

VITALIY PEREYASLOV
Kharkiv

METAPHORICITY AS THE BASIC ART OF ARTISTIC PORTRAIT IN THE CONDITIONS OF I. BAGMUT «NOTES OF A SOLDIER»

The article defines the place of artistic means of expression, in particular metaphorical, in representing portrait characteristics, widely used by I. Bagmut, depicting the protagonist «Notes of a Soldier». The definition and varieties of the portrait are traced, special attention is paid to the psychological portrait. The psychological and portrait characteristics of the hero of the work are determined. It is established that the metaphors used in the portrait depiction of the protagonist act as an artistic pendulum, which varies from psycho-emotional impressions from war to peaceful memories of the past.

Key words: psychological portrait, metaphor, contrast, isotope net, psyche of the hero.

ВИТАЛИЙ ПЕРЕЯСЛОВ
г. Харьков

МЕТАФОРИЧНОСТЬ КАК ОСНОВНОЕ СРЕДСТВО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПОРТРЕТИРОВАНИЯ В ПОВЕСТИ И. БАГМУТА «ЗАПИСКИ СОЛДАТА»

В статье определено место художественных средств выражения, в частности метафоричности, при подаче портретных характеристик, которые широко использовал И. Багмут, изображая главного героя «Записок солдата». Прослежено дефиницию и разновидности портрета, особое внимание оказано психологическому портрету. Определено психолого-портретные характеристики героя произведения. Установлено, что метафоры, использованные в портретном изображении главного героя, выполняют роль художественного маятника, который колеблется от психо-эмоциональных впечатлений от войны к мирным воспоминаниям прошлого.

Ключевые слова: психологический портрет, метафоризация, контраст, изотопная сетка, психика героя.

Стаття надійшла до редколегії 17.10.2017

УДК 821.161.2

СВІТЛАНА ПІДОПРИГОРА
svitp@ukr.net

ГРАФІЧНИЙ РОМАН ЯК ІНТЕРМЕДІАЛЬНА ПРОЕКЦІЯ (НА МАТЕРІАЛІ РОМАНУ «ДІРА» С. ЗАХАРОВА)

У статті досліджуються художні особливості графічного роману, зокрема роману «Діра» С. Захарова, що демонструє поєднання в медіакомбінації вербальних та образотворчих елементів. З'ясовано, що макет, стиль та взаємодія тексту та мальованого образу утворюють єдине смислове ціле роману «Діра», а оригінальна авторська художня техніка формує національну парадигму творення графічного роману.

Ключові слова: комікс, графічний роман, інтермедіальність, медіакомбінація, національна парадигма.

На сьогодні зацікавлення візуальною риторикою, візуальним (графічним) нарративом, візуальною художністю, а разом з тим і візуальною літературою зростає не лише серед зарубіжної наукової спільноти (В. Айснер, Я. Бетен, Р. Версачі, М. ДеКовен, Я. Дітмар, С. МакЛауд, К. Монін, А. Хесчер Х. Чут, Х. Фрей і под.), а й серед українських літературознавців, мистецтвознавців, культурологів

(О. Бежан, Д. Кеба, Т. Кеба, О. Колесник, Н. Космацька, А. Татаренко, Б. Філоненко). В авторитетних дослідженнях визнається мистецька вага коміксу та графічного роману, долаються упередження щодо їх маловартісності та примітивності. Комікс та графічний роман позиціонуються як дев'ятий вид мистецтва, один із медіа, що поряд із телебаченням є візиткою ХХ століття.

Поява коміксу стала можлива завдяки зміні культурної парадигми та «розгерметизації» мистецьких меж, інтермедійним процесам [6, 4] початку ХХ століття. Під інтермедіальністю розуміємо взаємодію різних медіа, що означає не лише передачу вербальними засобами візуальних та музичних образів, коли спостерігається посилення на картину, музичну композицію тощо в межах літературного твору, а саме взаємополучення візуального образу та словесного, що стають рівноправними складовими мистецького твору. Різний рівень інтермедіальних відносин вирізняє Світлана Маценка, йдучи за науковими спостереженнями Ірини Раєвської: «медіакомбінації (емблематика, радіовистави, опера, кіно), зміна медіа, яка передбачає процеси медіального трансферу, медіальної трансформації (екранізація роману) й інтермедіальні зв'язки як процес конституювання смислу, при якому наявний тільки один медіум, який налаштовує пізнаваний контакт з іншою медійною системою» [5, 60]. Комікс та графічний роман якраз й належать до медіакомбінацій, поєднуючи в єдине смислове ціле слово та мальований образ, стаючи не тільки певним жанром, а також і новим медіа.

