

УДК 821.111(73)–31Айснер1/7.08

Бежан О.А.

**НАРАТИВ «ГРАФІЧНОГО РОМАНУ» В ІНТЕРМЕДІАЛЬНОМУ
ДИСКУРСІ СУЧАСНОЇ АМЕРИКАНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ
(В. Айснер)**

*Стаття присвячена вивченню еволюції графічної прози, від розважальної форми коміксу до змістовної форми «графічного роману» та феномену візуального послідовного нарративу на матеріалі прози американського коміксиста Вілла Айснера.
Ключові слова: візуальна література, комікс, графічний роман, нарратив.*

Бежан Е.А. Нарратив «графического романа» в интермедиальном дискурсе современной американской литературы (У. Айснер). *Статья посвящена изучению эволюции графической прозы, от развлекательной формы комикса к содержательной форме «графического романа» и феномена визуального последовательного нарратива на материале прозы американского комиксиста Уилла Айснера.
Ключевые слова: визуальная литература, комикс, графический роман, нарратив.*

Bezhan O. A. The narration of «graphic novel» in the intermediate discourse of modern American literature (W. Eisner). *The article is devoted to the study of the graphic prose evolution, from entertainment comics forms to thoughtful «graphic novel» form and the phenomenon of visual sequential narrative on W. Eisner's prose. The article discusses the comic as a self-contained art which through the use of iconic system, simultaneous and interrelated verbal and visual impact, that is why it belongs to neither literature nor painting. Thus, on the boundaries of the modified image and text appears visual arts literature, whose fiction and non-fiction texts, built on a combination of the two levels of communication - verbal and visual. The focus of analysis is placed upon the main difference between the comic book and graphic novel. The graphic novel avoided the subject, focusing on social problems and personal dramas, and most importantly, more emphasis on narrative strategies. The narrative is the core of comics that pull together the literature and it gives the right to define it as a graphic prose*

Key words: visual literature, comic book, graphic novel, narrative.

XX століття стало часом народження нових синтетичних видів мистецтва, ознаменувалося яскравими спробами діалогу і взаємозбагаченням різних видів художньої творчості. Одним з таких новаторських напрямків творчого відтворення дійсності стали візуальні мистецтва. Під візуальними ми розуміємо не тільки архітектуру, скульптуру і живопис, але й ілюстрацію, карикатуру, фотографію, рекламу і мистецтво, що не відрефлексувало у столітті XIX, але стало таким актуальним і потрібним у столітті XX та XXI, це секвенційне мистецтво коміксу. Наголосивши на актуальності заявленої теми, спробуємо визначити особливості феномену візуального послідовного нарративу на прикладі графічної прози американського коміксиста Вілла Айснера.

Активізація інтермедійних процесів у сучасній літературі пов'язана з черговою зміною культурної парадигми, що на думку дослідниці Г. Г. Сидорової, означає «відмову від літературоцентризму і перехід до «мистецтвоцентризму» і супроводжується «розгерметизацією» мистецьких меж [3;4]», результатом таких процесів і стала популяризація комікскультури у XX

столітті. У багатьох країнах світу «розповіді у картинках», займають головні позиції та отримують найголовніші літературні премії. Так, у європейських країнах, Англії, Франції, Німеччині, Бельгії комікс стоїть на одному рівні з традиційними літературними творами і вважається окремим, дев'ятим видом мистецтва, в Японії манга мають свою традиційну школу і вважаються національним надбанням.

В США графічні комікси, вперше з'являються на сторінках американських газет, якими володіли магнати Вільям Херст і Джозеф Пулітцер наприкінці 1880-х років і відразу ж потрапили під удар критики. Адже, комікс був демократичним жанром, розрахованим на найширше коло споживачів, а його комічна природа, не припускала серйозної проблематики. Тривалі культурологічні дослідження відносять комікс, або графічну історію, до найдавнішого виду образотворчого мистецтва, що своїми коренями сягає наскальних малюнків і житійних ікон. Витоки даної візуальної форми бачать і у політичних англійських карикатурах кінця XVIII – початку XIX століття. А праотцем коміксів вважають Річарда Аутколта, творця першого у світі коміксу «Жовтий хлопчик» (англ. «*The Yellow Kid*»), надрукованого у 1895 році в журналі «Нью-Йорк Джорнал».

