

Конструювання графічних наративів (коміксів) (на матеріалі графічних текстів циклу *Fables*)

Цапів А.О.

Херсонський державний університет, Херсон, Україна

*Corresponding author. E-mail: alyatsapiv@i.ua

Анотація. У статті йдеться про основні принципи конструювання графічних наративів (коміксів), що постають сучасним жанром секвентивного типу мистецтва. Історія у коміксах конструюється поєднанням спеціальних панелей, що мають вербальний та невербальний план вираження. Мова графічних наративів має свою специфіку, оскільки оперує певним набором конвенціоналізованих знаків і символів для вираження мовлення персонажів (мовні хмаринки), їх емоції (система знаків еманата), думок (індикатори думок), оформлення мовлення наратора історії.

Ключові слова: графічні наративи, комікс, наративне конструювання, еманата, секвентивне мистецтво.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Графічні наративи та комікси набувають все більшої популярності і давно вийшли за рамки «несерйозних» розважальних жанрів невисокої якості (Ghute & DeKoven, 2007; Kukkonen, 2013; Miodrag, 2010; Petersen, 2011; Smolderen, 2014) [7; 10; 14; 17; 19]. Формат текст плюс малюнок дозволяють іноді більш насичено та реально передати такі важливі теми як, наприклад, Голокост, якому присвячений графічний роман «Маус» Арта Шпігельмана, здобувши Пулітцерівську премію у 1992 (Ewert, 2004) [5]. Графіка криє в собі невичерпний потенціал для конструювання наративу, яка ставить у центр саме історію (McCloud, 1993, p. 3) [13].

Графічні наративи часто постають формою сучасних реінтерпретацій вже відомих художніх текстів жанру народних або літературних казок та оповідань. Існують три типи таких «графічних» переосмислень відомих сюжетів: пряме переказування, адаптація та пастиш [22; 20, p. 419–420]. *Пряме переказування* максимально зберігає оригінальний сюжет і персонажів, семіотична перекодифікація проявляється у способі конструювання самої історії від вербальної до візуально-вербальної. Однією з найпопулярніших є серія графічних романів «Фольклорні та чарівні казки-комікси» (“Folklore & Fairy Tale Funnies”), що входить до колекції «Little Lit» Арта Шпігельмана. *Адаптація* як тип графічних наративів у своєму підґрунті містить відомі сюжети фольклорних та чарівних казок, які скоріше трансформуються у мотиви, за якими створюється майже повністю новий графічний текст. Такі типи графічних наративів легко сприймаються дитячою аудиторією, адже володіння знаннями про персонажів та сюжет, які вони можуть спостерігати у новому тексті, сприяє активації їх допитливості, що поєднується з їх набутими знаннями про тексти-оригінали і значно спрощує усвідомлення нового тексту. Адаптовані графічні наративи постають синкретичним текстово-графічним жанром, оскільки можуть поєднувати текст-типологічні властивості як казок, так і фентезі, міфів, легенд, тощо.

До третьої категорії трансформованих графічних наративів належить сучасний постмодерністський жанр *пастиш* (у дослідженні графічний пастиш). Останній постає деканонізованим жанром, у якому змішані різні типи класичних жанрів, це імітація певного унікального стилю, свого роду пародійне наслідування інших типів. У контексті дослідження художніх текстів для дітей у наративному графічному пастиші відбувається поєднання окремих сюжетів і персонажних образів народних та чарівних казок різних періодів та лінгвокультур у просторі нового графічного тексту. Такому тексту характерні *інтермедіальність, інтертекстуальність, інтервізуальність, жанрова гібридизація, синкретизм*, що у сукупності стають основними властивостями якісно нового типу тексту – графічного пастишу. Найяскравіше своє відображення зазначений жанр знаходить у серії графічних наративів «Fables» (укр. – «Казки»), автором яких є американський письменник Білл Віллінгем (Willingham, 2002–2020) [24]. Починаючи з 2002 року в світі Казкополі співіснують головні персонажі найпопулярніших серед дитячої читацької аудиторії казкових наративів, як-от Аладдін, Синя Борода, Попелюшка, феї та відьми, Озма, Робін Гуд, Санта Клаус, Білосніжка, три порося, Сінбад, Спляча Красуня, кіт у чоботях, Іван Дурак та багато інших відомих персонажів.

