

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКА АКАДЕМІЯ»

Факультет гуманітарних наук

Кафедра літературознавства

Магістерська робота

освітньо-науковий ступінь — магістр

на тему: **«ВЗАЄМОДІЯ СЛОВА Й ЗОБРАЖЕННЯ В ГРАФІЧНОМУ
РОМАНІ-СВІДЧЕННЯ МАРДЖАН САТРАПІ «ПЕРСЕПОЛІС»»**

Виконала: студентка 2-го року навчання
спеціальності: *035.01 Філологія*
(українська мова та література);
освітньо-наукової програми:
Теорія, історія літератури та
компаративістика

Середа Ілона Сергіївна

Керівниця: PhD Огаркова Т.А.,

Рецензентка: Забіяка І.В.,
кандидат філологічних наук

Магістерська робота захищена
з оцінкою «_____»

Секретар ЕК _____

«_____» _____ 2020 р.

Київ — 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. Взаємодія слова та зображення в графічному романі.	7
1.1. Комікс як послідовне мистецтво та форма наративу. Графічний роман як різновид коміксу.....	7
1.2. Графічний роман як жанр літератури.....	14
1.3. Взаємодія зображення й тексту в графічному романі.	18
2. РОЗДІЛ II. Конструювання пам'яті в графічному романі.....	23
2.1. Автобіографічність у графічному романі.	23
2.2. Травматична пам'ять у літературі.	28
2.3. Конструювання травматичної пам'яті в графічному романі.	31
3. РОЗДІЛ III. Взаємодія слова й зображення в конструюванні травматичного автобіографічного досвіду в графічному романі-свідчення Марджан Сатрапі «Персеполіс».....	35
3.1. «Персеполіс» як автобіографія: «Я дала собі обов'язок засвідчити».	35
3.2. Травма в неграфічному нон-фікшні та в «Персеполісі».	42
3.3. Взаємодія слова й зображення в графічному романі-свідчення «Персеполіс».	46
ВИСНОВКИ	58
БІБЛІОГРАФІЯ	61

ВСТУП

Читачі сьогодення все частіше звертаються до літератури, яка знаходиться на перетині художньої та нехудожньої (або їх ще називають фікшн і нон-фікшн). Вона задовольняє не лише таку читацьку потребу як спрага до хороших історій, а й іншу, що останнім часом посилюється — потреба в правдивих історіях. Перенасичення інформацією призводить до відчуття невизначеності та сумнівів. І нехудожня література покликана зараз повернути впевненість та усвідомлення правдивості світу. Одним із жанрів, який задовольняє цю читацьку потребу, є автобіографія. Її популярність пов'язана ще з однією рисою сучасності — з індивідуалізацією. А отже, читачів цікавить не лише правдива історія, а й особистісна, інтимна.

У цьому розрізі розвивається тема, що стає актуальною для авторів та дослідників XX–XXI ст., а саме — переживання та дослідження травми. Це пов'язано із переосмисленням сучасниками минулих катастрофічних подій та явищ. У цей період також виникає жанр, до якого задля описання та осмислення власного чи колективного травматичного досвіду починає звертатися все більше авторів. Цей жанр має багато пропозицій щодо найменування, проте в цьому дослідженні ми будемо послуговуватися терміном «графічний роман». Виявилося, що його форма дозволяє не лише відбити травматичний досвід, а й осмислити. Як це відбувається, ми проаналізуємо на прикладі праць Кеті Карут, Домініка Ла Капри, Ернста Ван Альфена, Джиліан Вітлок, Томаса Е. Вортенберга, Хіларі Шут та інших; а також простежимо це в графічному романі-свідчення Марджан Сатрапі «Персеполіс».

У цій роботі важливо розглянути взаємодію тексту та зображення в графічному романі загалом, та в «Персеполісі» зокрема. Як вони впливають одне на одного, як ми — читачі — сприймаємо цю взаємодію, як автори намагаються передати емоцію чи ідею за допомогою цієї взаємодії. Врешті, як через її призму конструюється травматичний досвід. Отже, ми поглянемо на те,

якими засобами послуговується графічний роман для цього. Як його композиційні одиниці переплітаються, взаємодоповнюють одна одну, і впливають на побудову наративу.

Актуальність роботи полягає в тому, що поняття коміксу та графічного роману на цьому етапі розвитку українського (та і світового) літературознавства недостатньо вивчене. Дослідники не можуть прийти узгодження щодо терміну на означення жанру автобіографічного графічного роману, адже часто він фокусується лише на одному з аспектів. У цьому дослідженні ми послуговуємося здебільшого терміном графічний роман, це продиктовано насамперед тим, що він влучний для найменування «Персеполісу». Проте, даючи первинну характеристику, не розкриває повністю його головних аспектів. Цей твір, що є на даному етапі розвитку українського літературознавства, як і світового, недостатньо дослідженим, увібрав низку рис різних жанрів: щоденник, автобіографія, спогади, роман, графічний роман. Тому ми пропонуємо застосовувати термін графічний роман-свідчення для «Персеполісу», що враховує автобіографічність, графічність та художність (фікцію).

Наукове та практичне значення дослідження полягає в тому, що воно аналізує поняття графічного роману, фокусуючись на ньому, як на синтетичному жанрі, а також проблемі травми, яку він розкриває переважно в автобіографічній формі. Також дослідження пропонує застосування терміну роман-свідчення для найменування «Персеполісу». Варто зазначити, що графічний роман загалом, як і комікси, є малодослідженими у світі, і в Україні зокрема, отже, ця робота відкриває можливості для інших досліджень.

Історія питання. Комікси, їхню будову, історію, класифікацію тощо досліджували Вілл Ейснер, Скотт МакКлауд, Ренді Данкан та Метью Дж. Сміт, Террі Гроенстін, Барт Біті та Нік Нгуен, Кріс Райал та Скотт Тіптон, Метью Пуст, Х'юго Фрей, Томас Е. Вортенберг, Рой Т. Кук, Аарон Мескін та інші; в Україні: Андрій Онищенко, Оксана Гудошник, Наталя Космацька.

На дослідженнях про графічний роман, його особливостях та варіантах найменування зупинились Вілл Ейснер, Кріс Райал та Скотт Тіптон, Ян Баєтенс та Уго Фрей, Девід Селоу, Елісон А. В. Ліга та Беррі Ліга, Майкл А. Чейні, Хіларі Шут та інші.

Автобіографічні комікси та графічні романи досліджували Майкл Чейні, Ендрю Кунка, Елізабет Ель Рефає, Джулія Уотсон, Джиліан Уїтлок та Анна Полетті, Рей Зон, Ненсі Педрі, Фібі Глокснер тощо.

Вивчали травму в межах студій пам'яті та студій травми (часто звертаючи увагу на форму коміксу як засобу відтворення й подолання травми) П'єр Нора, Кеті Карут, Домінік Ла Капра, Ернст Ван Альфен, Маріанна Гірш, Джиліан Уїтлок та інші.

Мета роботи: дослідити поняття графічного роману, обґрунтувати застосування терміну графічний роман-свідчення та виявити як конструюється травматичний досвід за допомогою взаємодії зображення та слова в ньому на матеріалі «Персеполісу» Марджан Сатрапі.

Основні завдання:

- окреслити поняття коміксу, графічного роману, графічного роману-сповіді та виявити їхні особливості;
- дослідити травматичний досвід у графічному романі через призму взаємодії зображення та тексту;
- проілюструвати ці поняття прикладами з «Персеполісу».

Об'єкт дослідження: особливості та засоби візуального й текстуального в оприявленні травматичного досвіду в графічному романі.

Предмет дослідження: графічний роман-сповідь Марджан Сатрапі «Персеполіс» як оприявлення травматичного досвіду через засоби візуального і словесного.

Хронологічні, географічні та інші рамки вивчення проблеми.

Дослідження зосереджене на сучасному графічному романі та бере за основу американську школу студій коміксу.

Методологічна основа. У дослідженні застосовані такі методи досліджень, як: біографічний, студії пам'яті, студії травми, компаративний, інституційний (ідентичність), дослідження жанру.

Положення, що виносяться на захист:

1. Комікс – це послідовне мистецтво, а також особлива форма наративу, яка будується за допомогою слів та зображень, що не перешкоджають розкриттю одне одного.
2. Графічний роман – це новий жанр, він розвивається, тому є гнучким і не стосується жодного з видів мистецтв, а перебуває поміж ними. Термін є вдалим, адже дозволяє різні трактування та певну універсальність.
3. Автобіографічний графічний роман – один із найпоширеніших видів жанру, що дозволяє, поміж іншого, відбиття та осмислення травматичного досвіду.
4. «Персеполіс» як графічний роман-свідчення показує становлення іранської жінки на тлі суспільно-політичних подій в Ірані, розуміння, відчуження, прийняття та утвердження ідентичності головної героїні Марджан. Водночас в ньому прослідковується осмислення травматичного досвіду через взаємодію слова та зображення.
5. Форма «Персеполісу» дозволяє авторці віддалитися від травми, послуговуватися візуальними образами-відбитками для відображення досвіду. Його фрагменти поміщено в рамки для структурування, що також дає підстави стверджувати особливу роль читачів в графічному романі, які роблять його цілісним в процесі читання (коли заповнюються пробіли між рамками).

