозв'язки у сім'ї, повсякденні перипетії. Популярними були комікси, що оповідали актуальні події зі світу спорту. Р. Петерсен пояснює це тим, що на той час камера та фотоапарат були надто повільними, аби фіксувати рух, тому газетні ілюстрували перебіг змагань. Гумористичний компонент складали персонажі, що подібно до читачів, робили ставки, зазнавали виграшів та програшів [69, с.104]. Поступова орієнтація на ширшу аудиторію, в яку почали входити і діти, призвела до появи пригодницьких коміксів, які пізніше стануть супергеройськими.

Цікавим аспектом модифікації коміксу є зміна його хронотопу. Наприклад, «Щасливий Хуліган» (Harry Hooligan) Фредеріка Оппера «протягом 32 років оповідав фактично одну й ту ж саму історію із незначними змінами». Таким чином, нарратив газетних коміксів зациклювався, утворюючи петлю (loop): герої не старішали, ситуація починалася заново, аби будь-який читач газети міг одразу зрозуміти сенс оповіді, не потребуючи попередніх знань. Революційним з цієї точки зору стає «Маленький Немо» (Litte Nemo), що публікувався з 1905 по 1914 рік в

газеті New York Herald та оповідав про пригоди хлопчика, який щоночі у своїх снах подорожував Сламберлендом. Ця історія набула часової двовимірності: якщо реальний Немо кожної ночі падав з ліжка і прокидався, а наступної ночі знову засинав, пригоди Немо в Сламберленді мали свій розвиток та продовжувалися кожної ночі з того місця, де завершувалися, утворюючи «діалектику між дикою кінетикою та ідеально переданою статикою» [77, с.243].

У 1920-х роках комікс зазнає впливу Голівуду, що обумовлюється змішанням найпопулярніших жанрів: побутової комедії, мелодрами, пригод та детективу. Згодом, газетному коміксу доводиться змагатися з радіо, але найбільшим ударом стає запуск першого журналу коміксів Action Comics у квітні 1938 року, на сторінках якого вперше з'являється Супермен. Отже, Гарднер прослідковує генезу супергеройських коміксів у жанрі пригодницького газетного коміксу та пояснює, чому журнали коміксів опинилися поза конкуренцією з газетами. Незважаючи на те, що якість як формату, так і самих коміксів про супергероїв була дуже низька порівняно з вже розвиненими формами газетного коміксу, останньому не вистачало того, що прагне будь-який фандом – взаємодії з читачем та колекціонування. Важливою характеристикою як коміксу, так і графічного роману, поділеного на випуски, є активне залучення читача у процес створення. Деякі газети навіть залишали місце у розвороті для листів від читачів, в яких вони залишали свої відгуки. Проте більшість газет ігнорували ці потреби прихильників коміксів. Алан Мур пише про взаємодію з читачем як невід'ємну складову своєї роботи так: «І вам доведеться чекати декілька довгих місяців, аби дізнатися думку читачів. Це хворобливий та нервовий час, коли ви (...) знову і знову розмірковуєте про свою роботу» [27]. Окрім того, навіть попри прохання аудиторії, редакція газет не була зацікавлена в окремих випусках коміксів, які читачі могли б збирати та колекціонувати. Цей попит змогли задовольнити періодичні видання коміксів. Таким чином, Гарднер окреслює розвиток коміксу «як наративного медіуму» «як

історію впливу нових медіа: фільму, радіо, книжок коміксів та телебачення» [77, с.251].

Звертаючись до історії коміксу про супергероїв, важливо окреслити його міфологічну базу. Багато дослідників, таких як Ентоні Міллс або Кріс Галавер, звертаються до терміну «американський мономіф», уведений Дж. Ш. Лоуренсом та Р. Джеветом, що є похідним від «мономіфу» Джозефа Кемпбелла з його книги «Герой з тисячею обличь», де він визначає загальні характеристики героя, притаманні народам та культурам усього світу. Це міф про суспільство, що живе в гармонійному раю, якому одного разу починає загрозувати зло. Існуючі суспільні інститути не в змозі побороти загрозу, тому з'являється безкорисливий супергерой, що не піддається спокусі та виконує поставлену задачу за підтримки долі. Його перемога повертає суспільство до першочергового стану гармонії, тоді як сам супергерой повертається у забуття [62, с.4]. Історія американського коміксу про супергероя виходить з цього міфу, адже час створення Супермена (з якого й починається традиція супергеройських коміксів) двома євреями-емігрантами Дж. Сігелом та Джо Шустером у 1938 році, а згодом Бетмена на початку 1939 року, збігається з подіями Другої світової війни. Нацистська Німеччина перебирає на себе роль зовнішнього зла, що загрожує гармонійній демократичній Америці, «новому раю». З'являється, наприклад, випуск «How Superman Would End the War», Капітан Америка (вперше з'явився на початку 1941 року) – патріотичний персонаж, породжений війною, також бореться з нацистами на сторінках видань. Цей період, що тривав до початку 1950-х років, називають «Золотим віком коміксів». Персонажі дотримувалися формули «відділення – ініціація – повернення» («separation–initiation–return») за Кемпбелом, окрім останнього складника, адже повернення передбачало б завершення, тоді як комікси за своєю природою є континуальними, а отже, пригоди цих героїв щоразу починалися заново. Про це говорить Умберто Еко: «Супермен не може «вичерпати» себе, тому що неможна «вичерпати» міф; міф – невичерпний» [16].

Особливості жанру коміксу обумовлюють його поступовий рух до «романності», про яку говорить Умберто Еко, що знайшло своє вираження у еволюційному «олюдненні» супергероїв в «срібному», а далі в «бронзовому» віках коміксу. Еко зазначає, що хоча міфологічний персонаж коміксів і повинен бути архетипом, тобто «застиглим у своїй фіксованій емблематичності», його цільова аудиторія «романна», тобто така, що споживає романний наратив з його спрямуванням на розвиток історії, її розв'язку та завершення [16]. Про це говорить й Алан Мур, зазначаючи у своєму есеї «Writing for Comics» (1985), що комікси у своєму розвитку змогли відійти від протиставлення героїв на «хороших» та «поганих» лише до «двомірності» персонажів Стена Лі 1960-х років. Відсутність якісних змін в жанрі коміксу і пояснюється його міфологічністю, тобто «застиглістю» персонажа. Таким чином, з ідейного розвитку персонажа творці переводили акцент на сюжет – розробку все нових «подвигів Геракла». Мур говорить про те, що перед нами «величезні сюжети з дюжиною персонажів, сюжети, що не несуть значення ні для кого, окрім самих себе. Візьміть звичайний випуск з коміксами, прикладіть до вуха і ви відразу почуєте весь робочий процес: сюжет, сюжет, сюжет, ...» [27]. Саме відхід від сюжету на користь «ідеї» та перехід від позачасовості до конкретного хронотопу визначають появу такого явища, як графічний роман.

Отже, англо-саксонська традиція графічних нарративів (коміксів, а згодом графічних романів), бере свій початок у газетних стріпах, що відрізнялися циклічністю, орієнтацією на запити аудиторії та динамізмом. Переймаючи на себе ці особливості, супергеройські комікси Золотого Віку постають як циклічне відтворення мономіфу з чітким розподілом та антагоніста та протагоніста та виключною увагою до зовнішнього сюжету. Тяжіння до романності за У. Еко призводить до ускладнення психології персонажів, проте якісних перетворень не відбувається, натомість створюються все нові світи (явище мультивсесвіту Marvel Comics). Багато графічних романів постають з цієї традиції, тому переймають деякі

художні засоби та елементи оповідної структури, проте акцент переноситься із зовнішнього сюжету на внутрішній, посилюється психологізм, межа між антагоністом та протагоністом розмивається, роман тяжіє до завершеності форми.

1.2 Проблема визначення та класифікації жанру графічного роману

Існує безліч визначень жанру графічного роману, одне з яких належить Крісу Гавалеру: «Графічний роман - це графічний наратив, який був одразу виданий у завершеній формі, або публікувався серіями, та зрештою був зібраний в книжковий формат» [52, с.290]. Як бачимо, таке визначення є дуже узагальненим, і може стосуватися будь-якого коміксу, який має завершення, тобто постає як художня цілісність, на противагу потенційно безкінечному «стріпу» (comic strip). Зачіпаючи проблему визначення жанру «Вартових» варто зазначити, що сам Мур не є прихильником терміну «графічний роман». Це пояснюється двома обставинами. По-перше, як зазначають А. ДіЛіддо та Р. Сабін, виникнення цього терміну мало цілком прагматичні цілі – кращі умови публікації для авторів та розширення читацької аудиторії. Але як влучно демонструє С. ван Несс, позначка «графічний роман» на «Вартових» сприймалася тогочасною критикою неоднозначно, нерідко як вияв претензійності. Тому прагнення Мура дистанціюватися від подібного дискурсу є цілком зрозумілою. Інша причина постає у термінологічній невизначеності цього поняття, яке з 2003 року (рік опублікування есе, в якому Мур формулює своє ставлення до цього терміну) не було достатньо проясненим і до сьогодні. Так, Мур зазначає: «Дурість, але книга коміксів, об'ємом більш за 40 сторінок автоматично прирівнюється до роману, і знову страждає від порівняння» [27]. Він зазначає, що формат графічного наративу має свої переваги, на яких варто зосереджуватися, на противагу спробам зрівняти його з кінематографом або літературою, чим він не є.

Проте у полі критики все ж дотримуються диференціації понять коміксу та графічного роману. Повертаючись до визначення К. Гавалера, визначаємо, що одним з таких критеріїв є завершеність. Комікси за своєю природою серійні, на відміну від літературного твору, який одразу постає як завершена робота. Сабін (Sabin, Adult Comics), визначає три типи графічних романів, де «Вартові» можна визначити як другий – роман як серію випусків, об'єднаних із самого початку продуманим сюжетом. Це відрізняє перший і другий тип від третього – коміксу, який навіть зібраний в одне видання є за природою континуальним. На думку Олени Бежан, комікс на відміну від графічного роману «містить лише окремий сегмент, або частину історії, і він набагато коротший» [5, с.23].

Таким чином, графічний роман відділяє від коміксу сюжетна завершеність та присутність історичного часу. Проте, третій тип також може стати романом, якщо його правильно завершити. Ця ситуація дотична до принципу монтажу, яким його осмислював П.П. Пазоліні, коли зазначив, що монтаж – це смерть, яка розставляє акценти в єдиному кадрі життя [17, 123]. Таким чином, незначні в межах безкінечної континуальності сюжетні звороти стають визначальними, коли нарратив отримує своє логічне завершення. «Ліга джентельменів» визначена Муром як потенційно безкінечна, тим не менш цей комікс став завершеним графічним романом після того, як його зібрали у два томи.

Повертаючись до визначення Галавера, варто висвітлити проблематику авторства, яку він окреслює в іншому місці своєї книги «Superhero Comics» [52]. Хоча історично зв'язною ланкою в американських коміксах був, власне, супергерой, Гавалер, визначає та розділяє комікси за авторством. Таким чином, навіть відносно цілісна збірка коміксів про певного супергероя, написана різними авторами, не може називатися графічним романом. Це приводить до висновку, що незважаючи на видиму континуальність нарративу про конкретного супергероя, який розвиває цілий ряд коміксистів, він є гетерогенним, а герой, який має одне ім'я, як, наприклад, Бетмен – є насправді рядом окремих характерів, об'єднаних

спільною формою. Бетмен Боба Кейна та Білла Фінгера не є тим самим персонажем, що й Бетмен Алана Мура у «Вбивчому жарті», або Франка Міллера у «Бетмен. Повернення Темного Лицаря».

Отже, графічний роман на противагу коміксу, – це завершений твір, що має постійного автора/авторів. За Бежан, ще однією особливістю графічного роману є процес його створення, в якому бере участь «невелика кількість людей, а іноді один автор» [5, с.23]. Це твердження є не зовсім обґрунтованим, адже загальна кількість потенційних ролей у створенні графічного наративу однакова, за К. Галавером це колорист (colorist), контуровщик (inker), художник (penciler), художник з шрифтів (letterer) та письменник. Так, у «Бетмен: Повернення Темного Лицаря» вказано п'ять авторів. Ключова відмінність полягає у ступені творчої свободи, який у випадку з «Вартовими» був достатньо високим. Комікси публікуються видавництвами коміксів, які зазвичай володіють правами на продукт, а отже, продукція має відповідати політиці видавництва, за яку відповідає редактор. Особа редактора є ваговою, адже саме редактори формують творчу команду та вносять остаточні правки. В інтерв'ю з Аланом Муром Дез Скінн зазначає, що «в IPC [International Publishing Company, компанія, що володіла журналом коміксів 2000 AD, в якому працював, зокрема, Алан Мур] редактором міг стати будь-хто, то працював там достатньо довго. Не потрібно було мати особливий таланти (...).» Це призводило до негативного втручання у творчий процес. Так, наприклад, Гаррі Ліч у тому ж інтерв'ю зазначає, що через неправильний підбір авторських стилів (через вибір несумісних письменника та художника), часто приводив до непопулярності багатьох коміксів [40].

Отже, графічний роман від коміксу відрізняє не кількість авторів (хоча тенденція до поглинання багатьох функцій одним художником в графічному романі присутня), а інститут авторства, який формується в контексті графічного роману. Говорячи про співпрацю ряду авторів як незалежних митців, постає проблема колективного авторства: автори роману мають різні ролі та ступені авторитету,

отже, приписати певні інтенції щодо вербально-зображальної репрезентації конкретному автору видається майже неможливим. Навіть під час інтерв'ю автори не завжди сходяться на думці, хто був автором конкретної ідеї/деталі, скоріше, колективна робота породжує цілісний сплав окремих думок та ідей. Або, як у випадку з «Бетмен: убивчий жарт» учасники процесу мають дійти до компромісу: у післямові до видання 2008 року Брайан Болланд зазначає, що малював деякі сторінки «зціпивши зуби», адже не був згоден з окремими сюжетними поворотами, введеними А. Муром, так само, як уявлення художника розходилося з баченням кольориста Джона Гігінса, тому перший змінив кольорову гаму для видання 2008 року. Отже, в ситуації з певними сценами ми не можемо приписати їхню реалізацію Б. Болланду, але й не можемо повністю зосередитися лише на постаті А. Мура, який був натхненником, але не реалізатором. Подібна ситуація склалася і при створенні «Вартових». У передмові до видання 2013 року Дейв Гіббонс зазначає: «Хоча Алан і уявляв історію у загальних рисах із самого початку, конкретні оповідні рішення приймалися лише в режимі діалогу» [28]. Я. Тор пропонує поняття гіпотетичного авторського колективу, який не є дотичним справжнім постатям, а представляє собою уявлення читачів, яке вони формують про автор(ів) під час читання, та за рахунок попередніх знань про медійну сторону авторів.

Говорячи про проблему визначення терміну «графічний роман», а також принципу авторства, варто вказати популярний погляд на цей феномен як суто маркетинговий. У своїй книзі «Adult Comics» Сабін цитує піар-менеджера видавництва Titan Books, який характеризує це явище так: «Це була маркетингова можливість... Моєю роботою було розвинути семантику, яку б зрозуміла загальна публіка та книговидавництво» [75, с. 235]. Ця можливість з'явилася після публікації Великої Трійки («Маус» Арта Шпігельмана, «Бетмен. Повернення темного лицаря» Франка Міллера та «Вартові») в середині 1980-х. Таким чином, із появою широкоформатних коміксів з оригінальним сюжетом та детальною розробкою, які принесли їм популярність (50 000 копій «Повернення темного лицаря» та 40 000

копій «Вартових» за рік), а також зростаючою потребою визнання авторства, що суперечило політиці видавництв коміксів, таких як DC, книжкові видавництва почали активно цікавитися таким форматом коміксів для власного продажу. Алан Мур, визнаний багатьма як головний «рупор» авторів коміксів, відомий своєю активною критикою DC Comics, особливо через їхню політику щодо авторського права. У своєму інтерв'ю 1988 року, Алан Мур зазначає, що більш «цивілізованим» шляхом є публікація коміксів книжковими компаніями, які б володіли правом на одноразову публікацію, тоді як за автором залишалися б права на твір. «Ідея того, що автори володіють правами на свої власні створіння представляється DC Comics чимось таким, що вони відмовляються розглянути навіть частково» - говорить Мур, - «Моя стратегія: комікси для книжкових видавництв, аніж комікси для видавництв коміксів» [40, с. 58].

Окресливши формальні відмінності між коміксом та графічним романом, та встановивши, що це окремі жанри, варто визначити, до якої сфери художнього ці жанри належать. Згідно з типологією У. Вайсштайна, графічний роман можна віднести до окремого візуально/вербального типу спорідненості, який охоплює витвори мистецтва, які швидше змальовують та інтерпретують оповідь, аніж просто ілюструють текст [33, с.50]. Він також може бути визначений як креолізований текст, адже складається з двох негомогенних частин (вербальної та невербальної мовних систем), та сприймається як «складна текстова формація, в якій вербальні й іконічні елементи створюють одне візуальне, структурне, смислове і функціональне ціле» [33, с 52].

Комікс та графічний роман також пов'язують з поняттям сиквенційного мистецтва («sequential art», уведеного В. Айснером, яке, поширюється не тільки на англomовну традицію, але й на інші національні варіанти, такі як азійські (манга, манхва, маньхуа), та європейські (здебільшого франкомовні *bande dessinée* та італійські *fumetti*). Принцип сиквенційності як послідовного ряду, властивий зображальній традиції, особливо дописемній, коли візуальна мова мала

комунікативну функцію. Н. Кон зазначає, що «створення послідовностей графічних зображень є «універсальним» потенціалом людської комунікації та пізнання» [44 с.267]. За С. Макклаудом комікс – «це суміжно розташовані зображення в довільній послідовності, які покликані передавати інформацію та/або продукувати естетичний відгук у глядача» [23, с.9]. За цим принципом дослідник прослідковує генезу коміксу ще до давньоєгипетських фресок. Проте погляд Макклауда є суперечливим щодо його термінології – вживання терміну «комікс», який має певну культурно-специфічну коннотацію, не є коректним щодо явищ до кінця XVIII століття, коли цей термін виникнув. Так, Роберт Петерсен, автор праці «Комікс, манга, графічний роман: історія графічний наративів», також звертається до перших знахідок візуальних репрезентацій, мета яких полягала у передачі інформації (історій) – Палети Нармера (3200 до н.е.) та Стели Шулік (2525 до н.е.), проте називає їх графічними наративами. Зображення міфів на давньогрецьких амфорах також можна долучити до таких прикладів (Петерсен називає зображення на грецьких амфорах однопанельними наративами).

Як бачимо з опису, графічні наративи не обов'язково мають включати в себе вербальну складову, допоки візуальних засобів достатньо, аби забезпечувати їхнє прочитання. Так, в епоху газетних коміксів існували так звані «німі комікси» (silent strips) (середина 1930-х), в яких персонажі не розмовляли, а оповідь спиралася на візуальну репрезентацію, зокрема пантоміму [69, с.99]. За цим принципом до сиквенційного мистецтва окрім графічного роману та коміксу відносимо й твори образотворчого мистецтва, де послідовність частин утворює цілісний наратив, такі як серії вітражів, фресок або гравюр; наприклад, таке явище як романи без слів Ф. Мазереля та Л. Ворда [14].

На думку Марії Скаф, сиквенційне візуальне мистецтво є складовою окремого виду мистецтва – візуальної літератури, що є «цілим спектром художніх та нехудожніх літературних творів, побудованих на комбінації двох рівнів комунікації: візуальної та вербальної, які впливають на читача-глядача одночасно

та взаємозалежно» [31]. Скаф відносить секвенційні жанри до наративної візуальної літератури, поруч з книжкою-картинкою або лубком. Ця класифікація близька до німецькомовної традиції, де комікси та графічні романи визначаються як графічна (візуальна) література (graphische Literatur). Такий підхід «визнає мульти(інтер)модальність оповіді у коміксі, але імпліцитно санкціонує літературний підхід до коміксу» [77, с.7]. Зважаючи на апріорний літературоцентричний підхід, який зумовлює термін «візуальна література», Штайн та Я.Н. Тон пропонують у якості гіпероніма для графічного роману та різних видів коміксу вживати термін «графічний наратив».

У сучасній наратології існує відгалудження, яке Майстер (2009) визначає як інтермедіальні підходи, що у свою чергу включають в себе транс-, інтер- та інтрамедіальні дослідження. Саме в їхньому контексті постає «теорія графічного наративу». Згідно з нею наративність визначають як трансмедіальну характеристику, яка у тій чи іншій мірі притаманна багатьом мистецтвам, таким як кінематограф, література і навіть, музика. Тому, наприклад, коли Бежан зазначає, що «наратив – це ядро коміксу, що зближає його з літературою і дає право визначати його як графічну прозу» [5, с.23], дослідниця обмежує принцип оповідності лише мистецтвом літератури, що є не зовсім коректним з позиції посткласичної наратології, в межах якої досліджуються наративні техніки як тексту, так і зображення.

Г. Ріпл та Л. Еттер у своїй статті «Інтермедіальність, трансмедіальність та графічний наратив» подають три загальні підходи до визначення терміну «медіум» (medium): 1) семіотичний підхід, де медіум представлений кодом та сенсорним каналом (вербальний, візуальний і т.д.); 2) матеріальний та технічний підхід, сконцентрований на семіотичних типах; 3) культурні підходи. Графічний наратив досліджують як медіум за другим підходом, акцентуючи увагу на взаємодії семантичних кодів. Дослідники наводять зауваження Раяна про те, що візуально-вербальні комбінації відносяться до «часово-просторового медіуму», але

ззначають, що у цьому контексті важко прослідувати кордон між медіумом та жанром. Раян зазначає, що у той час як медіум визначається можливостями та обмеженнями, що диктуються матеріальними особливостями медіума та «моду кодування», поняття жанру є абсолютно конвенційним явищем, характеристики якого доволіно визначаються людьми. Розглядаючи цей термінологічний конфлікт Г. Ріпл та Л. Еттер пропонують комбінований підхід, який визначає «графічний нарратив як медіум, що здатен розказувати історії через комбінацію слова та зображення», а також як «жанр, який включає в себе декілька піджанрів (subgenres), таких як комікс (comic strip), книга коміксів (comic book) та графічний роман» [77, с. 195].

Отже, графічний роман розглядають в контексті візуальної літератури або *graphische Literatur*, акцентуючи увагу на літературному аспекті твору, або в контексті теорії графічного нарративу: як його піджанр або складник окремого медіуму. Тримаючи в полі зору медіальні характеристики графічного роману (медіум друкованої книжки за Г. Ріпл та «часово-просторовий медіум» за Раяном), ми визначаємо графічний роман як піджанр графічного нарративу.

Зосереджуючи увагу на вербальній складовій графічного роману, варто розглянути його відповідність літературному жанрові роману. Літературознавча енциклопедія подає наступне визначення роману: «великий за обсягом епічний твір, метанаратив, для якого характерне панорамне зображення дійсності, багатоплановість на фабульному та сюжетному рівнях розвитку конфліктних ліній, ускладнений хронотоп, поліфонічна, часто уповільнена розповідь, супроводжувана художнім висвітленням актуальних проблем зовнішнього та внутрішнього світу» [19, с.342]. Таким чином, графічний роман має не тільки бути цілісним завершеним твором, що має визначеного автора, але й повинен відповідати характеристикам літературного жанру, таким як багатоплановість та поліфонічність оповіді. Це свідчить про те, що коректним було б застосовувати літературознавчу жанрову класифікацію щодо творів, які зараз відомі під загальною назвою графічного

роману. Тоді ми б могли говорити про графічну повість, новелу, або графічне оповідання. Ще однією важливою ознакою роману є те, що «суб'єкт є втіленим в «соціально-історичне тіло», що обумовлює його олюднення, передбачення змін у його самосвідомості, введення конфлікту внутрішнього світу героя з оточуючим світом. Це відрізняє графічний роман від коміксів класичного пригодницького зразка, де конфлікт є суто зовнішнім, і герой, наділений надприродними силами, вступає в конфронтацію не зі світом ідей, а з конкретним фізичним втіленням зла, чия ліквідація одразу знімає ідейну напругу.

