

**Колесник О. С.** Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури : збірник наукових праць; вип. XXXI. – К. : Міленіум, – 2013. – С. 301-307.

УДК 130.2

ПОЕТИКА ГРАФІЧНОГО РОМАНУ: СИНТЕЗ МИСТЕЦТВ ТА  
ТРАНСПОЗИЦІЇ  
ПОЭТИКА ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА: СИНТЕЗ ИСКУССТВ И  
ТРАНСПОЗИЦИИ  
POESIS OF THE GRAPHIC NOVEL: SYNTHESIS OF ARTS AND  
TRANSPOSITIONS

Анотація: стаття присвячена визначенню сутності коміксу (зокрема – графічного роману), його місця в системі мистецтв та значення для культури ХХ – поч. ХХІ ст. Він розглядається як складний синтетичний вид мистецтва, який поєднує елементи не тільки літератури та графіки, але й кінематографу. При аналізі його поетики виділяються такі основні структурні одиниці як кадр, аркуш, розворот, поєднані принципом монтажу. Визначаються характерні тенденції міжвидових транспозицій (книга – комікс, фільм – комікс тощо).

Ключові слова: графічний роман, комікс, манга, міжвидовий переклад, монтаж, синтез мистецтв, транспозиція.

Аннотация: Статья посвящена определению сущности комикса (в частности – графического романа), его места в системе искусств и значения для культуры ХХ – нач. ХХІ в. Он рассматривается в качестве сложного синтетического вида искусства, соединяющего элементы не только литературы и графики, но и кинематографа. При анализе его поэтики выделяются такие основные структурные единицы как кадр, лист, разворот, соединенные принципами монтажа. Определяются характерные тенденции межвидовых транспозиций (книга – комикс, фильм – комикс и др.).

Ключевые слова: графический роман, комикс, манга, межвидовой перевод, монтаж, синтез искусств, транспозиция.

Annotation:

Graphic novel – in the wide sense of the word, that includes the Anglo-American, the Franco-Belgian and the Japanese quality comics published as a separate book – is a noticeable phenomenon of the contemporary cultural life. Both in the West and in the Far East it attracts critical attention and is on its way of becoming a “respectable” art form. But in the Post-Soviet countries, including Ukraine, it is still marginalized and inadequately studied. There are different reasons for this. The first is the word itself: the term “graphic novel” is little known, and “comics” has unlucky connotations, implying something that cannot be taken seriously. Moreover, it is associated almost exclusively with newspaper cartoons, childish picture books, unsuccessful adaptations of the classical literary works and miscellaneous low-grade production. One more possible source of misconception is understanding of comics as a mechanical sequence of separate illustrations. It is a common mistake of both critics and amateur artists, clearly connected with understanding of comics as a *literary genre*.

My position is closer to that of the French and Belgian researchers, who consider it to be the “Ninth Art” – a quite separate synthetic art form. Clearly, the most important elements of the synthesis are picture and word. Picture is more important: “wordless novels” are quite possible, but comics without pictures is a non-entity. Author of a comics does not always adapt an already existing tale, translating it into pictures. Sometimes the visual images are the starting point of the new story. Besides the literature and the graphics/ painting, there are some other art form that influenced comics. It is calligraphy that implies the integration of the written word into a picture without disrupting its chronotopos. The other influence is choreography and theatre (including mime and pantomime) as the arts that perfected the expressive abilities of human face and body. That is also very important for comics, where a separate panel can often be interpreted as a theatric *mise en scene*, and the movements of heroes can be seen as a dance. But the most important connections are between the poetics of the comics and that of the cinema. A panel can be seen as an

equivalent of a cadre, sometimes using characteristically cinematographical devices. Panels are interposed in a way that can be quite close to the montage technique in the movie cutting. The basic structural elements of comics are panel, page and spread. In a more “traditional” graphic novel the panels are more or less of the same size, that allows arranging them in tiers. But there are numerous other variants that can be used to achieve special narrative and emotional effects. Shape, size and position of panels on the page vary greatly, some panels can be superimposed or inserted into others, the borders between them can be blurred etc.

Comics is not an isolated phenomenon. It is constantly interacting with other art forms. For example, its influence can be seen in works of R. Lichtenstein and A. Warhol. But most often it interrelates with literature and cinema.