РОЗДІЛ І. ВЗАЄМОДІЯ СЛОВА ТА ЗОБРАЖЕННЯ В ГРАФІЧНОМУ РОМАНІ

Народженням графічного роману вважають 1978 рік, коли було опубліковано «Контракт із Богом» Віла Ейснера, і незважаючи на те, що термін цей з'являвся подекуди й раніше, саме тоді починається його активна популяризація. Вона відбувається, головне, через намагання авторів відокремитися від комерційних коміксів та показати, що коміксна форма не обмежує вибір тем, проблем та сюжетів. Цікаво те, що згодом поширення терміну почали вважати саме комерційним кроком, який мав би привернути увагу ширшої аудиторії, читай — дорослої. У цьому дослідженні й зокрема в цьому розділі ми будемо відповідати на питання про те, чи може графічний роман вважатися літературним твором? А коміксом? Це одразу звертає на увагу на не менш важливе питання про те, чи переважає зображення над словом, чи слово над зображенням у цьому жанрі. Врешті, яким чином вони взаємодіють? Ми розглянемо терміни на позначення графічного роману, а також те, чому, власне, цей не влаштовує низку дослідників. Як графічний роман розкриває ідеї та проблеми, й чому автори й читачі все частіше звертаються до нього?

I.1. Комікс як «послідовне мистецтво» (Ейснер) та форма наративу.

Графічний роман як різновид коміксу

Довгий час комікси ігнорувалися не лише науковою спільнотою, а й багатьма читачами. Вони вважалися дитячою або ж навіть низькою формою мистецтва. Щоправда, варто зауважити, така характеристика, як віднесення до дитячого з'явилася не випадково, адже перші комерційні комікси в Америці були написані дуже молодими людьми, часто підлітками. Також треба згадати,

що коміксам приписують масовість. У той час як, до прикладу, у тій же Америці читання певного виду коміксів, справді, може вважатися масовим, графічний роман залишається нішовою формою (водночас такою, що стрімко розвивається). А якщо звернемо увагу на ситуацію з читанням коміксів в Україні, то прийдемо до висновку, що це не є масовим явищем, незважаючи на те, що зростання видань та зацікавлення ними в останні роки є досить помітним.

Що ж таке комікс? Спочатку коміксами були так звані «смуги» (strip) — послідовності взаємопов'язаних зображень, які розташовані в панелях. У свою чергу, панель — це одиниця коміксу, що відділена від інших, містить зображення моменту, дії чи явища тощо, та текст, які часто обрамлені рамкою. Панель відіграє важливу роль у творенні сегментів послідовності. Вона вміщує застиглий момент у часі. Коміксні смуги були вміщеними наприкінці газети, мали переважно комічний характер, і могли бути серійними. Власне, саме завдяки цьому жанру комікси отримали свою назву. Але вони модифікувалися, розширилися й набули нових значень. Незважаючи на те, що коміксом може бути й зображення на грецьких урнах, єгипетських рельєфах, чи ілюстрована інструкція миття рук, ми все ж матимемо на увазі під цим терміном книжку-комікс.

Початками зародження студій коміксу можна вважати праці: «Сім життєвих мистецтв» («The Seven Lively Arts») Гілберта В. Селдеса (1924), «Риторика образу» Ролана Барта (1964), «Ранні записи про візуальну мову» Ніла Кона (2003). Одні з найвідоміших праць — «Комікси та послідовне мистецтво» Вілла Ейснера та «Зрозуміти комікси» Скотта Макклауда — вийшли відповідно в 1985 та 1993 роках. Вони отримали критику стосовно нестачі теоретичного підґрунтя, але є унікальними (Ейснер, так і Макклауд є коміксистами, тобто вони можуть бачити побудову коміксу «зсередини») та важливими працями про мистецтво коміксу, які популяризували його.

Теоретик коміксів, карикатурист та людина, яку вважають батьком графічного роману (бо ж його «Контракт із Богом» називають першим прикладом цього жанру) Вілл Ейснер називає комікси «послідовним мистецтвом» [25]. Адже зображення й текст розташовуються тут у чіткій послідовності. Коміксом може бути навіть дві картинки в межах однієї послідовності. Але це не окремо взяті картинки чи фрази, не каталог чи альбом із текстуальним коментарем. Зображення й текст у коміксі поєднуються так, що становлять єдину цілісність, вони взаємодіють зі спільною метою, вміщують якусь ідею.

Розглядаючи комікси як послідовне мистецтво, Ейснер надає їм таку характеристику: «(...)Поєднання творчого вираження, окремої дисципліни, мистецтва та літературної форми, що пов'язана із картинками чи зображеннями, які взаємодіють, та словами, які розповідають історію або підкреслюють якусь ідею» [25; 5]. У коміксі важлива взаємодія зображень між собою та в межах одного наративу. Зображення формують не лише простір, але й час у коміксі. Вони визначають: минула мить, кілька хвилин чи років від однієї панелі до іншої.

Теоретик коміксів Скотт МакКлауд стверджував, що комікс — це ілюстративні та інші зображення, які перебувають у продуманій послідовності та призначені для передачі інформації та/чи отримання естетичного відгуку в глядача [37; 9]. Тобто він звужує визначення Ейснера, а зображення в коміксі для нього мали перевагу над текстом. Аргументував він це тим, що, до прикладу, є комікси без текстів. Але варто зауважити, що цей аргумент виглядає в теорії МакКлауда сумнівним, адже якщо мова йде про комікси чи книжки коміксів загалом, то роль зображень не можна розглядати на прикладі одного жанру.

Варто згадати, що МакКлауд наголошував на важливій ролі простору в канві коміксу. Кожне зображення тут має чітко відведене місце. Саме простір, на думку дослідника, допомагає коміксу замінити час, показати його рух,

швидкість чи повільність. Ці просторово-часові відносини, що формуються зображеннями, утворюють унікальний спосіб передачі сенсів та ідей — своєрідну мову коміксів. Її роботу пояснювали Данкан і Сміт у праці «Сила коміксів»: «На найширшому рівні є історія чи розповідь — що відбувається. Однак комікс візуально чи навіть вербально не представляє кожного моменту дії в наративі. Натомість певні моменти головної дії з оповіді вибираються письменником чи художником та інкапсульовані в дискретний простір, який у коміксах називають панеллю, незалежно від того, чи є дійсні межі панелі» [24;10]. Якщо панель не має рамки, це дає можливість коміксисту чи коміксистці подивитися на подію чи момент під іншим кутом, створити ефект позачася.

Дослідники стверджують, що коміксна панель відіграє важливу роль у інкапсуляції — одному з найвизначніших процесів створення повідомлення в коміксі — зосередженні на певному моменті, акцентуації. Наприклад, розмір панелі може сказати про те, наскільки важливим є момент показаний у ній стосовно інших. Взаємодія панелей, їхня послідовність, вибір кількості панелей на сторінці — це все відіграє важливу роль у створенні сенсів та нових рівнів значення. Один із термінів, які застосовують у своїх роботах дослідники коміксів (Гроенстін, Данкан і Сміт, МакКлауд та інші) — «juxtaposed» — тобто розташовані поруч, ті, що сусідують або ті, що доторкаються. У просторі коміксу панелі пов'язуються одна з одною, доповнюють, керують сенсами, часом та місцем.

Проте не менш важливу роль у творенні коміксного наративу відіграють читачі. Адже для того, щоб історія почала формуватися, потрібен досвід того, хто сприймає комікс. На цьому й на потребі взаємодії інкапсульованих моментів із читацькою уявою наголошують уже згадані Данкан і Сміт: «Багато елементів коміксу можуть працювати як покажчикові знаки (index signs), це означає, що вони розповідають про існування чогось, що не зображено прямо, як, наприклад, емоція чи відчуття» [24;10]. Це може бути міміка персонажів чи

вигуки. Часто вони є абстрактними й можуть дуже по-різному прочитуватися різними сприймачами. Їхня уява може домальовувати додаткові сенси, яких не заклали автори.

У цьому контексті можемо говорити про те, що саме уява читачів часто рухає коміксний наратив. Це стосується й розташування панелей. Автори не завжди можуть відповідати за те, як саме і в якій послідовності прочитають сприймачі панелі. Вілл Ейснер зазначав, що автор веде читача, але не може забезпечити того, що читач прочитає панелі в тій послідовності, що хотів автор. Контроль автора тут не такий сильний, як, наприклад, у фільмі [25; 40]. Він наголошував, що ідеальна схема читання, яку передбачає коміксна система панелей «з лівого кутка в правий, з гори до низу» на практиці не є абсолютною. Читацький погляд може блукати і виокремлювати ті чи інші елементи, знаки, образи. Але незважаючи на те, що вони можуть бути прочитані по-різному (як ми вже згадували), усе ж послідовне мистецтво має справу передусім із впізнаваністю [25; 148]. Інструментами коміксистів є люди, тварини, об'єкти, явища природи, мова — усе, з чим ми зіштовхуємося в реальному житті. Тож, як наголошує Ейснер, ця форма мистецтва насамперед має справу із людським досвідом. Це й досвід автора чи авторки, художника чи художниці, читача чи читачки.

Проте формат книги коміксів переважно не передбачає високого ступеню залученості в авторський досвід та взаємодію з читацьким, адже під коміксами найчастіше розуміють невелику книжку журнального типу, періодичне видання, що містить пов'язані між собою послідовні рамки із зображеннями. У ньому графічний наратив перетікає з одного випуску в інший. Тобто передбачається серійність. У межах такого формату не завжди можна розкрити ту чи іншу проблему, а, отже, з'являється новий жанр, про який ми збираємося говорити надалі — графічний роман.