Втілюючи в собі традиційні характеристики цього літературного жанру, графічний роман має свої культурно-історичні особливості. Як було вже зазначено, більшість графічних романів публікуються окремими випусками. Анна ді Ліддо, дослідниця творчості Алана Мура, аргументує це фінансовою стороною публікації – серійний випуск забезпечує фінансову стабільність як видавцю, так і автору. Це ж стосується і «Вартових» - вперше надруковані у випуску DC Spotlight у 1985 році, комікс виходив по 1987 рік у загальній кількості в 12 томів, і лише у тому ж 1987 році був зібраний в одне видання. Багато авторів використовують цю обставину як художній прийом. Наприклад, у «Гомункулі» (2003) Ямамото Гідео хронотоп та дійові особи залишаються незмінними протягом усієї оповіді, однак кожен том пропонує нам різне потрактування сюжету. У «Вартових» між випусками присутні інтратекстуальні зв'язки через паралелізми та алізії. Отже, ми одночасно сприймаємо завершений графічний роман як конгруентну єдність та набір окремих, до певної міри незалежних єдностей, які взаємодіють між собою.

Хоча графічний роман і є твором літератури, його відрізняє соціальна орієнтованість та інтенціональність. Наприклад, комікс рідниться з рекламою, яку досліджував Р. Барт у своєму прямому зверненні до читача з метою найповнішої передачі повідомлення. Хоча будь-який текст, навіть приватний щоденник, несе комунікативну функцію, в літературних творах поетична функція (за Якобсоном) є домінантною, тоді як інші, безпосередньо пов'язані з адресатом, нерідко

ігноруються. З цього постає певна замкненість, елітарність художнього твору, про яку нерідко говорять теоретики кіно. Натомість автори коміксів та графічних романів пропагують орієнтацію на читача та доступність без спрощення. У своєму есе «On Writing Comics» А. Мур зазначає: «У той час як критика якості творів може дати нам декілька вартісних приводів для більш повної оцінки роботи, мистецтво досі процвітає чи занепадає в залежності від того ефекту, який отримує конкретна аудиторія (...) У коміксів є потенціал впливу» [27]. Протягом усього есе він міркує про те, як створити текст, який буде тримати в напрузі читача з перших рядків. Тобто внутрішня мотивація «високої» літератури підміняється мотивацією зовнішньою, вектор влади змінюється. Це накладає певні вимоги на текст – він повинен бути динамічним, відповідати закладеному темпу оповіді. Гарі Ліч, художник, який працював з Аланом Муром над коміксом «Miracleman» зазначає, що «комікс подібний до фільму в тому, що його темп має бути правильним» [40, с.11].

Отже, графічний роман є терміном, який виник у середині 1960-х як реакція на необхідність розділення між масовим коміксом та більш високорозвиненими формами наративу, які визначалися соціо-політичною та філософською проблематикою, зверталися до більш дорослої аудиторії, перейшли з обмежених позицій масової комунікації та набували рис літературного твору – завершеності, більш складної системи художніх засобів та категорії авторства. Формат графічного роману також виявився виходом для авторів, які прагнули залишати за собою право на твір, та маркетинговим ходом з боку книговидавництв, які мали на меті представити своїй аудиторії комікси в книжковій обгортці та повторити успіх видавництв коміксів. Таким чином, графічний роман тісно пов'язаний з феноменом коміксу та є відгалудженням/етапом його розвитку, проте відрізняється рядом особливостей. Аби визначити особливості поетики графічного роману та відділити його від інших видів взаємодії вербального та візуального, як-то книжки з

ілюстраціями, варто дослідити принципи смислопородження у графічних наративах.

1.3. Взаємодія знакових систем вербального та візуального у графічному романі

Наше сьогодення – це мультимедійний простір, де зображення та текст гармонійно співіснують у різних формах таким чином, що стає важко уявити текст без його візуалізації, та навпаки. Є.Є. Бразговська зазначає, що іконічна мова стала універсальною для сучасної культури, адже для неї не існує бар'єрів для перекладу, візуальне іконічне повідомлення може бути поза національним. На її думку, візуальна комунікація в сучасному світі якщо і не домінує над вербальною, то представлена на одному рівні з останньою [11, с.49]. Така синестезія збагачує та пришвидшує наше сприйняття і розуміння великих об'ємів інформації, що відповідає потребам сучасності. Будь-яка комп'ютерна програма становить дублювання інформації у двох знакових системах – іконка та підпис, більшість реклами представлена або візуальним супроводом тексту, або різноманітними інфографіками та колажами; контент соціальних мереж представлений мемами (англ. meme), колажами та короткими (зазвичай 4-панельними) коміксами-стріпами. Отже, креолізований текст з іконічним елементом у формі фотографії, малюнку, іконки або що стає одиницею нашого повсякденного сприйняття.

Говорячи про «граматику» та «синтаксис» інтернет-простору, ми одразу уявляємо будь-який сайт, оформлений певною сіткою, що складається з різноманітних рамок, таблиць та блоків, заповнених текстом та зображеннями. «Читання» таких графічних структур вимагає певного досвіду та попередніх знань, і диктується внутрішньою логікою розташування графічних елементів. Ця логіка досліджується UX (user experience) спеціалістами, задача яких презентувати (візуалізувати) інформацію найбільш зрозумілим чином, поєднуючи вербальне та візуальне. Те ж саме відбувається при створенні коміксу – постають важливі задачі

комунікативного, прагматичного характеру, що вирішуються письменником, графічним художником та колористом. В. Айснер зазначає, що «робота послідовного художника має вимірюватися її здатністю бути зрозумілою. (...) Вимога від глядача полягає не так в аналізі, як у впізнаванні. (...) успіх у даному випадку полягає у здатності автора виміряти спільність читацького досвіду» [49, с. 38]. Шлях від адресанта до адресата настільки скоротився, що останнього неможливо ігнорувати. Читач тепер є співтворцем, адже за ним залишається фінальний вибір – на що звернеться увага, а що проігнорується, з якої панелі розпочнеться читання (адже нерідко послідовність панелей перестає грати роль), в який момент сторінка буде перегорнутою. Хоча розкадровка коміксу має бути інструментом контролю автора, Айснер зізнається, що художник ніяк не може запобігти довільному читанню панелей, навіть перегортання сторінок не обов'язково підконтрольне задуму автора [49].

Для того аби визначити особливості графічного наративу, встановити його цінність як для читача, так і для дослідника, необхідно дослідити, як в його межах взаємодіють вербальний та візуальний рівні. Проблематика графічного роману як генетично спорідненого з коміксом полягає у декількох характеристиках останнього, серед яких – ярлик приналежності до масової, нижчої культури та велика кількість стилів і шкіл в межах одного жанру. Ще одна важлива характеристика – це його специфічна інтермедіальність, яка полягає у сплаві вербального та візуального, де візуальне канонічно сприймається як домінуюча знакова система. До прикладу, О. А. Ісаєва зазначає, що, хоча в графічному романі оповідь слугує не лише розважальним цілям, візуальне переважає в ньому над текстом [18, с.165]. На нашу думку, таке розуміння взаємин тексту та зображення витікає із спостереження просторової диспропорції, при якій зображення в графічному наративі займає більшу частину простору з тієї причини, що текст за своєю природою більш компактний, проте не стосується процесу породження сенсів. Наступне твердження Станіслава Лема, на нашу думку, узагальнює тривалу

перцепцію коміксу, що тягнеться ще з кінця XIX століття, коли розважальні комікси публікувалися на останніх сторінках недільних газет: «Посилена видовищна «безмовність» в медіа є свого роду відступом від дій центральної нервової системи, в результаті чого людина добровільно передає розумову працю машинам та штучному інтелекту, а сама при цьому – дивиться картинки» [Лем С. Молох. М. : Транзиткнига, 2005. С. 165].

Такий підхід витікає з хибного положення, ніби вербальна мова є більш складною для розуміння та більш важливою, ніж візуальна. Проте наш мозок схожим чином реагує на текст та зображення. Так, Ніл Кон, науковець-когнітивіст у своїй статті «Сприйняття візуального наративу: універсальне, чи ні?», зазначає, що «нейрокогнітивне дослідження фіксує залучення схожих ділянок мозку [для сприйняття] як для вербальних, так і для візуальних наративів» [45, с. 270].

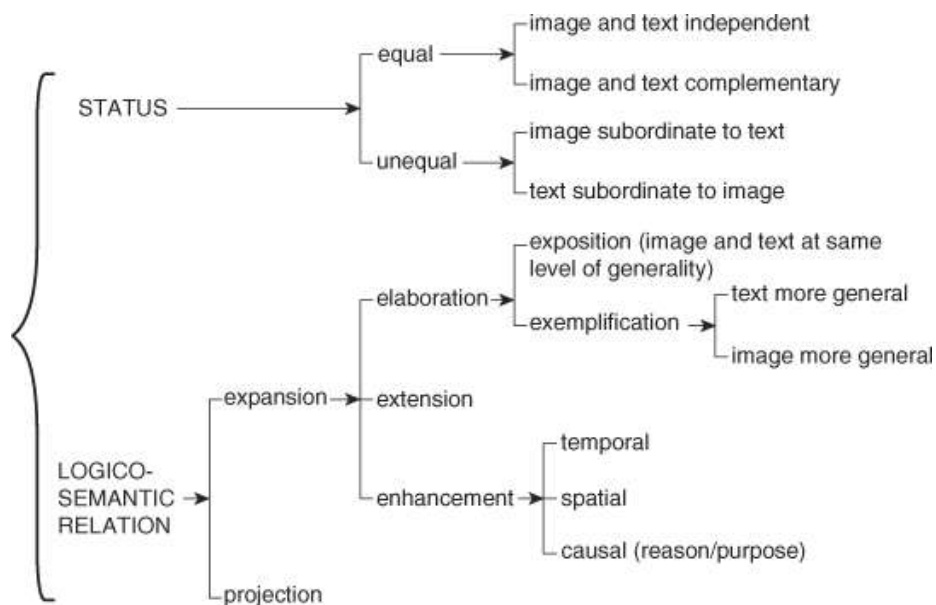
Такий підхід обумовлений думкою, ніби у коміксі референтом для візуального знаку слугує знак вербальний, що візуальне є лише певним протезом, який допомагає вербальному знаку виконати його прагматичну функцію. Проте референт для візуального та вербального знаку в коміксі є спільним. Певна ідея чи предмет повноцінно репрезентується через дві знакові системи, тобто трансляція сенсу поглиблюється і збагачується, ба більше, різниця між втіленням референту двома знаковими системами породжує нову, місцями суперечливу (але ця суперечливість лише збагачує) синтактику, яка є джерелом нових значень.

За логікою семіотики, знак функціонує лише тоді, коли він визначається через інші знаки. Виходячи з цього твердження, згадаємо положення Ю. Лотмана про те, що мінімальною одиницею семіосфери є бінарна структура, тобто пара мов, що пояснюють та доповнюють одна одну [21, с.164]. Ба більше, вони мають бути несхожими, представляючи дискретні та континуальні значення. В межах коміксу такими мовами виступають, вербальна (дискретна) та візуальна (континуальна), які одна через одну репрезентують спільний референт. Коментар Станіслава Лема, що наводиться як певне узагальнення для табору критиків жанру коміксу, виходить з

цього ж положення. Одна знакова система не може бути суцільно автономною: коли ми бачимо слово, що позначає реальний чи абстрактний об'єкт, в нашій уяві одразу формується візуальний образ. Таким самим чином ми читаємо книгу, візуалізуючи вербальний текст.

Отже, синтез двох знакових систем породжує їхній взаємовплив: у вербальній мові домінує семантичний аспект семіозису, в ній наявна чітка система дискретних знаків з конвенційним значенням. Тоді як у мові живопису чітко виділяється не конкретний знак, а граматичний код, синтактика мови, тобто поєднання цього знаку з іншими [11, с. 99]. Тим не менш, ми бачимо, як вербальна мова частково втрачає свою конвенційність, тоді як візуальна – набуває її ознак. У цьому і полягає певна складність сприйняття коміксу людьми, які бачать у ньому перш за все просте поєднання двох мов - книгу (тобто текст) з картинками, де останні, на їхню думку, мають спрощувати, а не поглиблювати та збагачувати розуміння твору. Так само, як ми супроводжуємо текст зображенням, ми доповнюємо візуальний текст описом, що надає відсутній код для прочитання візуального. Є. Бразговська зазначає, що «будь-які форми асиметрії (континуального й дискретного, актуального та потенційного) дають поштовх до розвитку інформаційних процесів. (...) відсутність дзеркальної симетрії між членами бінарної опозиції стає генератором нових сенсів в культурі» [11, с. 160]. Коли ми сприймаємо візуальну складову графічного роману, ми не отримуємо «готовий переклад» вербального тексту. Перед нами стоїть задача підібрати потрібний код та зрозуміти ще один текст, представлений іншими знаками. Айснер говорить з цього приводу: «Я визначаю «візуальне» як серію або послідовність зображень, що замінюють описовий уривок, представлений словами. «Ілюстрація», у свою чергу, підсилює (або прикрашає) описовий уривок. Вона лише повторює текст» [49, с.128]. Отже, комікс та графічний роман не є суто вербальними текстами, що супроводжуються ілюстраціями.

Звернімося до мультимодальної теорії зображення Кресса та Левена, що визначає взаємини двох модусів (англ. modes) вербального та візуального через їхній статус – рівний або нерівний, та логічно-семантичні зв'язки.



Жанр графічного роману обумовлює рівний статус зображення та тексту, при якому вони взаємодоповнюють один з одним. Щодо другого критерію, ми говоримо про розширення (expansion) одного модусу іншим, що включає в себе три можливих конфігурації: уточнення (elaboration), поглиблення (extension) та поглиблення (enhancement). Розширення – це додавання якісно нової інформації щодо місця, часу, способу дії, причинно-наслідкових зв'язків. Функція уточнення полягає у додаванні подальшої інформації на однаковому рівні генералізації. Поглиблення – це стан взаємодії, за яким один з модусів надає додаткову, семантично не пов'язану з вихідним текстом, інформацію.

Таким чином, взаємодія знакових систем вербального та візуального в графічному романі відбувається на засадах рівності та взаємодоповнюваності. Жодна з цих систем не є носієм повного змісту, а вносить свою частку у формуванні значень та контексту, в якій прочитується інша система. Текст та зображення

постають як бінарні семантичні структури, одна з яких є дискретною та конвенційною, а інша – континуальною та ситуативною. Результатом їхньої взаємодії є уточнення, поглиблення та розширення.

1.4 Інтермедіальні взаємозв'язки графічного роману з іншими видами мистецтва

Українська дослідниця Олена Колесник виділяє три головних мистецтва, що впливають на комікс як вид мистецтва [20, с.303]. Це каліграфія, тобто іконічний аспект письма, який грає роль у сенсотворенні. Це стосується вербального тексту у філактерах та ономатоїї – передачі звукових ефектів через мовні символи, той текст, який Айснер називав «периферійно наративним» (*peripherally narrative*). Інша складова впливу з боку хореографії та театру, які обумовили мову жестів, міміки та поз – важливого засобу виразності. Найбільший вплив, на думку Колесник, комікс отримав від кінематографу, а саме – принципи розкадровки, планів, ракурсів, принцип монтажу [20, с.301]. Ми зосередимося на взаємозв'язках графічних наративів з каліграфією, кінематографом, літературою та театром.

У Колесник поняття каліграфії отримує широке значення індивідуальних стилів репрезентації письма. Візуальна репрезентація тексту філактерів та ономатоїї у графічному наративі грає важливу роль, адже такі елементи функціонують одночасно у двох площинах – візуальному та вербальному. Так, у створенні коміксів і нерідко графічних романів бере участь спеціаліст зі шрифтів (англ. *letterer*), який відповідає за дизайн як тексту, так і звукових ефектів. Розмір шрифту, його загальний вигляд, колір, розташування та інші формальні характеристики, з одного боку, позначають авторський стиль, а з іншого, – є складовою образу окремого персонажа.

Репрезентативні особливості візуального зображення в графічному романі відповідають скоріше кінематографічним, аніж живописним, зважаючи на специфіку його наративу, на його стробоскопічність. Кіно та комікс поділяють

певні структурні та візуальні характеристики та спираються на монтаж для склейки зображень. Історично кіно та комікс з'являються приблизно в однаковий час (хоча, якщо брати точку відліку коміксу роботи Родольфа Тьопфера, чия «Історія пана Жабо» вийшла у 1833, комікс виявляється дещо «старішим»). А їхнє активне розповсюдження припадає на початок 1900-тих.

Усі формальні характеристики – розмір панелей, динаміка їхнього монтажу та заповнення текстом – усе це, як і в кінематографі, відіграє роль у графічному наративі. Графічний роман вчить «прочитувати» зображення, тоді як комікс без філактів – це німе кіно, але ще більш інформаційно насичене – у коміксі ми маємо змогу «схопити момент», зупинитися та розгледіти найдрібнішу деталь. Айснер зазначає, що робота письменника коміксів є більш близькою до роботи сценариста, ніж письменника, що працює лише з одним видом мистецтва [49, с.122]. Гарі Ліч прирівнює художника коміксів до оператора-постановника при створенні фільму [40, с.11]. Алан Мур говорить: «комікси лежать частково у площині кінематографу, я, працюючи в цій індустрії (...), використовую «кіношну» лексику (...): «кадр», «дальній план», «масштаб» та «рух камери» [27].

Головними розбіжностями між кіно та графічним наративом є рух, час та звук, які останній не в змозі передати. Час передається через просторові послідовності, панелі – це статичні малюнки, які лише імітують звуки, але не відтворюють їх. З іншого боку, ілюстрування панелей та їхня комбінація є частинами одного процесу в графічному наративі, тоді як в кіно зйомка та монтаж є окремими фазами. Послідовність в графічному наративі сприймається симультанно, тоді як монтаж обмежений лінійною структурою склейки кадрів – один за одним [57]. Саме через цю просторову і часову симультанність зображення в графічному тяжіє до максимальної інформаційної насиченості. А. Мур зазначає, що незважаючи на міцний зв'язок коміксу та кінематографу, в останньому медіумі існують певні часові кордони сприймання інформації, яких не існує в коміксі [27].

Однак, комікс стає об'єктом критики з тих самих позицій, що і кінематограф. Власне, В. Айснер і зазначає: «Використовуючи самі лише слова, письменник звертається до уяви читача. В коміксі уявлення про щось уже сформоване за читача. Раз намальоване, зображення стає чітким твердженням, що майже не допускає подальшої інтерпретації. Коли два (візуальне та вербальне) «змішуються», слова сплавляються із зображенням та перестають слугувати описовості, вони скоріше забезпечують зображення звуком, діалогом та переходами-зв'язками» (дужки наші. – С.С.) [49, с. 122]. Незважаючи на те, що графічний роман далеко відійшов від такого формату, критика цього жанру все ще залишається. Проте, як «німий» жанр, графічний роман не може передавати звуки, і хоч ономотопея та стилістичні характеристики філактів сприймаються відносно конвенційно, їхня інтерпретація все одно є індивідуальною [57]. Таким чином, графічні наративи формують більш особисте сприйняття повідомлення, аніж фільм.

Графічний роман отримує переваги як кінематографу, так і літератури. Горсткотте переконана, що «графічні романи завдячують традиції літературного роману так само, як наративним стратегіям фільму та коміксу» [77, с.27]. Говорячи про кіно (і це твердження є доцільним і в контексті коміксу), Олег Аронсон зауважує, що воно «заворожує тією легкістю, з якою схоплює миттєве, постійно нагадуючи про важкість, з якою в літературі ці швидкоплинні моменти створюються» [1]. Візуальне у графічному романі переймає на себе наративні функції вербального. Так, наприклад, екстрадієгетичний наратор часто опускається, адже оповідь не потребує рамкової конструкції для передачі часово-просторових координат та інших елементів оповідної ситуації. На прикладі «романів без слів» Ф. Мазереля (серії гравюр) та Л. Ворда, П. Дедюхіна робить висновок, що хоча жанр не передбачає використання слів, «вербальна складова не знищується, вона трансформується, переміщаючись у внутрішні шари зображення, набуваючи імпліцитний характер» [14, с.34]. Тут варто зазначити, що йдеться, скоріше, не про саму складову вербального, а про його наративну функцію, адже якщо раніше

здатність оповідати історію вважалася майже виключно прерогативою літератури, зараз наративність визначають як трансмедіальну ознаку, яка притаманна й іншим видам мистецтва [77, с. 196]. Проте графічний роман може вмещувати в себе значні уривки прози, як у випадку з «Вартовими», де кожна глава (випуск), окрім останньої, закінчується текстуальною вставкою у різній стилістиці, загалом публіцистичній.

Лев Юдін у двох своїх статтях [34], [35] вказує на спільність рис коміксу та драматургії. Так, вони поділяють драматургічний принцип парності героїв (зазвичай, антагоніста та протагоніста) та структуру – ланцюг висловлювань персонажів, реплік та монологів, що розташовуються одне за одним, оповідь відбувається у діалогічній формі. Комікс тяжіє до драматургічного типу оповіді, адже як і драма, робить минуле теперішнім. Інший принцип драми – динамізм, який також притаманний графічному наративу [34] (рух реалізується всередині кадру або у їхній послідовності). Він також прирівнює описово-вербальні вставки (що відповідають екстрадієгетичному гетеродієгетичному наратору за Я. Тонем) до авторських ремарок, характерних для драматургії.

Отже, графічний роман як креолізований текст переймає художні засоби репрезентації у різних видів мистецтва, що з одного боку робить його поліфонічним та додає глибини прочитань, а з іншим – уможлиблює трансмедіальні переходи, як, наприклад, екранізації графічних романів або графічні адаптації літературних творів (як епосу, так і драми).

1.5 Особливості організації оповіді у графічному романі

Серед жанрових особливостей графічного роману – специфічна репрезентація автора(ів) та наратора. У своїй статті «Хто веде оповідь? Автори та наратори у графічному наративі» (Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative) Ян Тон порушує проблематику ідентифікації автора та наратора

в межах графічного роману. Що стосується наратора, то дослідник розмежовує такі інстанції, як: 1) експліцитно представлений (зазвичай фікційний) персонаж-наратор; 2) персонаж автора, який функціонує як наратор; 3) не нараторська вербально-візуальна репрезентація, джерело якої відсутнє, отже її не можна приписати окремому наратору (на відміну від виключно вербальних форм оповіді) [77, с.70]. Голос у графічному наративі може передаватися через усне мовлення, думки або письмо, де усне мовлення є апріорним, для вираження двох інших модусів використовують відповідну стилізацію філактів через їхній колір та форму. Генрі Пратт вказує на гібридну природу тексту у філактах щодо його залучення у дієгезис. Так, дослідник зазначає, що персонажі не можуть *бачити* філактери, їхнього оформлення, звукових ефектів або власне розповідь, отже, вони не мали б бути недієгетичними, але зважаючи на те, що персонажі можуть *чути*, про що йдеться у філактах та є свідомими власних висловлювань [70, с.108].

У графічних наративах можуть бути представлені усі види нараторів – естра/інтра та гетеро/гомодієгетичні. Наприклад, екстрадієгетичним гетеродієгетичним наратором зазвичай виступають коментарі, які надають часово-просторову інформацію. Відмінність графічного наративу від виключно вербальних полягає у тому, що якщо гетеродієгетичні та гомодієгетичні наратори функціонують лише в межах вербального, різниця між екстра- та інтрадієгетичними нараторами функціонує дещо інакше. У графічному наративі ми можемо зустріти інтрадієгетичного наратора без попереднього введення екстрадієгетичного, адже цю функцію перебирає на себе зображення. Тому Я. Тон вводить поняття, яке використовують інші наратологи щодо графічних наративів – ненараторська (nonnarratorial) репрезентація, тобто така оповідь, яка не має чітко визначеного наратора. За цим принципом виділяються цілі ненараторські романи, як то «Боун» Дж. Смітта, в якому вербальна складова представлена виключно діалогами. Зважаючи на те, що наратори у графічному наративі не є відповідальними за підбір, організацію та репрезентацію ненараторської складової, тобто вербально-

зображального модусу, постає питання, як взаємодіє вербальна нараторіальна репрезентація (оповідь персонажів) та вербально-візуальна ненараторіальна репрезентація (зображення, які вступають у семіотичний зв'язок з текстом). Для того аби частково вирішити це питання, Я. Тон пропонує ввести поняття «вписаного» (framing) та «невписаного» (non-framing) наратора залежно від того, чи його вербальна оповідь ілюструється вербально-візуальною репрезентацією, чи ні [77, с.85]. Таким чином, ми приписуємо контроль над підбором, організацією та репрезентацію цілих сцен у романі конкретному «вписаному» персонажу-наратору.