The process of adapting a literary work into comics implies a complete reworking of the prototext. Comics can quite successfully relate the story, show character development, create mood and suggest a special style. It can very spectacularly convey the Unconscious in a Surrealist way. The wealth of postmodern quotations and allusions can be present as well – the only limit is the talent of the authors. What comics usually does miss is the full extent of the dialogues and especially inner monologues and author’s digressions. As a result, the “speech-oriented” books (like Joyce’s *Ulysses*) would make very poor comics. However, it doesn’t mean that all the adaptations of classics are doomed. The book with a strong plot line can be turned into a fine graphic novel. For example, it is true about Shakespeare’s plays, if “directed” by sufficiently talented team that would make not a retelling, but a “graphic staging”, comparable with the theatrical staging.

Many popular comics series are adapted for screen. While retaining some trade-mark stylistic elements, such films are usually more realistic and psychologically coherent, as they are oriented on the wider age audience than the original production. In the cases of adaptation of the quality graphic novels for adults, they sometimes can be directly “translated” into films (as with R. Rodriguez’s *Sin City*). The same is often true about manga and anime. The reverse process of turning

a film into a comics is very common, but the usual result is a commercial product of little artistic value.

In Ukraine there were attempts of popularizing the classic literature by means of adapting it into graphic form. They mostly failed because of the low quality of production. Still, as the international success of “Daogopak” shows, the original Ukrainian graphic novel has great potential and can become a noticeable cultural factor that deserves a more adequate study.

Key words: adaptation, comics, graphic novel, manga, montage, synthesis of arts, transposition.

**Постановка проблеми.** Комікси називають єдиною про-справжньому новою культурною формою, породженою двадцятим століттям [5, с. 661], але її теоретичне дослідження почалося лише в кінці ХХ ст., в зв'язку з загальною тенденцією зняття жорсткого протиставлення елітарної та масової культури. Одним з результатів цього процесу стала і зміна «формату» самих коміксів, а саме, зростання значення власне графічного роману та близьких форм – альбомів *bandes dessinées* у франкомовних країнах та *tankōbon* на Далекому Сході. Для простоти в подальшому ми будемо називати «графічним романом» всі форми високоякісного коміксу, виданого окремою книгою.

**Аналіз публікацій з теми.** Питанню видової специфіки мистецтв та їх синтезу присвячена величезна література. Серед сучасних дослідників слід назвати як: Н.Аркіна, Н. Берковський, Ю. Борєв, А. Вартанов, Є. Волкова, А. Горбунова, Н. Горницька, М. Гуляєва, Н. Дженкова, Л. Докторова, В. Ждан, А. Зись, М. Каган, П.Карп, В. Кожінов, М. Котовская, В. Кузнєцова, Т. Ліванова, О.Мацяк, В.Міхальов, П. Ніколаєв, С. Оборська, С. Раппопорт, О. Рожок, В. Тасалов, І. Хангельдієва, С. Холодинська, С.Янковський. Для розгляду принципів перекладу релевантними є праці Р. Барта, М. Бахтіна, У. Еко, О. Кривцуна, Т. Кушнера, К. Леві-Строса, Д. Лихачова, Ю. Лотмана, С. Овчаренко, У. Рижинашвілі, Б. Успенського, О. Фрейденберг, М. Фуко, Д. Чижевського. З сучасних українських дослідників слід назвати В. Савченко, яка

обґрунтувала поняття трансвидового перекладу. Власне коміксу присвячені дослідження таких авторів як В. Айснер, Б. Біті, Ф. Бремлетт, К. Во, Л. Гроув, Р. Данкан, Д. Керріер, П. Лефевр, П. Лопес, М. МакКінні, С. МакКлауд, Е. Міллер, Р. Петерсен, А. Рей, Р. Себін, М. Скріч, Т. Смолдерен, Р. Тьолфер, Р.С. Харві, М. Хорн та інших – здебільшого вони присвячені еволюції коміксів, проявам національних традицій, та зв'язкам з позахудожніми реаліями, дещо рідше зустрічаються праці з естетики та семіотики. В Україні комікси залишаються все ще недостатньо вивченими. Тому завданням дослідження є використання наявної методологічної бази для аналізу поетики графічного роману як найбільш високорозвиненої форми коміксу, та обґрунтування видового жанру цього мистецтва.