Графічний роман — це різновид коміксу, що переважно характеризується цілісністю та завершеністю, адже існує в межах одного формату. Цей термін

набуває популярності в 1970-ті роки, проте найперші згадки з'являлися в 1960-х. Як уже було згадано, засновником цього жанру вважають Вілла Айснера, хоча існують поодинокі згадки терміну й раніше. Але саме його твір «Контракт із Богом», що був опублікований 1978 року, називають першим графічним романом, бо він уперше привернув увагу загалу до цього жанру та показав, що комікси можуть розповідати про різні проблеми, глибші й серйозніші.

Райал і Тіптон спробували пояснити, як досягається це і виокремили такі характеристики: предмет зображення, повага та марнославство (хоча тут радше варто говорити про амбіційність). Тож на прикладі «Контракту з Богом» дослідники розповідають, що предмет зображення змінюється: у цьому графічному романі обсягом із новелу йдеться про життя євреїв. Предмет зображення розкривається за допомогою так званої дорослої проблематики. Повага до жанру тут досягається віддаленням від стигматизації коміксу як жанру нехитромудрих супергероїв. А під марнославством чи амбіційністю вони мають на увазі статусність графічного роману серед інших жанрів коміксу — таке називання одразу надає книжці більшого значення. Вони також підкреслюють, що зараз відбувається плутанина термінів, адже поширеним явищем є друкування коміксів серіями у форматі журналу з тридцяти двох сторінок. А згодом їх випускають повними колекціями у форматі графічного роману [47;105]. За такої умови можемо говорити про те, що так виокремлюються різні види графічних романів: ті, які замкнені в межах одного формату й ті, у яких наратив перетікає з одного коміксного журналу в інший.

Проте якщо книгою коміксів називають журнал із послідовністю коміксних смуг, то графічним романом — книгу коміксів із такою послідовністю: «Однак часом термін «графічний роман» також можуть використовувати для вказівки на більш досконалий і якісніший матеріал, ніж той, що пропонується в коміксах» [47;101]. Врешті, серед дослідників можемо зустріти різні думки щодо доцільності використання терміну: одні вважають, що термін вводять лише задля надання статусності та дорослості різновиду

коміксів, інші підкреслюють різницю між іншими жанрами коміксу та графічним романом. Також є пропозиції введення проміжного терміну — графічний наратив (Хіларі Шут). Дуглас Волк віддає перевагу терміну «комікс» на противагу «графічному роману», адже вважає останній ідеологічним конструктом. Він стверджує, що коли ми говоримо про графічний роман, то маємо на увазі твір великого обсягу, а, отже, це характеризує одразу короткі коміксні історії як несерйозні. Дослідник також обстає проти термінів «графічний наратив» та «послідовне мистецтво» на позначення графічних романів. Перший він вважає евфемізмом, останній — надто сухим терміном.

До цього часу ми характеризували графічний роман як жанр, різновид коміксу. Проте багато дослідників графічного роману називають його медіумом. Наприклад, Ян Баєтенс та Уго Фрей у своїй відомій праці «Графічний роман: вступ» дають таке визначення: «Пропонуючи визначення графічного роману як медіуму, ми стверджуємо, що він є частиною інших більш всеохопних культурних сфер та практик (графічна література, візуальний сторітелінг)» [16; 7]. Дослідники водночас намагаються протиставити графічний роман мультфільмам та коміксам і доводять, що він так само може слідувати всім формальним та оповідним характеристикам традиційної книжки коміксів. Разом із прагненням до експериментів зі змістом і формою, демонструванням індивідуального стилю художника чи художниці, графічні романи можуть так само застосовувати стиль малювання коміксів про супергероїв або запозичувати правила компонування. Графічний роман не можна віднести до жанру літератури, сказавши, що це не комікс, так само не можна визначати його як комікс, бо це водночас література. Це порівняно новий жанр, він розвивається й неправильно було б обмежувати його чіткими класифікаціями та вимогами віднести до одного із мистецтв.

Графічний роман також є медіумом у значенні способу комунікації між авторами та читачами. Маршал Маклюєн розвиває теорію про те, що медіум (або медіа) — це повідомлення. Важливо те, як за їхньою допомогою

здійснюється комунікація: «Суспільства завжди формувалися більше за характером медіа, за допомогою яких спілкуються люди, ніж за змістом спілкування» [40; 9]. Дослідник наводить приклад з алфавітом. За його допомогою дитина несвідомо навчається мислити певним способом та робити щось автоматично. Алфавіт разом із технологією друку призвели до фрагментування та відчуження в людей, а електрична технологія сприяла, навпаки, об'єднанню та залученню. Отже, графічний роман також формує особливий вид комунікації між людьми. Який саме ми будемо розглядати надалі.

Отже, графічний роман — це різновид цілісного та завершеного коміксу, що існує в межах одного формату, найперші згадки про який з'являлися в 1960-х роках. Графічним романом називають книгу коміксів із послідовністю коміксних смуг. Серед дослідників немає погодженості щодо використання терміну. Є думка, що термін є лише ідеологічним конструктом, проте є інша, яка наголошує на тому, що графічний роман це — нова сходинка в розвитку жанру коміксу, який виведе його на новий, вищий рівень серед інших мистецтв. Врешті, графічний роман перебуває на межі коміксу як форми мистецтва та літератури. Як у ньому проявляються його літературні характеристики — аналізуватимемо далі.

I.2. Графічний роман як жанр літератури

Ми розглянули графічний роман у контексті комікс-книжок, тобто як графічний наратив, проте однією з частин цього терміну, яку також варто охарактеризувати є «роман», адже цей жанр має багато спільних рис із традиційним романом. Це такі, як: великий обсяг, широке охоплення подій, розкриття та становлення персонажів, характерів, оповідний характер, присутність діалогів тощо. Девід Селоу доводить, що графічні романи — це не

просто перехід до більш досконалих прозових творів, а вони самі собою можуть зрівнятися з найкращими прозовими творами [54]. Тобто якщо була думка про те, що графічний роман це новий, більш досконалий різновид коміксу, то Селоу навпаки вказує на те, що це нова ступінь розвитку літературного жанру.

Дослідник європейського роману Михайл Бахтін навряд включив би у свою теорію жанр графічного роману. Незважаючи на це, його дослідження залишаються актуальними й зараз, як підґрунтя для вивчення роману загалом. Тож цікавим і доречним буде поглянути, наскільки співвідноситься його теорія із характеристиками графічного роману.

Бахтін наголошує, що роман, на відміну від інших жанрів, сформувався вже в добу писемності. Він пристосований насамперед для читання, а не для виголошення. Це жанр, який не має свого канону, перебуває на шляху свого становлення. З одного боку, ми можемо говорити про те, що графічний роман близький традиційному у своїй направленості на читання: слів та зображень. З іншого — він відсилає нас до ще ранішого часу, до наскельного живопису, коли саме зображення було відповідальним за змістове навантаження повідомлення. Проте в графічному романі зображення виконує іншу функцію — передача емоційного, образного повідомлення.

Перша характеристика, яку подає Бахтін — стилістична трьохвимірність роману, пов'язану з багатомовною свідомістю, що реалізується в ньому [1; 399]. Дослідник стверджує, що мови вже не існують у закритому національному світі, вони стають іншими, змінюються, адже більше не існують у світі внутрішньомовному. Вони взаємодіють між собою, можуть бачити одна одну в оточенні інших мов: «Нова культурна й літературно-творча свідомість живе в активно багатомовному світі» [1; 400]. Водночас багатомовність невідривно пов'язана із багатокультурністю, яка реалізується в романі. У тому числі і в графічному. Ми можемо говорити в цьому контексті не лише про поєднання словесних мов, але й існування в канві графічного роману мови також візуальної. Цей жанр послуговується текстом словесним та графічним, і

незважаючи на те, що є різні теорії щодо їхнього зв'язку та переваги одного над іншим, вони утворюють унікальну єдність, у якій викреслити якийсь складник ми не можемо без втрати формального чи змістового навантаження. Тобто ми не можемо викреслити графічний роман із жанрів роману як такого, а, отже, жанру літературного, адже письмо не відіграє тут другорядну роль. Без нього конкретно взятий наратив не міг би існувати.

Наприклад, Арт Шпігельман стверджував, що його метою не була акцентуація на зображеннях, навпаки — історія має відбуватися деінде: «Вона десь між словами та ідеєю, яка закладена в зображеннях, у русі між зображеннями, де і є суть того, що відбувається в коміксі. Тож, не зосереджуючись надто сильно на зображених людях, ви змушені повернутися до вашої ролі читача, а не глядача» [30; 77]. Для коміксиста було важливим читання слів, проте ідею, закладену в його «Маусі», неможливо зрозуміти без заглиблення в розуміння взаємодії зображень зі словами. Історія не може бути сформована за допомогою одних лише зображень чи одного лише тексту.

Повернемося до інших характеристик роману, які виокремлює Бахтін. Тепер зупинимось на тематичних. Другу з них дослідник означає як радикальну зміну часової позиції літературного образу. Третьою називає зону найвищого зв'язку із сучасністю в її незавершеності. Також Бахтін говорить про те, що відбувся перехід образу людини з дальнього плану в зону контакту з незавершеною подією сьогодення (а отже, і майбутнього), що призводить до перебудови образу людини в романі. Важливу роль тут відіграє народно-сміхова культура, що зменшує дистанцію між людиною та дійсністю. Розкрити людину, усі її можливості та потреби, до кінця стало неможливим, завжди є місце для добудовування, для майбутнього. У контексті графічного роману ми можемо сказати, що він також часто наближає людину до дійсності за допомогою сміху. Це також може співвідноситись із тим, що графічні романи часто є автобіографічними, зупиняються на травматичних темах та проблемах. І сміх у таких випадках допомагає віддалитись від зображуваних подій автору чи

авторці, проте наблизитися до дійсності загалом людині в межах графічного роману.