«У багатьох країнах світу, – зазначає Олена Бежан, – «розповіді у картинках» займають головні позиції та отримують найголовніші літературні премії» [1, 21]. Так, комікскультура здобула популярність у США, Англії, Бельгії, Франції, Німеччині, Японії. На пострадянському просторі, де довгий час у силу історичних обставин насаджувалося регламентоване мистецтво, культура творення, читання коміксу лише формується, привертаючи все більше уваги читацької аудиторії. Український літературний процес, починаючи з 2010 р., надзвичайно активно поповнюється мальованою літературною продукцією різного змісту. В огляді українських коміксів на сайті «Читомо» подаються цікаві твори, що не поступаються зарубіжним зразкам, ґрунтуються на національному світовідчутті та українському колориті [15]. У коміксах формується образ українського супергероя, місія якого, як видається, посилити градус оптимізму в українському суспільстві.

Спробою створити український графічний роман є твір «Діра». Авторська ідея нале-

жить художнику Сергію Захарову, який був очевидцем подій в Донецьку, що привели до проголошення невизнаної ДНР. 2014 р. С. Захаров організував мистецьку групу «Мурзилка» та створив ряд карикатурних графітіфігур в стилі стір-арт, що зображали одіозних представників нової влади (реальних та символічних). Мистецька акція протесту набула світового розголосу завдяки розміщенню фотографій інсталяцій в Інтернеті. Згодом був полон, ув'язнення, інсценування розстрілу. Захарову вдалося вирватися з Донецька та переїхати до Києва. Травматичний досвід він художньо осмислив в графічних малюнках, що склали основу графічного роману, залучивши до написання тексту письменника та журналіста Сергія Мазуркевича.

Презентація роману «Діра» відбувалася в Києві 2016 р. й супроводжувалася відкриттям виставки в Національному музеї історії України «Діра. Серпень чотирнадцятого... Досвід ненасильницького культурного спротиву», де на огляд були представлені роботи художника Захарова, використані ним у графічному романі. У мережі Інтернет з'являлися невеликі рецензії та відгуки на книгу. Цікавим є огляд Тетяни Калитенко графічних романів про війну, де «Діра» розміщується поряд з такими відомими творами, як «Маус» Арта Шпігельмана, «Палестина» Джо Сакко, «Громадянська війна» Марка Міллара та Стівена Макнівена. Т. Калитенко слушно підкреслює – графічні романи спростовують твердження, що мальовані картини можуть лише розважати та смішити, насправді вони можуть розкривати набагато ширше коло тем, «про проблеми в сім'ї, про нетерпимість, про боротьбу за права, про геноцид, і зокрема про війну» [3]. Актуальність даного дослідження зумовлена відсутністю наукових праць, присвячених специфіці українського графічного роману й безпосередньо роману «Діра» С. Захарова.

Мета статті – вирізнити ключові художні риси графічного роману «Діра» та осмислити, яким чином візуальний образ повідомляє зміст, як культура і значення відображені, «проговорені» в мальованих образах. Логіка дослідження передбачає виконання ряду завдань: визначити жанрові ознаки графічного

роману, що дають підстави відрізнити його від коміксу; дослідити візуальну інформацію графічного роману, розділяючи її на компоненти (макет сторінки, мистецький стиль, взаємодія тексту та образу); визначити, як авторське моделювання компонентів візуальної інформації впливає на формулювання повідомлення, емоційний настрій читача / глядача; окреслити оригінальність авторської манери в створенні графічного роману «Діра», що сприяє формуванню національної парадигми творення графічного роману.