Інша характеристика графічного наративу – особливість передачі часових зв'язків у тексті. У процесі сприйняття читач свідомий інших панелей та усієї сторінки, що формує просторове сприйняття часу, проте послідовність панелей породжує між ними причинно-наслідкові зв'язки, і панель у фокусі завжди сприймається як теперішнє, а попередні та наступні панелі, відповідно, як минуле та теперішнє [57]. Кай Мікконен також аналізує засоби репрезентації часу у графічному романі, звертаючи увагу спершу на функцію традиційних композиційних елементів, таких як простір між панелями, або панель як одиниця часу. Він наводить класифікацію елементів та процесів встановлення часових відносин Ф. Маріона, серед яких засоби композиції та компоновання, стиль, оповідний зміст зображень та заповнення інформаційних прогалін. Жерар Женетт виділив два види часу в наративі: час історії (хронологічний порядок подій) та час дискурсу (порядок, у якому ці події подаються в коміксі) за принципом поділення фабули та сюжету за Б. Томашевським. Ці відношення виражаються через три детермінанти: порядок, тривалість та частоту. Основними категоріями асинхронності в цьому відношенні є ретроспекція (флешбек), проспекція (флешфорвард) та відсутність часової хронології або те, що Ж. Женетт називає «ахронізмом», тобто будь-які часові ситуації, які є випадковими у відношенні до основного часопростору, так звані часові розриви. Розриви та інші типи часових зрушень можуть розташовуватися між формальними елементами композиції,

такими як панелі, смуги або яруси панелей, сторінок та подвійних розворотів, або між оповідальними одиницями, такими як уривки, сцени та розділи [61, с.3].

Окрім хронологічної послідовності, виділяють два інших принципи послідовності, які формують часові зв'язки у графічному нарративі, серед яких психологічна та презентаційна. У психологічній послідовності порядок викладу подій представлений не за зовнішньою часовою логікою, а так, як вони виринають у свідомості певного персонажа через думки, сни, галюцинації чи оповідь. Певні події не обов'язково повинні бути достовірними, може йтися про потенційні сцени майбутнього або припущення персонажа. Таким чином, причинно-наслідкові зв'язки конкретних сцен вибудовуються свідомістю, що їх переживає. Такій послідовності притаманна внутрішня фокалізація, акцент робиться на особистому переживанні часу. Презентаційна послідовність у Мікконена це вираження авторської свідомості через підбір та упорядкування сцен задля досягнення бажаного читацького відгуку та утримання їхньої уваги, про що було вказано раніше. Отже, чим сильніший розрив між часом історії та часом дискурсу (через приховування інформації, прийоми флешбеків/флешфорвардів і т.д.), тим сильніший читацький інтерес.

Якщо Мікконен акцентує увагу на ролі візуального складника у формуванні сприйняття часу в нарративі, Пратт, у свою чергу, звертається до ролі вербального. Він зазначає, що слова роблять те, що картинки не можуть: текст може визначити тривалість однієї панелі [61, с.233]. Йдеться про те, що розмір панелі може створювати ефект протяжності у часі (горизонтальні є більш «довгими» за часом панелями, а вертикальні та вузькі – «швидшими»), але лише відносний. Вузькі панелі, які ми сприймаємо як «швидкі», можуть займати у нарративі декілька секунд або років, залежачи від того, яку послідовність визначив автор. Отже, зображення без тексту може прочитуватися лише у сиквенційному контексті (у зв'язку з попередньою та наступною панеллю), але взяте окремо, сприймається позачасово, проте при додаванні слів панель одразу вписується в сюжет. Що стосується

звукових ефектів, ми екстраполюємо зі свого досвіду звуки в реальному світі – панель триває принаймні стільки, скільки звук, на який посилається слово ефекту. Подібним чином, коли персонажі вимовляють слова, що знаходяться у філактерах, ми отримуємо уявлення про тривалість їхніх висловлювань з нашого досвіду про те, скільки часу потрібно для того, аби вимовити текст. У цьому зв'язку можна говорити про критерій якості графічного нарративу, який вимірюється тим, наскільки природньо сприймається мовний потік через його розподіл між панелями, якщо сторінка перенасичена текстом у філактерах, читач перемикається на візуальний складник. Адже першочергово слова все одно є центром уваги реципієнта: очі читача, як правило, спочатку фокусуються на словах, а потім швидко проходять над картинками, перш ніж переходити до наступної панелі.

Варто навести думку Айснера про те, що, незважаючи на, з першого погляду, примітивну форму графічного нарративу, для його прочитання без допомоги слів з боку читача необхідні певні навички та досвід споглядання й інтерпретації зображень [49, с.8]. Так, Н. Кон у раніше цитованій статті «Сприйняття візуального нарративу: універсальне, чи ні?» зазначає, що розшифрування візуальних нарративів нашим мозком виявилось більш комплексним процесом, ніж вважалось раніше. Ба більше, «вільне володіння (fluency) методами графічної репрезентації (graphic modality) також необхідне для прочитання графічних нарративів (...)», та цей процес дотичний до сприйняття вербального тексту, для якого нам потрібно володіти мовою викладу [45]. Отже, візуальна грамотність є важливим аспектом прочитання будь-якого графічного нарративу. Незважаючи на те, що візуальне сприймається нами більш інтуїтивно, ніж вербальне, у граматиці візуального також можна виділити свої закономірності, наприклад, читання зліва направо та зверху вниз, притаманне Західному світу [57, с.4]. У площині коміксу це стосується таких формальних складових як розмір (ширина та висота) панелі, їхня кількість та розташування на сторінці, їхня взаємодія (вони можуть бути чітко розмежовані або включені одна в одну), наявність чи відсутність облямування панелі (framing) і т. д.

У процесі сприйняття твору читач-глядач переходить від однієї панелі до іншої через канавки (gutters) – проміжки між панелями, порівнюючи їх між собою, та реконструюючи процес перетворень, які призвели від ситуації на панелі 1, до ситуації на панелі 2. Ідея прогалин (gaps) в інформації, які породжують сенс у процесі читання, провокуючи читачів на встановлення зв'язків, є основоположною для коміксів та графічних романів [61, с.38]. Усі ці особливості мають на меті виразити часові та просторові характеристики наративу, задати динаміку та кордони оповідання. Повідомлення, яке ми передаємо вербально, конструюється через вибір частин мови та синтаксичних структур. Говорячи про комікс у широкому значенні (включно з графічним романом) С. Горсткотте визначає панелі, рамки (frames) та канавки (gutters) його базовими наративними елементами. При передачі цього повідомлення візуально, вибір відбувається через кольорову палітру та композиційні структури (вектор, перспективу). У графічному романі у формуванні семантичного значення мовної одиниці бере участь не лише шрифт, а й розмір, колір, розміщення на сторінці, простір між літерами, розворот, місце в межах наративу (відбувається контекстуалізація): слово може виступати думкою, реплікою, авторським коментарем, магазинною вивіскою, афішею, будь-чим. Візуальне може значно перетворити базову семантику слова так, що його формальне наповнення у синтезі із візуальним втіленням породжують абсолютно нове значення. Айснер йде далі, стверджуючи, що інтегрований в наратив мовний текст (мається на увазі будь-який текст, не обмежений поп-апами а, скоріше, «намальований») майже втрачає свої мовленнєві характеристики, стаючи «візуальним», «нاراتивним містком» та «символом». Він називає такий текст лише «периферійно наративним» (peripherally narrative) [49, с.17]. Комікс, який не містить «чистого» тексту (представленого репліками в поп-апах) він називає «зображеннями без слів» (лапки наші. – С.С). До такого типу тексту належить також оноματοпея – вираження звукових ефектів через звуконаслідувальні вербальні одиниці.

Специфіка взаємодії візуального та вербального елементів у графічному романі визначається багаторівневістю. Так, Мікконен зазначає, що панелі можуть прочитуватися послідовно або автономно, тобто виконувати живописну функцію або надавати загальний огляд композиції в цілому [61, с.40]. За Горскотте лінійний підхід до сприймання наративу в графічному романі є застарілим, адже читання відбувається динамічно та одночасно на двох рівнях: послідовному і лінійному (панель за панеллю), та загальному (цілісне сприйняття розвороту, рух зверху до низу). Таке багаторівневе сприйняття сприяє формуванню «різносторонньої схеми припущень, умовиводів та гіпотез» [77, с.39]. Окрім того, існує «theory of braiding» Тьеррі Грінстін згідно з якою, в графічних наративах кожна панель має фактичний або потенційний зв'язок з усіма іншими. Ф. Маріон визначає два виміри, в яких панель може прочитуватися: як частина історії і як окреме самодостатнє зображення. Горскотте додає третій вимір: панель як «наративна структура у своїй цілісності». Отже, ми можемо розглядати панель як 1) незалежну єдність, яка оповідає свою власну історію; 2) в контексті, тобто у її сиквенційному зв'язку з попередньою та наступною панеллю; 3) як частину цілої історії [77, с.41]. Наратологічний аналіз «Вартових» буде відбуватися на цих рівнях узагальнення.

Розглядаючи панель у її просторовому та контекстуальному вимірі, звернімося до теорії панелей Скотта Макклауда. Він визначив шість загальних категорій переходу між панелями, серед яких «від моменту до моменту», «від дії до дії», «від суб'єкта до суб'єкта», «від сцени до сцени», «від деталі до деталі» та «парадоксальні» [23, с.74]. Найпопулярнішим переходом для американської традиції є другий – «від дії до дії», що обумовлюється переважно супергеройською тематикою коміксів, де динамізм та дія є ключовими для наративу. Однак, в графічному романі, через його психологізм, все частіше можна зустріти превалювання інших переходів, наприклад, «від деталі до деталі» або «парадоксальні», особливо під час опису внутрішнього світу героя, його

ремінісценцій та роздумів. У другому розділі буде проаналізовано, наскільки ритміка «Вартових» відповідає канону супергеройського коміксу.

Хоча типологія Макклауда досі залишається актуальною та прикладною для певних аспектів аналізу, знайшлися і ті, хто критикує її через невичерпність репрезентації зв'язків між панелями, що відбуваються на різних рівнях. Так, К. Гавалер на базі типології Макклауда вводить свою, яка базується на просторових, часових, казуальних (casual) та асоціативних зв'язках між панелями. Просторовий зв'язок визначає фізичне відношення між ситуаціями, представленими у сусідніх панелях (перебування в однаковому просторі), навіть якщо панелі не пов'язані конкретними деталями, які б вказували на спільність простору [52, с. 222-223]. Цей зв'язок Н. Кон описує наступним чином: «ми конструємо цю інформацію через вищий рівень просторової структури. Ми ментально створюємо невидиме просторове оточення» [45, с.415]. Часовий зв'язок вказує на зміну часу між двома панелями (через зміну поз персонажів/руху об'єктів), казуальний зв'язок вказує на те, що дія на панелі викликана елементом, відсутнім у ній. І, нарешті, асоціативні зв'язки будуються на розумінні глядачем, що елементи на зображенні перегукуються з іншим зображенням, що породжує асоціацію. Ця типологія є прикладною для аналізу склейок між панелями типу «зображення – зображення» у їхній послідовності. Такий тип склейки притаманний, зокрема, «Вартовим».

Макклауд розробив також категоризацію взаємодії тексту та зображення у графічних нарративах. Габріель Ріпл та Лукас Еттер пропонують оновлену категоризацію С. Макклауда, яка складається з п'яти категорій, які відрізняються різним рівнем нарративізації (за низхідним принципом):

- 1) Словесно обумовлені комбінації. Зображення скоріше ілюструє текст, не привносячи вагомості інформації;
- 2) Перемінні комбінації. Слово та зображення перемежуються.
- 3) Монтаж. Слова сприймаються як внутрішня складова зображення.

- 4) Паралельні комбінації. Слово та зображення передають різну інформацію, «не перетинаючись» (Макклауд).
- 5) Графічно обумовлені комбінації. Текст є «нічим більшим, ніж саундтреком до візуального послідовного ряду» (Макклауд).

Отже, аналіз графічного нарративу відбувається на трьох рівнях оповіді (за масштабом): при аналізі окремої панелі; у сиквенційному зв'язку між панелями як локально, так і в масштабах сторінки або розвороту, або за іншим принципом поділення, наприклад, сюжетному (ділення за сценами або оповідними світами). Сенса виявлення панельних відносин у межах окремої сітки або між більшими сегментами оповіді, полягає у визначенні провідних тенденцій, породженні смислів, та акцентуації певних елементів репрезентації. Третій рівень – аналіз елементів нарративу у його зв'язку з цілим (наприклад, дослідження повторюваних сцен, флешбеків/флешфорвардів, лейтмотивів, структурних паралелізмів і т.д.). Аналіз нарративу передбачається у трьох модусах репрезентації: вербальному, візуальному, вербально-візуальному. Наведені типології С. Макклауда, К. Міккоена, С. Горскотте та К. Гавалера пропонують логіку визначення цих зв'язків за трьома типами взаємодії: «текст – текст» (взаємодіють два вербальних висловлювання), «текст – зображення» (вербальне висловлювання вступає у діалог із зображенням) та «зображення – зображення» (два зображення, стикаючись, продукують нове повідомлення). Ці типології є продуктивними для визначення особливостей романної поетики та будуть використані при практичному аналізі роману «Вартові».

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1

Феномен графічного роману розглядають з декількох перспектив: як культурний феномен, покликаний реабілітувати жанр коміксу, розширити читацьку аудиторію та забезпечити авторські права творців; як вища ланка розвитку жанру коміксу, місток між літературою та сиквенційним мистецтвом або ж повноцінним жанром графічної чи візуальної літератури. Останній підхід є логічним продовженням спроб утвердження графічного роману в академічних колах за рахунок зміщення акценту у бік літературної (вербальної) складової графічного роману.

Посткласична наратологія пропонує загальний термін «графічний наратив», який, з одного боку, знімає проблему однобокого, лише літературоцентристського сприйняття синкретичного тексту графічного роману, а з іншого – робить акцент на головній характеристиці графічного роману та коміксу – оповіді, яка конструюється за рахунок поєднання двох мов – вербальної та візуальної у їхніх конфігураціях. Окрім цього, цей термін є нейтральним з історико-культурної перспективи, а значить, охоплює увесь діапазон графічних наративів, починаючи від газетних, а згодом, супергеройських коміксів, до графічних романів європейського та азійського зразка. Таким чином, обґрунтованим видається вживання цього терміну як базового при аналізі загальних характеристик графічних оповідей.

Графічний роман як креолізований текст вбирає у себе певні характеристики інших видів мистецтва, зокрема літератури (здебільшого епосу та драми), кінематографа (техніки внутрішньокадрового та міжкадрового монтажу), театру (міміка, хореографія жестів та поз персонажів) та каліграфії (засоби виразності щодо тексту (шрифт, колір, розташування і т.д.) у філактерах, монтажу (тексту, який є частиною зображення) та у текстових уривках). Запозичуючи певні засоби репрезентації в інших видів мистецтва для побудови оповіді, графічний наратив,

тим не менш, не вступає з ними у відносини підлеглості, залишаючись автономним видом мистецтва.

Оповідь у графічному романі постає через взаємодію тексту та зображення. На відміну від книжок з ілюстраціями, процес сприйняття візуального та вербального компоненту відбувається відносно одночасно. Графічні наративи різняться за мірою репрезентації тієї чи іншої семіотичної системи (романи або короткі комікси-стріпи без слів, або графічні романи, в яких текст представлений виключно діалогами і навпаки, графічні наративи, вербальна складова яких є домінантною). При ситуативному аналізі ми можемо спостерігати домінування однієї мови над іншою, як представлено у класифікації Г. Ріппла та Л. Еттера. Проте у масштабі усього наративу говоримо про рівність та взаємодоповнюваність стосунків між текстом та зображенням, взаємодія яких породжує уточнення, поглиблення та розширення базового повідомлення.

Організація оповіді у графічному романі відбувається як за законами класичної наратології – у ньому можуть бути представлені усі типи нараторів, так і посткласичної – у презентації часово-просторових відносин бере участь візуальна складова, яка нерідко перебирає на себе деякі функції наратора. Так, хоча, на відміну від кінематографу, графічний наратив представлений статичними кадрами, час передається через простір, що породжує специфічні художні засоби. Оповідь може прочитуватися на трьох рівнях наративу: в межах однієї панелі (одна панель – одне повідомлення/історія), у послідовному зв'язку панелей (притаманне тим графічним романам, в яких панельна сітка є відносно впорядкованою), та у межах конкретної сцени/глави/роману (одна панель/серія панелей можуть лейтмотивом повторюватися протягом оповіді, або містити повідомлення, яке стосується усього сюжету, а не лише його елементу). За допомогою трьох видів склейки (closure) «текст-текст», «текст-зображення» та «зображення-зображення» відбуваються часові, просторові, каузальні та асоціативні переходи. Найважливішу роль відіграють переходи між сценами, коли відбувається зміна модальності

(починається спогад, сон, марення і т.д.), хронотопу (на базовому рівні дієгезису відбувається перенесення дії в інше місце/час), або оповідної інстанції.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЖАНРОВИХ ТА ПОЕТИКАЛЬНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ «ВАРТОВІ»

Творчий доробок англійського письменника Алана Мура (1953) представлений як незалежними творами, так і роботою на видавництва коміксів (серед яких Marvel UK, 2000AD, Warrior, DC Comics). Мур також заснував та очолював власне видавництво коміксів ABC (America's Best Comics). Позиціонуючи себе в якості виключно автора коміксів на початку своєї кар'єри, у теперішній час Мур проводить експерименти в інших видах мистецтва, зокрема публікує роман *Jerusalem* (2016) та планує запустити свій телевізійний серіал. Анна ДіЛіддо, дослідниця творчості Мура, визначає його творчість як перформанс [57]. Це визначення є цілком обґрунтованим, адже кожна нова робота стає для Мура викликом, маніфестом нового бачення. У своєму есе *Writing for Comics* (2003) Мур говорить: «Репутація – це пастка, вона приготувала вам неживий мармуровий бюст, поки ви ще живі» [27]. Не озираючись на попередній успіх чи невдачу, письменник практикує новаторські підходи у кожній новій роботі.

У своєму останньому інтерв'ю 2020 року, Мур зізнається, що поштовхом для входження в індустрію коміксу для нього став той факт, що комікси були «простонародними, створювалися для розваги робочого класу (...) та були покликані бути форматом для людей, які не мали багато грошей» [53]. Прихід популярності до Мура ознаменувався періодом Британського вторгнення в індустрію коміксів про супергероїв. Поняття «Британське вторгнення» (British Invasion) першочергово позначало світове зацікавлення британською поп- та рок-музикою у середині 1960-х. Через два десятиліття це поняття починають вживати щодо талановитих британців, які поступово починають змінювати парадигму

американського коміксу. В авангарді британців, які почали працювати на DC, був, зокрема художник Болланд, з яким Алан Мур створить «Бетмен. Убивчий Жарт». Серед письменників-коміксистів британського походження є як сам Мур (після успіху «Болотяної тварі» у 1983), так і Ніл Гейман (серія «Пісочного чоловіка»), Грант Моррісон, Гарт Енніс та інші [83]. Британський вплив виявлявся у тому, що ці митці, з одного боку, збагачували комікс літературними алюзіями, а з іншого – додавали йому глибини та змістовності [69, с.168].

У випадку з Муром, окрім звернення до більш «дорослих» проблем та ускладненої поетики, формується і новий погляд на формат коміксу та супергеройську парадигму. Мур більшу частину життя прожив у Нортгемптоні, що позначилося на його творчості. Митця можна поставити в один ряд з О. Памуком та Д. Джойсом у своїх любові до рідного міста, недарма Мур у 2016 напише великий роман *Jerusalem*, дія в якому відбуватиметься на вулицях Нортгемптона. Не будучи, власне, американцем та не проживаючи у країні, чию філософію та культуру він досліджує у «Вартових», Мур створює психологічний портрет Америки 1980-х у різних контекстах. Ба більше, він відтворює історію супергеройського коміксу від першого випуску Action Comics, після якого постає Золотий Вік, уособленням якого стають Ополченці (Minutemen). Ця дистанція та переосмислення неможливі без іронії. Так, Майкл Прінс стверджує, що у «Вартових» «усі характери та американські ідентичності представлені в іронічному світлі із сатиричною метою» [72, с.827]. У наступному підрозділі буде проаналізована реконструкція образу традиційного супергероя у «Вартових».

2.1 Перегляд класичної парадигми супергероя через метафору множинної особистості у романі «Вартові»

«Вартові» як графічний наратив про супергероїв з одного боку діє в межах канону, а з іншого – переглядає його через іронію самоусвідомлення та деконструкцію. Ця іронічність виражається, серед іншого, перформативністю, про яку буде зазначено згодом. Щодо деконструкції, то А. Мур розкладає збірний образ американського супергероя на окремі складники (особистості), зводячи їхні ознаки, місцями, до максимуму. Це дозволяє ніби під лупою проаналізувати інтенції та джерела, закладені в американському міфі про супергероя. Як результат, постає загальна картина міфу у концепції Барта, згідно з якою міф прагне створити образ дійсності, що співпадав би з ціннісними очікуваннями носіїв міфічної свідомості, а з іншої – міф приховує свою ідеологічність (...) та прагне постати як щось «природне», (...) прагне виглядати не «продуктом культури», а «явищем природи» [3, с.12]. Демонструючи, з чого постає ідея супергероя, та як вона функціонує на соціо-політичному та психологічному рівнях, Мур девальвує цей міф, адже за Бартом «піддати міф поясненню – єдиний для інтелектуала ефективний спосіб боротьби з ним» [3, с.18]. Отже, цим романом Алан Мур ніби ставить крапку в історії супергеройського коміксу, що іронічно обертається проти його першочергових планів – вражаючий успіх роману лише підсилює масове зацікавлення до супергероїв.

Представляючи своє бачення майбутнього роману редакції DC, Мур пише: «Мені хотілося б, або світ (...) був набагато більш реалістичним, ніж усі попередні світи супергероїв, і в той же ж час сильніше відрізнявся від нашого власного світу, ніж Земля-1 (...)» [27]. Відходячи від міфології супергеройського коміксу, Мур ще несвідомо переводить свій твір у царину романістики, а саме – наукової фантастики. Світ «Вартових» не належить мультисесвіту DC і, хоча і відрізняється від реального світу, поділяє з ним його логіку. Прінс називає вартових «абсолютно когнітивними», тобто зображеними з раціональної точки зору. Рейнольдс звертає увагу на ще один аспект, за яким «Вартові» відходять від канону коміксу, це відсутність антагоніста, ба більше – заздалегідь визначеного. Зазвичай, вже на

обкладинці коміксу поруч із супергероем можна було побачити і суперзлодія [73]. Проте перенесення конфлікту із зовні всередину нищить цю дихотомію. Так, Вейдт в одному епізоді зазначає: «У мене немає ворогів». Він є одночасно і протагоністом, і антагоністом, що можна сказати і про ряд інших персонажів, зокрема Комедіанта та Роршаха.

У таких умовах супергерої втрачають свій високий модус, стаючи пересічними людьми. Що у такому випадку може спонукати людину надягти яскравий костюм та маску, придумати собі псевдонім та почати полювання на поганих хлопців? Відповідь – психічні проблеми. Ряд дослідників визначають супергероїв «Вартових» від «щонайменше до певної міри психологічно нездорових» [62, с.34] та «ментально нездорових» [67, с.168] та параноїдальних (в контексті Роршаха) [70, с.823]. Холіс Мейсон (перша Сова) так описує перше покоління народних месників: «Так, ми були психами, збоченцями, ми були нацистами – ми були усім, що про нас говорили». І далі додає: «...кожен зробив надто багато добра, аби залишитися в історії простим відхиленням від норми...» [2.8].

Як було зазначено вище, комікс про супергероя має свої витoki у концепті мономіфу Кемпбела, проте володіє рядом особливостей. Так, Річард Рейнольдс, автор відомої роботи «Супер Герої. Сучасна міфологія» визначив сім базових характеристик супергероя Золотого Віку: 1) герой вилучений із соціуму, часто росте без опіки батьків; 2) контрастує зі звичністю оточуючого світу; 3) відданість ідеї справедливості у героя переважає над підпорядкуванням закону; 4) екстраординарна природа героя контрастує з його буденним альтер-его, на яке накладаються певні табу; 5) знаходячись над законом, супергероєм є патріотом та є загалом лояльним до уряду, хоча й не обов'язково дотримується усіх правових приписів; 6) наука та магія в супергеройських історіях покликані створити відчуття дива [73, с.16]. Ми будемо спиратися на цю класифікацію при подальшому аналізі персонажів «Вартових».