**Виклад основного матеріалу.** Хоча вважається, що поділ на «високі» та «низькі» мистецтва відійшов разом з естетикою класицизму, на практиці він все ще має місце. Серед маргіналізованих форм можна назвати і комікс, який нерідко або ігнорується взагалі, або згадується побіжно і майже виключно негативно. В радянські часи вважалось, що його недоліки є іманентно властивими самому жанру, який є «розрахованим на низькі міщанські смаки» [2, с. 196]; в цьому самому словнику навіть саме слово «комікс» виводиться від англійського «commit» - «чинити злочин». Аналогічні позиції нерідко висловлюються і в сучасних українських культурологічних студіях. Таке почасти виправдане, але значно спрощене розуміння має декілька причин.

Першою з них є невдала назва, яка відразу натякає на щось карикатурно-розважальне; термін «графічний роман» був запроваджений саме для того, щоб подолати такі асоціації. По-друге, на наших ринках представлений неповний жанровий асортимент, який не дає уявлення про потенціал явища; комікс здебільшого асоціюється з газетними карикатурами, дитячими «історіями в картинках», невдалою адаптацією класики та відверто низькопробною продукцією сумнівного походження. Але, на нашу думку, головним непорозумінням є позиціонування коміксу як «недо-літератури», книжки з

картинками для тих, хто не хоче перейти до «справжнього» тексту. Зрозуміло, що при такому підході словосполучення «інтелектуальний комікс» звучить як оксюморон.

Проте комікс не обов'язково є примітивізованим викладом літературного твору, так само як його поетика не зводиться до математичної суми ілюстрацій. Серед сучасних фахівців існують дві точки зору: 1) комікс – це гібрид образотворчого мистецтва та літератури, 2) комікс – це новий синтетичний вид мистецтва. Остання позиція особливо популярна у франко-бельгійській традиції. Ми приєднуємося до неї, додавши, що цей синтез включає не тільки досвід літератури та графіки. Отже, комікс – це вид мистецтва, сутність якого полягає в передачі оповідної фабули за допомогою доповнених текстом зображень.

Гіпотетичним первинним станом людської культури був синкретизм, який поєднував прото-мистецтва з релігією в межах єдиного, «магічного», суцільно естетичного стану, визначеного В. Личковахом як «святівідношення» [3, с. 24]. Бажання не просто використати різні засоби естетичного впливу, а відновити відчуття сакральної реальності, стало рушійною силою однією з двох різноспрямованих тенденцій розвитку художньої культури: відцентрової та доцентрової, які знаходяться в стані динамічної рівноваги. На даний момент нас цікавить явище взаємного тяжіння, в тому числі взаємної інтерпретації, різних видів мистецтв. В ХХ ст. одним з найбільш помітних проявів міжвидового запозичення став вплив кінематографічного принципу монтажності; про його застосування в театрі, літературі, музиці та живописі писали С. Даниель, С. Ейзенштейн, В. Шкловський та інші. Не менш важливим цей принцип є і для поетики коміксу. Другим цікавим для нас явищем є синтез мистецтв в усіх його проявах, від простого складання елементів до виникнення нової якості, «художнього синтезу» (Ю. Легенький).

Сутність коміксу – в оповіданні історії через послідовність зображень. Цей феномен був добре відомий протягом практично усієї історії людства, тому

подекуди с коміксом зближують такі твори як малюнки печери Ласко, фрески єгипетських гробниць, грецькі фризи, колона Траяна, гобелен із Байє, середньовічні «Паперові Біблії», серії картин і гравюр В. Хогарта, карикатури XVIII ст., ілюстровані книги В. Блейка, і навіть «Страшний суд» Мікеланджело.