Розпочинаючи роботу над аналізом графічного роману, варто уточнити зміст ключових понять – «комікс» та «графічний роман», адже на їх спільних та відмінних рисах будується специфіка кожного. Генезу коміксу як мальованої історії дослідники ведуть із давніх часів – від наскельних малюнків, єгипетських ієрогліфів, кодексів майя, середньовічних мініатюр, ілюстрацій Біблії, англійських політичних карикатур кінця XVIII – початку XIX століття. Народження ж коміксу пов'язується із появою в журналі 1896 р. «Жовтого хлопчика» Річарда Аутколта [17, 956]. Це поклало початок рубриці «Funnies» («Гумористичний розділ»), де розміщувалися смішні історії в картинках. Лише 1933 р. комікси почали виходити у форматі кольорової книжки з м'якою обкладинкою.

Розмаїття сюжетів, тем, стилів, форм коміксу та вибір різних критеріїв його розуміння породжують невизначеність та широту терміну. Однак простежується два підходи до окреслення поняття: прихильники першого знаходяться під владою стереотипу, що комікс – це завжди примітивне, спрощене, схематизоване читиво, розраховане на пересічного читача й шукати та очікувати від нього естетичної насолоди, художньої цінності не варто. Суб'єктивізм та надмірна оцінна позиція у визначенні специфіки коміксу зустрічається в сучасних літературознавчих словниках, опублікованих на пострадянському просторі (наприклад, у «Лексиконі загального та порівняльного літературознавства» [4, 265–266]). Зарубіжні дослідники, починаючи з 1970-х рр., пішли далі в осмисленні специфіки коміксу як феномена культури XX століття, що при всій своїй позірній примітивності вартий

пильної уваги як індикатор настроїв та смаків суспільства, потужний інструмент впливу з об'ємним комунікативним потенціалом. У коміксах знаходить вияв давня традиція зв'язку «слово-символ-образ» [17, 958]. Йдеться не про просте ілюстрування сюжету, не про картинку, що супроводжується текстом, а саме про цілісність слова та образу, їх взаємозв'язок у продукуванні значення. «Завдяки взаємодії в ньому вербальних та невербальних компонентів, комікс поєднує в собі високий об'єм інформації, розрахованої на максимальну простоту сприйняття» [7, 384]. Макет сторінки, мистецький стиль, взаємодія тексту та картинки – ті компоненти, що несуть повідомлення, формують цілісний зміст, оскільки в коміксах те, ЯК оповідна інформація представлена таке ж важливе як і те, ЩО це за інформація.

«Комікси легко впізнати, але важко дати їм визначення» [11], – підкреслює Уїлл Айснер. Він уперше вживає термін сенквенційне (послідовне) мистецтво, означаючи комікс як форму, зміст якої передається через послідовність зображень. Визначення «послідовне мистецтво» пізніше було модифіковане та розширене Скотом МакЛаудом. «Комікс, – за МакЛаудом, – це ілюстративні та інші зображення, що поставлені поряд в продуманій послідовності для передачі інформації і / чи отримання естетичної відповіді від глядача» [16, 9]. Причому слова також вважаються зображеннями, лише з більшою мірою абстрагування. Це визначення, де присутнє ігнорування вербальної частини коміксу, зведення її до абстрактного зображення, також падало під критику.

Отож, все ж спробуємо дати визначення коміксу за його ключовими ознаками. **Комікс** – це складний, синтетичний вид мистецтва, що ґрунтується на медіакомбікації вербальних та невербальних компонентів; жанр масової літератури; жанр розважального медіа. Історія в коміксі (здебільшого пригоди фантастичних героїв, суперменів) формується із картинок, розміщених послідовно, та передбачає постійне продовження пригод. Проста організація коміксу орієнтована на дитячу та підліткову аудиторію. Комікс зазвичай розповідає одну історію або її

частину. Структура коміксу передбачає розміщення 6–9 кадрів на сторінці та об'єм не більше 50 сторінок. Видаються комікси переважно у вигляді журналу на недорогому папері.

Цікаво, що в назві енциклопедії («Енциклопедія коміксів та графічних романів» [12]) заявлене поняття «графічний роман», однак йому не присвячена окрема стаття, оскільки графічний роман вважається тим же коміксом, лише написаним на серйозну тему, виданим на кращому папері й з твердою обкладинкою. Графічні романи згадуються серед освітніх коміксів як такі, що принесли коміксу визнання, здобулися на місце поряд із «серйозними» творами. Графічний роман називається новим форматом коміксу, що відкриває йому шлях до книгарень, шкіл та бібліотек [12, 165].