Супергеройський комікс, поступово відходячи від канону Золотого Віку, все одно спирається на ці принципи та флюктує в їхніх межах. Інша важлива ознака, що відрізняє протоміф від міфу про супергероя, є посилена індивідуалізація героя, що постає з концепту Американської мрії. Майкл Прінс, зазначає, що А. Мур у «Вартових» досліджує «священний та недоторканий елемент образу Америки, примат "ліберальної особистості" (...) як натуралізоване ядро національного етносу», а в якості одного з ключових конфліктів у романі визначає марні спроби «захистити фантазію індивідуальної автономії та самобутності» [70 с.817]. Отже, образ супергероя спирається на міф про героя, який, на відміну від кемпбелівського зразку народного героя, не готовий повертатися в ряди пересічних людей після виконання подвигу, а залишає це своєму альтер-его, тоді як сам є втіленням виключної особистості, «self-made man». Наприклад, костюм та маска є невід'ємними атрибутами супергероя, які виконують декілька функцій: подібно до грецьких масок, вони фіксують якість персонажа (літера «S» на костюмі Супермена, елементи національного прапора на костюмі Капітана Америки і т. д.) та його приналежність до сторони добра (або зла), долучають його до табору супергероїв, що відділяє їх від звичайних людей, відповідно до юнгіанської теорії – є втіленням Персони, яка приховує альтер-его, тобто Самість героя, або навпаки, дозволяє розкрити власну сутність, яку доводиться приховувати за «маскою» свого буденного образу, але не в останню чергу, як зазначає Рейнольдс, – «костюм супергероя проголошує його індивідуальність» [73, с.26].

Визначивши загальні характеристики американського канону про супергероя, перейдемо до аналізу його втілень у романі «Вартові». А. Мур зазначає, що автори «винайшли шість характерів, кожен з яких має радикально інший погляд на світ» [40, с.45]. Персонажі представлені за порядком їх появи у ході оповіді.

Комедіант є цікавим персонажем з наратологічної точки зору: він не є наратором, відомостей про його життя відносно небагато, а знайомство читача з ним відбувається з моменту його вбивства. Проте його персонаж всебічно

розкривається через серію флешбеків-спогадів його колег-супергероїв та їхніх відгуків, зокрема із щоденника Роршаха. Через флешбеки або переповідання, читач знаходить відомості про дитинство майже усіх ключових персонажів, таких як Х. Мейсон (з його автобіографії), Лорі, Доктора Манхеттена та Роршаха (із серії флешбеків), Дена (з його коротких ремарок) та Салі (коротких даних з газетних вирізок). Проте ми нічого не знаємо про двох ключових постатей – Комедіанта та його вбивцю Озімандію. Маючи змогу зазирнути у минуле персонажів, читач фіксує їхній особистісний розвиток та внутрішню мотивацію, зокрема до вступу до лав народних месників. Проте через брак будь-яких попередніх відомостей про Комедіанта ми зіштовхуємося з дуже олюдненим (завдяки висвітленню його характеру через різні ситуації), проте все ж таки метафоричним/архетиповим образом, уособленням певної нігілістичної філософії. Рейнольдс зазначає, що «Комедіант належить до традиції чоловіків дії, властивого традиції екзистенціалізму, які приходять до усвідомлення себе через конфлікт насилля та смерть (...)» [73, с. 106].

За класифікацією Рейнольдса, ключовою супергеройською рисою Комедіанта є шоста – лояльність до уряду та «патріотизм». Лише його діяльність (за виключенням Доктора Манхеттена) залишається легітимною, адже він уособлює позитивне право у його протиставленні природному праву – інтереси держави проголошуються вищими за права окремої людини. У цьому іронія його образу – він творить насилля в межах закону. Прототипом Комедіанта вважають Капітана Америку, проте на противагу останньому, який «наводив лад» в межах країни, Комедіант є «темною стороною військової інтервенції» []. Отже, його образ є зворотною стороною такої абстракції як «патріотизм», яка постійно експлуатується владою та є інструментом створення соціальних міфів.

Важливою для розкриття цієї символіки є сцена вбивства Комедіантом вагітної в'єтнамської дівчини [2.56-57]. З одного боку, Принс називає цю сцену «масовим вбивством у Согмі в мініатюрі» [70, с.819], у 1968 році, коли американські

військові розстріляли цивільне населення (назагал жінок, дітей та старих) декількох в'єтнамських сіл. Це порівняння виражає абсурд насилля над мирними жителями через порушення усіх норм міжнародного гуманітарного права, адже на фото з місця подій зафіксовано здебільшого жінок і дітей. Інша деталь, це дитина Комедіанта, якою вагітна дівчина. Коли закінчуються військові дії, Комедіант вирішує повернутися додому якнайшвидше, залишивши усе позаду, у тому числі свою колишню коханку. Доля дітей, народжених від американських солдат під час війни у В'єтнамі (Amerasians) була вкрай важкою, адже їх не приймали ні співвітчизники, які нагадували їм про ворога, ні американська сторона, яка була в них незацікавлена. Вбивство власної дитини Комедіантом уособлює небажання США брати відповідальність за власні дії, а шрам, який залишився у Комедіанта після нападу в'єтнамки – та пляма в історії, яка досі дає про себе знати.

Звертаючись до іншого твору співавторства Мура «Бетмен: Убивчий Жарт», можемо провести паралель на базі глибинної філософії двох персонажів. Смерть Джокера, як і Комедіанта, іронічна та абсурдна, як їхнє життя, а єдиний шлях вижити та не втратити глузд – обертати все на жарт. У розмові з Деном Комедіант зазначає: «...усі божевільні (...) А я – ні. Я не роблю з мухи слона та намагаюся все обернути на жарт» [2.18]. Його філософія виявляється стійкою, допоки він сам їй не зраджує – він не у змозі прийняти план Озимандії, для нього, можливо, вперше, насилля (зведене до такого масштабу) втрачає усякі ознаки комічного, що і передвіщає його кінець.

Важливою наратологічною інстанцією та ключовим персонажем роману є Роршах. У випадку з цим героєм ми, з одного боку, стикаємося з достатньо обмеженою особистістю – Пірс називає його «антисемітичним, гомофобним та параноїдальним мілленалістом» [70, с.823], а з іншого – можливо, найповніше розкритим, а отже, зрозумілим та багатогранним персонажем, чиє світосприйняття пояснюється через психоаналіз. Причина такого детального розкриття – прагнення Мура до реалістичного зображення дійсності. Так, у коментарях до кожного

персонажа він зазначає: «Для того, аби показати героя об'єктивно, мені доведеться зобразити його погляди бездоганно логічними та щирими, інакше він перетвориться на пародію на правих, якими їх бачать ліваки» [27].

Однією з характеристик наративу про супергероя є його високий пафос. Хоча комікс нерідко включає в себе гумористичний аспект, супергерой може викликати усмішку або сміх, але ніколи не бути об'єктом для осміяння – лише високих почуттів: захоплення або ненависті. Роршах, через свою замкненість та одержимість, ба більше – відсутність гігієни, є єдиним персонажем у «Вартових», який епізодично виступає об'єктом комічного. Так, говорячи про феномен юродства, Т. Бовсунівська вказує на антитетичні зв'язки між пророком та юродивим, або «мовчазним» пророком, що приймає «образ асоціальної людини, з низьким суспільним статусом, але з таким же палким серцем, як у пророка» [8, с.60]. Таким супергероем-пророком, обернутим на антигероя-юродивого, в романі стає Роршах, якого недооцінюють та зневажають, проте який прорікає людям загибель, подібну до біблійного потопу: «коли застарілий слиз від їхніх злягань та звірств сягне їм грудей, ото ці шльондри та політики піднімуть голови, ото заволають «Рятуй нас!», «а тепер світ завмер над прірвою, попереду простягається криваве пекло (...)» [1.9].

Образ другої Нічної Сови – Деніела Драйберга, на думку Мура, найбільш відповідає образу традиційного супергероя. Він стикається з тією ж проблемою, що і перша Сова – постійно перебуваючи у тіні Доктора Манхеттена він усвідомлює свою обмеженість незважаючи на значний інтелект та статки. Як інтелектуал та науковець він схильний до сумнівів, а самоіронія стає для нього лише слабким засобом побороти внутрішнє прагнення до супергеройства як життєвої пригоди. Через певну аморфність Драйберг до певної міри відповідає більшості категорій Рейнольдса, проте п'ята характеристика, яка полягає у контрасті супергеройського ампула та звичного альтер-его втілена у ньому якнайбільше. Якщо для Роршаха прагнення відторгнути свою буденну оболонку настільки сильне, що маска стає

його «обличчям», особистість Драйберга більш цілісна, а життя – позбавлене драм, які могли б вплинути на його психіку. Проте в ньому якнайповніше втілений принцип маски як засобу для постулату власної унікальності. Недарма його костюм є найбільш химерним та масивним – він покликаний забезпечити пишність та пафос його геройського альтер-его, на противагу буденній сірості повсякденного життя. Не маючи чітких життєвих орієнтирів та постійного роду діяльності, він отримує задоволення від відчуття приналежності до групи героїв, яких він прирівнює до лицарів короля Артура. Проте він не готовий поринати у це з головою – на відміну від Комедіанта, Роршаха, або інших героїв, чия психіка деформується від зіткнення з «безоднею», Драйберг надто поверхово сприймає боротьбу зі злом, яка для нього більше схожа на цікаву гру. Тому у фінальній сцені в Антарктиці він нарешті стикається зі справжньою реальністю, що вводить його в стан заціпеніння та розгублення, і Озимандія ніби підсумовує: «О, Деніел, Деніел, Деніел, благаю тебе, подорослішай нарешті» [12.16].

Якщо у «Вартових» виділяють ключового персонажа (пару персонажів), ним неодмінно стає Озимандія з ряду причин, зокрема за масштабами репрезентації в наративі (один із парадоксів «Вартових», зумовлених їх побудовою: незважаючи на те, що сам Озимандія з'являється на сторінках доволі рідко, кількість непрямих згадок про нього у вигляді монтажу та візуальних деталей є колосальною). Серед інших причин – близькість до супергероя класичного взірця, позбавленого фізичних та психічних вад, та ключова роль у фабулі (на противагу Роршаху, який є здебільшого рушієм сюжету). Раннє викриття своєї особистості та носіння костюму у якості Адріана Вейдта (реального ім'я) замість псевдоніму вказує на злиття супергеройської особистості та його альтер-его. На думку С. ван Несс, Озимандії не треба приховувати свою особистість, адже Озимандія є його справжньою ідентичністю (тут дослідниця прирівнює Озимандію до Роршаха, чия маска-обличчя також виступає як його істинна форма) [64 с.118]. За класифікацією Рейнольдса характеристикою Озимандії виступає надзвичайна сила, яка на

протипагу Доктору Манхеттену, є абсолютно людською, адже він є ідеальним взірцем людської природи у всіх її проявах [72, с.107]. Його добре розвинений мозок дає йому змогу «бачити» майбутнє через прогнозування загальних тенденцій. Якщо Доктор Манхеттен є уособленням атомної енергії як байдужої сили природи, Озимандія виступає, скоріше, метафорою штучного інтелекту. В обох випадках, невід'ємною складовою надлюдських сил стає ігнорування значимості окремого індивіда як незначного для масштабів людства (за Озимандією) та Всесвіту (за Манхеттеном).

Мур проблематизує шосту ознаку класичного супергероя, яка є вкрай парадоксальною. Знаходячись «над законом», супергерой залишається патріотом. Проте зі зміною масштабів впливу змінюється і переоцінка соціальних конструктів, зокрема поняття патріотизму. Озимандія виступає як взірцевий патріот, проте не обмежуючи себе правовими нормами, вчиняє масове вбивство. Разом із цим, його план є вдалим зовнішньополітичним кроком, який рятує цілу націю від майже повного знищення в разі ядерної атаки. Хоча внутрішні мотиви Вейдта не розкриваються на загальному рівні дієгезису до самої фінальної сцени в Антарктиці, метафорою до філософії Вейдта стає піратський наратив. «Так само, як Озимандія/Вейдт, він сподівається запобігти катастрофі, використовуючи тіла своїх колишніх товаришів як засіб для досягнення своїх цілей» [72, с.111].

Образ Доктора Манхеттена виражений у другому та четвертому пунктах класифікації Рейнольдса, адже за силою він прирівнюється до бога: «Бог існує, і він американець», та через свій зовнішній вигляд – тіло, яке він створив сам, та яке може змінюватися в розмірі, – вирізняється з-поміж інших супергероїв. Якщо останнім задля маніфестації своєї виключності потрібні костюми, Доктор Манхеттен цього не потребує, адже не має альтер-его, його образ є цілісним. Вводячи персонаж Манхеттена та Озимандії Мур досліджує важливий парадокс супергеройських коміксів, за яким супергерой, наділений надприродною силою, здатною, наприклад, змінювати рух часу (Супермен, Флеш), є надзвичайно

конформістським щодо державного устрою, ба більше, він є його поборником. Ця позиція є органічною в умовах наївного захоплення ідеалом американського лібералізму, проте «дорослішання» коміксу розширює це сприйняття та породжує нові проблеми. Зміна масштабу впливу супергероя на оточуючий світ формує дві позиції, обидві з яких знаходяться над звичною мораллю. Одну з цих позицій представляє Доктор Манхеттен, який спершу працює на уряд не з позицій патріотизму або в ім'я суцільного блага, а лише задля використання своїх сил на практиці, після чого взагалі покидає Землю, а у розмові з Лорі на Марсі зізнається, що смерть усього людства не викликає у нього жодних емоцій. Він вважає людське життя надзвичайно цікавим з тих позицій, що воно є віддзеркаленням ускладненості та випадковості природи Всесвіту. Інший парадокс Манхеттена полягає у тому, що зі збільшенням масштабу його впливу, зростає і його усвідомлення несвободи волі (Прінс називає це «agency panic»): «він є заручником часу та простору так само, як і володарем над ними» [72, с.821]. Суперсила не дарує Манхеттену свободу, вона лише приносить йому усвідомлення обмеженості та ілюзорності власного вибору.

Отже, беручи за основу персонажів Charlton Comics Мур деконструює збірний образ супергероя, висвітлюючи через кожного персонажа окремий його аспект: схильність до агресії під маскою доброчесності (Комедіант), мізантропія та прагнення до помсти як реакція на психологічні травми та насилля (Роршах), інфантилізм та втеча від сірості буденного та безцільного життя (Нічна Сова), надморальність та антигуманізм як побічний аспект часткового всевладдя (Озимандія), апатія та байдужість як природня побічна аспект всевладдя (Доктор Манхеттен).

2.2 Гендерний аспект у романі

Аналіз іншого важливого персонажа – Лорі є найбільш продуктивним у контексті гендерних студій, адже мотивація другої Шовкової Тіні стати народною месницею невід'ємно пов'язана з її стосунками із матір'ю та проблематикою

репрезентації жінки у тогочасній Америці (починаючи від початку дії Ополченців у кінці 1930-х (діяльність Салі Юпітер, мати Лорі) до подій у романі) Назагал, ми можемо стверджувати, що у романі «Вартові» демонструється відкрита гендерна дискримінація як на інституціональному, публічному, так і на міжособистісному рівнях.

Живучи в контексті всебічного сексизму та мізогінії, Шовкова Тінь, мати Лорі є не свідомою цього дискурсу пригноблення та стає глибоко вкоріненою в нього. Салі вагітніє Лорі в результаті зґвалтування Комедіантом, а згодом виходить заміж за свого агента, який і переконує її не розголошувати факт зґвалтування, аби вберегти імідж групи. Зрештою, Салі не перестає кохати Комедіанта, переймаючи частину провини за зґвалтування на себе, що її психотерапевт, за її словами, називає «помилковим відчуттям провини» (misplaced guilt) [9.32]. Проте характери Мура ніколи не схематичні, він намагається максимально оживити їх, зробити реальними. Тому проблематика насилля у випадку з Комедіантом і Салі не така однозначна. З віком Салі прощає Комедіанта, не лише через відчуття ностальгії за часами, коли вона була успішною та діяльною, але й тому, що з плином часу у свідомості людини відбуваються зміни, як говорить Салі: «... з віком починаєш на все дивитися інакше. Величезне стає дрібним» [2.2]. Таким чином, Мур не прагне зробити з Салі лише «стереотип пригнобленої жінки з промитими мізками» [59, с.7], він поглиблює проблематику, показуючи, як людина вчиться жити з психічною травмою та долати її. Автор ніби зазирає по той бік – показуючи, що стається в кінці, коли той, на кому лежить провина, мертвий, позаду – десятиріччя життя та зміна суспільних поглядів, а «життя продовжується» [2.2].

Навіть намагаючись захистити свою доньку, Салі сприяє її об'єктивації, сама розробляє дизайн її костюму, абсолютно незручного, проте дуже відвертого. Вона ростить доньку як свою заміну, вбачаючи у ній той шанс на реалізацію, який вона втратила через вагітність. Таким чином, гендерний аспект твору зачіпає проблему материнства як важливої складової у житті обох жінок: Салі використовує його як

спосіб самореалізації, тоді як Лорі носить за собою тінь своєї матері. Салі постійно звертає увагу доньки на її репрезентацію у ЗМІ, а в їхніх розмовах усе обертається навколо їхніх стосунків з чоловіками, або враження, яке ті справляють на останніх. Саме через цей останній аспект «Вартові» не проходять тест Бекдель на гендерну упередженість – дві жінки не говорять ні про що, окрім чоловіків [78]. Інституційна рамка, в якій функціонує Салі, позначена об'єктивацією Шовкової Тіні, що стосується як, власне, звичайних людей, що слідкували за її діяльністю, так і злочинників, що «прагнули» бути спійманими саме Салі. Сприйняття самої Шовкової Тіні такого статусу можна проілюструвати сценою, де вона називає порнографічний комікс, створений на її честь «flattering».

Лорі Юпітер, центральна жіноча фігура та активний персонаж, фізично не поступається іншим Вартовим, та успішно бореться із злочинним світом, проте особистісне осмислення гендерну в неї притуплене зовнішніми установками, заданими, в першу чергу, її матір'ю. Міжособистісні зв'язки Лорі вибудовуються таким чином, що її статус як героя повністю визначається чоловіками, що її оточують. А. Мур достатньо цинічно віддає її персонажу вирішальну роль у спасінні людства – вона єдина, хто може переконати Доктора Манхеттена (Джона) повернутися з Марсу на Землю та врятувати людей. Для Джона, вона – єдина ланка між людьми з їхніми емоціями та стражданнями та бездушним космосом, якому він тепер належить. Але її роль не діяльна, вона лише зручний об'єкт для маніпулювання, «заручник» ситуації. Сам Джон вступає в стосунки з 16-річною Лорі після розпаду його шлюбу, адже на відміну від нього, його дружина втратила вроду та молодість. Зважаючи на те, що на той момент Джон більше не людина, а отже він позбавлений людських вад та слабкостей, Анна Маршал вбачає у цьому знецінення Аланом Муром жінки, адже в цьому епізоді стосунки між партнерами залежать від сексуальної привабливості жінки. Важливим є і те, що після розриву з Джоном, Лорі одразу починає стосунки з Деном (Нічна Сова), що вказує на її неспроможність осмислити себе як незалежну особистість. Цікавим є і те, що сам

Ден, хоч і відрізняється м'якістю характеру та емоційною прив'язаністю до Лорі, також об'єктивує її. На це вказують деякі дослідники, наводячи, наприклад, неспроможність Дена здійснити статевий акт без геройських костюмів та його неправдоподібну згоду з критикою Лорі її костюму за відвертість. Так, на думку А. Маршал, Ден зводить Лорі до стереотипізованого образу жінки-супергероя.

Введена Аланом Муром проблематика місця та ролі жінки в тогочасному суспільстві (з 1940х років до 1980х), її гендерного самоусвідомлення та ставлення до неї пропонує широке поле дослідження в контексті гендерних студій. Відсутність персонажу повністю емансипованої жінки визначається задачами, поставленими авторами роману, серед яких – іронізація репрезентації жінки у класичних коміксах, в яких презентація жінки, назагал, є складовою «фансервісу» (fan service) та порушення важливих соціальних проблем, таких як жіноча об'єктивація, мізогінія та сексуальне насилля над жінками.

2.3 Поетикальні особливості роману «Вартові»

2.3.1. Альтернативна репрезентація у «Вартових»

Роман «Вартові» представлений жанром альтернативної історії, яка відрізняється від справжнього перебігу історичних подій під час Холодної війни. В цій Америці наприкінці 1930-х незадовго після появи першого випуску про Супергероя з'являються справжні народні месники у масках та костюмах. Наприкінці 1959 року у ході нещасного випадку Джон Остерман перетворюється у Доктора Манхеттена. Він виступає одночасно гарантом безпеки від ядерного бомбардування, та вносить вклад у перемогу Америки у війні з В'єтнамом. На дорогах з'являються електромобілі, у небі – дирижаблі. І хоча така Америка відрізняється від справжнього перебігу історії, ці зміни – лише фасад, адже перед персонажами постають ті ж самі проблеми та виклики. У 1977 році виходить закон Кіні про ліквідацію діяльності супергероїв. Варто Доктору Манхеттену покинути

Землю, загроза нападу Радянського Союзу стає реальною, ба більше, існування Манхеттена пришвидшило розвиток ядерних технологій, і потенційні втрати від війни видаються ще масштабнішими [75].

Альтернативні світи в межах мультивсесвіту DC є невід'ємною складовою супергеройської парадигми. Замість того, аби ускладнювати персонажа та постійно зіштовхуватися з проблемою узгодження хронотопу та причинно-наслідкових зв'язків, нова група авторів створює паралельний світ, де все починається заново. Хорошим прикладом є фільм 2018 року «Людина-павук: Навколо всесвіту», де у «реальному світі» зіштовхуються декілька версій Людини-павука з різних світів (які не є частиною Marvel). У випадку з «Вартовими», першочергово за основу були взяті герої коміксів Чарлтон (Charlton Comics), права на які придбали DC. Проте ця сюжетна арка закінчувалася кінцем світу, органічно продовжити сіквел було б складно [68, с.168]. Ба більше, Мур зазначає: «Я схильний знищувати персонажів, за які я беруся. Я відчуваю, що не можу нічого зробити з персонажем, допоки не зруйную та повністю не перебудую його» [39, с.31].

Тому герої «Вартових» є прототипами чарлтонських персонажів: дві Сови – два Синіх Жука (Blue Beetles), Роршах – Знак Питання (Question), Доктор Манхеттен – Капітан Атом, Шовкова Тінь – Нічний привид (Nightshade). Проте автори зазначають, що образи вартових є скоріш збірними, і прив'язка до чарлтонських персонажів часто була достатньо умовною. І справді, в образах вартових часто знаходять риси цілого ряду класичних супергероїв. Так, Дмитро Беляєв визначає Сову, Комедіанта, Шовкову Тінь, Роршаха та Озимандію як «розмножений образ Бетмена», очевидно, через відсутність у них надприродних сил. І справді, навіть Роршах, який найменше візуально схожий на Бетмена, за словами Мура є «тип Бетмена в реальному світі» [28]. Наприклад, образ Озимандії постає з Громовержця (Thunderbolt), проте має ознаки Бетмена (велика корпорація та статки), Супермена (Фортеця Самотності) та героя античного зразка. Отже,

«Вартові» – це роман альтернативного¹ коміксу про альтернативний всесвіт супергероїв в альтернативній Америці.

Тоні Венеція, дослідниця творів А. Мура з позиції репрезентації історії, визначає деякі його романи, зокрема *Hallo Jones*, «V означає Вендетта» та «Вартових» як історіо-графічні (historio-graphic), поєднуючи характеристики історіографічного роману та графічного компоненту у творах. Так, дослідниця вказує на фрагментарну природу графічного наративу, який постає як «архівний колаж», що складається з псевдоісторичних довідок, які є частиною дієгетичного простору (так званих «архівів») та слугують у якості мета-коментаря. Визначаючи графічні наративи Мура «архівними коміксами», Венеція зазначає, що «акумуляція документальних деталей асоціюється з історіографічними практиками, що створює напруження між фрагментом та цілим, зображенням та текстом, минулим та теперішнім, та матеріальним текстом та контекстами, що змінюються» [81, с.189]. Так, вирізки з газет, глави з книг, статті та особисті матеріали у кінці кожної з глав «Вартових» виступають у якості коментаря та доповнення як до кожної глави, так і до усього роману. Стилізація під матеріальні артефакти та інтертекстуальні паралелі, представлені розмаїттям цитат, створюють ефект інтегрованості наративу у соціо-історичний контекст доби.

2.3.2 Особливості авторського стилю в романі

Серед особливостей стилю автора «Вартових», «V означає Вендета», «Ліги Видатних Джентльменів» та інших успішних робіт можна назвати вивіреність, увага до деталей та їхнього узгодження (світи Мура є дуже реалістичними (когнітивними за Прінсом)), новаторство, філософський стрижень та увага до

¹ Незважаючи на свою популярність, «Вартові» неодноразово визначався як альтернативний комікс [детально див. S.van Ness 2010, с.18]

зовнішньої, соціально орієнтованої проблематики (висвітлення проблем гендеру, насилля (у тому числі сексуального), розподілу влади, закону, екології і т. д.). Так, Марк ДіПаоло виділяє два види коміксу в залежності від їхньої позиції щодо репрезентації влади та відносить «Вартових» до другого виду, в якому: «конфлікт має політичний характер, а політичні проблеми, порушені в експозиції та протягом розвитку сюжету, обумовлюють розв'язку твору замість того, аби бути проігнорованими» [47, с.39].