У бурхливі 1920-ті, «століття джазу», що ознаменувалося динамічними змінами у соціо-культурному житті США, розквітом стилю ар-деко, який значно вплинув на стилістику коміксу, на захист жанру стають авторитетні літератори, письменники і поети-модерністи, такі як Джеймс Джойс, Гертруда Стайн та Скотт Фітцджеральд. Радикальний крок у розумінні коміксу зробив один із авторитетів інтелектуальної критики Гілберт Селдес. У своїй книзі «Сім живих мистецтв» («*The Seven Lively Arts*», 1924) критик виокремлює як негативні риси жанру, такі як художній несмак, так і називає найголовнішу позитивну особливість коміксу – схильність до демократизму [12, 213-214]. Якщо традиційно словесний текст переважав над візуальною формою вираження, то на думку Г. Селдеса, і те, і інше треба судити з внутрішніх критеріїв коміксмейкера. Натякаючи на те, що тільки автору під силу підняти комікс на вищий, серйозніший щабель літературного дискурсу, не лише за формою та змістом, але й за проблематикою та наративом.

Закінчення Другої світової війни суттєво змінює ставлення до комікскультури, похмура американська історія епохи маккартизму, що характеризувалася політичними репресіями за антиамериканську діяльність, вважала комікси джерелом розбещеності та злочинності. Тому, у 1954 році спілка коміксистів ухвалила «Виробничий кодекс індустрії коміксів» (англ. «*Comics Code Authority*»). Преамбула цього документу стверджувала: «Американський комікс, досягнувши повноліття, зобов'язаний усвідомлювати всю міру своєї відповідальності, спираючись на національні традиції, як унікальний і дієвий інструмент виховання та освіти» [6, 215]. Без сумніву, це стало першим кроком теоретизації комікса та спроби визначити місце даного мистецтва серед інших. На підтвердження цього, Умберто Еко писав: «Минули ті часи <...> коли критичне дослідження феномену коміксу супроводжувалось <...> докорами [7, 323]» .

Спроби теоретизувати комікс почалися у 60-ті роки, тоді ж з'явилися

перші роботи з історії жанру, виникає розуміння коміксу як форми, що містить послідовність зображень та домінування візуального над вербальним. Так, дослідник Скотт МакКлауд в одному з фундаментальних досліджень з теорії коміксу «Розуміючи комікс: Невидиме мистецтво». (англ. «*Understanding comics: The Invisible Art*», 1994), стверджує, що комікс самодостатнє мистецтво, яке через використання іконічної системи, одночасного та взаємопов'язаного впливу вербального та візуального, повною мірою не належить ні до літератури, а ні до живопису. Так, на межі видозмінених зображення та тексту з'являється – мистецтво візуальної літератури, художні та нехудожні тексти якого, побудовані на комбінації двох рівнів комунікації – візуальній та вербальній. До того ж, дослідник дає визначення коміксу через типові властивості його форми, стверджуючи, що це: «Поєднання пікторальних та інших зображень у навмисній послідовності, призначених для передачі інформації / або ж отримання естетичної відповіді через перегляд [11, 9]». Отримавши певний теоретичний базис та термінологічний глосарій, комікс переходить на наступний щабель еволюційних змін – стає «графічним романом».