Крім літератури та живопису, слід врахувати вплив на поетику коміксу ще щонайменше трьох мистецтв. Це каліграфія: за майстерністю інтеграції писаного слова в малюнок без розриву його хронотопу, якісний комікс можна порівняти з далекосхідним сувоєм. Добре помітний вплив хореографії та театру, які створили мову міміки, жестів та поз, що стала одним з найголовніших виразних засобів коміксу. Але найсуттєвішим є вплив кінематографу, звідки були запозичені принципи розкадровки, планів, ракурсів тощо. Ця схожість помітна навіть у складі типового колективу, який працює над графічним романом західного типу: авторами вважаються сценарист та художник-графік (який суміщає ролі режисера, оператора та усіх акторів разом), допоміжними митцями – художник-колорист та каліграф. Інколи всю роботу робить одна людина, як це робив Ерже (Жорж Ремі) – цікаво, що він сприймав свої альбоми саме як фільми на папері.

Отже, комікс знаходиться між літературою, кіно та зображувальним мистецтвом, в залежності від конкретного жанру тяжіючи до того чи іншого. Цих жанрів та різновидів багато через ряд факторів: національна традиція (англомовна, франкомовна, далекосхідна), форма (від чорно-білої «смужки» в газеті до розкішного альбому), цільова аудиторія, якість та художня цінність твору. Зараз нас цікавлять графічні романи західного зразку, оскільки саме вони найповніше використовують естетичний потенціал цього виду мистецтва. Йдеться про високоякісні комікси для дорослих, здебільшого виконані в реалістичній манері (хоча є виключення, наприклад, французький «Астерікс»), які можуть бути або адаптацією літературного першоджерела, або оригінальним твором, і варіюють за обсягом від одного альбому до досить довгої серії. Їх автори можуть набувати світової слави. Найяскравіших

прикладів два. Це вже згаданий Ерже, один з найпопулярніших митців ХХ ст. [7]. І відомий письменник Н. Геймен, який зробив собі ім'я в якості сценариста інтелектуальної серії «Сендмен», де кожний том передбачає декілька десятків сторінок коментарів [1].

Найменшою структурною одиницею коміксу є кадрик (panel), який за принципом побудови набагато ближче до кінематографічного кадру, ніж до ілюстрації. Це проявляється, зокрема, в активному використанні планів – від дальнього до деталі (наприклад, нерідко зображуються тільки очі героя, що нагадує поетику С. Леоне). Традиційний спосіб поєднання кадриків передбачає їх приблизно однакові розміри, які дозволяють об'єднувати їх у чотири-п'ять полос-рядків. Але чим далі, тим більше художники вдаються до «спецефектів»: розмір кадриків збільшується аж до цілого розвороту, змінюються їх форма та взаємне розташування – вони можуть нечітко відділятися, накладатися або вставлятися один в один, що створює ускладнений хронотоп оповіді. Отже, зростає значення таких структурних одиниць як аркуш та розворот, які можуть мати комплексну архітектоніку, і при цьому повинні залишатися прозорими для сприйняття. Однією з підказок для реципієнта є колорит, який поєднує або протиставляє кадрики в межах аркушу та аркуші в межах розвороту. Велике значення має символіка кольорів – як загальнокультурна так і контекстуальна. Колір, а також орнамент, шрифт та інші візуальні елементи задають загальний емоційний тон твору, доповнюють психологічні характеристики та створюють культурний контекст. Специфіка графічного роману висуває вимоги до зовнішності персонажів, адже реципієнт має миттєво впізнавати кожного з них. Тому при великій кількості героїв треба загострювати характеристики, підкреслювати риси, знаходити знаковий колір та силует. Це не передбачає автоматичного спрощення психології – все залежить від таланту сценариста та художника-графіка.

Комікси неможливо розглядати поза їхніми складними зв'язком з іншими видами мистецтва. Їх естетика значно вплинула на кінематограф та живопис (Р.