Назагал Дуглас Волк у своїй статті, присвяченій творчості Мура, надав достатньо влучну характеристику письменника: «Мур це Орсон Велс у світі коміксу: геній-формаліст з природнім імпульсом до співпраці та звичкою братися за надзвичайно амбіційні проекти» [83]. Формалізм Мура полягає у надзвичайно детальній розробці твору на усіх рівнях. Так, наприклад, опис першої панелі у «Вартових» (зображення значка Комедіанта біля канави, в яку стікає кров) для Гіббонса зайняв у Мура сторінку А4 [27]. Під час роботи над *Lost Girls* пояснення до восьми панельного епізоду могло налічувати 24 сторінки [40, с.156]. Іншою характеристикою Мура за Волком є успішна адаптація вже існуючих персонажів та їхніх мотивів. Це твердження, вжите щодо «Ліги Видатних Джентльменів», є влучною і щодо «Вартових». На сторінках абсолютного видання 2011 року читач має змогу прослідкувати джерела еволюції персонажів, починаючи від їхніх чарлтонських прототипів. Піддаючи ретельному аналізу першочергового персонажа, Мур оновлює його, підлаштовуючи до ідеї та цілей власного наративу, що додає персонажам більшої глибини та своєрідності.

Анна Ді Ліддо звертає увагу на перформативність наративів А. Мура, що виражається через гру з метафікційністю, де «на кожній сторінці він нагадує читачу про ефемерність межі між реальністю та історією» [59, с.168]. Псевдоісторична довідка (яка є частиною дієгезису) наприкінці кожної глави, представлена вирізками з газет, главами з автобіографії і т. д., покликана створити ефект достовірності історії. Інша ознака перформативності за Ді Ліддо присутня всім

«нарativenам про костюмованих героїв» та виражається через усвідомленість персонажами своєї ролі в наративі. На зустрічі Ополченців (Minutemen) Комедіант зазначає: «В Америці проблеми, і так або інакше їх доведеться вирішувати, - це, дідько, вірно. Але тільки повний ідіот повірить, що їх можуть вирішити клоуни типу нас», і згодом іронічно додає: «побачимося на сторінках коміксів» [2.11]. В автобіографії Холіса Мейсона читачу пропонують зазирнути за лаштунки супергеройської «містерії»: Мейсон, перша Сова, розказує, як він придумував свій псевдонім, розроблював костюм, кріпив маску і т. д. Доктор Манхеттен у своїх роздумах доходить висновку: «...можливо, все просто є, було і буде» [4.28]. Якщо усе вирішене наперед, світ стає сценою для вистави, сюжет якої вже визначений. Зі своєю здібністю бачити майбутнє, Доктору Манхеттену не залишається нічого іншого як «розігрувати» свої емоції та реакцію на оточуюче середовище, аби грати спектакль, який вже давно написаний.

Ця перформативність є елементом іронічного модусу, яким просякнуті «Вартові». Мур переказує історію коміксу, оживлюючи його, та показуючи його лаштунки, іронізує як над своїми героями, так і над собою. Мур, за Н. Фраєм, – іронічний автор, який іноді виявляє себе через інтрадієгетичні наративні інстанції. Так, наприклад, авторська свідомість виринає у першій главі автобіографії Х. Мейсона, де перша Сова розмірковує, як йому почати свою книгу. Він звертається за порадою до своєї знайомої Деніз, яка говорить: «Почни із найсумнішого, що тільки можеш пригадати, і симпатії читачів будуть на твоєму боці» [1.27]. Зважаючи на те, що текстові уривки в кінці кожної глави резюмують та пояснюють саму главу, не дивно, що перша глава починається зі смерті Комедіанта, яка виступає тим самим «гачком», яким має зацікавити читачів на думку Деніз. У випадку з Мейсоном, він подає у якості прикладу іншу ситуацію, яка демонструє усю історію про супергероїв під іронічним кутом, споріднюючи їх із образами блазня та юродивого. Переповідаючи історію зі свого дитинства він підсумовує: «мені усе ж таки

доводилося стояти у дурному костюмі і зі сльозами на очах, коли люди навколо помирили від сміху» [1.30].

А. Мур є новатором у своєму підході до створення графічних наративів. Серед джерел його натхнення є і кінематограф. У своєму відомому есе Мур зазначає, що запозичення прийомів з кінематографу є ефективним як для вербальної, так і для візуальної складової коміксів. Разом із цим автор наголошує, що «комікси лише страждають при порівнянні з будь-якою спробою імітації технології створення фільмів» [27]. Саме тому у своїх роботах Мур використовує певні прийоми, але не прагне створити ілюзію кінематографічності там, де це не є продуктивним. Наприклад, у тому ж есе він описує прийом Хічкока, де склейка кадрів відбувається за принципом подоби звуків – кадр, у якому жінка ось-ось має закричати, змінюється кадром з ревом мотору автомобіля. Схожий прийом знаходимо і у «Вартових» – у дев'ятій главі склейка двох модальностей – спогаду Лорі та її розмови з Доктором Манхетеном на Марсі відбувається як двох рівнях: «текст-зображення» та «зображення – зображення». Колишній супергерой Метелик впускає склянку з водою; наступний панель представлена реплікою Мейсона: «ти усе проллєш» на фоні якої – флакон парфумів «Ностальгія», які розливаються на Марсі. Проте склейка з наступним кадром відбувається згідно з прийомом Хічкока – флакон парфумів, який повинен ось-ось розбитися, обертається у наступному кадрі на розбиту склянку Метелика.

Інший приклад – зміна модальності через перехід від графічного носія у головному хронотопі (фотокартки, зображення у коміксі) до самого повідомлення – спогаду/наступного рівня дієгезису. Такий прийом зустрічаємо в Орсона Велса, з яким Волк порівнює Мура. У «Громадянині Кейні» це реалізовано через прийом багатофокусної зйомки, а саме у сцені, де Кейн дивиться на груповий знімок і через поглиблення перспективи (наближення фото) відбувається перехід від сцени з фото до відповідного йому моменту в минулому. У «Вартових» прийом такий саме момент, де Салі дивиться на фото, яке потім «оживає» - дія переноситься у

відповідний уривок минулого [2.46]. Він також доволі часто застосовується у сценах з коміксом. Так, наприклад, коли у третій главі Берні читає «Легенди Чорної Шхуни», панель на сторінці коміксу, яку ми бачимо через вторинну окуляризацію, зазираючи через плече Берні, наближуючись у наступному кадрі, стає повноцінною панеллю – ми переносимося на сторінки коміксу [3.22]. Той самий прийом, але у ще більшому масштабі спостерігаємо у п'ятій главі – тепер не окремо взята панель коміксу через наближення виокремлюється від первинного оповідного світу, а ціла сторінка – через поступове наближення плану ми починаємо вирізняти панелі на сторінці коміксу, який Берні тримає в руках. Наступна сторінка роману повністю відповідає сторінці коміксу.

Таким чином, Мур вдало переймає кінематографічні техніки для склейки сцен, адаптуючи їх під формат графічного наративу. Так, він створює рекурсивність оповіді – комікс у коміксі, що виявляється продуктивним саме у випадку з форматом графічного роману як книги, тому сторінки «Вартових» перетворюються на сторінки піратського коміксу. Мур, подібно до Хічкока, створює асоціативні (за Гавалером) переходи, проте замінює звуковий характер на візуальний, звертаючись до переваг графічного наративу.

2.3.3 Символіка візуальних образів супергероїв у романі

Повертаючись до характеристики Рейнольдса супергеройського костюму, розглянемо окремі деталі візуальної репрезентації героїв як складову їхньої ідентичності та в загальному контексті супергеройської парадигми. Варто почати з Ополченців (Minutemen), які представляють собою алюзію на Золотий Вік коміксу. Їхні яскраві костюми, усі здебільшого яскраві та масивні, більше схожі на одяг акторів цирку², аніж борців зі справжньою злочинністю. Ця театральність

² На створення костюму з тріко Дж. Шустера та Ж. Сігела надихнули костюми циркових силачів та професійних важкоатлетів.

виражається у певній «наївності та невинності» супергероїв [39, с.57]. Так, на зустрічі Ополченців Комедіант звертається до Капітана Метрополіса: «це, Неллі, просто означає, що ти старієш, але не хочеш кидати гру в індійців та ковбоїв» [2.10]. У своїй автобіографії Х. Мейсон так відгукується про закінчення ери Ополченців: «Навіть ті, хто залишився, ні з ким не бився. Це було нецікаво. Злодії, гідні нас, або сиділи у в'язниці, або змінили рід діяльності [2.32] «Гідний» в устах Мейсона значить рівний не за силою, а за театральністю. Їм не були цікаві «банальні» на думку Мейсона злочини, такі як торгівля наркотиками, фінансові махінації чи проституція. Отже, інфантильний період активності супергероїв, що візуально репрезентується яскравим вбранням, добігає кінця, а на їхню зміну приходять молоде покоління.

Змінюється і костюм Комедіанта, єдиною яскравою плямою на якому (окрім елементів національного прапору) стає значок смайлика, що стає найбільш впізнаваним символом «Вартових». Працюючи над романом, Мур та Гіббонс з'ясували, що «смайлик» винив в ході поведінкових експериментів з дітьми, адже на зображенням усміхненого обличчя діти відповідали найактивніше. Отже, встановивши смайлик як «найчистіший символ невинності людства», автори вирішили помістити на нього краплю крові, що додало зображенню рівнів інтерпретації. Смайлик тут уособлює чистоту та наївність супергероїв, «ідею істини, справедливості та Американського способу життя» [39, с.57]. Інший рівень потрактувань обумовлює зв'язок цього символу із його власником – Комедіантом. У цьому контексті за Прінсом «смайлик постає як ікона недбалого шовінізму разом з нігілістичною етичною відстороненістю» [72, с.819]. Подібно до багатьох історичних прикладів, нейтральний та однозначний денотат набуває ідеологічно зумовлених конотацій.

Вкрай символічним є костюм Роршаха, який значно відрізняється від класичних латексних тріко або масивних костюмів Метелика або Сови. Він вдягнений у пальто поверх костюму, рукавиці, маску та капелюх. Як було вказано, прототипами цього персонажа були Знак Питання та Містер А, проте певні риси цих персонажів мають спільне джерело – пригодницькі романи, про які Мейсон пише у своїй автобіографії: «Світ Дока Севіджа [автор К. Робінсон] та Тіні [автор В. Гібсон] був світом абсолютних цінностей: там було добро, в якому не доводилося сумніватися, та зло, яке однозначно заслуговувало на покарання» [1.І.5]. Це були детективні романи у стилі нуар, що зображали пригоди героїв, наділених визначними силами та здібностями. Загальний пафос щоденника Роршаха імітує манеру оповіді у цих романах, в яких присутній однозначний поділ на чорне та біле, що відповідає філософії супергероя. Подібно до Тіні, Роршах майстерно маскується, що дозволяє йому зберегти інкогніто до самого аресту наприкінці 1985 року.

Важливий елемент його одягу – маска, образ якої має декілька джерел. Роршах неодноразово називає свою маску обличчям, адже у його прототипа, Знака Питання, маска була зроблена зі штучної шкіри (Pseudoderm), яку винайшов Доктор Родор, у «Вартових» винайдення такого виду латексу приписане Доктору Манхеттену. Через те, що тканина Родора мала властивості, близькі до тих, що має справжня шкіра, Знак Питання, а згодом і Роршах, міг вільно бачити та дихати крізь маску. З іншого боку, ця тканина першочергово була вирізана із сукні, замовницю якої згвалтували та жорстоко вбили при свідках – її сусідах, які не прийшли їй на допомогу. Тому для Роршаха ця маска – артефакт у його боротьбі з вуличною злочинністю а також важлива риса його характеру – фіксація, «застряглість» (за К. Леонгардом) та одержимість (за Муром), які обумовлюють його мотивацію. Так, Мур зазначає: «чорно-білі мотиви виражають безкомпромісні моральні переконання персонажа» [28].

Інший елемент – плями Роршаха, зображені на масці. Особливістю тесту Роршаха є те, що сам об'єкт експерименту через інтерпретацію плям створює, хоч і несвідомо, свій автопортрет [13, с.45]. Таким чином, рух плям на масці Роршаха є віддзеркаленням його внутрішнього стану (у деяких станах у формах плям достатньо легко прочитати емоції), але враховуючи те, що читач або герой дієгезису, дивлячись на ці плями, сам стає інтерпретатором, то ця маска одночасно стає віддзеркаленням психіки глядача. Друга сторінка шостої глави починається з горизонтальної панелі, на якій психіатр доктор Малькольм та Роршах дивляться одне на одного. Під панеллю наведений уривок з цитати Ніцше «Бездня дивиться у тебе». Хоча об'єктом тесту під час сеансу є саме Роршах, справжній об'єкт – сам лікар, адже довго «дивлячись у безодню» - глибше занурюючись у життя Роршаха, свідомість лікаря зазнає кардинальних змін, і наприкінці глави сам Малькольм, роздивляючись одну з карток, яку він раніше показував Роршаху, починає бачити у ній «зображення безглуздої та порожньої чорноти» [6.28]. В одній з сцен, сидячи у закуточній та спостерігаючи за своєю «поштовою скринькою», Роршах малює кетчупом знак питання (відсилка до його прототипу, детективу Знаку Питання) на папірці, після чого згинає його надвоє, в результаті чого виходить пляма Роршаха [5.11].

Візуальний аспект у графічних наративах є семантично насиченим та може перебирати на себе деякі функції наратора, зокрема у створенні психологічних портретів героїв. Візуальне у даному контексті є символічним – окремі деталі зовнішнього вигляду, жестів та міміки конструюють загальний образ героя. Увага до зовнішньої репрезентації також притаманна супергеройського жанру, в якому костюм та артефакти героя є відображенням його особистості/частини особистості. У ході аналізу ми встановили роль костюму та його деталей для ряду героїв, зокрема Комедіанта, Роршаха та узагальнено для Ополченців. Проте продуктивним є подібний аналіз щодо усіх головних персонажів у романі.

2.3.4 Наратологічний аналіз роману

Роман «Вартові» представляє собою дуже розгалужену наративну структуру, в якій діють шість персонажів, кожен з яких володіє своєю повноцінною сюжетною лінією, вносить важливий вклад у розвиток сюжету, та вступає у багаторівневі зв'язки з іншими персонажами. Усі сюжетні лінії співіснують одночасно та позачасово, так само як Доктор Манхеттен сприймає їх. Для нього минуле, теперішнє та майбутнє, згідно з Ейнштейном, існують одночасно, ба більше, він здатен існувати в будь-якому часовому проміжку. Ця метафора функціонує на декількох рівнях: з одного боку, ідея ейнштейнівського часу дуже імпонує Муру, про що він неодноразово зазначав у своїх інтерв'ю, з іншого – таке уявлення про час є основоположним для формату графічного наративу, позбавленому вимушеної лінійності як літературного твору, так і кінематографу. Інший аспект полягає у нелінійному хронотопі, що переривається флешбеками, представленими окремими сценами або паралельним монтажем.

Через таку відносно велику кількість головних персонажів у критиці нерідко зустрічається несвідоме прагнення виокремити меншу кількість протагоністів, зміщуючи акцент на конкретного персонажа, або групу персонажів. Так, Рейнольдс описує «Вартових» як «історію про супергероя з народу (Роршаха) та його прагнення розв'язати таємницю смерті супер-патріотичного супергероя правого крила на ім'я Комедіант» [72, с.105]. Тоді ж як Крістофер Шаррет, який проводив інтерв'ю з А. Муром, присвячене «Вартовим», небезпідставно виділяє пару Роршах/Озимандія, називаючи їх центральними в наративі, адже вони є «архетиповими фігурами в їхньому зв'язку з певними типами протагоністів в літературі» [39, с.45]. І справді, Роршах, як маленька людина, прагне віднайти правду, розкрити таємницю, він загублений у суспільстві, якому себе так завзято протиставляє. З іншого боку Озимандія представляє, на думку Шаррета, «класичного героя», який є сам творить свою долю. Метод протиставлення пар або

груп персонажів є дуже плідним в контексті «Вартових» та використовувався, наприклад. М. Пірсом, який вдало зіставляє персонажів за принципом їхнього індивідуалізму/колективізму, або С. ван Несс, яка вибудовує семіотичний прямокутник взаємозалежності персонажів (обираючи лише чотирьох із них) за принципом їхнього віднесення до природного та позитивного (конвенційного) права. Проте Мур заперечує Шаррету, говорячи, що усі шість персонажів уособлюють різне світосприйняття, тому є сенс утверджувати рівні позиції персонажів за їхньою роллю у формуванні цілісного наративу.

Стосунки між наративними інстанціями є, скоріше, ризоматичними, адже жодна з них не володіє остаточною владою над іншими. Історії Комедіанта, Роршаха, Доктора Манхеттена, Лорі та Дена або Озімандії можна цілком обґрунтовано поставити в центр оповіді, що і роблять деякі дослідники. Автори розчленовують концепт супергероя на окремі «шизофренічні» інстанції, що робить «Вартових» історією про архетипового супергероя, проте саме читач вирішує, яка доля на нього чекає, концентруючи увагу на конкретному персонажі. Кожен персонаж виступає стрижнем оповіді, але на свій манер. Вбивство Комедіанта є тригером для розгортання оповіді, а її повтор протягом роману виступає в ролі зв'язки та новим циклом герменевтичного кола. Водночас, історія та філософія Комедіанта є важливою складовою проблематики твору. Щоденник Роршаха, який спочатку здається читачу екстрадієтичним наратором, подає відомості про наратив, тобто фіксує певні елементи фабули – перелік подій, та своє ставлення до них. Проте він не має доступу до думок і флешбеків інших персонажів. Іронічним є те, що Роршах, який хотів би володіти повним знанням, його позбавлений, тоді як Доктор Манхеттен, завдяки своїм суперсилам, володіє знаннями про майбутнє та минуле, які для нього співіснують одночасно. Проте його відчуженість та олюдненість зводить нанівець цінність цього знання для людства (та читача), тому він не переймає на себе роль усюдисущого наратора.

Увесь наратив зв'язаний не лише в межах вербально-візуальних комбінацій та оповідних інстанцій, а й на рівні сюжетних елементів. Так, паралельний наратив пірацького коміксу поєднується з головним дієгезисом через автора, письменника Макса Ши, який є членом дослідницької групи Озимандії. Він сполучує наратив на усіх його рівнях: 1) через монтаж – у деяких сценах ми бачимо оголошення про його зникнення; 2) у замітках наприкінці глав (стаття, присвячена його творчості [5], чернетка випуску газети [8.4]); 3) через присутність у дієгезисі (сцени з його участю на острові []); 4) та в якості екстрадієгетичного наратора у коміксі про піратів.

«Візитівкою» стилю А. Мура у можна назвати його посилену увагу до склейки сцен, особливо при переході на наступний розворот. Для письменника є важливим, аби читач був весь час ніби «загіпнотизований», тоді як різкі зміни сцен або перегортання сторінки можуть призвести до того, що читач може «отямитися» та лінія оповіді перерветься: «Переходи, рух від однієї сцени до іншої, - один з мистецьких елементів, що створюють інтригу (...) Проблема постає у тому, аби перенестися з одного місця або часу в інше без будь-якого примусу та нековитості» [27]. Для цього він застосовує різні види паралелей: «тест – текст», «текст – зображення», «зображення – зображення». Остання комбінація найактивніше застосована А. Муром у синглі «Бетмен: Убивчий жарт», де ледь не кожна сторінка склеюється з іншою через повтори поз. У «Вартових» ця техніка також залучена, наприклад, остання панель одного з розворотів у другій главі показує Дена (друга Сова), який сидить, тримаючи в руках значок Комедіанта та окуляри. Перегортаючи сторінку ми бачимо, як на першій панелі у тій ж самій позі сидить Роршах, тримаючи в руці свій щоденник [2. 13-14]. Таким чином зміна сцен (інші час та місце) поєднуються, що запобігає семантичним розривам. Інший приклад – закінчення флешбеку Молоха, через який він переказує Роршаху останню зустріч з Комедіантом. Остання панель флешбеку – вторинна окуляризація, де через погляд Молоха ми бачимо обличчя та руки Комедіанта крупним планом. Наступна панель – та ж поза, але на місці Комедіанта Роршах, який так само тримає його за

одяг, розмірковуючи, чи довіряти словам колишнього злочинця [2.23]. Це згладжує перехід, адже наступна панель (після перевертання сторінки) показує цю ж сцену, але збоку. Сара ван Несс встановлює інший вид склейки двох розворотів – так званий мотив «відкритих дверей» (The Open Door Motif), вказуючи, що деякі розвороти закінчуються на панелі, в якій відчиняються двері, які у наступному розвороті ведуть в інший простір, часто в умовах іншого хронотопу/сцени [64, с.91]. Вона вказує на відкриття Роршахом дверей у 1 та 10 главах, хоча в 10 главі також є сцена, де Роршах наприкінці розвороту проникає у квартиру через вікно. Цей приклад не веде до зміни сцени, проте аналогічним чином читач, перегортаючи сторінку, «відкриває» новий простір, тобто двері або вікно є медіатором в іншу площину, з якої починається наступний розворот. Цікавим є те, що в цих прикладах саме Роршах є актором, адже саме його квест у пошуках вбивці Комедіанта є важливою ланкою, що рухає сюжет.

Особливістю побудови наративу у «Вартових» є його сітка – 3x3 панелі на сторінку. У 1950-х-1970-х така сітка була базовою для супергеройських коміксів, за невеликими виключеннями [68, с.164]. З одного боку, такий формат може бути даниною жанру, з іншого – художнім прийомом. Через чітке дотримання пропорцій постає ритміка твору, і будь-яка зміна стандартної сітки (інша кількість панелей, зміна їхньої пропорції) «є сигналом для читача про зміну» [64, с.80]. Так, лише заміна трьох панелей нижнього ряду на одну горизонтальну (що за Макклаудом позначає рух та протяжність, як часову так і просторову), в якій Роршах вламуються у квартиру до Молоха, справляє значний ефект через різке порушення стрункості оповіді [2.62]. Широкі панелі покликані передати не лише рух, а і масштаби простору. Так, сцена Доктора Манхеттена на Марсі майже уся скомбінована з широкими горизонтальними панелями, мета яких – показати усю грандіозність космічних просторів, їхню безмежність. Наприклад, кінцева панель дев'ятої глави [9.28] представлена трьома горизонтальними панелями, які показують сонце та

Марс через віддалення (zoom out), де на останній панелі вони зливаються з іншими зірками на фоні чорноти всеосяжного космосу.

З іншого боку, на думку С. ван Несс, дев'ятипанельна сітка імітує рух годинника, метафора якого проходить через увесь твір. Вертикальна орієнтація панелей є ознакою «сконденсованості» часу, його швидкоплинності – чим вужчі панелі, тим швидший перебіг часу в них (але не обов'язково між ними). Натомість у вище розглянутих горизонтальних панелях час уповільнюється, адже погляд читача залишається на них довше. Інша метафора плинності часу у романі – кожна глава закінчується чорною сторінкою, зверху якої (починаючи з третього випуску) тече кров (чим далі просувається оповідь, тим нижче спускаються потоки крові), а знизу – годинник відбиває час (його стрілка все більше наближується до 12ти). Таким чином, кожна панель представляється як одиниця часу, який невідворотно спливає, наближуючи історію до її кривавої розв'язки.

Зосередимося на склейці панелей («closure») як основоположній наратологічній техніці у романі. При цьому буде звертатися увага на тип переходу за К. Гавалером (просторовий, часовий, казуальний та асоціативний) та мотивацію переходу (зміна модальності (за Макколеном) та місця). Як було сказано, комбінації у межах наративу представлені парами «текст-текст», «зображення-зображення» та «текст-зображення».

Зосередимося на першій парі «текст-текст». Текстова склейка у «Вартових» функціонує за логікою, яку сформулював Бахтін: «Два зіставлених чужих висловлювання, які не знають нічого один про одного, якщо тільки вони хоч краєчком стосуються однієї і тієї ж теми (думки), неминуче вступають один з одним у діалогічні відносини. Вони стикаються один з одним на території загальної теми, загальної думки» [4]. Таким чином, два різні голоси, представлені паралельно (у межах однієї панелі) або послідовно, сприймаються читачем як певна єдність, постає третій сенс. Ця склейка слугує декільком задачам, одна з яких – забезпечити логічний перехід від однієї сцени до іншої. Як приклад перехід між сценами при

зміні модальності: на останній панелі розвороту Деніел говорить: «дідько, це як повернутися додому». Перевертаючи сторінку, читач наштовхується на продовження піратського нарративу, що починається словами головного героя: «мені вдалося повернутися (...) я був вдома» [10. 11-12].