Термін «графічний роман» набуває поширення починаючи з 1980-х років, проте його контури стають все більш розмитими. Спочатку новатори прагнули зламати традиційне уявлення про комікси, які вважалися дитячою літературою. Вперше, термін «графічний роман» з'являється у газетній статті критика-коміксиста Річарда Кайла в 1964 році, де власне він і розмірковує про подальшу долю та майбутнє коміксів. Наприкінці 1971 року термін «графічний роман» вперше був використаний на обкладинці другого випуску «Зловісний будинок таємного кохання» (англ. «*The Sinister House of Secret Love*»), книги коміксів видавництва «Детективні комікси» (англ. *DC Comics / Detective Comics*). Це дуже коротка проба пера в області готичних коміксів і перша публікація, що використала лейбл «графічний роман». Потім, влітку 1974 року, чорно-білий журнал автора коміксів Джека Каца «Перше королівство» спочатку називають науково-фантастичною і фентезійною історією, а згодом перейменовують у серіальний графічний роман. У 1976 році, редактором і письменником Байроном Прейсом був ініційований періодичний збірник «Ілюстрована фантастика» (з англ. «*Fiction Illustrated*»). На останній сторінці даного видання було заявлено: «Перший дорослий огляд графічних романів в Америці». Відтак, критик Р. Кайл хотів вивести комікси з юнацької сфери інтересів, щоб вони зайняли своє місце в літературному спектрі, а Б. Прейс у передмові до свого рукопису поставив відповідну мету для свого починання, аби ілюстрована фантастика була дорослою як в сенсі аудиторії, так і в підході, мати можливість представляти нові концепції і образи без будь-яких поступок для потреб дитячого ринку або окремого жанру [2].

Основною відмінністю графічного роману від коміксу була установка на експериментальність форми і «серйозність» змісту. Графічний роман уникав пригодницької тематики, концентруючись на соціальних проблемах і особистих драмах, а найголовніше все більше уваги приділяється наративним стратегіям. Зокрема, у своїй роботі «Загальна історія кіно» (з франц.

«*Histoire générale du cinéma*»), французький кінокритик Жорж Садуль називає комікс «розповіддю у картинках, а головною властивістю жанру – оповідь. Будь-який наратив коміксу складає історію, розповідь, яка містить не тільки поєднання тексту та зображення, але й ізольованих від тексту зображень...Комікс саме оповідь у картинках, а не картинки до оповіді...Наратив це ядро коміксу, що зближає його з літературою і дає право визначати його як графічну прозу [7, 323]». Зазначимо, що відмінність між коміксами та графічним романом суттєва. По-перше, теми, існують обґрунтовані вікові обмеження для графічної прози. По-друге, вартість, оскільки видаються графічні романи в твердій палітурці, на гарному папері, з додатковими матеріалами. По-третє, на відміну від процесу створення коміксів, над створенням графічного роману працює невелика кількість людей, а іноді і один автор. Останнє і найважливіше, графічний роман це роман, який включає в себе як письмові, так і візуальні елементи, задля розповіді тієї чи іншої історії, комікс же, як правило, містить лише окремий сегмент, або ж частину історії і він набагато коротший.

Одним з найвидатніших дослідників коміксу став американський художник, видавець, сценарист та письменник Вілл Айснер (1917–2005), який довів, що жанру мальованих історій не місце на маргінесах масової культури і графічна проза повноцінний вид мистецтва. У 2017 році виповнилося 100 років з дня народження самого відомого художника-коміксиста світу. До ювілею було організовано чисельні мистецькі заходи, так, пам'ятні виставки пройшли в Музеї коміксів (Ангулем, Франція) та в Нью-Йоркському музеї ілюстрацій. У продовж усієї творчої кар'єри, а це досить довгий шлях з 1917 по 2005 роки, В. Айснер не тільки відстоював «покадрове мистецтво» і навчав читача думати над формою та змістом, але й сприяв популяризації терміну «графічний роман». Премія Айснера заснована в 1988 році вручається на щорічній зустрічі представників мистецтва коміксів «*Comic-Con*» (з англ. можна перекласти, як «Комікс-злочин», або «Комікс-шахрай»), вона є однією з найбільш авторитетних нагород в галузі коміксів.