Бахтін стверджує, що людина набуває в романі ідеологічної й мовної ініціативності. Образ людини індивідуалізується. Це все відбувається разом із новим відчуттям часу в романі. Час плинний, він постає динамічним, як і образ самої людини. Врешті, сам жанр перебуває в динамічному процесі формування, дослідник підсумовує: «Для епохи характерні надзвичайне ускладнення й поглиблення світу, надзвичайне зростання людської вимогливості, тверезості і критицизму. Ці риси визначають і розвиток роману» [1; 427]. У графічному романі відчуваємо цю індивідуалізацію людського образу особливо, у тому числі завдяки зображенню. Цей жанр зосереджується навколо персонажів. Можемо говорити, що саме особливості, потреби її/його допомагають рухати сюжетом. Панель як складова графічного роману робить час більш динамічним. Від однієї до другої панелі може пройти безліч часу. Так само панель як місце, у якому час застигає, може його сповільнити, зупинитися на конкретному моменті чи предметові, щоби наголосити, зацентувати. І це також може бути інструментом індивідуалізації людини, її ближчої взаємодії з дійсністю.

Тож можемо говорити про те, що графічний роман — це також один з етапів становлення жанру роману. Ми виокремили риси графічного роману, які узгоджуються з теорією Михайла Бахтіна: багатомовність, словесна та візуальна, індивідуалізація людини, наближення її до дійсності за допомогою сміху, нове відчуття часу як динамічного конструкту. Ми побачили раніше, що дослідники коміксів вважають графічний роман новим етапом розвитку мистецтва коміксів. Проте цей жанр відповідає низці характеристик літературних, співвідноситься із романом як таким. Зображення доповнюють словесний текст графічного роману, проте не заперечують, не обмежують його. Так само, як і роман у теорії Бахтіна, графічний — жанр експериментальний, новий, він також ще не оформився, розвивається далі. Роман є гнучким жанром,

що дозволяє сполучення не лише різних жанрів у його канві, а й різних мистецтв. Ці взаємодії і прямують до формування графічного роману.

Тож, як і вище, надалі ми також будемо послуговуватися терміном «графічний роман» для означення жанру, що перебуває на межі коміксів та літератури, формується за допомогою взаємодії низки інших жанрів, а також словесного та зображеннєвого тексту.

I.3. Взаємодія зображення й тексту в графічному романі

Що таке читання? На це питання можна відповісти по-різному. І досить абстрактно. Наприклад, читання — це пошук сенсу. І конкретніше, наприклад, читання — це процес дешифрування знаків і символів. Кожна читачка й кожен читач може приходити до тексту з різною метою. Хтось шукає хороших сюжетів і намагається пережити разом із героїнею чи героєм якісь події чи етапи життя. А хтось навпаки — не так звертає увагу на сюжет, а більше на спосіб організації слів, на роботу авторки чи автора з читачем, власне, на стиль. І таких цілей може бути багато, якщо не безліч, бо ж можна взяти до уваги різні особливості текстів. Художність, фактаж, тематика, композиція тощо. Проте ці всі характеристики стосуються насамперед письма й нашої взаємодії з ним. А коли ми говоримо «читання», то маємо на увазі слова, що є насправді хибним і дуже обмежує це поняття. На це в статті «Новий погляд на читання» звертає увагу Том Вулф, який стверджував, що насправді: «(...) Читання слів підпорядковується основній людській здатності, що включає декодування символів, об'єднання та організацію інформації» [60; 427]. І ця здатність дозволяє людям читати й декодувати, знову ж таки, не лише слова. Ми можемо читати зображення, ноти, дорожні знаки тощо, а читання слів є лише однією з інших людських активностей.

Тож якщо читання — це набагато більше, ніж читання слів, тоді доречно говорити серед інших і про читання зображень. Адже візуальне — справді важлива складова людського сприймання. Розвиток стилів у письмі безпосередньо пов'язаний із розвитком мистецтв. Слово й зображення так чи інакше постійно взаємодіють. І та річ, у якій успішно вони поєдналися, належить до предметів нашого дослідження — комікс. Він дозволяє нам одночасно читати слова й зображення. Образи вербальні та візуальні. Але, зокрема нас цікавить той його різновид, що є, як ми вже згадували, окремим та завершеним — графічний роман.

Ми вже побіжно торкалися проблеми взаємодії тексту й зображення в коміксі й побачили, що Скотт МакКлауд найперше звертав увагу на зображення та їхню взаємодію, у той час як Вілл Ейснер наголошував на важливості взаємодії зі спільною метою слова та зображення. У цій роботі ми більше схилиємося до думки, що графічний роман як жанр коміксу та жанр літератури однаково послуговується словом та зображенням, а їхня взаємодія виводить жанр на новий рівень комунікації з читачем чи читачкою. Томас Е. Вортенберг написав про це розділ «Словесні малюнки: теоретизування взаємозв'язку зображення та тексту в коміксах» у збірці «Мистецтво коміксу. Філософський підхід», і так пояснював цей феномен: «Мое основне твердження полягає в тому, що для коміксів характерно віддавати однаковий пріоритет тексту та зображенням. Наприклад, ілюстровані книги відрізняються тим, що їхні тексти створюють обмеження для ілюстрацій, але не навпаки. Але в коміксі ні текст, ні зображення не обмежують одне одного» [57;158]. Також Вортенберг звертав увагу на те, що теорія МакКлауда привілейовує зображення над текстом. Коли сам МакКлауд розмірковував над його місцем у коміксі, то наголошував, що літери — це статичні зображення, які теж розташовані в певній послідовності (як і зображення в коміксі), які, зі свого боку, утворюють слова [37;8]. Врешті, різні жанри коміксів передбачають різну взаємодію слова та зображення. Наприклад, ми вже згадували безслівні комікси, але є ще й однопанельні

комікси — такі, з яких зародились і інші жанри, вони передбачають існування зображення в межах однієї панелі, і слова тут відіграють ключову роль, вони рухають сюжетом і передбачають взаємодію образів у межах одного зображення. Також є панелі коміксів, що містять лише текст або лише зображення, але це, швидше, виняток, ніж правило.

Формальну і змістову взаємодію зображення та слова в найпоширенішому виді коміксів (багатопанельні, у яких малюнок та текст існують у межах однієї панелі) Вортенберг пояснював так: «Незважаючи на те, що часто рамка встановлює межі панелі, і зображеннєві, і текстові, її особливості можуть виходити за рамки кадру» [57; 169]. Він звертав увагу на те, що рамка може індивідуалізувати панель, бути тотожною їй, або ж підпорядковуватись їй. Зазвичай авторський текст, розміщений поза рамкою, характерний для однопанельних коміксів, проте такий прийом може траплятися й у багатопанельних. Рамка також може містити текст у формі діалогів або думок персонажів у так званих кульках (balloon; іноді їх також називають хмарами) чи поза ними (як, наприклад, вигуки в повітрі).

Візуальний складник не характеризується лише образним чи зображеннєвим навантаженням. Наприклад, іноді до складу візуальної частини панелі можуть входити лінії: плавні та штриховані, суцільні чи рвані. Вортенберг зазначає, що швидкісні лінії показують рух предмета або людини так, що є низка ліній, які відходять від цього об'єкта чи людини. Вони репрезентативні, але не зображальні [57; 170]. Також дослідник аналізує текстуальний складник коміксів, виділяючи чотири способи її функціонування: думка чи мова персонажа, розповідь, елемент зображення, репрезентація звуків. Пояснюючи функціонування текстових кульок (чи хмар), він звертав увагу на те, що вони виникають всередині зображального простору, проте не є його репрезентантами. У цьому випадку ми бачимо приклад унікального способу взаємодії тексту й зображення в коміксі. Адже текст стає частиною графічного

складника, існує в межах однієї панелі, тобто здебільшого обрамленого застиглому моменту, проте не репрезентує її.

Пояснюючи зв'язки цих складників, Вортенберг усе ж підсумовує, що ні зображення, ні текст не мають важливішої ролі від іншого. Для побудови сюжету, підкреслює дослідник, важлива їхня взаємодія.

Графічний роман, послуговуючись тими засобами зображення та розповіді, які конструює комікс, пропонує читачам ширший набір тем та проблем, вищий ступінь заглибленості, зокрема, в побудові персонажів. Це пояснюється тою ж тематикою, а також обсягом та сконцентрованістю в межах одного формату. Тому можемо говорити і про те, що взаємодія зображень і тексту набуває в цьому жанрі інших характеристик, які будуть залежати від конкретно взятого графічного роману та мети, яку в нього заклали автор чи авторка. Тому він вимагає від читачів більшої залученості, щоби тлумачити поза написаним та зображеним. Наприклад, композицію сторінки, як взаємодіють зображення із тестом, щоби пояснити тут чи іншу проблему, показати настрій тощо.