Графічні наративи або комікси нерідко називають наративним мистецтвом (narrative art) або комічним мистецтвом (comic art), що включають у себе і специфічні форми *manga* (японські комікси), *sergam* (азіатські комікси) та *fumetti* (італійські комікси). Графічні наративи транслюють ідеї шляхом їх трансформації в візуально і вербально реалізовані історії. Саме

поняття графічний нарратив охоплює складові *graphic*, неанімаційні креативні зображення, та *narrative*, історію, тобто постає креативно сконструюваною історією, маніфестованою через графічне мистецтво (Petersen, 2011, р. xi). Французькою графічні нарративи – *bande dessinée* (BD), у перекладі означає малювати у рядок, що віддзеркалює одну із головних характеристик графічних нарративів – секвентивність, побто послідовність епізодів, ланцюжок яких у решті вибудовує історію (McCloud, 1993) [12; 13].

Формулювання мети і завдань. Метою нашого дослідження є виявити і схарактеризувати основні принципи конструювання графічних типів нарративів, зокрема нашим завданням є з'ясувати вербальні засоби творення точки зору фокалізатора, розкрити можливості застосування кінематографічних технік у моделювання графічно-вербальних нарративів.

Матеріалом дослідження слугувала одна із серій циклу “Fables” креатором якої є американський автор Біл Віллінгейм, що має назву “A revolution of Oz”.

Виклад основного матеріалу дослідження. Першою *теоретичною* фундаментальною працею, яка розкриває головні питання, пов'язані з витлумаченням поняття комікс (графічний роман) та всіх особливостей його створення є робота Скотта МакКлауда “Understanding comics” (McCloud, 1993) [12], яка і сама змодельована у формі коміксів і тлумачить комікси як цілий візуально-вербальний всесвіт: *синхронно розташовані піктографічні та інші зображення, послідовність яких конструює історію, створюючи при цьому естетичний вплив на читача.* “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” [12, р. 9]. І якщо у класичному художньому тексті смисли передаються вербально, то у графічних нарративах історія реалізується у зображеннях/малюнках, що стають новою *формою творення* історії. Це засвідчує потенціал візуальних засобів у створенні смислів, конструюванні історії, моделюванні образів персонажів на противагу їх вербальній дескрипції, наявної у художніх текстах. Як зазначає сам МакКлауд, у митця, який створює комікси, є два шляхи. Перший – автор створює візуальну «реальність» іконічно, рухаючись від простої репрезентації до суто вербальних символів, що постає «мовою» графічних текстів, або ж повністю віддаляється від реалістичної репрезентації і у такий спосіб створює пікторіальний світ, у якому форми, лінії, колір, зображення можуть бути самими собою. МакКлауд називає пікторіальним словником триєдність реальності, мови та пікторіальних кодів (McCloud 1994,[12, р. 51].

Ілюстративні фрагменти сприймаються читачем синхронно: майже кожен візуальний елемент одразу відтворює голографічну картину (нарративний фрагмент) тоді як текст считується діахронно, тобто поступово, рядок за рядком, і у такий спосіб створює певну лінійність конструювання історії [17, р. xiv].

Більшість дослідників еволюції становлення графічних нарративів (коміксів) як окремого жанру зазначають, що їх «пращурами» постають малюнки на стінах печер, єгипетські ієрогліфи, шумерська мозаїка, манускрипти династії Каролінгів, японські свитки, тощо [21, р. 27]. Деякі науковці вважають першими друківаними коміксами європейські таблоїди 15-16 сторіччя, що мали вигляд односторінкового видання великого розміру із однопанельними зображеннями та текстом. Іноді такі видання містили 4 і більше послідовних панелей, у яких розгорталась певна історія (сюжет).

Якщо звернутись до американської літературної традиції, то можна зазначити, що сучасні комікси є прямими нащадками епохи коротких оповідань із якісно трансформованими персонажами, що спершу з'явилися у дешевих брошурних виданнях (*pulp fiction*) [21, р. 35]. Такі короткі оповідання містили, як правило, розповідь одного тематичного спрямування та жанру, а також мали легкий натяк на можливість продовження історії.