В Оксфордському словнику графічний роман позиціонується як об'ємний роман, опублікований у формі коміксу [13]. У «Словнику літературних й тематичних термінів» (за ред. Єдварда Квіна) взагалі не подається визначення коміксу, а відразу йде посилення на графічний роман, у такий спосіб ці поняття визнаються синонімічними (comics book = graphic novel), а негативні конотації поняття «комікс» знімаються введенням терміну «графічний роман». Так, «графічний роман – термін, що застосовується до серйозного роману, написаного у формі книжки коміксів» [8, 185]. Як бачимо, поняття «графічний роман» долає негативні асоціації коміксу як чогось карикатурно-розважального, маргінального, позбавленого художньої цінності, стає спробою легітимізувати комікс, що традиційно був маркований як дитяче читання, надати йому статусу мистецтва. Однак у тій же словниковій статті йдеться й про риси, що все ж відрізняють графічний роман від коміксу – автобіографічні елементи, документальність нарративу, фокусування на трагічних моментах життя.

Найповнішою на сьогодні науковою роботою, в якій висвітлено ключові риси графічних романів, є колективна монографія «Графічний роман: вступ» Я. Бетена та Х. Фрея. Дослідники підкреслюють, що графічний роман – це не лише жанр, а й медіа, що є

частиною інших культурних полів та практик (графічна література, візуальна оповідь). Учені намагаються аргументовано представити відмінність графічного роману від коміксу, вирізняючи чотири рівні, за якими можна згрупувати відмінні риси: 1) форма; 2) зміст; 3) формат публікації; 4) аспекти виробництва та розповсюдження [8]. Специфіка форми графічного роману в тому, що автори не йдуть за регламентованими правилами створення коміксу, а насамперед формують індивідуальний, «впізнаваний» стиль, що зовсім не означає своєрідне покращення традиційного стилю коміксу. Автори графічних романів надають перевагу нестандартним технікам макетування, руйнуючи звичну сіткову структуру коміксу або ж повертаються до «чіткого» макету, щоб не відволікатися зайвий раз від того, що вони вважають найважливішим у своїй роботі. У плані форми оповіді в графічних романах часто присутній образ оповідача, тоді як в коміксах немає видимого втручання наратора.

На змістовому рівні в графічних романах осмислюються «дорослі», тобто серйозні, складні теми, нецікаві для підліткової аудиторії. Як і в «Словнику літературних та тематичних термінів» [8], у монографії акцентовано на позірній реалістичності творів та включенні автобіографічних елементів (наприклад, «Маус» Арта Шпігельмана, «Персеполіс» Марджан Сатрапі, «Смішний дім» Алісон Бечдел), зверненні до історичності та документальності («У тіні зруйнованих веж» Арта Шпігельмана, «Останній день у В'єтнамі» Уїла Айснера тощо). Це стверджує широкі можливості графічного роману, що поєднує засоби художньої та нехудожньої оповіді.

Щодо формату – то графічні романи публікуються у вигляді книги та відходять від серіалізації. Графічні романи насправді намагаються дорівнятися до традиційних романів за розміром, обкладинкою, кількістю сторінок або ж друкуються в альбомному форматі А 4. На відмінну від коміксів, що переважно продаються в США та Європі в газетних ятках, спеціальних магазинах коміксів, графічні романи розміщуються на полицях книгарень [9, 8–19]. Х. Фрей та Я. Бетен не наполягають на тому, що запропоноване ними розуміння

графічного роману є універсальним, оскільки графічний роман як мистецьке явище постійно змінюється під впливом сильних культурних варіацій.