Отже, первинна взаємодія зображення та слова в графічному романі будується на основі тої, якою послуговуються комікси загалом. Читання графічного роману передбачає розшифрування сенсів, які закладені в текстуальному та зображеннєвому складниках. Причому вони взаємодіють так, що наратив не може будуватися без витіснення одного з. Взаємодія зображень і тексту в графічному романі набуває додаткових характеристик, які будуть залежати від мети, форми, способу взаємодії з читачами тощо.

Графічний роман — новий етап становлення роману, що розвивається і змінюється. Водночас це новий етап у розвитку коміксу, який допомагає їм вирватися зі стереотипного уявлення про низькоякісні гумористичні журнали, які не здатні розкривати інші проблеми та теми, аніж супергеройські. Також графічний роман називають медіумом, і це стосується як взаємодії між

авторами та читачами, способу їхньої взаємодії зі словом та зображенням, так і його становища між мистецтвами. Графічний роман не можна назвати жанром, що стосується якогось конкретного різновиду мистецтва, це синтетичний жанр, він перебуває на межі коміксів та літератури, проте не стосується конкретно жодного з них. Дослідники та автори не приходять до одного висновку щодо ролі зображення та слова в графічному романі, адже кожен окремо взятий твір може ставити свої акценти відповідно до мети, теми і проблематики. Водночас ми схилиємося до тієї думки, яку озвучив Томас Е. Вортнеберг про те, що важлива їхня взаємодія, і ні зображення, ні слова не обмежують одне одного в коміксі. Їхні різні спрямованості не перешкоджають, а доповнюють функції іншого. Один із найкращих способів такого доповнення бачимо тоді, коли словесний текст стає частиною зображення в межах однієї панелі. Слово, яке не має емоційного забарвлення, поміщене в графічний простір, може набувати його під впливом зображеннєвих образів, ліній, інших графічних елементів. Водночас, варто згадати, що не менш важливим є те, з яким досвідом приходять читачі до конкретного графічного роману. Адже від цього безпосередньо залежить те, якої цілісності під дією читацької уяви набуде твір. Важливо те, як заповнюються пробіли між панелями.

РОЗДІЛ II. КОНСТРУЮВАННЯ ТРАВМИ У ГРАФІЧНОМУ РОМАНІ

Голокост, війна, аб'юз, насильство, складні стосунки з батьками — це ті теми, які знайшли відображення в низці автобіографічних графічних романів. Про те, чому задля подолання травм автори обирають форму автобіографічного графічного роману, будемо досліджувати в цьому розділі, розглянувши праці Ернста Ван Альфена, Кеті Карут, Домініка Ла Капри, Джилліан Вітлок та інших. Також розкриємо питання про те, чи можемо ми віднести цей жанр до нон-фікшн та те, як поєднуються в ньому вигадка і правда. Така форма спогадів, роботи з власним досвідом виявляє інший тип взаємодії авторів та читачів. Врешті, як це впливає на роботу з травмою та її подолання через взаємодію слів і зображень?

II.1. Автобіографічність у графічному романі

Однією з найпомітніших рис відомих графічних романів є їхня автобіографічність. Наприклад, наведемо «Маус» Арта Шпігельмана, «Найкраще, що ми могли зробити» Тхі Буї, «Смішний дім» Елісон Бехдель, «Сто демонів» Лінди Беррі, врешті, «Персеполіс» Марджан Сатрапі — чому ці та інші авторки та автори потребують саме такого різновиду передачі досвіду? Автобіографічний графічний роман є складовою літератури нон-фікшн, тобто нехудожньої літератури, або як її називають у межах вітчизняного літературознавства — документальна, художньо-публіцистична, науково-художня. Світ глобалізується, він динамічний, людина губиться в ньому, у

нескінченному потоці інформації. У результаті — не знає, якій можна вірити, а яка — хибна. Тому читачі потребує чогось точного, певного. Звідси і звернення до «невигаданої» літератури, спроба вхопитися за щось правдиве — та цікавість до нон-фікшн, і до автобіографії зокрема.

Філіп Лежон, дослідник автобіографії дав їй таку характеристику: «Ретроспективна прозова розповідь, написана реальною людиною про власний досвід, де в центрі уваги — її індивідуальне життя, зокрема, історія її особистості» [26]. Він вважав, що автобіографія характеризується максимально можливою автентичністю. Автори автобіографій встановлюють «референційний пакт» зі своїми читачами, згідно з яким останні приходять до розуміння, що автор, оповідач та головний герой автобіографії — це одна й та ж людина. Лежон стверджував, що мета автобіографії не в простій правдивості, а близькості до істини; не «ефект реального», а його образ. У процесі пізнання автобіографії читачі також приходять до розуміння того, що все, що відбувається, є насправді реальним і це можна перевірити [26]. У графічному романі є ще один рівень взаємодії — візуальний. І часто художниками можуть виступати автори творів, а отже, можемо говорити про додатковий рівень створеної авторами та осягненої читачами романної реальності. Тобто «референційний пакт» розширюється, набуває нових характеристик.

Тож якщо ж ми говоримо про автобіографічний графічний роман, то найперше, що потребує пояснення — термінологія. Адже графічний роман — термін, який одразу відсилає до фікції, вигадки, не зобов'язує бути правдивим. У той час як автобіографія мусить ґрунтуватися на фактах, має відображати реальні події та реальних людей. І має містити, чи принаймні передбачає, той важливий компонент, який спонукає авторів до написання, а читачів до читання — правдивість зображених подій, явищ. Для того, щоби розв'язати цю плутанину, дослідники пропонують застосовувати до такого виду графічного роману інші терміни. Тому одразу варто окреслити його поняття. Майкл Чейні стверджує, що автобіографії у формі графічного роману обіцяють зобразити

досвід, емоційно та психологічно правдивим щодо унікальної, часто ідіосинкратичної точки зору автора-художника [19; 4]. Одразу можемо зафіксувати такі означники, як: унікальний, ідіосинкратичний, особливий. Автобіографія у формі графічного роману вимагає не просто правди, а унікальної правди. Це також можемо співнести із динамічністю світу, глобалізацією. Індивідуальність, індивідуальний досвід може ставати однією з цілей звернення до такого підвиду жанру. Тож тепер варто поглянути на те, чи є такі терміни, що могли б розкрити його суть.

Дослідники пропонують такі назви для автобіографічного графічного роману: *autobiographix* (термін, що розшифровується як «автобіографічний комікс»), графічні мемуари, а також автографія (Джиліан Уїтлок, Джаред Гарднер). Майкл Чейні пояснює термін автографія так: критичний акцент робиться на протистоянні між «авто» і «графо», між Я й писанням, у той час як візуальне і словесне в автобіографії швидко змінюється [19; 5]. Джиліан Уїтлок та Анна Полетті в статті «Мистецтво, спрямоване на себе» («Self-regarding Art») пояснюють цей термін як розповідь про життя (*life narrative*), яка конструюється за допомогою різних технік та матеріалів малювання та дизайну [58]. Дослідниці також наголошують на ролі практики читання знаків та символів у автографії, адже її автори та авторки, зокрема, часто залучають інтертекстуальність для побудови історії. Варто наголосити, що тут варто взяти до уваги не лише словесну інтертекстуальність, а взаємообмін тексту й зображення.

Термін *autobiographix* («автобіографічний комікс»), зокрема, застосовувала для означення свого твору «Душа компанії» («*Life of the Party*») Марі Флінер. Про це розповідає Рей Зон у своїй передмові до нього. Таке означення відсилає здебільшого до «графічної», візуальної складової коміксів, тому не задовольнив багатьох дослідників.

Ненсі Педрі досліджує в статті «Графічні мемуари: і не факт, і не вигадка» різні погляди на графічні мемуари, і приходить до висновку, що це термін, який вказує на автобіографічні графічні романи, що демонструють «невідповідність між реальним та його мультиплікаційним представленням» [42; 127]; це супроводжується розвінчуванням уявлень про себе та реальність, а також поєднанням факту та вигадки.

Коли ми говоримо про автобіографічний графічний роман, то маємо на увазі взаємодію реальних досвідів. Автори обирають ту частину досвіду, яку він чи вона хочуть представити, та кут зору для його розкриття: «Форма графічного роману дозволяє показувати повсякденний досвід людини, як побутовий, смішний, так і травматичний, що за допомогою поєднання візуальних та словесних елементів може зробити його видимим для читача» [32; 2], — стверджує Ендрю Кунка, наголошуючи на придатній формі графічного роману для розкриття травматичних досвідів, які часто зіштовхуються з неможливістю репрезентації. На цій здатності жанру також зосереджується Хіларі Шут, яка зі свого боку віддає перевагу терміну «графічні наративи», адже, на її думку, вони більше говорять про історичність, ніж про художність [22; 20], хоча дослідниця визнає розповсюдженість терміну «графічний роман», навіть у тих випадках, коли це стосується нон-фікшн.

Майкл Чейні звертає увагу на те, що під час аналізу автобіографій необхідно відокремлювати два «Я»: те, про яке оповідається, та те, що оповідає. Останнє формує структури розповіді та відштовхується від першого [19; 3]. Саме цей зв'язок автора, оповідача та персонажа відрізняє автобіографію від художньої літератури, — стверджує дослідник, — а також заявлена правда. Він також розповідає історію становлення жанру автобіографічного графічного роману, стверджуючи, що початком його розвитку можна вважати залучення до автобіографії фотографій: «Але якщо друковані автобіографії, що включають фотографії, підкреслюють претензії автобіографії на історичну точність та саморефлексивність, то автобіографії, розказані в типово перебільшеному

візуальному стилі коміксів, навпаки, ускладнюють ці твердження» [19; 4]. Тож, як бачимо, автобіографічні графічні романи допускають не лише суб'єктивні трактування подій, явищ, персоналій, а й елемент фікції, усвідомлення якого посилюється завдяки зображенням. З іншого боку, якщо ми говоримо, наприклад, про ті приклади творів, що репрезентують травматичний досвід, то такий ступінь абстрактності зображень, навмисні перебільшення допомагають автору чи авторці віддалитися від предмета та об'єкта зображення задля подолання травми.