Ліхтенштейн, Е. Уорхол та інші), але найбільш помітним явищем нашого часу є різні варіанти транспозицій. В цілому, сутність трансвидового перекладу полягає в передачі: 1) сюжету, 2) ідеї, 3) настрою, емоцій художнього тексту за допомогою виразних засобів іншого виду мистецтва [4, с. 188]. Як адекватне відтворення змісту оригіналу іншими художніми засобами, він має спільні риси з міжмовним перекладом. Однак, на відміну від останнього, міжвидовий переклад ставить завданням не стільки *заміщення*, скільки *доповнення* оригіналу: реципієнт має можливість порівнювати між собою різні версії. Не кожний нею користується, але все ж таки трансвидовий переклад часто робиться для публіки, яка вже знайома з прототекстом: це добре видно на прикладі зйомок фільму, розрахованого на аудиторію, яка *вже прочитала* популярну книгу. Тому, на відміну від міжмовного, в міжвидовому перекладі йдеться не стільки про абсолютну точність, скільки про змістову адекватність, яка передбачає різну ступінь близькості до оригіналу в залежності від статусу та особливостей оригіналу, творчої манери інтерпретатора, та очікувань цільової аудиторії.

Традиційно вважається, що комікс є спрощеною версією літературного джерела. В багатьох випадках це дійсно так, причому йдеться далеко не тільки про любительську продукцію, але й про деякі престижні міжнародні проекти. Однак, часто справа не в коміксі як такому, а в невмінні скористатися його потенціалом: художник прямолінійно переносить на папір сюжетну канву, замість того, щоб відтворити дію оригіналу іншими виразними засобами. Як пише сценарист М. Кері в передмові до однієї зі своїх робіт, обсяг змін при адаптації завжди величезний, і найкращі транспозиції – це «скоріше джазові ріффи на певну тему, ніж пряма трансляція» [6, с. 6]. В цьому графічному романі він поміняв оповідь від третьої особи на першу, повністю переписав діалоги, «випрямив» фабулу, ввів нові цитати та алюзії – і при цьому створив твір, адекватний першоджерелу за сюжетом, ідеєю, настроєм та ступенем складності.

Як писав М. Фуко в «Словах та речах», видиме не вміщується в названому та навпаки. Література, як і музика, може дати читачу настрої, асоціації, натяк, який доповнюється власною уявою. Комікс, як і будь-яке візуальне мистецтво, є більш конкретним та інформативним, в ньому менше узагальнення, зате він здатний дати надзвичайно яскравий образ. Не слід недооцінювати і його символічний потенціал – від візуальних співставлень до фонові інформації кожного кадрику.

Комікс може практично повністю передати фабулу, характеристики героїв, загальну стилістику та настрої твору. Дуже успішно зображується психологія героїв, в тому числі підсвідомість: сни, марення, спогади, передчуття. Великою мірою піддаються перекладу культурний контекст – асоціації, цитати, національний колорит та дух епохи. Гірше з діалогом: заради стрімкості дії та візуальної цілісності його нерідко доводиться скорочувати. В найменшій мірі перекладу мовою коміксу підлягає внутрішній монолог та авторські відступи. Отже, якість результату залежить не тільки від майстерності адаптації, але й від властивостей першоджерела. Не кожна книга може бути успішно перетвореною в графічний роман, так само як не кожна книга може бути адекватно екранізованою: такі орієнтовані на «розповідь» тексти як «Уліс» Дж. Джойса просто не призначені для цього. Тому намагання популяризувати *всю* класику перекладом мовою коміксу приречені на профанацію. З іншого боку, ті шедеври світової літератури, де значне місце займає дія, можуть бути успішно адаптовані. Наприклад, п'єси Шекспіра цілком можна уявити в якості графічних романів, де художник бере на себе роль режисера і створює аналог сценічної версії. Візуалізація шекспірівських метафор дозволила б водночас повному поглянути на класичні тексти та повніше реалізувати потенціал виразних засобів коміксу.

Іншим видом зв'язку коміксу з літературою може бути художньо-філософська рефлексія з елементами екфрасису, яку ми бачимо, зокрема, в «Таємничому полум'ї цариці Лоани» У. Еко.

Другим видом мистецтва, пов'язаним з коміксом взаємними переходами, є кіно. Якщо у відношеннях з літературою комікси є «вторинними», то тут ситуація зворотна: комікси за фільмами є побічною комерційною продукцією, в той час як фільм за мотивами коміксу – один з успішних жанрів. В деяких випадках стиль коміксу безпосередньо переноситься в кіно; це особливо помітно в далекосхідній традиції, де естетична манера манги та аніме часто майже ідентична. Для Сполучених Штатах характерніше екранізація коміксів в формі ігрового кіно. Навіть в цьому випадку інколи відбувається безпосереднє перенесення: при екранізації «Міста гріхів» Р. Родрігес не писав сценарій, а використовував в якості розкадровки готові аркуші графічного роману. Але в більшості випадків, при збереженні деяких знакових прийомів, відбувається переписування сюжету та зміна стилістики. Як правило, навіть фільми про супергероїв стають більш реалістичними, психологічними та проблемними, оскільки розраховані на достатньо широку цільову аудиторію.