Інша функція текстуальної склейки – надати певному висловлюванню глибини, помістивши його в інший контекст. Два висловлювання можуть відзначатися або однаковим модусом (в результаті їх накладання посилюється загальний пафос) або різними (зазвичай, низьким і високим, що породжує іронію). Розглянемо приклад з другої глави, яка представлена здебільшого рядом спогадів героїв про Комедіанта під його поховання. Останнім флешбеком є спогад Дена (другої Сови), в якому їхній діалог під час міських заворушень підводить загальний підсумок життя та філософії Комедіанта [2.18]. Так, спогад Дена закінчується трьома панелями. Перша показує завершення їхнього діалогу, де Комедіант говорить: «Гайда, змусимо цих жартівників пережити справжні *зміни* ...». На другій панелі, яка на візуальному рівні все ще належить сцені зі спогаду, починається репліка священника, який читає промову над домовиною Комедіанта: «котрий наше мерзотне тіло *змінить* так, аби воно стало подібним до славного тіла його, згідно з його діяннями...». Третя панель вже візуально належить головному хронотопу, де ми бачимо священника, чії слова прочитуємо на попередній панелі. Таким чином, дві сцени різної модальності (спогад і головний час оповіді) та хронотопу поєднуються через взаємодію репліки Комедіанта зі словами священника на його похованні. З одного боку, при текстовій склейці часто присутній повтор окремих слів, у цьому випадку «зміни/змінить» (change), а з іншого – постає зв'язок на смислового рівні. У спогаді Дена зображується мітинг проти супергероїв, тому Комедіант закликає Сову силою придушити мітинг, змусивши пройти протестувальників через «зміни» (put through some changes), тобто змінити їхнє ставлення до супергероїв як носіїв сили. На другій панелі ми бачимо спину Комедіанта, що йде геть, і слова священника про те, що «він» змінить усе згідно з

його діяннями. Так, на низький модус слів Комедіанта накладається високий модус слів священника про божественну волю. На стику цих висловлювань постає нове уявлення про Комедіанта, як про месію, який несе людству зміни. Які це зміни, зрозуміло із серії попередніх флешбеків, що належать Салі, Озимандії, Доктору Манхеттену та Дену. Образ Комедіанта як одночасно месії та проповідника підсилюється попередніми репліками героїв, де Деніел нарікає: «...що сталося з Американською мрією?», на що Комедіант іронічно відповідає: «Вона здійснилася. На неї ти і дивишся». Так, Пірс звертає увагу на цитату з роману, де Комедіанта називають символом патріотизму, та риторично запитує: «яким саме символом?». Отже, в цих чотирьох панелях формується уявлення читача про Комедіанта як втілення темної сторони Американської мрії, її кривим віддзеркаленням.

Третя функція текстуальної склейки – коментування. За відсутності чітко вираженого екстрадієгетичного наратора його функцію перебирає на себе інша оповідна інстанція; у випадку з «Вартовими» така склейка відбувається на рівні взаємодії головного хронотопу та пірацького наративу, представленого коміксом «Легенди Чорної Шхуни». Оповідання тут ведеться гомодієгетичним інтрадієгетичним наратором – головним героєм, який описує свою подорож додому у спробі врятувати свою сім'ю від піратів. У взаємодії з головним хронотопом він виконує функції коментатора. Для того, аби зв'язок між двома висловлюваннями, що формується не (лише) на повторенні слів і фраз, а на асоціативному рівні, був більш очевидним, така склейка відбувається частіше в межах однієї панелі. Наприклад, на одній з панелей у 10 главі [10.13] два свідка Ієгови звертаються до продавця газетами: «Ми, як і багато інших людей на сьогоднішній день, віримо, що Господь скоро покінчить з цим світом. Як вам ця думка?», а знизу панелі продовжується репліка героя «Шхуни»: «Ідея захопила мене. Вона була страшною і в той самий час страшенно доречною». В межах піратського наративу репліка моряка стосується його задуму використати тіла вбитих ними мирних жителів, аби

дістатися до свого дому непоміченим. У зв'язку з головним хронотопом, ця репліка трансформується у думку продавця газет, який осмислює сказане свідками Ієгови.

Інший приклад – у восьмій главі члени молодіжної банди на чолі з їхнім головою вступають в діалог з продавцем газет, коментуючи останні події та обмінюючись думками про майбутню ядерну атаку. На фоні їхніх уривчастих коментарів продовжується монолог моряка: «Розмови мертвих – тужливі, гіркі, нескінченно сумні (...) про життя і про те, чим воно закінчується. Про жахливий вирок, винесений усім нам» [10.13]. Після зміни сцени їхня розмова молоді продовжується, лунають припущення про те, яким буде ядерний вибух, що супроводжується словами моряка: «Наше прокляття: воно займало думки мертвих, було головною темою їхніх нескладних розмов [10.25]. Таким чином, репліки моряка описують загальний стан страху та збентеження жителів Нью-Йорка. Накладання двох драматичних модусів підсилює відчуття невідворотності смерті. До цього додається звертання моряка – «смертні». В контексті піратського наративу він говорить про своїх загиблих товаришів, з яких він змайстрував рятувальний пліт, проте у зв'язку з учасниками діалогу в головному хронотопі постає дисонанс, адже ці люди є живими. Ця невідповідність породжує гнітючу атмосферу, передчуття катастрофи. І справді, на початку 12 глави ми бачимо, що усі учасники діалоги загинули внаслідок падіння «прибульця».

Наступний вид переходу, «текст-зображення», набуває тих самих функцій, що описані вище. Вони забезпечують плавну зміну топосу (просторовий перехід) або модальності. Яскравий приклад – склейка декількох сцен у другій главі, де центральним хронотопом виступає діалог Салі та Лорі в Каліфорнії, а побічними – спогад Салі (інша модальність та хронотоп) та похорони Комедіанта (інший топос). Перший приклад – перехід від реального хронотопу до спогаду, де перша Шовкова Тінь тримає у руках фотокартку усіх Повстанців, говорячи: «чорні моменти [минулого] стають усе яскравіше та яскравіше» [2.4]. Кінець репліки оформлений в окрему панель, на якій видно фотокартку та спалах; наступна панель представлена

зображенням камери у яскравому білому світлі спалаху. Остання панель сторінки розпочинає сам спогад із фотокартки. Отже, склейка відбувається на текстуальному рівні як локально (в послідовності панелей) – Салі говорить про те, що минуле оживає перед її очима, стаючи яскравішим – від фотокартки ми переходимо до справжньої ситуації в минулому); так і в межах глави та цілого наративу – говорячи про те, що чорні моменти стають яскравішими, вона має на увазі її згвалтування Комедіантом, яке з плином часу згладилося у її свідомості. На рівні взаємодії тексту і зображення відбувається інтерсеміотична трансакція – словесний вираз перекодовується у відповідне іконічне зображення.

Інший приклад – просторовий перехід між діалогом двох жінок та поховальним процесом у межах однієї панелі. Як і у випадку з текстуальними склейками, два повідомлення не обов'язково накладаються одне на одного, підсилюючи загальний модус, але й можуть протиставлятися, обумовлюючи іронічне, багат шарове прочитання. Так, Салі говорить донці: «Життя продовжується, сонечко. Життя продовжується» [2.2]. Ця репліка перегукується з монтажем – фразою «Кінець вже близько», написаною на табличці, яку несе перехожий (Роршах) та надписом «Кладовище» на задньому плані. Зіткнення цих двох суперечливих повідомлень – твердження про продовження життя та зображення його нетривкості через смерть як природний кінець (цвинтар), або від апокаліпсису (згідно з табличкою), не нівелює перше, а через контекстуалізацію наділяє його новими конотаціями.

Якщо у попередньому прикладі породження смислів відбувалося здебільшого локально, з фокусом на деталях, то в наступній ситуації сенс конструюється одразу на багатьох сюжетних рівнях. Так, на останній сторінці третьої глави ми бачимо три панелі верхнього ряду: на першій панелі зображений Доктор Манхеттен та закінчення репліки одного з радників президента щодо плану ядерної атаки: «Вітер – поза політикою. Він абсолютно безсторонній [попередня панель] абсолютно байдужий» [3.27-28]. Накладаючись на зображення Манхеттена, цей вираз, за

логікою зіставлення двох висловлювань, звучить принагідно до нього. Наступна панель відноситься до попередньої сцени з президентом: «Думаю, джентльмени, ми почекаємо тиждень, перед тим як направляти гармати». На третій панелі ми бачимо руки Манхеттена, що тримають фотокартку, та продовження попередньої репліки президента: «А потім людство буде в руках того, чия влада вища за мою. Будемо сподіватися, що він на нашому боці». Фотокартка в руках Манхеттена стає метафорою майбутнього людства в руках вищого провидіння. Ще нещодавно гарант світової безпеки, людський «бог», Манхеттен зараз уособлює сили природи, безсторонні та байдужі до долі людства. Але у наступній главі ми стикаємося з тим, що Прінс визначає як *agency panic* – усвідомленням самого Манхеттена своєї незначущості та безвольності перед лицем космічної вічності. Існуючи одночасно у трьох часових координатах, він не може на них вплинути. Тому фраза про те, що людство буде «в руках того, чия влада вища за мою», стає фразою самого Манхеттена. Разом із тим, у наративі ми стикаємося з пересічними людьми, для яких сам президент уособлює інституційне насилля, якому вони не в змозі протистояти. Саме президент вирішує, коли натиснути кнопку, і чия влада постає у питанні національної безпеки тотальною. Таким чином, влада, що «вища за мою», завжди належить комусь іншому, перед нами вибудовується владна вертикаль: окрема людина – народні месники (перша та друга ланка можуть мінятися місцями) – влада – вища сила (уособленням якої виступає Манхеттен) – закони Всесвіту. Остання ланка обертається глухим кутом: в кінці четвертої глави Манхеттен зазначає: «Можливо, світ не створений (...) годинник без годинникаря» [4.28]. Таким чином, описана склейка текст – зображення породжує рівні прочитання у масштабах всього наративу, та підводить до питання «Хто вартує вартових»? Адже навіть Манхеттен деміфологізує вищі закони світобудови, а значить, перекладання відповідальності за владним принципом не є продуктивним. В одному з інтерв'ю Мур говорить: «На мою думку, центральним питанням «Вартових» є питання, яке

Доктор Манхеттен ставить собі на Марсі: «Хто створює світ?». У «Вартових» я намагався сказати, що ми усі створюємо світ, а не герої або злодії» [39, с.47].

Останній вид склейки «зображення – зображення» відбувається як сиквенційно (у послідовності панелей) так ширше – в межах сцени/глави/усього наративу. Як було зазначено раніше, Мур приділяє багато уваги склейці між сценами та кінця одного розвороту з початком іншого. Принцип дублювання пози/виразу обличчя одного персонажа іншим уже був частково описаний вище при розгляді сцен за участю Роршаха. Іноді зображення самого гомодієгетичного наратора є містком між його спогадом та реальним хронотопом. Наприклад, друга глава, присвячена Комедіанту, складається із флешбеків героїв, пов'язаних із життям Комедіанта. У сцені поховання ми бачимо постать Озимандії, яка починає наближуватися протягом чотирьох панелей, які займають верхній ряд сторінки [2.9]. Третя панель показує Озимандію в анфас крупним планом, вдягнутого у плащ під парасолею. У четвертій панелі наближення продовжується, обличчя наближується, проте тепер Озимандія вдягнений у свій костюм та маску, а за кадром ми бачимо репліки Капітана Метрополіса. Таким чином, зміна модальності відбувається за рахунок часового та просторового переходу. Дещо помолоділе обличчя Озимандії на четвертій панелі та його маска, яку на момент поховання Комедіанта він вже не вдягає, вказують на те, що це спогад з минулого. Спогад закінчується майже так само, як і почався – спочатку ми бачимо обличчя молодого Озимандії в костюмі, а в наступній панелі – вже постарілого героя на кладовищі. Єдина різниця – тепер обличчя повернуте в профіль [2.11]. Майже ідентичну рамкову конструкцію ми спостерігаємо у наступному розвороті, у якому починаються спогади Доктора Манхеттена. Перехід між сценами також забезпечується дублюванням поз Манхеттена та плану (крупний на початку та віддалений в кінці). Елементи такого переходу присутні і у флешбеках Салі та Деніела, а у шостій главі – у спогадах Роршаха [6.6-7].

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2

У цьому розділі були проаналізовані поетикальні особливості графічного роману «Вартові» у наступних аспектах: деконструкція образу класичного супергероя у романі, гендерна проблематика, особливості авторського стилю побудови оповіді. Було виявлено, що роман «Вартові» відносять до жанру альтернативної історії та класифікують як історіо-графічний роман. Світ «Вартових» не належить мультивсесвіту DC та побутований за логікою і законами нашого світу. Інтертекстуальний аспект використання вже існуючих персонажів Charlton накладається на їхню деконструкцію та перетворення, що поглиблює характер героїв та олюднює їх. Кожен з головних персонажів уособлює певний аспект образу супергероя, тому при застосуванні типології Рейнольдса було виявлено специфічну проблематику кожного супергероя. Репрезентація героїв є іронічною, що забезпечується їхнім очудженням на декількох рівнях: автор показує лаштунки життя супергероїв, роблячи акцент на перформативності/театральності їхнього життя; переглядаючи класичну парадигму супергеройських коміксів Мур заново переписує її, чим демістифікує; мотивація вчинків персонажів обумовлюється їхньою людськістю – індивідуальними психологічними факторами, на протипагу зовнішній мотивації – патріотизму та слідування ідеалам (зокрема американського суспільства).

У романі порушена гендерна проблематика, що знайшла своє вираження у жіночій об'єктивізації, мізогінії та сексуальному насиллі над жінками. Ці аспекти представлені у зв'язку з двома жіночими персонажами: народної месниці першого покоління Салі та її доньки – ключового персонажа головної оповідної лінії Лорі. Був здійснений аналіз їхньої репрезентації на особистісному, міжособистісному та інституціональному рівнях. Головний конфлікт у житті обох героїнь викликаний чоловіками, а їхня супергеройська діяльність є радше способом самоутвердження, аніж переслідуванням загальносуспільних цілей.

Незважаючи на значну частку вербального складника у «Вартових», візуальна складова є дуже інформаційно насиченою та забезпечує не лише іконічний супровід, але й бере активну участь у породженні сенсів. Ряд дослідників аналізували різні аспекти візуальної репрезентації у Вартових, тому у цьому розділі увага була зосереджена на символіці візуальних образів самих супергероїв. Були досліджені костюми народних месників як данина епохи (різниця між Ополченцями (Minutemen) та Вартовими (Crimebusters)), походження окремих супергероїв (наприклад, зв'язок образу Роршаха з детективними романами) та віддзеркалення їхнього характеру.

Були проаналізовані особливості авторського стилю у романі «Вартові», як-то детальна розбудова оповідного світу, використання кінематографічних технік, переробка уже існуючих тем і мотивів, психологізм, перформативність/театральність, чітка та уніфікована побудова наративу (сітка 3x3, повторювана структура кожної глави, рамкова структура при зміні модальності), інтертекстуальні зв'язки між главами, сценами та текстовими додатками через повтори (текстові та графічні), алюзії та відсилки. Розкриття персонажа відбувається не через прямий монолог, але побічно – через нотатки, газетні вирізки, статті, або через дію – в межах флешбеків (власних або чужих).

Під час наратологічного аналізу було досліджено прийоми побудови оповіді у романі на трьох рівнях (в межах панелі, у її зв'язку з іншими панелями, на сюжетному рівні) та в межах трьох типів взаємозв'язків («текст-текст», «текст-зображення», «зображення»-«зображення»). Найбільша увага була зосереджена на переході між сценами та паралельному монтажу (паралельному викладу двох ліній оповіді). При аналізі розглядалися різні категорії вербально-візуальних комбінацій, зокрема перемінні та паралельні комбінації, а також монтаж.

РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНИЙ АСПЕКТ ВИВЧЕННЯ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

Зміна у бік мультимодальності та необхідність її залучення у процес навчання пропагується рядом науковців. Виключно читання та письмо розглядається як недостатнє для навчання грамотності дітей, що живуть у цифрову епоху (digital kids) [37]. Сильвія Панталео зазначає, що вивчення графічних романів як мультимодальних текстів навчає розумінню того, як структурується інформація, та як її репрезентація обумовлює наше сприйняття та інтерпретацію [67, с.114]. Тео ван Левін акцентує увагу на наявності у графічних наративах концепту трансмедіації як важливої семіотичної операції перекодування повідомлення з однієї мови в іншу, що, у свою чергу, є важливою навичкою для опанування у сучасному світі. Теорія мультиграмотності (multiliteracies) визначає необхідність розширення концепту грамотності, який спирається лише на одну знакову систему, що не є репрезентативним у сучасному світі. У свою чергу, мультиграмотність створює новий вид педагогіки, яка включає в себе різні «модуси значень, що є динамічними ресурсами репрезентації, які постійно деформуються користувачами для досягнення різноманітних культурних цілей» [46].

Потенціал візуального складника у засвоєнні тексту через його ілюстрування на уроках літератури не залишився непоміченим серед українських педагогів. На сьогодні існує ціла низка досліджень з інтегрування графічного роману у класні кімнати. Серед висновків такої роботи – визначення широкого спектру компетенцій та навичок, які розвиває вивчення графічного роману. Так, у збірці «Практика роботи з текстами «нової природи» на уроках літератури» (2018) серед текстів «нової природи» вирізняють серед іншого комікс як «серію зображень + написи / підписи, що їх супроводжують» [9, с.9]. Група вчителів творчої лабораторії переконана, що залучення таких текстів у навчальний процес сприяє «вивченню нового матеріалу та подачі нової навчальної інформації, закріпленню попередньо наданих знань, відпрацювання раніше отриманих умінь і навичок, для повторення і

практичного застосування отриманих компетентностей» [9, с.9]. Альона Бойчук (2016) демонструє використання прийому створення коміксу у процесі засвоєння літературного твору. Так, дослідниця на прикладі розробки коміксу на базі «Мухи Цокотухи» студентами контрольної групи вказує на те, що «такий метод ревізії сприйняття (...) дає можливість оперативно виявити його результати, оскільки креативність і лаконічність заохочує (...) до презентації своєї рецептивної позиції, яка увиразнюється й паралінгвістичними компонентами» [10, с.41]. Отже, залучення жанру коміксу як методу закріплення та контролю знань видається цілком прийнятним та ефективним. Однак, на нашу думку, графічний нарратив може виступати не лише дієвим прийомом для засвоєння суто вербальних текстів, але й стати об'єктом вивчення.

Графічні романи є частиною цілого семантичного поля, в яке входять супергеройські комікси, їхня подальша голівудська кіноадаптація, чотирьохпанельні веб-комікси, манга (манхва та маньхуа) та їхня аніме-адаптація і т.д. Це широке поле, на яке у більшості учнів припадає значна частина позашкільної активності, отримало вкрай позитивну конотацію серед підлітків, та асоціюється, в першу чергу, з цікавим та розважальним видом діяльності. Ця тенденція протиставляється здебільшого недовірливому та негативному сприйняттю шкільної програми з літератури. Вчителі зазвичай зіштовхуються з певною упередженістю учнів що до творів, які пропонує шкільний підручник. Так, згідно з опитуванням, проведеним Л. К. Светеноком (2004) серед учнів та студентів щодо причин вибору творів для читання дві третини припадало не на шкільну програму та поради вчителів, а на інші фактори. Відтак, третина школярів та чверть студентів спиралася на поради та рекомендації друзів і знайомих, інша третина (29% серед школярів та 34% серед студентства) орієнтувалася на жанр твору [30]. Зацікавлення жанром коміксу та графічного роману є світовим, охоплює широкий віковий діапазон, та зростає щорічно. Наприклад, кількість щорічних публікацій графічних романів у франкофонних країнах за період з 2000 до 2016 зросла з 88 до 361 [67], тоді як

щорічний тираж графічних романів в Італії (2012-2017) зріс з 278 тисяч до 504 тисяч копій. Станом на 2020 рік ринок видання коміксів у США зріс з 736 (2011) до 934 мільйона (2021) [46]. Ці цифри не є у достатній мірі репрезентативними, адже з появою веб-коміксів, які усупереч авторському праву поширюються на піратських платформах, кількість прочитань певного графічного роману та коміксу збільшилася у багато разів. Таким чином, виявляється доцільним використати апріорне зацікавлення учнів графічним романом на уроках літератури. Американське дослідження 2007 року демонструє, що учні не завжди сприймають себе читачами у традиційному розумінні, проте обговорюють читання та писання у різних (не традиційно літературних) контекстах, таких як журнали, статті в онлайн-блогах і т.д. Це стосується і коміксів, які стають дедалі більш розповсюдженими з появою веб-коміксів (включно з графічними романами, доступними онлайн). Окрім того, візуальний складник викликає зацікавлення в обох статей та в учнів з різним культурним походженням [68]. Візуальну мову називають універсальною [38], що з одного боку збагачує читання, а з іншого – покращує сприйняття вербального тексту за рахунок словесно обумовлених комбінацій, коли зображення скоріше ілюструє текст, аніж доповнює.

Зацікавлення певними жанрами робить важливий вклад у підтримання читацької мотивації. Проблема відсутності внутрішньої мотивації читання у добу мультимедійного простору, де анімація та візуальний складник заміщують вербальне, активно досліджується. Так, деякі дослідники пропонують розширювати програму за рахунок текстів різних типів, вводячи поняття «добровільного читання» (free voluntary reading), згідно з яким за учнями на перших роках навчання залишають право для вибору текстів для читання, що культивує в них сприйняття читання як «веселої діяльності». Таким чином, класичні твори інтегрують у програму пізніше, аби заздалегідь сформувати у них позитивне сприйняття акту читання [80]. Деякі дослідники зазначають тенденцію до зменшення об'ємів читання в учнів після початкової школи. У той самий час результати дослідженням

Розенберг та ряду інших науковців демонструють, що учні, які мали змогу у межах дослідження ознайомитися з графічними романами, продовжують читання за межами класу та звертаються за новими творами у шкільну бібліотеку.

Проблема мотивації тісно пов'язана з проблемою довготривалої концентрації учнів на вербальному тексті. Так, німецькі дослідники зазначають, що багато учнів мало читають та мають труднощі з концентрацією під час сприйняття великих уривків тексту. Їхні латвійські колеги дійшли до висновку, що частина 15-річних учнів усвідомлюють свої труднощі при читанні, сприйнятті та інтерпретації прочитаного []. Саме тому Батчер та Меннінг завважують потенціал графічних романів як «містка до класики» []. Вони розглядають такі прийоми як використання графічного роману як джерела тем для написання творів, а також ілюстрації літературних форм та прийомів, таких як діалог. С. Панталео наводить цілий ряд досліджень, які підтверджують ефективність залучення графічних романів для досягнення наступних задач: розвитку словникового запасу (зображення ілюструє поняття, отже, словникова робота відбувається нерозривно від читання), розвитку навичок читання через дозування тексту, його підкріплення зображенням (учні перевіряють правильність сприйняття тексту через зображення) та посилену внутрішню мотивацію до читання за рахунок інтерактивності графічного роману та зацікавленням учня/ці форматом твору, а також поновлення мотивації серед учнів зі слабкими навичками читання []. Так, дослідження Розенберг засвідчило позитивний зв'язок між введенням графічного роману та зростанням мотивації читання, а також успіхами у читанні серед учнів початкових класів. Вже під час перших років навчання в учнів розвивається уявлення про свою читацьку компетенцію як складову їхньої ідентичності, і у випадку її недостатнього рівня учень починає негативно сприймати ситуації, в яких проявляється труднощі у читанні. Таким чином, мотивація читання тісно пов'язана із ступенем розвитку відповідної навички. Традиційні тексти починають сприйматися вороже. Так, Слобода зазначає, що «слова виступають тим фактором, що робить їх [учнів]

сильними або слабкими читачами – слова є «поганими»» []. Графічний роман через чергування тексту й зображення та нерідко менші об'єми тексту зменшує розшарованість за рівнем читання серед учнів. Отже, при читанні графічного роману кожен учень, навіть такий, який раніше мав труднощі з читанням традиційних текстів, має змогу відчувати себе «успішним читачем» (successful reader). Навіть учні, що попередньо втратили мотивацію до читання, з великою вірогідністю будуть проявляти зацікавлення до читання і в майбутньому.