В теоретичному сенсі, саме Айснер, вперше у своїй праці «Комікс і Послідовне мистецтво» («*Comics and Sequential Art, 1985*») позначає комікс терміном сенквеційне (*sequential*) мистецтво, що з англійської перекладається як – «послідовний», тобто виникає розуміння коміксу як форми, що містить послідовність зображень та домінування візуального над вербальним. Вже у своїй першій роботі «Дух» («*The Spirit*», 1940), автор проводить маніпуляції з формою коміксу: використовує нуарне затемнення, світлові плями для посилення драматичного ефекту, вперше комбінує чорно-білі і кольорові шрифти, вносить в комікс текстуру. Все це додає самому поняттю «серйозності» і ваги. За словами Алана Мура, саме Віл Айснер «єдиний, кому комікс зобов'язаний набуттям мізків [1]». До творчої спадщини письменника належать такі графічні романи як «Будівництво» («*The Building*», 1987), «Останній день у В'єтнамі» («*Last Day in Vietnam*», 2000) і «Фейгін-Єврей» («*Fagin the Jew*», 2003). Він також є автором двох наукових монографій: «Комікси і Послідовне мистецтво» («*Comics and Sequential Art*», 1985) і «Графічне оповідання та візуальний наратив» («*Graphic Storytelling*

and Visual Narrative», 1996).

Отже, незалежний комікс Айснера перестає називатися коміксом і стає «графічним романом». Вперше у 1978 році саме ярлик «графічний роман» В. Айснер розмістив на обкладинку своєї книги «Контракт з Богом» («*A Contract with God*», 1978): чотири напівавтобіографічні історії про багатоквартирний будинок у Бронксі та його жителів у 30-ті роки ХХ століття. Це був вже зовсім інший, книжковий формат із сторінками відтінку сепії. Головною метою автора, було показати, що зміна жанру суттєво змінила його зміст та формат.

Таким чином, графічний роман стає намаганням Айснера легітимізувати комікс, традиційно маркований як дитячий літературний жанр, та присвоїти йому мистецький статус. Так, «Контракт з Богом» складається з чотирьох невеликих новел, об'єднаними автором одним локусом – *Dropsie Avenue*, місце, яке у першій частині даного роману є водночас – макро та мікро світом для його героїв: «*55 Дропсі Аверю була типовим багатоквартирним будинком. Це було свого роду мікро-поселення – і увесь світ був Дропсі Авеню [10]*». Титульна історія цієї частини ніби модернізація наративу книги Іови, хоча насправді мета оповіді не у теологічному вченні. Айснер використовує засіб масової інформації, тобто форму і наратив коміксу, щоб навчити читача історії антисемітизму. Фрім Херш, головний протагоніст роману, родом з Росії, людина яка вижила під час погромів 80-х років: «*В 1882 році російський цар Олександр II був убитий і хвиля антисемітських погромів захлиснула країну. Його родина пережила бійню і Фрім вижив [10]*». Однак, наратив не в змозі досягти чогось за межами використання графічної моделі. Це по суті повторна розповідь історії Іова, який слідував вказівкам Бога тільки, щоб звільнити себе від страждань. Герой вирішує укласти контракт з Богом. Так само, як і Іов бачить смерть своїх синів, Фрім спостерігає, як помирає всиновлена ним дівчинка і звертається до Бога з докорами: «О, ні...не зі мною, ти не можеш цього зробити, ми ж уклали контракт [10]».

Варто зазначити, що час оповіді співпадає з подіями Великої Депресії в США, але Айснеру не вдається зв'язати наратив з соціальним/темпоральним контекстом, саме через відчутність розвитку характеру головного героя. Щодо форми графічної оповіді, варто сказати про те, що тут переважає лінійна авторська нарація, що характеризується послідовним та хронологічним викладом матеріалу, а характерні для графічної прози – «філактери», співіснують у тексті лише, щоб емоційно підсилити хід авторської оповіді. *Таку черговість пояснює дослідниця Хіларі Чьют, яка вивчає структури графічних наративів і розглядає їх як «типи наративної роботи з використанням коміксів, основною властивістю яких є одночасна робота візуальної та графічної складових, під час якої у наративу з'являється специфічна властивість – просторова характеристика. Сама ж форма композиції елементів наративу», на думку Х. Чьют, «отримує можливість привернути увагу читача в процесі інтерпретації [9,16]*».