Про відмінність графічного роману від коміксу ведуть мову й українські літературознавці: О. Бежан, Дарія Кеба, Тетяна Кеба. Так, Д. Кеба та Т. Кеба, спираючись на погляди Хіларі Чут, Маріан ДеКовен, Я. Дітмара, А. Хесчера, Каті Монін, Р. Версачі [10], ключовим ядром графічного роману як літературознавчої категорії вважають складність, що включає сім градуйованих параметрів: 1) структура сюжету і / або принципи оповіді; 2) колір, 3) взаємодія тексту і мальованого образу, «кросдискурсивність»; 4) макет і дизайн; 5) структурна перформативність (усвідомлена участь читача в процесі читання); цей параметр частково збігається із сьомим, оскільки стосується металітературних і самореференційних аспектів твору; 6) мультимедійність, як можливість графічних романів включати в себе посилання на інші твори та медіа; 7) металітературні прийоми – оповідь про те, як і чому пишеться роман [14, 101]. Учені розширяють розуміння формальної ускладненості графічного роману, водночас попередньо відзначивши його спрямованість на дорослу аудиторію, серйозність, об'ємність та публікацію у книжковому форматі.

Упадає в очі, що твір маркується як роман швидше задля підкреслення важливості проблем, порушених у ньому. Жанрово кваліфікуючи твір як графічний роман, дослідники та автори часто ігнорують риси характерні для роману (кілька сюжетних ліній, велика кількість персонажів, значних часовий проміжок тощо). Це не є випадковим, адже мова йде не просто про літературний жанр, а про медіа, де можуть стиратися розмежування, характерні для художніх творів. Треба врахувати й той факт, що процес боротьби мальованих історій за місце серед «поважних» творів не завершився, можливо з часом графічна література поповниться жанрами графічної новели, оповідання, повісті, чий художні якості не будуть приховані за об'ємним поняттям «роман».

Отож, серед ряду значень поняття «**графічний роман**» вирізняємо: 1) те ж саме,

що комікс; 2) комікс, виданий у «дорогому» форматі (тверда обкладинка, дорогий папір, формат книги); 3) жанровий різновид коміксу для дорослих, написаний на серйозні теми; 4) роман, у якому використано художні засоби коміксу для передачі основного змісту. Найбільш прийнятним визначенням є запропоноване Х. Фреєм та Я. Бетеном, оскільки тут учені намагалися врахувати специфічні ознаки графічного роману як жанру графічної літератури та медіа.

Історична основа, автобіографічні елементи, масштабність порушених проблем, великий книжковий формат (А4), направленість на дорослу аудиторію – це ті риси, що дозволяють називати твір «Діра» С. Захарова графічним романом. Хоча й тут обраний жанр говорить більше про поважність, серйозність теми, ніж дотримання всіх романних ознак, а певна документальність текстової частини наближає твір до літератури нонфікшн. Та все ж йдемо за визначенням «графічний роман» як найбільш доцільним, орієнтуючись на світові зразки. Аналізуючи графічний роман, звертаємо увагу на макет сторінок, стиль, взаємодію тексту та мальованого образу.

Макет. Насамперед зауважмо, що спочатку С. Захаров створив малюнки, у такий спосіб переживаючи власний травматичний досвід. Лише згодом прийшла ідея їх упорядкувати та доповнити новими, щоб склалася історія, прийнятна для форми графічного роману. Тому малюнки, їх розміщення на сторінці, розкадровка мають виключне значення, створюють емоційну візуальну оповідь, ознайомлюють із переживаннями людини в критичній ситуації.

У книзі «Чотири концепції сторінки» Б. Пітерс вирізняє чотири моделі використання простору сторінки в графічному романі та коміксі: звичайна, риторична, декоративна та продуктивна [Цит. за: 9, 108]. У цій класифікації враховуються зв'язки між оповіддю та композицією твору. Видається, що для графічного роману «Діра» визначальною є продуктивна модель, коли структура й макет сторінки також презентують історію, «диктують оповідь». Звернемося до обкладинки роману, що виконана в червоних та чорних тонах. На малюнку на тлі міського

пейзажу на височині зображена діра, в яку затягує місто (багатопверхові будинки, стадіон, залізничні сполучення), але цей процес незавершений. Діра символізує невизнану республіку ДНР. Падіння в діру міських будівель презентує перехід в інший простір, який напевно є ворожим та немає майбутнього, у кінці – порожнеча. Зверху сторінки великими чорними літерами розміщено напис «Діра». Напис промальовано неохайно – є незаповнені кольором місця, неакуратні лінії, що свідчить про негативну авторську конотацію самого слова й того, що під ним мається на увазі.