Перехідною формою між анімацією та ігровим кіно є техніка *motion capture*. Саме таким чином С. Спілберг екранізував «Пригоди Тінтіна» Ерже. В цьому достатньо вдалому фільмі, навпаки, відбулося спрощення філософсько-етичної проблематики прототексту, що відразу впало в око європейським шанувальникам оригіналу. На прикладі цього ж твору можна прослідкувати і подальший рух міжвидових інтерпретацій – подвійний переклад. Якщо фільм компенсував зниження емоційної напруги та морального пафосу динамікою дії та смисловою насиченістю і фактурністю кожного кадру, то його новелізація, розрахована виключно на дітей, втратила ці сильні місця, нічим їх не замінивши. Тут ми бачимо перехід від власне міжвидового перекладу до створення шлейфу супутньої комерційної продукції, яка додається до успішного твору.

Український комікс знаходиться в стані формування. На жаль, більшість авторів слабо розуміють сутність цього мистецтва, що приводить до невиразності їхніх творів. Саме це робить теперішній комікс неефективним в

якості засобу популяризації класики – це дійсно просто переказ літературного твору, причому не тільки примітивізований, а ще й погано намальований. З іншого боку, як показує міжнародний успіх «Даогопака», вітчизняні митці здатні використовувати потенціал жанру, а отже, український графічний роман може стати помітним культурним явищем.

**Висновки.** Комікс, і його різновид – графічний роман, є невід’ємною частиною сучасного поліхудожнього образу світу. Це окремий синтетичний вид мистецтва, естетичний потенціал якого ще не освоєний повністю. В останні роки він активно розвивається в напрямку елітарної культури, виправдовуючи очікування Дж. Апдайка, який ще в 1969 передбачав створення шедевр у жанрі «коміксу-роману». Комікс може активно взаємодіяти з іншими видами мистецтва. Через близькість його поетики з поетикою кінематографу, найбільш легко відбувається взаємні переходи цих двох видів мистецтва. З творів літератури для перетворення на комікс найбільшим чином підходять ті самі тексти, які мають найбільший потенціал для екранізації. При міжвидовому перекладі адекватність прочитання та художня якість не знижуються автоматично, а залежать тільки від таланту інтерпретаторів. Отже, комікс заслуговує на більш уважне дослідження як в якості окремого культурного феномену, так і в його різноманітних міжвидових взаємодіях.

#### Література:

1. Гейман Н. Песочный человек. Часть 1. Прелюдии и ноктюрны / Н. Гейман. – М.: Эксмо, 2010. – 272 с.
2. Лесин В.М., Пулинець О.С. Словник літературознавчих термінів / В.М. Лесин, О.С. Пулинець. – К. : Радянська школа, 1971. – 486 с.
3. Личковах В.А. Некласична естетика в культурному просторі ХХ – поч. ХХІ століть / В.А. Личковах. – К. : НАКККіМ, 2011. – 224 с.
4. Савченко В.В. До проблеми обґрунтування поняття трансвидового перекладу в мистецтві // Актуальні філософські та культурологічні

- проблеми сучасності. Збірник наукових праць / Відп. ред.: М.М.Бровко, О.Г.Шутов. – К. : Вид. центр КДЛУ, 2000. – С. 187-193
5. Фернандес-Арместо Ф. Цивілізації / Феліпе Фернандес-Арместо. – М. : АСТ: АСТ МОСКВА, 2009 – 764 с. 661
  6. Carey M. Introduction to Neil Gaiman's Neverwhere. // Mike Carey, Glenn Fabry. Neil Gaiman's Neverwhere. – New York: DC Comics, 2007. – P. 5-6.
  7. Herge. The Adventures of Tintin. V. 1. – L : Egmont, 2012. - 206 p.