Проблема, що хвилює автора у другій і третій новелі «Вуличний співак» («*The Street Singer*») і «Супер» («*Super*») це вроджений, майже патологічний потяг жертви насильства до свого кривдника. І знову ж таки, дія відбувається

під час Депресії і Айснер використовує соціальний фон як одну з основних умов нарративу. Автор змушує читача замислитись через причину, яка призводить до таких наслідків: Дружина йде через фінансові причини? Чи то головний герой п'є тому, що він безробітний? Чи він безробітний саме тому, що п'є? Що стосується зображення Айснером жертв домашнього насильства, то він пропонує читачеві жертву-«*survivor*» (англ. ту що вижила), але вона повертається до людини, яка в рівній мірі теж є кривдником. Айснер дійсно демонструє, як патріархальний звичай узурпує жіночу автономію і її професійні цілі, так Діва Марта Марія, кидає кар'єру професійної танцюристки, аби бути просто дружиною: «Подивись на мене, я була красунею танцюристкою, але кинула кар'єру, щоб одружитися з бухгалтером» [10]. Проте, в обрамленні й образу Марії, і образу Софі дружини головного персонажа з титульної новели, автор характеризує їх як пасивних жертв, портрети яких створені їх кривдниками, портрети таких жертв максимально образно спрощені. Стосовно нарративу, то на відміну від першої частини, вербальний текст другої і третьої позбавлений описової сторони, дану функцію виконує філактер, і складається з діалогів, монологів та інколи коротких авторських ремарок. Варто підсумувати, що перші три новели стають гімном безвиході. Долі їх героїв наче б то наочно демонструють не просто неможливість укладення «контракту з Богом», а й в принципі – контролювати своє життя хоч на якомусь рівні. Єдиний засіб контролю, яке пропонує Айснер своїм героям, – це самогубство, єдиний різновид свободи вибору в світі багатоквартирних будинків.

Однак заключна новела «Куклуйн» («*Cookalein*») зовсім вибивається із загального безрадісного ладу. Історія про літні канікули, які жителі багатоквартирних будинків проводять у селі, на відміну від перших новел, позбавлена драматизму. Молода дівчина шукає багатого нареченого, але знаходить милого і турботливого лікаря. Молодий хлопець, що переживає роман з заміжною дамою, відчуває себе приниженим, але водночас і змушеним. У новелі немає справжньої драми, але присутнє відчуття туги, що забезпечує Айснеру необхідну долю реалізму, і здається що не найважливіше надбання автора у створенні жанру графічного роману. Айснер наче б то насолоджується відсутністю у своїх героїв таланту, тим що його герої, зовсім і не герої, як це заведено у коміксі, а звичайні люди. Щодо форми нарративу, то у останній новелі є місце лише філактеру, а в деяких місцях автор взагалі залишає лише картинку, послідовне зображення яких, за відсутності вербального тексту передають хід нарративу.

Отже, можна зробити висновок, що становлення семіотичної системи арт-коміксу, від його зародження до сьогодні, зазнало суттєвої трансформації. У даному випадку можна говорити про двобічний процес: а) смаки суспільства впливають на формування графічної форми; б) комікс впливає на становлення сучасного літературного процесу. Встановлено, що сучасний графічний роман тяжіє до серйозної проблематики, що значно поглиблює та естетизує його форму та зміст. Наратив коміксу намагається виокремити найбільш динамічні сюжетні епізоди і виключити статичні. Епізоди, в яких є дія, розвиток, рух, герої рідко знаходяться на

одному місці, постійно переміщуються. Такий нарратив, створює таку важливу для графічного роману рису як динамізм. У канві графічного роману органічно співіснують, як традиційні для коміксу маркери такі як філактер, так і авторські прозові ремарки та коментарі, характерні для звичайного романного тексту. Загалом, розроблені Айснером теми і нарративні форми широко використовуються його коміксистами наступниками.