Багато графічних романів не відповідають формальній структурі коміксу, порушують її, роблячи ці зміни носієм певного значення. У романі «Діра» з першої сторінки читач відразу поринає у моторошний світ насилля, страху та беззаконня – на двох сторінках подається зображення дула пістолета, що передає відчуття людини, яка стикається зі смертельною небезпекою. Перед обличчям смерті деталі стираються, що показано заштрихованим чорним тлом. Укрупнений малюнок не має рамки, займає весь можливий простір сторінки, включаючи поля книги. Загалом, розміщення однієї картинки та двох сторінках стає ключовою ознакою книги, що разом із збільшеним форматом сигналізує про значимість, масштабність, катастрофічність подій, що відбувалися в Донецьку 2014 року. Укрупнені плани (людина з відритим ротом у відчаї, людина в автоматом, людина, що протестує – сам художник, що малює, сцена побиття людини, обличчя побитої людини) підсилюють, збільшують відчуття небезпеки, що панує в місті.

Розміщення на одному розвороті одного, трьох кадрів певним чином сповільнює дію, але водночас акцентує її значимість, напруженість. С. МакЛауд, досліджуючи специфіку коміксу, вирізняє композицію кадрів як впливовий елемент смислу. Всього він вирізняє 6 різновидів кадрів: від моменту до моменту; від дій до дій; від об'єкта до об'єкта; від місця до місця; від деталі до деталі; без видимого зв'язку. Маклауд наголошує, що в американських коміксах переважають кадри дій, що динамізують оповідь, тримають читача в напрузі, а для японських коміксів важливий

стан, тому тут наявні й кадри від деталі до деталі та без видимого зв'язку [16, 74–78]. У графічному романі «Діра» важливою є не лише пригода, а й емоційний стан оповідача, тому тут кадри від дії до дії чергуються й з кадрами, де підкреслено деталі, та кадрами без видимого зв'язку. Останні сигналізують про те, яким неймовірним та несхожим на реальність є все, що відбувається з оповідачем, про його бажання вирватися із закритого простору несвободи. Кадри часто містять смислові розриви, які читачу самому доводиться заповнювати, у такий спосіб доповнюючи події власними рефлексіями та відчуттями, долучаючись до процесу творення значення.

Форма кадру також має вагу для сприйняття твору. Як відомо, кадри можуть бути в прямокутних рамках, рамках-зірочках, рамках-сердечках тощо. У романі «Діра» всі картинки прямокутні, однак їх рамки не вирізняються, бо вони розміщуються на чорному / білому тлі, або на цілих розворотах, які також не взяті в рамку. Домінування чорного кольору знову пригнічує, відсутність рамок справляє враження відсутності сили, що може зупинити зло.

Стиль. Не випадковим є звернення автора до чорно-білого малюнку, що контрастує з єдиним кольоровим предметом – прапором України, котрий з'являється на останній сторінці книги. Кольоровий прапор України стає символом повернення із моторошного простору до простору свободи та повноправного життя.

У чорно-білому коміксі, як спостерігає МакЛауд, «ідеї, вкладені в зображення передаються більш чітко, зміст має більше значення, ніж форма – мистецтво виступає як мова» [16, 192]. У романі «Діра» чорно-білі малюнки допомагають сконцентруватися читачеві на трагічних та драматичних подіях. Чорно-біла палітра також ілюструє відсутність радості, надії, стає маркером жорстокості, страху, моральної деградації, духовного падіння.

Сірі люди на впізнаваному тлі пам'ятника Леніну з палицями в руках, стиснутими руками, відкритими чорними ротами нагадують страшну темну силу. Автор лише схоплює негативні емоції, схематично їх зображує, вдаючись до експресіоністично забарвленої техніки заштриховування. До читача промовляють

«надривні штрихи» та «чорно-білі» силуети [3], спостерігає Т. Калитенко. Тут не йдеться про прагнення до реалістичного відтворення облич, а скоріше про оголення емоцій шляхом більшого абстрагування. Техніка створення ліній нагадує марення, страшний сон, відмову оповідача повірити в те, що це все відбувається насправді.