Графічні нарративи або комікси створюються особливою візуальною мовою (*visual language*), яка на сьогодні має свій словник (Walker, 1980) [23], а також багато діалектів, які отримали назву діалекти візуальної мови *Kirbyan* (американський мейнстрім графічних нарративів про супергероїв), *Barksian* (американський візуальний діалект, що панує у коміксах та їх анімаційних адаптація типу історій про Скруджа МакДака), *Indy* (візуальний діалект, яким створюються комікси жанту *underground* та *alternative*), тощо [2, р. 138-140]. Наприклад, для американської культури найпопулярнішими є комікси із супергероями, репрезентованими у серіях двох найбільших компаній DC та Marvel. Графічні нарративи серії Marvel з'явилися у 1965 році і міцно закріпили свій статус найпопулярніших та найулюбленіших серед дітей, молоді, і, навіть, дорослих. Історія, що колись була закарбована у графічних секвентивних панелях, розкрила свій інтермедіальний потенціал і трансформувалась у кіно- та анімаційний простір. Сьогодні серії

графічних нарративів та кінонарративів із такими персонажами (що постають командою або мають свої персональні історії) як Месники, Людина-мураха, Капітан Америка, Залізна людина, Тор, Фантастична четвірка, Халк, Людина-павук, Росомаха, Люди-Х створили цілий всесвіт Марвел і стали предметом різноаспектних досліджень багатьох науковців [3; 10; 14; 17; 19; 20; 25].

Графічні нарративи та комікси є типом друкованих нарративів, що конструюються за принципом секвентивного (послідовного) поєднання нарративних епізодів, реалізованих у спеціальних панелях, які мають вербальний та візуальний план вираження [2; 6; 10; 11; 12; 13; 14]. Графічні нарративи постають симбіозом текстового та візуального компонентів: типографічного оформлення (шрифт), організації простору сторінки, креативного використання різного типу позначок, як-от точки (dot .), зірочки (asterisk*), дужок (brackets), пробілів та діаграм/малюнків (figures), образного або абстрактного дизайну (figurative or abstract design) [18, p. 306-307]. Графічні нарративи також мають низку назв: *comics*, *comix*, *manga*, *manhua*, *bande dessinée*, *historitas*, *cergam*, *fumetti*, тощо.

Читач може усвідомлювати смисли, сконструйовані у кольорових панелях, секвентивна послідовність яких вибудовує історію, спираючись на свої загальні когнітивні здібності та знання культури. Конвенційні знаки, наявні у графічних нарративах, читач може сприймати завдяки своїм знанням культурного контексту.

Комікси сконструйовані за таким принципом: на просторі однієї сторінки розміщено *панелі* (іноді їх називають кадрами). Такі панелі можуть бути обрамлені у прямокутник, квадрат, коло або ж зовсім не мати чіткого контуру-рамки. В середині панелі є зображення або текст у поєднанні із зображенням. **Конвенційні знаки.** Якщо у нарративі репрезентується мовлення персонажів, воно подається у спеціальних *мовних бульбашках/мовних хмаринках* (speech bubbles), які також мають назву «філактер» (написи, включені в малюнок) або стрічки (banderole/стрічка із надписом) (Petersen, , p. xix). Такі мовні хмаринки є індикаторами мовлення (speech bubbles) або думок персонажів (thought balloons) і мають різні форми, а їх дизайн може значно впливати на сприйняття історії [2, p. 36]. Хмаринки мають стандартну структуру: форму (круглу, квадратну, закруглений прямокутник, зірочку), конектор (tail), що обов'язково має бути поєднаним із об'єктом, якому належить мова або думки (root) (див. наприклад Cohn, 2013; Eisner, 1985; McCloud, 1996, 2003) [2; 4; 12; 13].

Наступним важливим елементом візуальної мови постає індексальна лінія, яка відображає вектор руху персонажа, вказує на те, що він бачить, відчуває на запах або ж робить ефект збільшення (зумінг). Існує два типи таких ліній (зовні схожі на звичайні стрілки): лінія руху (motion/speed/action line) та дійктивна лінія [10, p. 18-20].

За стандартизованими правилами считувати такі панелі необхідно у послідовності зліва-направо, зверху-вниз. Лінія швидкості (speed line) символічно відтворює швидкість руху персонажа або будь-якого об'єкта і постає візуальним часовим маркером розвитку подій (там само).

Історія у коміксах (графічних нарративах) сконструйована із низки нарративних епізодів, які роздроблено у невеликі нарративні панелі. Вербальний та візуальний семіотичні модули створюють єдиний смисл, який читач-дитина може декодувати, залучаючи загальну ерудицію, базові знання культури, інтуїтивно інтерпретуючи невербальні прояви емоцій (міміка, жести) .