Проте перераховані вище терміни можуть обмежувати коло творів, яких до них можна віднести. Автобіографічність у просторі графічного роману часто поєднується з іншими жанрами та передбачає різні характеристики. Іноді акцент у творі може бути зміщеним на той чи інший елемент (художність/нехудожність, зображення/слово, комікс/література тощо), і в такому випадку, якщо ми застосовуватимемо один із вище зазначених термінів, центральний аспект може бути нівельовано. Тому варто використовувати термін «графічний роман», що є досить гнучким та більш універсальним. Наприклад, «Персеполіс» Марджан Сатрапі пропонуємо називати «графічним романом-свідчення», адже це автобіографічний графічний роман, який покликаний для того, щоби засвідчити, а також поєднує в собі різні жанри (сповідь, роман, мемуари, автобіографія, графіка тощо) та елементи художньої та нехудожньої літератури.

Отже, автобіографічні графічні романи — досить поширене явище в межах жанру. Для нього важливим є стосунки між автором, персонажем та художником та читачем, перші три з яких часто є однією й тою самою людиною. Й усвідомлення цього факту читачами є так званим «референційним» пактом, про який у контексті словесної автобіографії пише Філіп Лежон. Термін графічний роман щодо автобіографії не задовольняє багатьох дослідників, адже не враховує фактажної, правдивої основи твору. Із запропонованих найвдалішим можна вважати графічні мемуари, адже він

враховує три важливі складові: зображення, письмо, нон-фікшн. Водночас термін є не настільки гнучким, як «графічний роман», тому пропонуємо застосовувати саме його, що дозволяє більшу універсальність та можливість пристосовуватися до інших жанрів. Врешті, графічний роман — це придатна форма для візуального та текстуального переживання травми, що детальніше розглядатимемо нижче.

II.2. Травматична пам'ять у літературі

Вивчення пам'яті як соціального конструкту бере свій початок в 1920-х роках. У цей період французький філософ та соціолог Моріс Альбвакс уводить поняття «колективної пам'яті», а німецький історик мистецтва Абі Варбург почав досліджувати образну пам'ять Європи [4; 152]. Найвідомішою працею останнього є «Атлас Мнемозини», у якій дослідник зібрав зображення із журналів, книг, репродукції скульптур та картин тощо. Метою його було показати історію візуальних образів без текстуального навантаження. Єдиним текстом Атласу є підписи до зображень. Варбург хотів показати лише час, не пригадування спогадів як таких, а спосіб становлення часу в зображенні. Жорж Діді-Юберман називає це фрейдистським проєктом найвищої міри, адже Атлас Мнемозини є поза принципом задоволення. Він втілює спосіб становлення часу в зображенні.

Надалі відбувається переосмислення феномену пам'яті, що спричинене низкою катастрофічних історичних подій. Це призводить до зацікавлення дослідниками пам'яті травматичної. Одним із них є П'єр Нора, відомий своєю теорією про «місця пам'яті» — утворення, що є на межі пам'яті та історії: «(...) Де пам'ять кристалізується, ховає себе в певний історичний момент, переломний момент, коли усвідомлення розриву з минулим пов'язане з відчуттям, що пам'ять розірвалась, але розірвалась так, щоби поставити проблему втілення її в певних місцях, де зберігається відчуття історичної

тяглості» [44; 7]. Протиставляючи історію та пам'ять, Нора стверджує, що остання завжди пов'язана з теперішнім, вона постійно змінюється, розвивається, вона вибіркова щодо того, які деталі розкривати, а які — ні. Вона фрагментарна, водночас є лише в якійсь деталі, на відміну від історії, яка є скрізь.

Травматична пам'ять виявляється там, де історія є недієюю. Остання є відносною й нездатною представити минуле в достаньому вираженні. Американська дослідниця травми Кеті Карут стверджує, що історія про травму є історією про запізнілий досвід. Травма передає якийсь гнітючий досвід раптових чи катастрофічних подій, реакція на який характеризується затримкою або повторюваністю, чи нав'язливими станами [18; 17–19]. Дослідниця звертає увагу на те, що переосмислення травматичних подій не є їхнім запереченням, не є запереченням історії, а спрямоване на переміщення її в нашому розумінні. Тобто переосмислити травму не означає її забути. А під затримкою варто розуміти не забування подій, що відбулися, а саме затримку в межах досвіду. Саме через забуття, що притаманне травматичній пам'яті, відбувається її переживання взагалі [18; 26]. Унаслідок забуття відбувається пригадування травматичного досвіду, осмислення, структурування заради подолання травми.

Травму не можна ототожнювати з історією, проте вона може бути її важливою рисою, про що згадує в праці «Писання історії, писання травми» філософ та дослідник травми Домінік Ла Капра:

«Ототожнювати історію з травмою означає завуальовувати масштаби історії, які можуть допомогти усунути сферу поширення травми, пом'якшити, чи принаймні протидіяти її наслідкам. Ці масштаби включають зусилля щодо зменшення або навіть усунення причин історичних травм, які часто виникають через велику різницю матеріального становища, статусу та влади, які полегшують гноблення, знущання та практику «перетворення в козла відпущення» через приналежність до класу, статі, раси чи виду» [33_xi].

Травма може бути означницею якогось періоду чи моменту історії, впливати на її хід та суспільну свідомість. Адже вона не лише безпосередньо впливає на жертву, а й на тих, хто вступав із нею в контакт, про що пише Ла Капра: «на катів, колабораціоністів, свідків, учасників руху опору, нащадків» [34; 22]. Для самої жертви травма утворює пробіли, помилки, розривання пам'яті. У такий спосіб людина, яка її пережила, втрачає зв'язок із минулими подіями. Це породжує сумніви, нерозуміння та неусвідомлення причин події, її деталей та наслідків. Тому носію травмованої пам'яті стає важче ототожнювати себе із пережитими подіями, що призводить до втрати чи сумнівів щодосвоєї ідентичності. Домінік Ла Капра звертає увагу на те, що в людей, що контактували із жертвою, також виникають пробіли в пам'яті, які стають причиною проблем з ідентичністю. Виникає той ефект, коли бажане видається за дійсне, створюються хибні уявлення та образи, що також відбувається задля подолання історичного травматичного досвіду.

Важливу роль у його оприявленні відіграють ключові образи, а головне - візуальні, про що розповідає в статті «Спіймані зображеннями: про роль візуальних відбитків у свідченнях про Голокост» Ернст ван Альфен. Розпочинає він своє дослідження зі згадки про Тоні Моррісон, яка в одному зі своїх інтерв'ю пояснила важливість зображень у пригадуванні травматичних подій. Для найменування спогадів про травматичні події вона застосовувала термін «rememories» тобто переспогати чи Perezгадування [56; 206]. Візуальна складова образів минулого робить їх більш правдивими. Принаймні їхнє відчуття. Дослідник наголошує на тому, що саме Голокост змінює уявлення про західну культуру та її візуальну складову. Адже тепер бачити щось на власні очі не означає це зрозуміти та усвідомити. Тобто свідчення очевидців не є оформленими та емоційно пережитими. Дослідник називає такі свідчення та спогади розпізнаванням зору, який не бачить.

Ван Альфен стверджує, що процес бачення травматичної події не є чимось більшим, аніж візуальний відбиток: «Один із гносеологічних наслідків бачення,

а саме відчуття страху щодо того, що можна подумки розпізнати, зрозуміти чи досягнути, здається відсутнім у її (жінки, яка пережила Голокост — І.С.) акті бачення. Те, що було візуально розрізненим, відбилося в її пам'яті як застигла фотографія, але сліди цього візуального відбитка, здається, ніколи не були емоційно пережиті, не кажучи вже опрацьовані» [56; 206]. Травматичні події вимагають високого ступеню абстрагування, відмежування від їхньої суті. Вони блокуються свідомістю людини, що їх пережила, та залишаються лише у формі візуального відбитку. Тому Ван Альфен пропонує відрізняти зображення-відбитки, а також зображення-репрезентації. Тобто відбитки можна вважати першим ступенем розвитку других. Це ще неусвідомлені, фрагментарні записи. Вони важливі для того, щоб із ними можна було працювати задля усвідомлення подій минулого.

Проте ще однією важливою тезою Ван Альфен є те, що свідчення вимагає якогось посередництва й це ускладнює візуальну передачу травматичних досвідів. У вирішенні цієї проблеми може допомогти мова. Найкраще візуальні образи реалізуються крізь художній текст, де спогади оформлюються та реалізуються [56; 206]. Художній текст або художність у тексті допомагає піднятися над спогадами, зацентрувати на вибіркових подіях чи явищах, сфокусуватися не на правдивості результату інформації, яку розкривають, а на тому, як вона розкривається.