Через необхідність інтерпретування візуального компоненту вивчення графічного роману учнями обумовлює їхнє активне залучення. Робота зі словами стає креативною діяльністю, націленою на розв'язання задачі, а не лише «наукою, раніше недосяжною». Активна взаємодія з твором визначається його будовою: учень сприймає одночасно панель як окреме зображення, в контексті із сусідніми панелями, та як частину цілої історії/розвороту. Завдяки цьому вчитель може залучати учнів до спроб передбачення подальшого розвитку сюжету, пропонувати нелінійне читання як в межах розвороту, так і цілого твору і т. д.

Окрім того, ряд дослідників вбачають потенціал графічного роману у різних сферах знань, наприклад, на уроках з історії та точних наук. Так, в американських реаліях К. Батчер та Л. Меннінг роблять огляд на історіографічні романи, які доцільно залучати на уроках літератури, зокрема «Факс із Сараєво: історія виживання» (1998) та «Палестина» (2002), до якого органічно додати і «Мауса» (1980). Після випуску цього огляду пройшло 17 років, і за цей час ринок історіографічних романів значно поповнився, зокрема роботами Марсело Д'салете (*Run For It: Stories of Slaves Who Fought for Their Freedom* 2014) або Дж. Такеї (*They Called Us Enemy* 2019), які презентують широке національно-культурне поле. Залучення літературних творів для ознайомлення читачів з культурно-історичним контекстом присутнє і зараз: у шкільній програмі із зарубіжної літератури частково закладено вивчення таких творів, наприклад «Хатина дядька Тома» (6 клас) або М. Ф. Зузак «Крадійка книжок» (11 клас). Сюжетний фон Холодної війни у

«Вартових» також вводить історичний дискурс. Використання цього потенціалу графічних наративів в українських реаліях є вкрай органічним: український ринок коміксів представлений здебільшого національною тематикою – це роботи присвячені національній історії та культурі – графічний роман «Воля», графічна адаптація твору І. Франка «Герой поневолі», «Максим Оса», «Кобзар», «Кіборги» та інші. Інтеграція такої літератури може відбуватися як на уроках історії України для ілюстрації історичних подій (постає проблема об'єктивності та історичної достовірності, що має бути вивчена та вирішена), так і на уроках української літератури.

Деякі дослідники визначають тенденцію до дегуманізації на уроках літератури. Як вихід розглядають інтегрування різних модусів сприйняття, зокрема зображення, звуки та відео, окрім виключно вербального []. Дегуманізація відбувається зокрема через специфічну закритість вербального тексту, яка породжує індивідуалізоване сприйняття твору на рівні абстракцій. Так, О. Аронсон зазначає, що через літературу «ми штучно обмежили зону власного сприйняття, обрали «внутрішнє» головним критерієм, помістили в цю трансцендентальну область усе те, що мало б відокремити нас від інших, наївних або дикунів (...). І це «внутрішнє» літератури стає своєрідним еквівалентом власності, що переходить з рук в руки, але не доступній усім» [1]. На противагу цьому існує активна тенденція до впровадження інтерактивних підходів до навчання, які покликані забезпечити активну співучасть учнів у відтворенні тексту та його інтерпретації [80]. У випадку з графічним романом або іншими прийомами візуалізації учень не потрапляє у пастку інтерпретації вербального через вербальне. Ця інтерпретація стає ширшою, адже пропонує ширше трансмедіальне коло.

Жанр графічних романів представлений великою кількістю адаптацій світової класики широкого кола. З одного боку, графічний роман має багато спільних рис з кінематографом, що робить його продуктивним у жанрі адаптацій, якщо адаптованим твором виступає драма. Так, С. Аллен вбачає більш органічним

викладання п'єс Шекспіра через «гру» замість «читання», адже зображення здатне передати жести, міміку та дію акторів, що забезпечує динамізм, присутній цьому роду літератури [37]. З іншого боку, завдяки візуальному супроводу учень отримує додаткову інформацію про історико-культурний контекст твору через зображення костюмів, побуту та ландшафту, який нерідко є опущеним у тексті драми, але виринає при театральній постановці. Графічні адаптації також можуть бути гарним доповненням для вивчення малої прози та поезії, коли твір може бути представлений в межах адаптації у повному розмірі.

Проте формат графічного роману нерідко використовують для адаптації великих за обсягом прозових творів, як наприклад, «Перстень Нібелунга» (2002) К. Рассела, «Перевтілення» Ф. Кафки, адаптоване П. Купером у 2003, «Мумі-тролі» Т. Янсон у 5 томах, «Злочин та кара», адаптована О. Тедзуки, у 2021 виходить адаптація К. Косте «1984» Дж. Оруела. Питання введення графічного роману як заміника великого за обсягом базового тексту є проблематичним, адже незважаючи на відносно великий об'єм графічного роману, адаптація повномірного роману без втрат вербального тексту, на відміну від такої ж адаптації, наприклад, драм Шекспіра, є неможливою. Так, проводячи квантитативний аналіз слововживань в адаптації «Собаки Баскервілів» О.І. Максименко доходить висновку, що базовий текст в адаптації скорочується у 5 разів. Інформація, що редукується зі зменшенням текстуального об'єму повинна компенсуватися іконічною складовою, тобто перекодовуватися у зображення, через що вона стає у більшій мірі імпліцитною. За Максименко графічний роман, створений за художнім твором «є неоднозначним полікодовим об'єктом, що передбачає значне скорочення тексту твору, яке компенсується іконічним компонентом; допускає «дописування» тексту авторами адаптації, що володіє можливістю відкривати імпліцитні смисли» [24, с.115]. Таким чином, введення графічного роману як адаптації базового тексту може вводитися 1) при вивченні драм; 2) як приклад адаптації, нового бачення твору, як це відбувається з кіноадаптаціями, які пропонуються для розгляду учням

(наприклад, адаптація «Доріана Грея» (2009) пропонується для розгляду в 10 класі); 2) як заміна базового твору, якщо на його читання виділяється обмежена кількість часу, що призводить до його часткового вивчення (читання окремих фрагментів/скороченої версії). Заміна скороченої версії графічним романом є більш ефективною, адже візуальний аспект сприймається швидше та цілісніше, заповнюючи можливі прогалини, особливо в описових сценах, наявні у скороченнях.

Важливим є зміна авторської парадигми при впровадженні мультимедійних текстів у класні кімнати. Аналізуючи сучасні мультимедійні тексти ми часто зіштовхуємося із ситуацією подвійного чи навіть групового авторства, особливо у випадку з графічними романами, залежно від внеску художників та письменників у творчій процес. У публікаціях графічних романів завжди зазначаються імена усіх співавторів, наприклад, у «Бетмен: повернення темного лицаря» окрім імені Франка Міллера вказано також чотири художники (включно з художниками з шрифтів) та авторів образів Бетмена та Супермена. Отже, відносно невеликий за обсягом роман завдячує семи авторам. Культивування сприйняття твору нового зразка як колективної праці ряду митців є важливим в епоху мультимедійних текстів, які рідко мають лише одне авторство. Разом з цим в епоху постмодернізму ми стикаємося зі зміною парадигми авторства [38] як одноосібної влади над твору у бік залучення читача (рецептивна критика) у процес співтворчості. Саме тому жанр графічного роману з його логікою колективного авторства руйнує авторську вертикаль та пропонує широке поле для взаємодії. Так, перемінні та паралельні комбінації зображення та тексту, нелінійність оповіді, гра з формами та шрифтами, канавки між панелями – усе це залишає широке поле для припущень та сюжетних реконструкцій. Д. Биков зазначає: «Література позбавляється цінності, якщо вона не вчить писати; я люблю давати завдання типу «Допишіть фінал до «Злочин і кара», або «Запропонуйте п'ятий акт «Вишневого саду» [12]. У випадку з графічним романом задача стає більш комплексною – «писати» у даному випадку, це

презентувати у вербальній формі інформацію, отриману через синтез двох форм, представлених у просторових взаємозв'язках. Репродукція відбувається не просто через дублювання повідомлення через дотичні мовленнєві засоби (синоніми, перифрази), а за рахунок створення повністю нового вербального тексту через декодування зображення та інтерпретацію його зв'язків із текстом.

З одного боку літературна якість графічних романів у науковому товаристві на Заході вже протягом останніх 20 років не залишає сумнівів, з іншого – обсяги пропозиції на ринку цього виду мистецтва настільки великі, що сучасним школярам необхідно надавати інструменти, які допоможуть орієнтуватися у цьому розмаїтті та вміти об'єктивно оцінювати якість продукції, адже мета середньої освіти НУШ є «здатність до саморозвитку та самонавчання в умовах глобальних змін і викликів». Зміна читацької парадигми також потребує нових підходів. На фоні цієї загальної тенденції до розширення рамок масової культури на уроках літератури усе більше зростає важливість мистецького навчання, що зосереджується на розвитку естетичного сприйняття. Л. Виготський виділяв три напрями такого навчання: розвиток креативної діяльності, отримання технічних здібностей для створення предметів мистецтва та розвиток естетичних суджень, здібність сприймати витвори мистецтва [38, с.112]. Так, наприклад, Сильвія Панталео у своєму дослідженні 2011 року не просто запропонувала учням сьомого класу ознайомитися з рядом графічних романів, але й надала методологію мультимодального сприйняття тексту, зокрема аналіз панелей, кольору, шрифту і т.д [68, с.118]. Такий підхід важливий для розвитку в учнів мультимодальних та трансмодальних навичок роботи з креолізованими текстами.

Перед сучасною методикою постає проблема розробки термінологічної та методологічної основи для вивчення графічного роману у закладах середньої освіти. Однак, проблема полягає у відсутності достатньої теоретичної бази у сучасному українському літературознавстві. Це стосується і відсутності досвіду вчителів у роботі з графічними нарративами, про що зазначає Скотт Аллен, говорячи

про те, що його колеги не використовували графічні романи на своїх уроках, тому що вони не знали, як їх правильно використовувати, та вже звикли до текстуальних версій творів (зокрема мова йшла про п'єси, які надзвичайно ефективно вивчати у форматі графічного роману) [37, с.7]. Перший переклад «Вартових» українською мовою був виданий лише у 2018 році. Книга Скотта Макклауда «Зрозуміти комікси», що є однією з перших і найбільш ґрунтовних теоретичних праць з медіуму коміксу, була опублікована лише у 1993 році. З початку 2000-х за кордоном починається активне вивчення графічних романів та коміксів в царині наратології. Проте навіть через більш ніж 25 років аналіз графічних романів все ще здебільшого зачіпає мовну, «літературну» складову творів. Це спричинене тим, що після появи таких визнаних романів, як «Маус. Сповідь уцілілого» Арта Шпігельмана (1980), «Бетмен: Повернення темного лицаря» Френка Міллера (1986), та, зрештою, «Вартових» Алана Мура (1986), літературний дискурс був сфокусований на проблемі виправдання графічного роману як частини «високої літератури» на противагу «низькій», бульварній літературі, до якої відносять більшість коміксів.

Отже, графічний роман може вводитися у шкільні реалії спочатку в межах шкільної бібліотеки через закупівлю школою паперових примірників та веб-версій. Наступний ступінь – введення графічного роману у список запропонованих творів для позакласного читання для усіх класів, починаючи з першого, коли учні лише формують навички читання. Закордонні наукові дослідження та приклади залучення графічних романів на уроках показують ефективність графічних наративів у якості:

Для початкових класів:

- прийому для засвоєння та перевірки сприйняття вербального тексту (учні самі створюють комікси за мотивами прочитаного твору);
- «містка», перехідної ланки від читання з метою розваги та зацікавлення (розвиток внутрішньої мотивації читання) до класичних виключно текстуальних творів;

- як текстів для розвитку грамотності (через тексти, яким притаманні здебільшого перемінні та паралельні словесно-візуальні комбінації, де зображення ілюструє текст), як-то словникова робота та самоперевірка засвоєння тексту.

Для середньої та старшої школи (загальні характеристики):

- текстів, що надають культурно-історичний контекст (автобіографічні, біографічні та історіографічні графічні романи);
- розвитку мультиграмотності, навичок інтермедіальності та трансмедіальності;
- сприйняття інформації через взаємодію вербального та візуального та вміння її проаналізувати та вербалізувати. Через введення просторового компоненту (розмітка розвороту, розмір панелей та канавок) навичка традиційного лінійного, але також нелінійного та симультанного читання;
- адаптацій класичних творів. Зокрема драм, які рідко вдається відтворити у класних кімнатах через брак аудіо-візуального супроводу, від чого страждає сприйняття твору через відсутність унаочнення. А також у якості супроводжувального тексту/як заміну класичних скорочень творів.

ВИСНОВКИ

У межах цієї магістерської роботи було досліджено феномен графічного роману на прикладі «Вартових» (1986) Алана Мура та Дейва Гіббонса. Відзначені рядом нагород, у тому числі премією Г'юго (1988), «Вартові» викликали хвилю активного обговорення феномену графічного роману, яка не вщухає і на сьогодні. Тому у цій роботі було зроблено спробу проаналізувати жанрові та поетикальні особливості цього роману. Для досягнення цієї мети, було сформовано методологічний апарат та опрацьовано наукові роботи як українських, так і закордонних науковців, зокрема знавців коміксів: С. Макклауда, В. Айснера, Р. Петерсена та М. Скаф, дослідників явища супергероїв: М. ДіПаоло, К. Гавалера, Т.Морріса та Р.Рейнольдса, та дослідників роману «Вартові»: С. ван Несс, А. Діліддо, М. Принса та В. Венеція.

Нами було розглянуто феномен графічного роману у культурно-історичному контексті та досліджена проблематика визначення терміну та класифікації графічного роману. Як достатньо новий предмет дослідження в колах літературознавців, але разом з цим вкрай популярне явище у сучасному медійному просторі, графічний роман залишається предметом дискусій в теоретичному аспекті. Було виявлено, що терміни «комікс» та «графічний роман» є радше соціокультурними продуктами, аніж чітко окресленими жанровими різновидами. На нашу думку, протиставлення коміксу графічного роману та узагальнення усього спектру «графічних романів» лише одним літературним жанром не є завжди продуктивним. Тому введення посткласичною наратологією поняття «графічного наративу» для аналізу усього розмаїття творів сиквенційного мистецтва видається оптимальним. Проте ряд характерних ознак, такі як інститут авторства, завершеність, жанрові характеристики літературного роману, його автономність (утвердження самодостатнього та незалежного дієгезису) і т. д. дають можливість

стверджувати, що «Вартові», окрім загальної приналежності до категорії графічних наративів, є графічним романом.

У роботі була проаналізована взаємодія знакових систем вербального та візуального у графічному романі. Було встановлено, що зображення та текст мають рівний статус у конструюванні оповіді в масштабах усього наративу. При аналізі окремих прикладів вербально-візуальних комбінацій спостерігаємо різні функції кожної з систем відносно до іншої, від ілюстрування одного повідомлення іншим до їхнього протиставлення/взаємодоповнення. Були проаналізовані інтермедіальні взаємозв'язки графічного роману з іншими видами мистецтва, зокрема з літературою, кінематографом, театром та каліграфією. Графічний роман адаптує оповідні стратегії кожного із зазначених видів мистецтв під власний формат, що свідчить про його автономну природу.

Важливим аспектом дослідження є організація оповіді у графічному романі, яка представлена оповідними техніками класичної та посткласичної наратології, які охоплюють візуально-вербальні комбінації («текст-текст», «текст-зображення», «зображення-зображення») на різних рівнях прочитання, а також формальні характеристики наративу, такі як розмір і розташування панелей та зв'язки окремих частин твору.

Було розглянуто, яким чином у «Вартових» переглядається класична парадигма супергероя. Для цього була використана метафора множинної особистості: через функціональний аналіз головні персонажі були розглянуті у межах конкретного аспекту супергеройської ідентичності на базі типології Р. Рейнольдса. Жіночі персонажі були проаналізовані через призму гендерної критики у трьох рамках: особистісній, міжособистісній та інституціональній. Як висновок, «Вартові» переглядають класичне зображення жіночих персонажів у супергеройських коміксах через реалістичне зображення соціального клімату представленого історичного періоду з притаманними йому об'єктивацією та всебічну гендерну дискримінацію.

Були досліджені поетикальні особливості роману, серед яких: специфіка репрезентації альтернативної історії у «Вартових», що обумовлює приналежність роману до жанру альтернативної історії та виділення у ньому елементів історіографічного роману; перформативність, інтертекстуальність, використання інтермедіальних технік (як літературних, так і кінематографічних), залучення певних наративних технік: рамкової структури введення сцен та застосування ряду прийомів їхньої склейки. Більш детально ці техніки були досліджені при наратологічному аналізі роману, у якому були використані типології С. Макклауда, Г. Ріппла та Л. Еггера (вербально-візуальні комбінації), С. Горскотте (рівні аналізу), К. Гавалера та К. Макколена (переходи між панелями). Була також досліджена символіка візуальних образів супергероїв. Було виявлено, що візуальна репрезентація персонажів у графічних наративах є ключовою для конструювання психологічного портрета персонажа та його функцій.

У третьому розділі були розглянуті результати експериментів із впровадження графічних наративів у середній школі серед учнів різних ступенів. Був досліджений потенціал графічного роману для тренування ключових компетентностей в рамках теорії мультиграмотності, а саме розвиток сприйняття мультимодальних текстів та трансмедіальності на базі аналізу вербально-візуальних комбінацій та просторових взаємозв'язків у графічних наративах. Було встановлено ряд характеристик графічного роману, які обумовлюють його ефективність у навчанні в межах різних дисциплін, а саме: забезпечення учнів культурно-історичним контекстом (представленим графічною складовою) при вивченні як класичних літературних творів так і ліпшого засвоєння матеріалу на уроках історії та природничих наук; підвищення внутрішньої мотивації читання через позитивну рецепцію графічних наративів серед учнів обох статей та усіх рівнів розвитку читацької компетентності; розвиток грамотності через комбіноване читання, яке паралельно ілюструється зображенням (в межах якого також відбувається словникова робота). Нами також були розроблені методичні матеріали

для ознайомлення учнів з феноменом графічного роману на прикладі «Вартових», а саме розгорнутий план-конспект позакласного заходу із зарубіжної літератури для старших класів.

Дана робота пропонує широке поле перспектив для подальшого вивчення феномену графічного роману у різних напрямках. Наше дослідження було обмежене англо-саксонською традицією сиквенційного мистецтва та особливості коміксу про супергероя, проте національні варіанти графічних наративів представляють широке поле для досліджень, у тому числі у царині компаративістики та когнітивного літературознавства. Наративні стратегії були проаналізовані в контексті «Вартових», тоді як творчість Алана Мура та Дейва Гіббонса є розмаїтою та багатою на інші прийоми та техніки. Розроблені методичні рекомендації можуть слугувати стартовим майданчиком для більш детальної розробки методики викладання графічних романів для їхнього комплексного інтегрування у класні кімнати.

Список використаних джерел

1. Аронсон О. Кино, Вирджиния Вульф и опыт времени [Електронний ресурс] / Олег Аронсон // Киноеиспведческие записки. – 2004. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.kinozapiski.ru/ru/article/sendvalues/90/>.
2. Барзах А. О поэтике комикса / Анатолий Барзах // Русский комикс / Анатолий Барзах. – Москва: Новое литературное обозрение, 2010. – С. 9–52.
3. Барт Р. Семиотика, Поэтика (Избранные работы) / Ролан Барт. – Можайск: Прогресс, 1989. – 323 с.
4. Бахтин М. М. Проблема текста в лингвистике, филологии и других гуманитарных науках. Опыт философского анализа. [Електронний ресурс] / Михаил Михайлович Бахтин // InFolio – Режим доступу до ресурсу: <http://www.infoliolib.info/philol/bahtin/probltext.html>.
5. Бежан О. А. Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер) / О. А. Бежан. // Записки з романо-германської філології. – 2017. – №1. – С. 20–27.
6. Беляев А. Д. «Хранители» как пример постмодернистского переосмысления идеи сверхчеловека [Електронний ресурс] / Д. А. Беляев // Киберленинка. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/interpretatsiya-sverhgeroicheskoy-tematiki-v-komikse-hraniteli-kak-primer-postmodernistskogo-pereosmysleniya-idei-sverhcheloveka>.
7. Беляев Д. А. Интерпретация сверхгероической тематики в комиксе
8. Бовсунівська Т. Феномен юродства в поезії Тараса Шевченка / Тетяна Бовсунівська. // Сучасні літературознавчі студії.. – 2017. – №14. – С. 58–67.
9. Богосвятська А. Практика роботи з текстами «нової природи» на уроках літератури / Анна-Марія Богосвятська. // Зарубіжна література в школах України. – 2018. – №6. – С. 9–24.

- 10.Бойчук А. Трансмедіальні модифікації літературного тексту: фанфік, комікс, мультиплікація, комп'ютерна гра / Альона Бойчук. // Всесвітня Література. – 2016. – №6. – С. 40–47.
- 11.Бразговская Е. Е. Семиотика. Языки и коды культуры / Е. Е. Бразговская.– Москва: Юрайт, 2019. – 187 с. – (2).
- 12.Быков Д. Педсовет да любовь [Электронный ресурс] / Дмитрий Быков // Сноб. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://snob.ru/entry/99095/>.
- 13.Ванеан С. С. Тест Роршаха: случайности восприятия и закономерности воображения / С. С. Ванеан. // Современная терапия в психиатрии и неврологии. – 2014. – №45.
- 14.Дедюхина П. В. Особенности жанра романа без слов в Европе и США на примере произведений Франса Мазереля и Линда Уорда / Полина Владимировна Дедюхина. // Философия и культура. – 2020. – №9. – С. 34–45.
- 15.Дмитриева Д. Г. Анатомия образа супергероя / Дарья Г. Дмитриева. – Век супергероев: Истоки, история, идеология Америк: Изотека, 2015. – 320 с.
- 16.Еко У. Миф о Супермене [Электронный ресурс] / Умберто Еко // "Культурка". – 1972. – Режим доступа до ресурсу: <http://culturca.narod.ru/eco1.htm>.
- 17.Иванов В. В. Монтаж как принцип построения в культуре первой половины XX в. / Вячеслав Всеволодович Иванов // Монтаж. Литература, Искусство, Театр, Кино / Вячеслав Всеволодович Иванов. – Москва: Наука, 1988. – С. 119–149.
- 18.Исаева О. А. Эволюция стиля ранних графических романов Англии и США / О. А. Исаева. // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2016. – №2. – С. 165–168.
- 19.Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.2 /Авт-уклад. Ю. І. Ковалів. – Київ: «Академія», 2007. – 624 с.
- 20.Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції / Олена Сергіївна Колесник. // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. – 2013. – №31. – С. 301–306.

- 21.Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. Человек - текст - семиосфера - история / Ю. М. Лотман. – Москва: Языки русской культуры, 1996. – 464 с.
- 22.Макарчук Л. Специфіка сучасного англомовного мультимодального дискурсу / Лариса Макарчук. // Східноєвропейський журнал психолінгвістики. – 2014. – С. 70–78.
- 23.Макклауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / Скотт Макклауд. – Київ: Рідна Мова, 2019. – 224 с.
- 24.Максименко О. І. Адаптація художественного произведения: от романа к комиксу / О. І. Максименко. // Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика. – 2016. – №2. – С. 111–116.
- 25.Мур А. V означає Вендета / А. Мур, Д. Ллойд. – Київ: Рідна Мова, 2020. – 416 с.
- 26.Мур А. Бетмен. Убивчий жарт / А. Мур, Б. Болланд. – Київ: Рідна Мова, 2017. – 72 с.
- 27.Мур А. Создавая комиксы [Електронний ресурс] / Алан Мур // ЛитМир. – 1985. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.litmir.me/bd/?b=273520>.
- 28.Мур А. Хранители: графический роман / А. Мур, Д. Гиббонс. – Санкт-Петербург: Азбука-Аттикус, 2019. – 528 с.
- 29.Підопригора С. Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова) / Світлана Підопригора. // Науковий Вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. – 2017. – №2. – С. 180–187.
- 30.Светенок Л. К. Проблема формування кваліфікованого читача [Електронний ресурс] / Л. К. Светенок // Електронна бібліотека Житомирського державного університету. – 2004. – Режим доступу до ресурсу: <http://eprints.zu.edu.ua/695/1/04slklse.pdf>.
- 31.Скаф М. К. Традиция последовательного визуального повествования в США: этапы, жанры, поэтика [Електронний ресурс] / Марія Константинівна Скаф // Детские чтения. – 2013. – Режим доступу до ресурсу:

<https://cyberleninka.ru/article/n/traditsiya-posledovatel'nogo-vizualnogo-povestvovaniya-v-ssha-etapy-zhanry-poetika>.