Аналізуванню нарративної будови коміксів, як графічно сконструйованих історій, вимагає використання спеціальної термінології, яка охоплює всі види невербальної актуалізації смислів. Узагальнений термін, що включає низку понять і явищ, безпосередньо пов'язаних із створенням графічних нарративів, є поняття **еманата**. В українській мові не існує відповідника згаданому поняттю, тому ми вдаємось до його транслітерації і надаємо перекладацький коментар. Поняття еманата відповідає англійському *emanata*, що є похідним від дієслова *emanate* (випромінювати, виходити, витікати) і означає певний набір конвенціаналізованих пікторіальних символів, що використовують у графічних нарративах (коміксах) для вираження емоційних реакцій, як-от сліз, сміху, підвищеної інтонації, злості, тощо [3]. У своїй роботі під назвою “*The Lexicon of Comicana*” Морт Вокер (Waker, 1980) [23] створив класифікаційну систему символів еманата. Спершу такі пікторіальні символи використовували виключно у комічних графічних нарративах, проте згодом їх почали застосовувати у різних графічних жанрах.

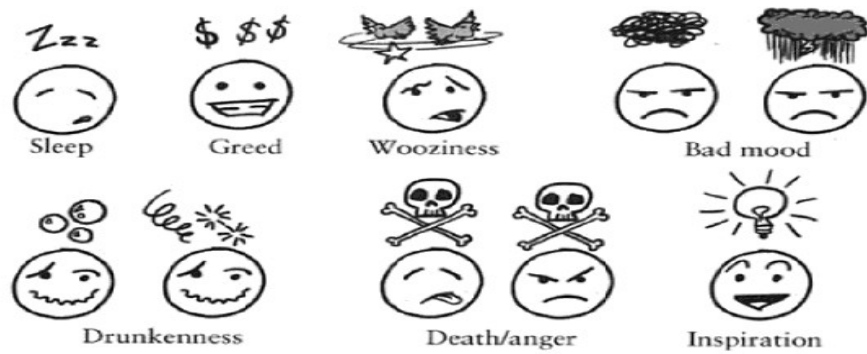


Рис. 1. Приклади символів еманата у графічних наративах (коміксах) [2, р. 42].

Послугуючись універсальною системою візуальних проявів емоцій типу еманата можна підсумувати: потрійні літери zzz експлікують стан сну; універсальні знаки грошової одиниці долара/євро/фунта, тощо – жадібність або думки про фінансову вигоду; кружляючі плашки – запаморочення; темні замальовки або чорна туча – поганий настрій; довільно розташовані зірочки, кульки або спіралі – стан сп'яніння або запаморочення через отруєння/удар; череп із кістками – смерть або небезпеку; запалена лампочка – раптову появу ідеї або рішення проблеми

Різноманіття лексики еманата є досить великим, постійно розширюється і доповнюється новими елементами, наприклад лінії агітрон позначають засмученість (agitron), вафтарон відтворюють аромат (waftarom), тощо [14; 23].

Коментар наратора (voice over) у графічних наративах подається у верхній або нижній частині панелі у формі надписів або титрів і відповідає кінематографічному поняттю закадрового голосу, який, як правило, є голосом наратора історії. *Кут зйомки/зображення* (camera angel), так само як і в кінематографі, позначає кут зору, під яким митець створює певний епізод в окремій панелі. Кут зору відповідатиме позиції того, хто читає. *Уніфіковані/конвенційні символи* (conventional symbol) використовують для реалізації смислів, як-от характерний одяг для супергероїв (плащ, меч, маска).

Незаповнений простір сторінки або пуста сторінка (blank space/blank page) у графічних панелях також має свою функцію залежно від контексту історії, що розгортається, наприклад навмисно залишена пустою сторінка слугує способом залучення читача до інтерактивної участі у конструюванні історії, або ж спонукає його виразити вербально/невербально свою реакцію (див. наприклад графічні наративи “Tom Gates” авторки Liz Pichon).

Конструювання історії у графічних наративах можна звести до комбінації трьох головних складових: писемна грамотність, зображення (карикатурні, натуралістичні, анімаційні) та правила створення секвентивності [17, р.ххi]. Графічні наративи вирізняються особливою *візуальною мовою* (visual language), яка власне є основою наративного *мистецтва*. Візуальна мова із своєю невичерпною палітрою ресурсів створює особливу поетику графічних наративів для дітей. Однією з найвизначніших властивостей графічних наративів є їх здатність створювати історію, що розгортається тут і зараз, наративна імерсія активується саме завдяки конструюванню події, що розгортаються перед очима читача, так само як і у кінофільмі (кінонаративі). Навіть наративні флешбеки у графічних наративах мають унікальну властивість «теперішньої миттєвості» [8, р. 30].