Отже, характерними рисами травматичної пам'яті є затримання та повторення. Щоби подолати минулий травматичний досвід його необхідно забути, і через певний час повернутися, пригадати. Травму не можна ототожнювати з історією, але вона впливає на неї безпосередньо, адже стосується не лише жертви, а й на тих, хто був із нею пов'язаний. Пробіли в пам'яті людини, яка пережила травму, призводять до втрати зв'язку з минулим і ідентичності. Візуальні образи є важливою складовою спогадів про травму. За Ернстом Ван Альфеном варто розрізняти зображення — відбитки, що є

неусвідомленими та неоформленими, і зображення-репрезентації, які, власне, й допомагають структурувати спогади й не втратити зв'язок із минулим.

II.3. Конструювання травматичного досвіду в графічному романі

Ми вже з'ясували, що графічні романи доволі часто є автобіографічними, що робить їх придатною формою для описання власного досвіду. У тому числі травматичного. Цей жанр дає змогу не лише терапевтичне письмо, але й терапевтичне малювання, адже зображення часто створюють автори графічних романів. Така форма дає змогу віддалятися від слова та малюнку на таку відстань, щоби за допомогою самоцензури боронитися від власної травмованості, обирати предмети та сюжети для втілення образів візуальних та словесних.

Якщо послуговуватися теорією Ернста Ван Альфена про зображення-відбитки та зображення-репрезентації в контексті автобіографічного графічного роману, то можемо говорити про те, що ця форма дає змогу авторам-художникам несвідомо зображати візуальні образи. Через це вони можуть бути представленими максимально правдиво, адже вони ще не встигли викристалізуватися, оформитися. Вони ще незрозумілі носіям досвіду, адже травма першопочатково блокується, не дає змоги зрозуміти послідовність її складових. Врешті, ці фрагменти опиняються в словесно-зображеннєвих рамках.

Зображення в графічному романі дозволяє авторам не вдаватися до детального словесного опису побаченого чи почутого тоді, коли травматичний досвід ще може бути неусвідомленим, неоформленим, фрагментарним. Натомість візуальні та звукові спогади можуть втілюватися у формі зображень. Маріанна Гірш досліджує стосунки між візуальністю, досвідом та передачею

особистої та культурної травми: «травми, яка може бути невимовленою, але може бути передана інстинктивно та емоційно через альтернативні когнітивні структури візуального» [29; 1211]. На прикладі «В тіні відсутніх веж» (In the Shadow of No Towers) Арта Шпігельмана дослідниця розкриває важливість візуальних образів для представлення травматичного досвіду, стверджуючи: «Коли комікси передбачають, що ми читатимемо між зображеннями і словами, вони розкривають візуальність і, отже, матеріальність слів та дискурсивність та наративність образів» [29; 1213], — отже, дослідниця наголошує на тому, що слова тут одразу набувають зображальності, а зображення важливо не просто переглядати, а прочитувати.

Так само, як у графічному романі є потреба прочитувати травматичний фрагментарний досвід, поміщений у рамки, необхідно прочитувати простір поза рамкою й поза панеллю. Те, скільки часу минуло поміж сусідніми рамками та першою й останньою, що вміщені на одній сторінці, суттєво впливатиме на розвиток наративу. Джилліан Вітлок стверджує, що завдяки близькому читанню, яке відбувається через потребу залучати свою фантазію для інтерпритації пропусків між картинками й текстом, комікси пропонують унікальний спосіб переживання травми, а саме — поміщення її в «скриньки горя» [59; 969]. Тобто в панелі, рамки, сюжетні місця, які допомагають авторам систематизувати власні спогади, і врешті — боротися з травмою. Форма графічного роману дозволяє читачам будувати близькі стосунки з текстом завдяки обміну досвідами між нею/ним та авторами. Адже щоби заповнити ці пропуски, прогалини між послідовностями, потрібно залучити не лише доповнити сюжет власними змістовими інтерпретаціями, а й уявити, зрозуміти візуально представлену емоцію персонажів.

Майкл Чейні звертає увагу на те, що коли в графічних наративах одну панель від іншої відокремлює пропуск, який він називає раною, відбувається процес узгодженості та виокремлення сенсу, що Скотт МакКлауд найменував «closure» — тобто завершеність або закриття. Тобто ці рани-пропуски

актуалізуються лише в процесі читання. У просторі графічного роману формально існують рамки із фрагментами, різними за часом і простором, і лише позатекстові елементи (тут також варто згадати теорію Романа Інградена про «місця невизначеності»: ті, яких немає в тексті, але які водночас є обов'язковими складовими сюжету) дають змогу їм існувати узгоджено: «Форма коміксів робить можливим представлення декількох, але одночасних панорам часу та тих, що протистоять, проте синхронізуються, способів пізнання, бачення та буття» [19; 5]. Водночас можливе існування, синхронізування різних просторів.

Отже, автобіографічні графічні романи дають змогу переплетення художності та фактажу. Незважаючи на це, є низка дослідників, що віддають перевагу термінам, які більше апелюють до правдивої частини творів цього жанру. Він дозволяє переживання та роботу з травмою, що диктується взаємодією візуального та текстуального. Вони співіснують таким чином, що дають змогу віддалитися від предмету зображення та структурувати спогади. Водночас, роль читачів тут важлива як провідників, що заповнюють пропуски між фрагментами, здійснюють практику закриття — процесу узгодженості та виокремлення сенсу.

Підсумовуючи, можна сказати, що автобіографічні графічні романи часто стають формою для передачі травматичного досвіду через те, що допускають як суб'єктивний погляд на ті чи інші події, а й елемент вигадки. Тобто відбувається поєднання художнього з нехудожнім. Абстрактні зображення чи перебільшення в зображеннях дозволяють авторам від'єднатися від свого досвіду. За допомогою «скриньок пам'яті» відбувається структурвання травматичного досвіду. При цьому автобіографічний графічний роман дозволяє актуалізовувати затримку та повторення травматичного досвіду, що є необхідними складниками його переосмислення та подолання травми.

Зображення тут відіграють важливу роль у запам'ятовуванні, адже можуть виконувати роль відбитків візуальної пам'яті. Тобто бути елементом правдивості. В той час як словесний текст відіграє роль посередника у процесі актуалізації візуальних образів. Це найкраще передає текст художній, який, власне, і є складником досліджуваного жанру.

ВЗАЄМОДІЯ СЛОВА І ЗОБРАЖЕННЯ В КОНСТРУЮВАННІ ТРАВМАТИЧНОГО ДОСВІДУ У ГРАФІЧНОМУ РОМАНІ-СВІДЧЕННЯ МАРДЖАН САТРАПІ «ПЕРСЕПОЛІС»

Коли в Марджан Сатрапі запитали: «Чому ти не написала книжку?», вона відповіла: «Але ж Персеполіс і є книжкою. Для мене книжка — це сторінки з обкладинкою, поєднані спільним змістом (...) Зображення також є способом письма» [53; 3]. І ми не можемо з нею не погодитись. У процесі читання графічного роману ми маємо прочитувати й розшифровувати різні знаки та символи, як письмові, так і зображальні. Але, беззаперечно, ми все ж таки можемо відрізнити такі графічні способи передачі сенсів. Коли ми кажемо про роман у його звичному для нас вигляді, то його форма передбачає, що ми будемо читати словесний текст цілісно, бо він одразу є таким. Графічний роман стає цілісним у процесі читання. Тому так багато авторів звертаються до цього жанру для переосмислення травми. Розташовуючи шматки фрагментованої пам'яті в рамки, автори дають можливість читачам поєднати ці фрагменти, дописати, уявити ті події, персонажів, деталі, що знаходяться в проміжку між рамками. А те, яким чином це організовується в канві «Персеполісу», ми досліджуватимемо далі. Які фрагменти травмованої пам'яті знайшли в ньому відображення, та як взаємодіють задля цього тексти зображень та слів?

III.1. Автобіографічність «Персеполісу»: «Я дала собі обов'язок засвідчити»

Авторка графічного роману, який будемо аналізувати, Марджан Сатрапі не підтримує того, що її твір так найменують. Мовляв, термін «графічний роман» увели, щоби буржуа не боялися слова «комікс». До того ж, її роман насправді

не є романом, бо це нон-фікшн, і так само, як, до прикладу, «Маус» Шпігельмана, є «журналістикою в коміксах» [22]. Проте ми даємо собі право в цьому дослідженні обстоювати термін «графічний роман-свідчення» для найменування «Персеполісу». Як ми писали вище, роман є гнучким, експериментальним жанром, він дає змогу багатьох інтерпретацій, взаємодій. Водночас важливо все ж таки підкреслити не лише автобіографічність «Персеполісу», а й те, що його метою є свідчення. Взявши його до рук, незважаючи на те, що більшу частину сторінки займають зображення, з подивом виявимо: читаємо ми насамперед слова, а потім уже добудовуємо сенси та значення, потім намагаємося читати символи, знаки. Усі фрагменти сторінки комунікують між собою, і ми прочитуємо цю комунікацію так, щоби прийти крізь неї до єдиного сенсу твору. Але. Якщо нашою метою не є просто переглянути зображення й ознайомитися із формою «Персеполісу», а прочитати його, зрозуміти його, то передусім ми читаємо слова. Складається враження, ніби зображення є інструментом та медіатором для авторки між нею та предметом зображення, між нею та травмою. Це елемент сповіді, водночас цегла для побудови сенсу. Зі свого боку, слова стають медіатором між авторкою та читачами. Вони є цементом. Але для того, щоби прочитати всі інтенції «Персеполісу» необхідно враховувати те, як ці два медіатори взаємодіють, як одне одного доповнюють.