32. Хлестова С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості / С. В. Хлестова. // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. – 2017. – №11. – С. 13–17.
33. Циховська Е. Теоретичні дилеми поняття інтермедіальності / Еліна Циховська. // Слово і Час. – 2014. – №11. – С. 49–59.
34. Юдин Л. А. Драматургический потенциал графического романа / Лев Алексеевич Юдин. // Уральский филологический вестник. – 2014. – №5.
35. Юдин Л. А. Драматургический потенциал графического романа: поэтика синкретизма / Лев Алексеевич Юдин. // Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2016. – №1. – С. 186.
36. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика. Структурализм: «за» и «против» [Электронный ресурс] / Роман Якобсон // Русский филологический портал – Режим доступа до ресурсу: <http://www.philology.ru/linguistics1/jakobson-75.htm>.
37. Allen S. Superhumans: How Teachers Use Graphic Novels to Encourage Student Engagement in Learning / Scott Bradley Allen. – Saskatoon: University of Saskatchewan, 2016. – 222 с.
38. Ausekle D. Animation and Education: Using Animation in Literature Lessons / D. Ausekle, L. Šteinberga. // Pedagogika. – 2011. – №104. – С. 109–114.
39. Berggren N. Is it a book? Is it a comic? Well, it's complicated. [Электронный ресурс] / Niels Berggren // Aarhus University. – 2017. – Режим доступа до ресурсу: https://www.academia.edu/31323415/Is_it_a_book_Is_it_a_comic_Well_its_complicated?email_work_card=view-paper.
40. Berlatsky E. L. Alan Moore. Conversations / Eric Berlatsky. – Jackson: University Press of Mississippi, 2012. – 222 с.

41. Berninger M. Comics as a Nexus of Cultures / Mark Berninger. – Jefferson, North California: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. – 298 с.
42. Bucher K. Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum / K. Bucher, L. Manning. // The Clearing House. – 2004. – №78. – С. 67–72.
43. Campbell J. The Hero with a Thousand Faces / Joseph Campbell. – USA: Princeton University Press, 2004. – 383 с.
44. Cohn N. Narrative Structure / Neil Cohn. // Cognitive Science. – 2012. – №34. – С. 413–452.
45. Cohn N. Visual narrative comprehension: Universal or not? / Neil Cohn. // Psychonomic Bulletin & Review. – 2020. – №27. – С. 266–285.
46. Comic Book Publishing in the US - Market Size 2002–2026 [Электронный ресурс] // IbisWorld. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.ibisworld.com/industry-statistics/market-size/comic-book-publishing-united-states/>.
47. Cope B. Multiliteracies. Literacy learning and the design of social futures [Электронный ресурс] / B. Cope, M. Kalantzis. – 2000. – Режим доступа до ресурсу: https://books.google.com.ua/books?id=a6eBiUQLJu4C&pg=PA3&hl=uk&source=gb_s_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false.
48. DiPaolo M. War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film / Marc DiPaolo. – Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011. – 330 с.
49. Eisner W. Comics and Sequential Art / Will Eisner. – Tamarac: Poorhouse Press, 1985. – 161 с.
50. Elleström L. Transmedial Narration. Narratives and stories in different media [Электронный ресурс] / Lars Elleström // Palgrave Macmillan. – 2019. – Режим доступа до ресурсу: <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-030-01294-6>.

51. Ferguson S. Women and Watchmen: Opening Alan Moore's Refrigerator [Электронный ресурс] / Sally Ferguson // Ouachita Baptist University. – 2014. – Режим доступа до ресурсу: https://scholarlycommons.obu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1230&context=honors_theses.
52. Gavalier C. Superhero Comics / Chris Gavalier., 2018. – 357 с.
53. Grater T. Alan Moore Gives Rare Interview: ‘Watchmen’ Creator Talks New Project ‘The Show’, How Superhero Movies Have “Blighted Culture” & Why He Wants Nothing To Do With Comics [Электронный ресурс] / Tom Grater // Deadline. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://deadline.com/2020/10/alan-moore-rare-interview-watchmen-creator-the-show-superhero-movies-blighted-culture-1234594526/>.
54. Heer J. Arguing Comics. Literary Masters on a Popular Medium / J. Heer, K. Worcester. – USA: University Press of Mississippi, 2004. – 176 с.
55. Hyman D. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels / David Hyman. – London: Palgrave Macmillan, 2017. – 83 с.
56. Kress G. Reading Images: the grammar of visual design / G. Kress, T. Leeuwen. – New York: Routledge, 2006. – 287 с.
57. Kreuter M. Adapting visual and structural features of comic books to film. Possibilities and limitations [Электронный ресурс] / Matthias Kreuter // GRIN Publishing. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.grin.com/document/424267>.
58. Kunzle D. M. Comic Strip [Электронный ресурс] / David Kunzle // Britannica – Режим доступа до ресурсу: <https://www.britannica.com/art/comic-strip/Institutionalization>.
59. Liddo A. Alan Moore: comics as performance, fiction as scalpel / Anna di Liddo. – USA: The University Press of Mississippi, 2009. – 203 с.

60. Marshall A. Not So Revisionary: The Regressive Treatment of Gender in Alan Moore's Watchmen [Электронный ресурс] / Anna C. Marshall // Cleveland State University. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://engagedscholarship.csuohio.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=tdr>.
61. Mikkolen K. The Narratology of Comic Art / Kai Mikkolen. – New York: Routledge, 2017. – 300 с.
62. Mills A. M. American Theology, Superhero Comics, and Cinema / Anthony Mills. – USA: Routledge, 2013. – 205 с.
63. Misiroglu G. Superhero [Электронный ресурс] / Gina Misiroglu // Britannica. – 2021. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.britannica.com/art/superhero>.
64. Morris T. Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way and / T. Morris, M. Morris. – USA: Carus Publishing Company, 2005. – 275 с.
65. Ness S. Watchmen as Literature / Sara J. van Ness. – Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. – 211 с.
66. Northrop F. Anatomy of Criticism / Frye Northrop // Historical Criticism: Theory of Modes / Frye Northrop. – Princeton and Oxford: Princeton University Press, 1971. – С. 33–52.
67. Number of annual publications of graphic novels in the European francophone market from 2000 to 2016 [Электронный ресурс] // Statista. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.statista.com/statistics/751007/number-annual-publications-graphic-novels-france/>.
68. Pantaleo S. Grade 7 Students Reading Graphic Novels: ‘You Need To Do a Lot of Thinking’ / Sylvia Pantaleo. // English in Education. – 2011. – №45. – С. 113–131.
69. Petersen R. S. Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives / Robert Petersen. – Santa Barbara, Denver, Oxford: Praeger, 2011. – 275 с.
70. Pratt H. J. Narrative in Comics / Henry John Pratt. // The Journal of Aesthetics and Art Criticism. – 2009. – №67. – С. 107–117.

71. Priest J. The Effects of Verbal and Nonverbal Learning Styles on Student Attitude, Interpretation, and Integration of Content when Reading Graphic Novels / John E. Priest. – Danbury: Western Connecticut State University, 2013. – 255 с.
72. Prince M. Alan Moore's America: The Liberal Individual and American Identities in Watchmen / Michael J. Prince. // The Journal of Popular Culture. – 2011. – №44. – С. 815–830.
73. Reynolds R. Super Heroes. A Modern Mythology / Richard Reynolds. – Jackson: University Press of Mississippi, 1992. – 134 с.
74. Rosenberg B. A Case for the Inclusion of Graphic Novels in the Classroom / Brittany Rosenberg. // Bank Street College of Education. – 2018. – С. 1–39.
75. Sabin R. Adult Comics / Roger Sabin. – New York: Routledge, 2003. – 562 с. – (2).
76. Sagara A. Graphic Narrative Theory: Comics Storytelling in Watchmen / Alison Sagara. – Ohio: The Ohio State University, 2011. – 74 с.
77. Stein D. From Comic Strips to Graphic Novels / D. Stein, J. Thon. – Göttingen: Hubert & Co., 2013. – 416 с.
78. Students Reading Graphic Novels M. Reading Graphically: Examining the Effects of Graphic Novels on the Reading Comprehension of High School Students / Michael Cook. – Clemson: TigerPrints, 2014. – 132 с. – (Clemson University).
79. The Problematic Portrayal of Women in Watchmen [Электронный ресурс] // Amino. – 2019. – Режим доступа до ресурсу: https://aminoapps.com/c/comics/page/blog/the-problematic-portrayal-of-women-in-watchmen/aai0_ug0nBW6odE7NxxV5j8M4pEQw8
80. Thompson R. Nobody Wants to Read Anymore! / R. Thompson, M. McIlroy. // CLELEjournal. – 2019. – №1. – С. 61–80.
81. Thon J. Subjectivity across Media On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games / Jan-Noël Thon // Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious

Narratology / Jan-Noël Thon. – Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2014. – С. 67–102.

82. Venezia T. Archives, Alan Moore & the Historio-Graphic Novel / Tony Venezia. // International Journal of Comic Art. – 2010. – №12. – С. 183–199.

83. Wolk D. Please, Sir, I Want Some Moore [Электронный ресурс] / Douglas Wolk // Slate. – 2003. – Режим доступа до ресурсу: <https://slate.com/culture/2003/12/how-alan-moore-transformed-american-comics.html>.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А. ПЛАН-КОНСПЕКТ ПОЗАКЛАСНОГО ЗАХОДУ

«Вартові» А. Мура: про супергероїв по-новому»

Мета: ознайомити учнів з феноменом графічного роману, зокрема з романом Алана Мура «Вартові» (Watchmen) (1986), дізнатися, чим графічний роман відрізняється від коміксів, визначити поняття «супергероя» та його авторську репрезентацію у романі «Вартові», сформуванати власний погляд на проблематику твору, відповівши на два питання: 1) «Who Watches the Watchmen?» 2) «Чи мета виправдовує засоби?»

Обладнання: проектор, електронна презентація, примірник(и) роману.

Хід заходу

Вступ

Слайд 1

(зображення обкладинок популярних коміксів)

Слово вчителя

Мультимедійний простір нашого сьогодення здається нам абсолютно природнім, поєднання картинки, звуку, відео та тексту стало для нас буденністю. Це ж стосується і мистецтва, у тому числі літератури – ще наприкінці ХХ століття з'являються графічні романи.

Основна частина

Слайд 2

(визначення графічного роману)

Коли ми говоримо про графічний роман, ми маємо на увазі сиквенційний жанр (зображення, що зібрані в певній послідовності та представляють собою цілісну

оповідь), де текст та зображення доповнюють одне одного формують нову єдність.
Що повинен мати графічний роман?

- Завершеність. Навіть якщо твір публікувався декількома випусками, він має бути зібраний в один завершений твір.
- Автора. Графічний роман повинен мати одного постійного автора від початку до кінця.
- Особливості роману як літературного жанру: середній/великий об'єм, декілька сюжетних ліній, психологізм, нелінійний сюжет, конфлікт та проблематика.

Слайд 3

(обкладинки «Великої Трійці»)

Графічний роман «Вартові» входить до «Великої Трійки» графічних романів поряд з «Маусом» Арта Шпігельмана та «Бетмен. Повернення темного лицаря» Френка Міллера.

Слайд 4

(Портрети Алана Мура та Дейва Гіббонса, роки життя)

Ведучий 1

Алан Мур – дуже відома особистість у світі коміксів. (подаються деякі біографічні данні). Не варто і забувати про того, без кого «Вартові» втратили б своє «обличчя» Дейва Гіббонса (подаються факти про їхню співпрацю, деякі відомості про Гіббонса).

Слайд 5

(обкладинки творів Мура)

Алан Мур є автором ряду популярних графічних романів та коміксів, про деяких з них ви напевно чули, або бачили екранізацію! Серед них «Бетмен. Вбивчий жарт», «Болотяна істота», «V» означає «Вендетта», «З пекла», «Ліга видатних джентельменів» та інші (Учні ознайомлюються з ілюстративним матеріалом, або з примірниками книжок).

Слайд 6

Ведучий 2

Говорячи про роман про супергероїв, треба спочатку зрозуміти, хто вони такі, ці супергерої? Що потрібно мати, аби бути одним з них? (Учні висловлюють свої здогадки, наводять приклади з популярної літератури).

Слайд 7

(цитата Денніса О'Ніла)

Автор коміксів Денніс О'Ніл пише, що «письменник зазнає невдачу у жанрі (коміксу), коли зображує слабкого супергероя, або героя, який не використовує свої сили.(...) За визначенням, супергерої мають екстраординарні фізичні здібності.

- Які ваші улюблені супергерої? Чому? Якими суперздібностями вони володіють?

- Як ви вважаєте, чи є безпечним для людства мати свого Супермена?

Слайд 8

(зображення Доктора Манхеттена)

Ведучий 3

Найголовніше, що виділяє «Вартових» з-поміж інших творів про супергероїв є те.... що вони не є супергероями у традиційному сенсі, про який говорить Денніс О'Ніл. Лише Доктор Манхеттен має однозначні та чітко окреслені суперсили, але...він їх майже не використовує! Усі інші герої «Вартових» - звичайні люди, які вирішили

боротися зі злочинністю. Як ви вважаєте, чи можна їх називати супергероями? Чому?

Слайд 9

Цитата Ювенала та її адаптація у «Вартових»

Вчитель

Епіграфом до роману є вираз римського поета Ювенала «Хто вартує вартових?»

Подумайте, що дає людині сила? Правильно, владу. Чи користуються цією владою супергерої у класичних коміксах? Хто має «вартувати» тих, хто наділений владою? Чи можна сказати, що зі своєю силою Доктор Манхеттен стає вище за мораль та людяність? Чи можна так сказати про Озимандію?

Ведучий 1

Давайте зіграємо у гру. Я називаю персонажа (відповідний слайд), а ви називаєте усіх відомих супергероїв, на яких він схожий, але не тільки зовнішньо, але й за вчинками та характером.

(Наприклад, Комедіант схожий на Джокера, Озимандія – на Супермена і т.д.)

Ведучий 4

Історичне підґрунтя «Вартових» - події Холодної війни. Що ви знаєте про цей період з курсу історії? (Ведучий надає коротку довідку)

Тепер зосередимося на питанні «Чи мета виправдовує засоби?» Як ви ставитеся до вчинку Озимандії? Чи можемо ми вважати його анти-героєм або антагоністом?

Використовується прийом «Дебати». Клас ділиться на дві групи. Одна група виправдовує дії Озимандії, інша – засуджує. Обидві групи наводять аргументи на контраргументи.

Слайд 10

(постер фільму З. Снайдера «Вартові»)

Ведучий 5

А чи ви любите фільми про супергероїв? Зараз ми поговоримо про фільм, який абсолютно відрізняється від знайомих нам блокбастерів - «Вартові» (2009) Зака Снайдера.

Слайд 11

(трейлер англ. + укр. субтитри)

Алан Мур, що вигадав «Вартових», до Голлівуду ставився завжди байдуже, хоча по його творами вже поставили «З пекла» / From Hell / (2001) і «V означає вендета» / V for Vendetta / (2005). "Вартових" Мур твердо вважав такими, що неможливо екранізувати, про що заявляв і Террі Гілл'яму і Даррену Аронофскі, які в різний час бралися за проект. Із Заком Снайдером він просто відмовився розмовляти. Можливо, даремно, адже цей фільм вважається геніальним, бо говорить про три речі: людське, людяність та людство. Бог тут – байдужий Манхеттен, якому так само безглуздо молитися, як адронному колайдеру. Екран передає весь відчай та морок міста, а персонажі показані зі своїм власним характером та вдачею. Снайдер зумів музикою та кольорами передати все, що відчуває читач, беручи до рук «Вартових» Мура.

Висновок

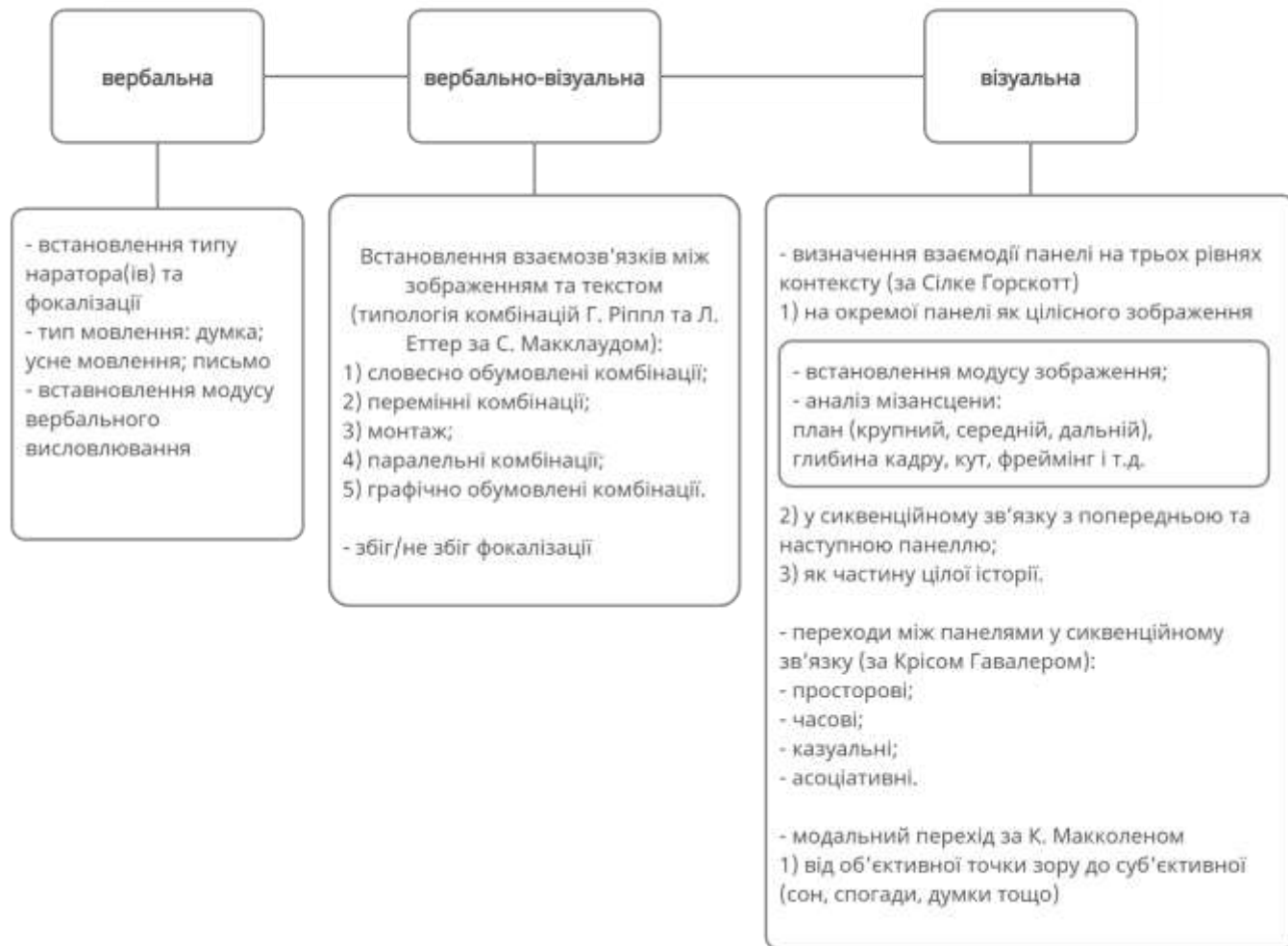
Слово вчителя

Отже, графічний роман який стає все більш популярним у нашому мультимедійному просторі. У популярній культурі образ супергероя досі залишається актуальним, адже постійно переглядається та оновлюється. Алан Мур в одному інтерв'ю зазначає: «На мою думку, центральним питанням «Вартових» є

питання, яке Доктор Манхеттен ставить собі на Марсі: «Хто створює світ?». У «Вартових» я намагався сказати, що ми усі створюємо світ, а не герої або злодії.» Отже, саме ми маємо «вартувати вартових». Дякую усім!

ДОДАТОК Б. СХЕМА АНАЛІЗУ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ

Схема аналізу взаємозв'язків вербально-візуальної репрезентації у графічному наративі



SUMMARY

The main aim of this master's thesis is to analyze the genre specifics and poetics of the graphic novel *The Watchmen* (1986) by A. Moore and D. Gibbons in the context of the historical development of the graphic novel in America.

The paper is structured in seven main chapters: Introduction, three main paragraphs, conclusions (including conclusions after the first two paragraphs), bibliography, and appendix.

Taking into account the specifics of the genre of the graphic novel, we chose the following literary approaches: semiotic, structuralist, and poststructuralist approaches; historical-cultural and biographical methods; application of genre theory intermedial, intertextual, and gender approaches.

Academic papers of both Ukrainian and foreign scientists were used, including experts in comics: S. McCloud, W. Eisner, R. Petersen, and M. Scaff, researchers of the phenomenon of superheroes: M. DiPaolo, C. Gavalier, T. Morris, and R. Reynolds, and researchers of the novel "*Watchmen*": S. van Ness, A. Di Liddo, M. Prince and T. Venezia.

To achieve our aim following aspects were investigated. Firstly, the phenomenon of the graphic novel was analyzed in the cultural-historical context, alongside the problems of classification of the graphic novel. Secondly, the intermedial relationships of the graphic novel with other art forms; examine the interaction of verbal and visual sign systems in a graphic novel and determine the features of the organization of the story in a graphic novel. To exemplify the findings, we analyze the poetic features of the graphic novel on the example of "*Watchmen*" by A. Moore and D. Gibbons. As a further step, we develop teaching recommendations that can be applied in secondary school classrooms. In the course of the work following findings were made:

(1) It was found that the terms "comic" and "graphic novel" are socio-cultural products rather than clearly defined genre varieties. As a result, contrasting the comic

book of a graphic novel and generalizing the whole spectrum of "graphic novels" by only one literary genre is not always productive. Therefore, the introduction of the concept of "graphic narrative" by postclassical narratology seems to be applicable to the whole variety of works of sequential art. However, many characteristic features, such as the institution of authorship, completeness, genre characteristics of a literary novel, autonomy (assertion of self-sufficient and independent diegesis), etc., suggest that *Watchmen*, in addition to belonging to the category of graphic narratives, is graphic novel.

(2) It was concluded that images and text have equal status in the construction of the narrative throughout the narrative. When analyzing individual examples of verbal-visual combinations, we observe different functions of each of the systems relative to the other, from illustrating one message to another to their opposition / complementarity. The intermedial relationships of the graphic novel with other arts, including literature, cinema, theater, and calligraphy, were analyzed. The graphic novel adapts the narrative strategies of each of these types of art to its own format, which indicates its autonomous nature.

(3) The organization of the story in a graphic novel, represented by narrative techniques of classical and postclassical narratology includes visual-verbal combinations ("text-text", "text-image", "image-image") at different levels of reading, and also the formal characteristics of the narrative, such as the size and location of the panels and the connections of the individual parts of the work.

(4) It was examined how the *Watchmen* reconsider the classic superhero paradigm. The metaphor of multiple personalities was used for this: through functional analysis, the main characters were considered within a specific aspect of superhero identity based on the typology of R. Reynolds. Female characters were analyzed through the prism of gender criticism in three frameworks: personal, interpersonal, and institutional.

The poetics features of *Watchmen* are: 1) Specifics of the representation of alternative history in *Watchmen*, which determines the novel's belonging to the genre of

alternative history and the selection of elements of the historio-graphic novel. 2) Performativity, intertextuality, the use of intermedia techniques (both literary and cinematic). 3) The implementation of specific narrative techniques: the framework structure in the introduction of scenes and the use of some closure techniques studied in more detail in the narratological analysis of the novel. The typologies of S. McCloud, W. Eisner, G. Rippl and L. Etter (verbal-visual combinations), S. Horskotte (levels of analysis), C. Gavaler and K. Mikkolen (closure types) were used. The symbolism of visual images of superheroes was also studied. It was found that the visual representation of characters in graphic narratives is key to constructing a psychological portrait of the character and its functions.

The potential of the graphic novel to train key competencies in multi-literacy theory was explored, namely the development of perception of multimodal texts and transmediality. The graphic novel has proven its effectiveness in teaching within different disciplines: 1) Providing students with the cultural and historical context in the study of classical literary works and better learning in history and science lessons. 2) Increasing the internal motivation of reading through the positive reception of graphic narratives among students; 3) Development of literacy through combined reading, which is illustrated in parallel by the image (within which the dictionary work also takes place)

The practical implications of this paper can be applied to the development of university courses in graphic novels, intermediality, and narratology, as well as in writing term papers, bachelor's and master's theses. The findings are also applicable to the development of extracurricular reading programs and the inclusion of a graphic novel in secondary school curriculums.