Панелі у коміксах іноді порівнюють із кадром кінофільму. Панель відображає статичний малюнок, у якому закарбовано один з епізодів загальної історії. Дійсно, панелі коміксів нагадують стоп-кадр фільму. На нашу душу, для нарації історії у форматі коміксів, залучено прийоми і техніки конструювання художнього текстового наративу (наративні сутності наратора та фокалізатора подій, наративний час) та кінонаративу (техніку монтажу, план зображення, висунення, композиція кадру, тощо). Наративні панелі поєднуються за допомогою наративного монтажу як творчого та графічного способу об'єднання кадрів (наративних епізодів) у секвентивності, що вибудовує загальну історію. У контексті нашого дослідження, екстраполюємо поняття і техніки кінематографічної семіотичної системи у площину досліджень графічних наративів-коміксів, що розуміємо як мультимодальний текстовий конструкт, у якому історія про події реалізується через візуальну (зображення, образи персонажів, їх міміка, жести, колір), вербальну (мовлення персонажів, написи або субтитри, коментарі наратора) та кінематографічну (кут зображення, техніку монтажу, композиція кадру, кінематографічний план) семіотичні системи.

У нашому дослідженні сфокусуємось на виявленні засобів творення поезики графічних нарративів “Fables”, які за жанром кваліфікуємо як нарративний графічний пастиш. Графічні нарративи американського автора Білла Віллінгейма “Fables” користуються великою популярністю серед дітей (віком від 10 до 12 років), а також читаються підлітками і дорослими у багатьох країнах світу. У графічних нарративах переосмислено багато сюжетів і персонажних образів народних і літературних казок, наявна конвергенція жанрів, інтертекстуальність, інтервізуальність, численні алюзії. Графічні нарративи вирізняються різноманітними техніками творення нарративних епізодів загалом, а також кожної складового елемента нарративу зокрема. В художньому просторі розгортаються події із відомими персонажами у сучасному світі або у казковому світі і постають сучасними реінтерпретаціями подій із відомих читачу-дитині сюжетів.

Жанрова своєрідність. Продемонструємо жанрову своєрідність графічних нарративів, виявляючи головні текст-типологічні маркери на прикладі однієї із серій циклу “Fables”, що має назву “A revolution of Oz”. Історія є алюзією на казку Лаймена Френка Баума “The wonderful wizard of Oz”. Сам нарратив як історія є альтернативою подій, що розгортаються у класичній казці. Вигнані жителі на чолі із літаючою мавпою Бафкін протистоять деспотичному правителю Смарагдового міста. У класичній казці Баума дівчинка на ім'я Дороті разом із друзями також протистоїть злій чаклунці, правитель країни Оз постає шахраєм, який сам тікає із країни і залишає правити друга дороті Страшило. Епізодичний персонаж літаюча мавпа стає головним персонажем у нарративі Віллінгейма. У контексті дослідження вважаємо такий формат розгортання подій *нарративним спін-оффом*, тобто історією епізодичного персонажа головної історії, яка стає окремим сюжетом і не впливає на розвиток основного сюжету.

Інтродукція персонажів. Кожен окремий цикл графічних нарративів починається із інтродукції головних персонажів. Для текстів такого типу характерна наявність значної кількості дійових осіб, що з'являються в окремих епізодах, або наскрізно майже у кожному кадрі. Оскільки події нарративу починаються ніби з певного моменту історії, що вже триває в умовному часі, не завжди можливо виділити традиційні композиційні елементи (експозицію, зв'язку, розвиток дії, кульмінацію, спаданн дії, розв'язку, епілог). Так, інтродукція персонажів виконана у форматі візуально-вербальної репрезентації, що містить портрет персонажа, його ім'я і стислу дескрипцію його функції у нарративі (див. рис. 2).



Рис. 2. Інтродукція персонажів у графічних нарратива циклу “Fables” (Bill Willingham)

Такий формат візуальної персонажної презентації є повним (complete) та ідентичним зображенню у повний зріст [16, р. 61]. Невербальний семіотичний код – міміка та жести персонажів дають натяк читачеві на їх характер і особливості поведінки у нарративі (містичний погляд Бафкіна, обійми Лілі Мартаніон, дивакуваті посмішки помічників армії Бафкіна).

Інтервізуальність. У наведених нижче експозиційних нарративних епізодах (див. рис. 3.) наявні головні та епізодичні персонажі казки Баума, яких читач-дитина може легко упізнати за їх зовнішністю: Jack Pumpkinhead (персонаж із тиквою замість голови), літаюча мавпа Rufkin, Боягузливий Лев (Cowardly Lion). Дороті, що у казці за віком є дитиною, у графічному нарративі “Fables” постає підлітком, а її пишна сукня трансформується на сучасне повсякденне вбрання. Замість дівчинки Дороті у нарративі Лілі, чий юний вік втілено у її маленькому на зріст персонажі. Лілі – зменшена дівчинка.