Картину змін в Донецьку ілюструє сторінка, де зібрано сцени, що показують, як мирне життя руйнується військовим станом – вагітна жінка на кухні, граната на підлозі, збільшена до нереальних розмірів; гра дітей, коли жінка розмовляє з озброєним чоловіком; людина на колінах, яку б'ють палицями та кастетами; нога на обличчі лежачої людини; люди в стані алкогольного сп'яніння – це все апокаліптичні сцени, що ілюструють прихід зла, що пробуджує в людей раніше приховану агресію. У центрі цього калейдоскопу – розірваний білий простір із силуетом людини в ньому, що, напевно, спостерігає та усвідомлює весь жах перетворень та зміни улюбленого міста.

Оповідь (як вербальна, так і невербальна) у творі ведеться від першої особи у формі ретроспекції. Головний герой, дистанціюючись від травматичних подій у часі, займає точку зору стороннього спостерігача та осмислює події з віддаленої перспективи. Така точка зору залишається незмінною упродовж всього тексту, ще більше посилюючи враження достовірності описуваних фактів фокусуванням на знущаннях, порушеннях прав людини.

Взаємодія тексту та мальованого образу. На перший погляд видається, що текст у графічному романі йде паралельно до малюнків, так як тут відсутня мова персонажів у філактерах, а текст розміщується окремо від кадру або на ньому. Таке розмежування малюнку та тексту насправді не розриває їхню цілісність, а стає носієм смислу. Події набувають надзвичайної ваги в щільному просторі несвободи. Видається, що грайливе розміщення тексту в так званих «хмарках» вивело б твір в більш простішу площину, а автор прагнув якраз іншого ефекту.

Беземоційність, порівняна відстороненість тексту, який зі слів С. Захарова був написаний С. Мазуркевичем, доповнюється експресивним малюнком та гармонізує цілісну

тканину тексту. Текст вносить ясність в те, де і коли відбувається дія, що за персонажі ведуть діалог і под. Сміслова гра шрифтами, зокрема написання великими літерами фраз: «Це стало зрозумілим 12 травня, коли проводили «референдум» про самоврядування ДНР» або «Це ти? Так, я» – працює на вирізнення важливих для автора моментів, привертає увагу читачу до ключових поворотів сюжету.

Звернемо увагу й на те, що текст друкується білими літерами на рядку, що виділений чорний кольором, причому чорний рядок часто подається на білому тлі сторінки. Чергування кольорів (білий – чорний – білий) не сприяє легкому сприйняттю тексту, робить читання важким, змушує спеціально концентрувати увагу на ньому. Як бачимо, емоційно тяжкі події підсилюються ускладненою для сприйняття вербальною формою. Отож, текст та мальований образ у романі «Діра» взаємодоповнюють один одного, що відповідає одному з шести типів взаємовідносин тексту та зображення, які розрізняє МакЛауд [16, 153–154].

Отже, сучасний графічний роман демонструє рух до синтезу мистецтв, коли «висловлювання найважливішого не може бути покладено тільки на слова, бо, якщо й можна взагалі передати таємниці світу, то тільки за допомогою сумарного способу зображення» [5, 13]. Графічний роман, поєднуючи в медіакомбінації вербальні та образотворчі засоби творення, несе потужний емоційний заряд, розширює арсенал прийомів впливу на читача, наповнюється потужним комунікативним значенням. Роман «Діра» С. Захарова збагатив українську графічну літературу нестандартними художніми рішеннями, розширив її формозмістове поле. Осмилення недавньої української історії, використання автобіографічних елементи, оригінальна авторська художня техніка (укрупнені плани, один малюнок на сторінці або цілому розвороті, експеріментальність стилю виконання малюнків, відсутність філактерів, відсторонена манера оповіді від першої особи) ставить твір поряд з такими визначними графічними творами, як «Маус», «У тіні зруйнованих веж» Арта Шпігельмана, «Персеполіс» Марджан Сатрапі, формує національну парадигму творення графічного роману.