Список літератури

1. Заславский М. Мир и комиксы Уилла Айснера / Заславский М. – Режим доступа с экрана: <http://chedrik.ru/2012/will-eisner/>
2. Меон Ж.-М. Уилл Айснер и эволюция графических романов / Ж.-М. Меон. – Режим доступа с экрана: <https://www.livelib.ru/blog/translations/post/24260-uill-ajsner-i-evolyutsiya-graficheskikh-romanov-on-okazal-suschestvennoe-vliyanie-na-komiksy>
3. Сидорова А. Г. Интермедияльная поэтика современной отечественной прозы (литература, живопись, музыка): дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01 / Анна Геннадьевна Сидорова. – К., 2006. – 218 с.
4. Скаф М. Традиция последовательного визуального повествования в США: этапы, жанры, поэтика / М. Скаф // Детские чтения. – 2013. – Том 4. – №2. – С. 63 – 82.
5. Тимченко П. Графические романы: еще не книги, уже не комиксы / П. Тимченко – 2014. – Режим доступа с экрана: <http://www.cablook.com/inspiration/graficheskie-romany-eshheneknigi-uzhenekomiksy/>
6. Цыркун Н.А. Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры: дис. ... канд. филол. наук: 17.00.03 /Нина Александровна Цыркун. – М., 2014. – 319 с.
7. Юдин Л.А. Комикс-адаптация как феномен современной массовой литературы / Л. А. Юдин. – Режим доступа с экрана: <http://litzbirnyk.com.ua/wp-content/uploads/2015/12/69.16.15.pdf>
8. Baetens J. The Graphic Novel: An Introduction / J. Baetens. – NY: Cambridge University Press, 2015. – 286 p.
9. Chute H., DeKoven M. Introduction: Graphic Narrative / H. Chute, DeKoven. – 2006. – Volume 52. – №4. – Режим доступа с экрана: <https://ccscottcheney.files.wordpress.com/2012/08/chute-dekoven.pdf>
10. Eisner W. A Contract with God. – Режим доступа с экрана: <https://archive.org/details/AContractWithGodByWillEisner>
11. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art / S. McCloud. – New York: WILLIAM MORROW, 1993. – 224 p.
12. Seldes, G. The Seven Lively Arts / G. Seldes. – New York: Sagamore Press, 1957. – 480 p.

References

1. Baetens, J. (2015). The Graphic Novel: An Introduction / J. Baetens. – NY: Cambridge University Press.
2. Chute, H., DeKoven, M. (2006) Introduction: Graphic Narrative / H. Chute, DeKoven. Volume 52. – №4. – Mode access: <https://ccscottcheney.files.wordpress.com/2012/08/chute-dekoven.pdf>
3. Eisner, W. A Contract with God. – Mode access: <https://archive.org/details/AContractWithGodByWillEisner>
4. McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art / S. McCloud. – New York: WILLIAM MORROW.
5. Meon, J.-M. Will Eisner and the evolution of graphic novels / J.-M. Meon. – Mode access: <https://www.livelib.ru/blog/translations/post/24260-uill-ajsner-i-evolyutsiya-graficheskikh-romanov-on-okazal-suschestvennoe-vliyanie-na-komiksy>
6. Scaf, M. (2013) Tradition of consecutive visual narrative in the USA: stages, genres, poetics / M. Scaf. In Children's readings. 4 (2), 63 – 82.
7. Sidorova, A. G. (2006). Intermedial poetics of modern Russian prose (literature, painting, music): PhD. dis.: 10.01.01 / Anna Gennadievna Sidorova. K.

8. Seldes, G. (1957). The Seven Lively Arts / G. Seldes. – New York: Sagamore Press.
9. Timchenko, P. (2014). Graphic novels: not yet books, not comics anymore / P. Timchenko. – Mode access: <http://www.cablook.com/inspiration/graficheskie-romany-eshhe-ne-knigi-uzhe-ne-komiksy/>
10. Tsyркun, N. A. (2014). Socio-historical and aesthetic aspects of cinemacomics transformation in the system of American culture: dis. ... cand. Filol. Sciences: 17.00.03 / Nina Aleksandrovna Tsyркun. – М..
11. Yudin, L.A. Comic-adaptation as a phenomenon of modern mass literature / L. A Yudin. – Mode access : <http://litzbirnyk.com.ua/wp-content/uploads/2015/12/69.16.15.pdf>
12. Zaslavsky, M. World and Comics of Will Eisner / Zaslavsky M. – Mode access: <http://chedrik.ru/2012/will-eisner/>

Стаття надійшла до редакції 2.03. 3017 р.