Рис. 3. Наративний епізод із серії “A revolution in Oz” [24, p. 21]

У наведеному епізоді також наявна візуальна метафора *to see the world through rose-coloured glasses*, зміст якої полягає у баченні світу крізь призму казкового, нереального, наївного, нерационального. Рожеві окуляри створюють ілюзорність бажаного. Саме так і відбувається життя у Смарагдовому місті казки Френка Баума. Мешканці в буквальному сенсі носять зелені окуляри (*But first you must put on the spectacles. "Why?" asked Dorothy. "Because if you did not wear spectacles the brightness and glory of the Emerald City would blind you. Even those who live in the City must wear spectacles night and day*), живуть у мирі і злагоді, вірять у силу та могутність великого чарівника Оз: *“Even with eyes protected by the green spectacles, Dorothy and her friends were at first dazzled by the brilliancy of the wonderful City. The streets were lined with beautiful houses all built of green marble and studded everywhere with sparkling emeralds. They walked over a pavement of the same green marble, and where the blocks were joined together were rows of emeralds, set closely, and glittering in the brightness of the sun. The window panes were of green glass; even the sky above the City had a green tint, and the rays of the sun were green”*, який виявився шахраєм. У графічному наративі Дороті буквально дивиться на розгортання подій через величезні рожеві окуляри. Перекодифікація полягає у зміні вербального семіотичного ресурсу, який наявний у тексті, на візуальний, репрезентований у графічному наративі. Явна гіперболізація ілюзорного бачення світу розгортається у наративному епізоді тексту і відтворюється через величезний розмір окуляра, які Дороті сама тримає і використовує для споглядання світу.

Творення точки зору фокалізатора. Ефект присутності. Графічні наративи сконструйовані із низки епізодів, маніфестованих у спеціальних панелях через вербальний та візуальний семіотичний код. Кожна така панель постає статичним кадром, що має певний план зображення: дальній, загальний, середній, крупний [1, с. 289]. Маніпулювання планом зображення кадру створює динамічність або сповільнення руху подій, наративну графічну салієнтність та є засобом творення ефекту присутності. Продемонструємо наративні засоби кадрово-графічного конструювання наративу на прикладах епізодів серії “A Revolution in Oz” циклу графічних наративів “Fables” (див. рис. 4).

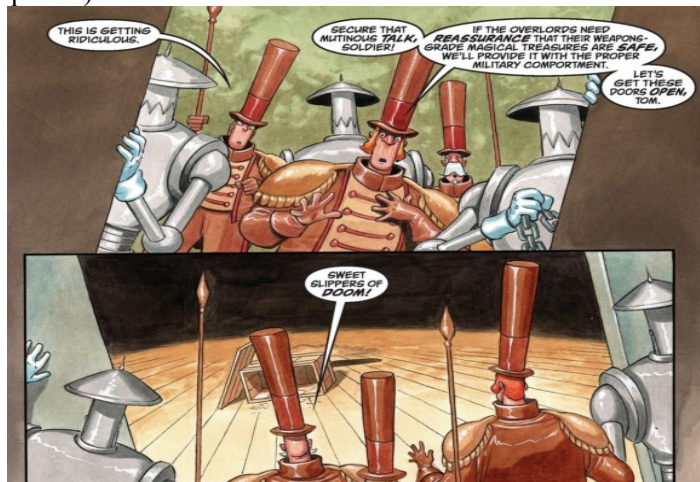


Рис. 4. Наративний епізод серії “A Revolution in Oz” циклу графічних наративів “Fables” [24, p. 15]

У наведеному наративному епізоді створено ефект ротації камери, яка змінює план зйомки, умовно у дворівневу панораму. Якщо перший кадр постає типовим середнім планом зображення персонажів, то наступний кадр імітує ефект присутності глядача, який ніби бачить все, що

відбувається, очима одного із присутніх, оскільки бачить саме те, що бачать персонажі. Така контрастність: споглядач (перший кадр) та учасник (другий кадр) сприяють наративній імерсії читача-дитини, яка/який миттєво потрапляє у художній світ.