Список використаних джерел

1. Бежан О. А. Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер) / О. А. Бежан // Записки з романо-германської філології. — Вип. I (38) — 2017. — С. 20—27.
2. Захаров С. Діра : графічний роман / Сергій Захаров, текст Сергія Мазуркевича. — К. : Люта справа, 2016. — 112 с.
3. Калитенко Т. Веселі картинки про невеселе : 4 комікси про війну / Тетяна Калитенко [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <https://bokmal.com.ua/books/war-comics/>.
4. Лексикон загального та порівняльного літературознавства / голова ред. А. Волков. — Чернівці : Золоті литаври, 2001. — 634 с.
5. Маценка С. Метамистество : словник досвіду термінотворення на межі літератури й музики / Світлана Маценка ; графіка Олега Денисенка. — Л. : Апріорі, 2017. — 120 с.
6. Сидорова А. Г. Интермедіальная поэтика современной отечественной прозы (литература, живопись, музыка) : дис. канд. филол. наук: 10.01.01 / Анна Геннадиевна Сидорова. — К., 2006. — 218 с.
7. Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса / Л. Г. Столярова [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <https://elibrary.ru/item.asp?id=15224213>.
8. A Dictionary of Literary and Thematic Terms. Second Edition / ed. by Edward Quinn. — NY : Facts on files, 2006. — 474 p.
9. Beatens Ja. The Graphic Novel : an Introduction / Jan Beatens, Hugo Frey. — Cambridge University Press, 2015. — 286 p.
10. Chute H. Introduction : Graphic Narrative / Hillary Chute and Marianne DeKoven // MFS Modern Fiction Studies 52. — 2006. — P. 767—782 ; Dittmar Ja. F. Comic Analyse / Jakob F. Dittmar. — Konstanz : UVK-Verl.-Gesellschaft, 2008. — 210 s.; Monnin K. Teaching Graphic Novels : Practical Strategies for the Secondary ELA Classroom / Katie Monnin. — Gainesville, FL : Mapupin House, 2010. — 256 p. ; Versaci R. This Book Contains Graphic Language : Comics as Literature / Rocco Versaci. — New York : Continuum, 2007. — 248 p.
11. Eisner W. Comics and Sequential Art : Principles and Practices from the Legendary Cartoonist / Will Eisner. — NY : W.W. Norton, 2008. — 192 p.
12. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels. Vol. 1 : A—L / ed. by M. Keith Booker. — Santa Barbara, California — Denver, Colorado — Oxford, England : Greenwood, 2010. — 763 p.
13. Graphic Novel // Oxford English Dictionary Online [Електронний ресурс]. — Режим доступу : https://en.oxforddictionaries.com/definition/graphic_novel.
14. Keba D., Keba T. Graphic Novel: Theoretical Aspects // Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка : Філологічні науки. Випуск 45. — Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2017. — С. 98—100.
15. Made in Ukraine : комікси великі й маленькі [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.chytomo.com/issued/made-in-ukraine-komiksiveliki-j-malenki>.
16. McCloud S. Understanding Comics : Invisible Art / S. McCloud. — NY : William Morrow, 1993. — 224 p.
17. The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory: Literary Theory from 1900 to 1966 ; Literary Theory from 1966 to Present Cultural Studies / ed. by M. Keith Booker. — Blackwell Publishing Ltd, 2011 — 1341 p.

SVITLANA PIDOPRYGORA**GRAPHIC NOVEL AS INTERMEDIAL PROJECTION
(ON THE MATERIAL OF S. ZAKHAROV'S NOVEL "THE HOLE")**

The article explores the artistic features of a graphic novel, in particular S. Zakharov's novel "The Hole", that demonstrates verbal and nonverbal elements in the media combination. It was found out that the layout, style and interaction of the text and the image form a single semantic unity of the novel "The Hole", and the original author's art technique forms the national paradigm of the creation of a graphic novel.

Key words: comic book, graphic novel, intermediality, media combination, national paradigm.

СВЕТЛАНА ПОДОПРИГОРА**ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН КАК ИНТЕРМЕДИАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ
(НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА «ДЫРА» С. ЗАХАРОВА)**

В статье исследуются художественные особенности графического романа, в частности романа «Дыра» С.Захарова, что демонстрирует сочетание в медиакомбинации вербальных и изобразительных элементов. Выяснено, что макет, стиль и взаимодействие текста и рисованного образа образуют единое смысловое целое романа «Дыра», а оригинальная авторская художественная техника формирует национальную парадигму создания графического романа.

Ключевые слова: комикс, графический роман, интермедіальность, медиакомбинация, національна парадигма.

Стаття надійшла до редколегії 13.10.2017