У казкових графічних наративах серії “A Revolution in Oz” циклу графічних наративів “Fables” фокалізатором подій постає персонаж Лілі, яка вирізняється від інших маленьких зростом. Творення точки зору фокалізатора відбувається завдяки візуальному зображенню персонажів великого зросту і фокусу камери з нижньої точки, що ніби відтворює епізод знизу вгору, очима маленької Лілі, для якої все навкруги значно більше за неї (рис. 5.). Лілі бачить все наївно через рожеві окуляри, у наступному кадрі кут, під яким маніфестовано наративний епізод у кадрі, створює ефект присутності читача, який разом із Лілі зазирає у рожеві окуляри і бачить події саме так як вона.



Рис. 5. Графічні наративні прийоми творення точки зору фокалізатора та ефекту присутності [24, р. 19]

Поетика графічних наративів розкривається також у їх властивості створювати графічний дизайн, що реалізується у колажному компонуванні наративних графічних панелей, створенні інтерсеміотичної взаємодії, одночасно синхронному та діахронному розгортанні історії (синхронність стосується цілісного сприйняття зображень, натомість діахронність корелює із послідовним зчитуванням тексту).

Висновки. Графічні наративи та комікси є типом друкованих наративів, що конструюються за принципом секвентивного (послідовного) поєднання наративних епізодів, реалізованих у спеціальних панелях, які мають вербальний та візуальний план вираження. Послідовно розташовані піктографічні та інші зображення створюють наратив що має естетичний вплив на читача. Основними властивостями графічних наративів серії Fables є інтертекстуальність, інтервізуальність, гібридизація жанру. Спеціальна візуальна мова графічних наративів, кінематографічні прийоми творення точки зору фокалізатора, візуальний план зображення, компонування та наповнення спеціальних панелей постають основними принципами мультимодального конструювання смислів і наративних епізодів, з яких моделюється графічний наратив.

ЛІТЕРАТУРА

1. Миславський, В. Кінословник. Терміни, визначення, жаргонізми. Харків: Харківський державний університет мистецтв ім. І.П. Котляревського, 2007. 328 с.
2. Cohn, N. The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury. 2013. 221 p.
3. Duncan, R. & Taylor, M. Creating comics as journalism, memoir and nonfiction. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2016. 256 p.
4. Eisner, W. Comics and sequential art. Florida: Poorhouse press. 1985. 164 p.
5. Ewert, J. 'Art Spiegelman's Maus and the Graphic Narrative'. In M.-L. Ryan (ed), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln and London: University of Nebraska Press. 2004. P. 178-193.
6. From comic strips to graphic novels / Stein, D. & Thon, J.-N. (Eds.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter. 2013. 416 p.

7. Ghute, H. & DeKoven, M. Introduction: Graphic narrative. *Modern Fiction Studies*. 52 (4). 2006. P. 767–782.
8. Glebas, F. *Directing the story professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Amsterdam • Boston • Heidelberg • London New York • Oxford • Paris • San Diego San Francisco • Singapore • Sydney • Tokyo: Focal Press is an imprint of Elsevier. 2009. 346 p.
9. Horstkotte, S. & Pedri, N. (2011). Focalization in graphic. *Narrative* 19 (3). 330-357.
10. Kukkonen K. *Contemporary comics storytelling*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2013. 231 p.
11. Lewis, A. D. The shape of comic book reading. *Studies in comics*. Volume 1. 2010. P. 71–81
12. McCloud *Making comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. NY London Toronto Sydney: Harper, 2006. 264 p.
13. McCloud S. *Understanding comics. The Invisible art*. NY: Harper Perennial, 1993. 251 p.
14. Miodrag, H. (2013). *Comics and Language: Reimagining critical discourse on the form*. USA: University Press of Mississippi, 2013. 272 p.
15. Nevins J. *Fables. Encyclopedia*. New York: DC Comics, 2013. 252 p.
16. Painter, C., Martin, J. & Unsworth, L. *Reading visual narratives: image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd, 2012. 181 p.
17. Petersen, R. S. *Comics, and Manga, graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara, California * Denver, Colorado* Oxford, England: PRAEGER, 2011. 274 p.
18. *Routledge encyclopedia of narrative theory* / Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M.-L. (Eds.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group. 2010. P. 306-307.
19. Smolderen, Th. *The origins of comics: from William Hogarth to Winson McCay*. Jackson: University press of Mississippi, 2014. 168 p.
20. *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. / Haase, D. (Ed.). Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008. P. 419-420.
21. *The Routledge companion to comics* / Bramlett, F., Cook, R. T., & Meskin, A. (Eds.). New York: Taylor & Francis Group, 2017. 660 p.
22. Unsworth, L. *E-literature for children. Enhancing digital literacy learning*. London and New York: Routledge Taylor and Francis, 2006. 144 p.
23. Walker, M. *The Lexicon of Comicana*. New York: Comicana, Inc, 1980. 108 p.
24. Willingham, B., Buckingham, M., Leialoha, S. & McManus, Sh.. *Fables: Snow White. A revolution in Oz*. New York: DC Comics, 2013. P. 1–79.
25. Weiner, R. *Marvel graphic novels and related publication*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2008. 385 p.

REFERENCES

1. Cohn, N. *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury. 2013. 221 p.
2. Duncan, R. & Taylor, M. *Creating comics as journalism, memoir and nonfiction*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2016. 256 p.
3. Eisner, W. *Comics and sequential art*. Florida: Poorhouse press. 1985. 164 p.
4. Ewert, J. 'Art Spiegelman's *Maus* and the Graphic Narrative'. In M.-L. Ryan (ed), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln and London: University of Nebraska Press. 2004. P. 178-193.
5. *From comic strips to graphic novels* / Stein, D. & Thon, J.-N. (Eds.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter. 2013. 416 p.
6. Ghute, H. & DeKoven, M. Introduction: Graphic narrative. *Modern Fiction Studies*. 52 (4). 2006. P. 767–782.

7. Glebas, F. Directing the story professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. Amsterdam • Boston • Heidelberg • London New York • Oxford • Paris • San Diego San Francisco • Singapore • Sydney • Tokyo: Focal Press is an imprint of Elsevier. 2009. 346 p.
8. Horstkotte, S. & Pedri, N. (2011). Focalization in graphic. *Narrative* 19 (3). 330-357.
9. Kukkonen K. Contemporary comics storytelling. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2013. 231 p.
10. Lewis, A. D. The shape of comic book reading. *Studies in comics*. Volume 1. 2010. P. 71–81
11. McCloud Making comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. NY London Toronto Sydney: Harper, 2006. 264 p.
12. McCloud S. Understanding comics. *The Invisible art*. NY: Harper Perennial, 1993. 251 p.
13. Miodrag, H. (2013). *Comics and Language: Reimagining critical discourse on the form*. USA: University Press of Mississippi, 2013. 272 p.
14. Myslavsky, V. Cinematic thesaurus. Notions, definitions, jargonisms. Kharkiv: I.P. Kotlarevsky Kharkiv state university of art, 2007. 328 p.
15. Nevins J. *Fables*. Encyclopedia. New York: DC Comics, 2013. 252 p.
16. Painter, C., Martin, J. & Unsworth, L. *Reading visual narratives: image analysis in children's picturebooks*. UK: Equinox Publishing Ltd, 2012. 181 p.
17. Petersen, R. S. *Comics, and Manga, graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara, California * Denver, Colorado* Oxford, England: PRAEGER, 2011. 274 p.
18. *Routledge encyclopedia of narrative theory* / Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M.-L. (Eds.). London and New York: Routledge Taylor & Francis Group. 2010. P. 306-307.
19. Smolderen, Th. *The origins of comics: from William Hogarth to Winson McCay*. Jackson: University press of Mississippi, 2014. 168 p.
20. *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales*. / Haase, D. (Ed.). Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2008. P. 419-420.
21. *The Routledge companion to comics* / Bramlett, F., Cook, R. T., & Meskin, A. (Eds.). New York: Taylor & Francis Group, 2017. 660 p.
22. Unsworth, L. *E-literature for children. Enhancing digital literacy learning*. London and New York: Routledge Taylor and Francis, 2006. 144 p.
23. Walker, M. *The Lexicon of Comicana*. New York: Comicana, Inc, 1980. 108 p.
24. Willingham, B., Buckingham, M., Leialoha, S. & McManus, Sh.. *Fables: Snow White. A revolution in Oz*. New York: DC Comics, 2013. P. 1–79.
25. Weiner, R. *Marvel graphic novels and related publication*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2008. 385 p.

Construing of the graphic narratives (comics) (a case study of graphic texts Fables)

A.O. Tsapiv

Abstract. The article focuses on revealing basic techniques of narrative construing of graphic narratives. It is assumed that special semiotic signs, both symbolic and indexical (speech bubbles, thought balloons), as well as special comic language emanata, create a unique multimodal narrative. Sequential panels, arranged in a lineal line, model a story with the help of verbal and nonverbal means. Special attention is paid to visual and cinematic methods of creating point of view of the focalizer of the narrative.

Key words: graphic narrative, comics, narrative construing, emanata, sequential art.