«Персеполіс» складається з чотирьох частин. Перша книжка видана 2000 року у Франції і вміщує дві частини. Друга книжка також складається з двох частин, видана 2004 року. В Україні вони вийшли під однією книжкою у 2018 році. Це графічний роман-свідчення (написаний французькою мовою) про дорослішання, травму, війну, втрати, забування, а точніше не-забування, яке є важливим для авторки, а також про подолання травм через сміх. Недарма стиль зображень дуже простий, навіть часто примітивний, схожий на мультик — він також є важливим сміховим інструментом відтворення травматичного досвіду. Але що таке Персеполіс, звідки така назва? Персеполіс, а його також називали

Парсою, тобто місто персів чи місто Персії, часто називають церемоніальною столицею Першої Перської Імперії (хоч і зовсім недовго була ця назва). Проте археологи стверджують, що його використовували, імовірно, для святкування Наврузу — перського Нового року. Тобто він використовувався швидше як місце для проведення церемоній та для того, щоби показати могутність імперії [7]. Свою назву графічний роман, звісно ж, отримав даремно. Для авторки важливим є утвердити свою ідентичність іранки та оприяти свій досвід.

Тож у графічному романі ми бачимо дитинство та життя Марджан Сатрапі перед, під час та після Ісламської революції в Ірані із січня 1978 до лютого 1979, а також Ірано-Іракської війни (22 вересня 1980 — 20 серпня, 1988). В одному зі своїх інтерв'ю Сатрапі говорить: «Я зробила своїм обов'язком засвідчити». Тобто для неї це спосіб розвінчання неправди, практика незабування, врешті — спосіб відтворення травматичної пам'яті.

Починається «Персеполіс» розділом «Хустка», де авторка, заглядаючи на рік уперед від початку всієї фабули, показує 1980-й рік. Рік після ісламської революції, коли влада утверджувалася в руках мулл (релігійних діячів), коли світські двомовні школи перетворилися на релігійні, дівчатка і хлопчики тепер навчалися окремо, а жінки мали носити хустку, хоча за рік до того все було інакше. Перша панель, детальніший аналіз якої ми представимо згодом, показує Марджі — головну героїню й літературне «Я» авторки — вона в хустці, вираз її обличчя сумний, у неї схрещені руки. Створюється відчуття неприйняття, одразу виникає багато запитань щодо цих характеристик. Відкриття роману таким зображенням свідчить про важливість цього моменту. Він поворотний для Марджі, адже з цього моменту її безтурботне дитинство починає поступово зникати: уявлення про власну святість і бажання стати пророком змінюються спочатку на ігри в революцію з хлопчиками у дворі, а згодом — на підслухані розповіді про те, як хлопців-підлітків заманюють до солдатської служби, даючи їм ключі «від раю» на випадок «якщо їм пощастить померти».

Автобіографія дає можливість авторці ствердити ідентичність іранки, сказати, що це її досвід, вона може про нього розказати, максимально правдиво, щоби пізнати й розвінчати стереотипи. Ендрю Кунка так характеризує жанр: «Автобіографічні комікси функціонують на перетині свідчень, сповіді, наративу та візуального зображення» [32; 83], водночас він наголошує, що тут відображення травми в такій формі містить також елементи неправдивості, емоційної та фактичної неточності. Це в тому числі відбувається через фрагментарність травмованої пам'яті.

Така форма дає право Сатрапі розповідати про Іран, виправдати якісь моменти історії, пояснити, показати те, як було насправді. Але не забороняє водночас показати лише ті моменти, які є важливими для самої авторки, уникнути небажаних або переінакшити. Та все ж протягом графічного роману Сатрапі демонструє швидше амбівалентність щодо своєї іранської ідентичності, про що також згадує Ендрю Кунка. З одного боку, вона пишається історією своєї іранської родини, що її прадідусь був шахом, що дядько був політичним в'язнем, водночас їй не подобався той устрій, який існував у її країні: «Однак вона також відчуває культурний потяг до Заходу, це як форму бунту, що проявляється через моду та музику: джинси, взуття Nike, «Діти в Америці» Кім Уайльд та Майкл Джексон. Значна частина дитинства Марджі передбачає орієнтацію на цю амбівалентність щодо її іранської ідентичності» [32; 202–203]. Кунка стверджує, що Марджан Сатрапі хоче зробити більш гуманним та цивілізованим іранський народ для західних читачів, протидіяти невидимості іранців у західних ЗМІ.

Коментуючи своє життя у Франції, куди вона переїхала в 1994 році, Маржан Сатрапі згадувала: «Ми бачили якісь уривки про Іран з телебачення, але вони не відповідали моєму досвідові зовсім. Мені доводилося казати: «Ні, там зовсім не так». Я мала виправдовуватися, чому це не погано бути іранкою протягом майже двадцяти років». Вона почала писати «Персеполіс» цього ж року, після завершення університету, натхненна друзями-митцями, що

подарували їй «Мауса» Арта Шпігельмана. Сатрапі розповідала їм історії про Іран і вони запропонували їй передати свій досвід через книжку. А після прочитання «Мауса» Сатрапі була впевнена в тому, у якій формі історія буде написана.

В одному з епізодів роману, Ануш, дядько Марджі, розповідав їй про своє життя та їхню родину: «Важливо, щоби ти це знала. Родинну пам'ять не можна втрачати. Навіть якщо це непросто й навіть якщо ти не все розумієш¹» [11; 64]. Отже, Марджі вже в дитинстві дістає багато настанов від своїх рідних про «незабування», що стане головною метою під час написання роману. Уже в десять років вона дуже серйозно ставилася до цієї практики, розповідаючи своїм друзям: «У моїй родині було багато героїв. Мій дідусь сидів у в'язниці. Мій дядько Ануш також. Дев'ять років! Він навіть побував у СРСР. Мій прадід Фейредун створив демократичну державу, а потім...²» [11; 65]. Спершу для Марджі важливою була належність до своєї родини, до її героїв. Згодом, з часів переїзду до Відня в 1984 році, її ідентичність розширюється, вона відчуває себе частиною спільноти своєї країни.

Протягом роману вона часто розвінчує стереотипи або якимсь чином показує, чому це добре бути іранкою, згадує речі, що нагадують про її країну: «Ми вважаємо наші фісташки найкращими у світі. Втім, як і багато інших речей». І коли, наприклад, черниці у віденському пансіоні (куди її помістила подруга мами) сварять її за те, що вона їсть у спільній кімнаті перед телевізором: «Правду кажуть про іранців, що вони невиховані», то Марджан, розуміючи небезпеку виселення, відповідає: «Про вас також кажуть правду. Ви всі були повіями, до того як стати черницями!³» [11; 185]. Після цього, звісно, її виганяють із пансіону.

¹ “Tu sais, si je te raconte tout ça, c’est que c’est important que tu le saches. La mémoire de la famille ne doit pas se perdre même si ce n’est pas facile pour toi” [49; 60]

² “Dans ma famille, il y a eu beaucoup de héros. Déjà mon grand-père était en prison. Mon oncle Anouche aussi : neuf ans ! Il a même été en U.R.S.S. Mon grand-oncle Fereydoun a proclamé un état démocratique, puis a été...” [49; 61]

³ “C’est vrai aussi ce qu’on dit sur vous. Vous étiez toutes des prostituées avant de devenir bonne sœurs!” [51; 25]

Питання ідентичності постає одним із найважливіших для Сатрапі, воно часто виринає в «Персеполісі». Сумніви, намагання зрозуміти, що означає бути іранкою, відкидання своєї ідентичності, врешті, повернення й утвердження. Марджі проходить різні етапи на своєму довгому і важкому шляху до усвідомлення свого бажання «не-забувати». Але важливо поглянути, яким він був перед цим усвідомленням. У якийсь момент, уже в Європі, Марджан починає забувати, хто вона. Ба навіть — вона намагається відмовитися від своєї ідентичності. Їй доводиться пробиратися крізь сумніви і страхи на шляху до прийняття себе як іранки. Їй соромно говорити з батьками телефоном, бо вона відчуває провину за те, якою стала. За друзів з Європи, з якими спілкувалася, за наркотики, які з ними спробувала: «Я почувалася такою винною, що коли передавали новини про Іран, я перемикала канал...⁴» [11; 202]. Вона намагається все забути, стерти своє минуле, але пише, що «підсвідомість мене наздоганяла...», бо не може позбутися думок про Іран та родину. «Я навіть спромоглася відмовитися від національності....У ті часи Іран був уособленням зла, і було важко бути іранкою⁵» [11; 203], — тому якось під час знайомства з хлопцем, вона називає себе французенкою. Через це з неї сміються знайомі, вони не вірять Марджі та тому, що вона розповідає про Іран. Війну вони вважають вигадкою. Для головної героїні це нестерпно, їй боляче чути про те, як зневажливо думають про її країну, тому вона не витримує і кричить: «Я — іранка й цим пишаюся!» [11; 205]. Врешті, це один із поворотних моментів, коли до неї повертається її іранська ідентичність. Тож «не забути» — ці слова-нагадування раз у раз виринають у «Персеполісі».

Важливо також згадати те, що насправді Марджан чужа і для східного світу, і для західного. В Ірані її родину сприймали сучасною та передовою. Її батьки влаштовують вечірки, ходять до ресторанів, сама Марджі до десяти років навчається у світській французькій школі, а мама читає Симону де

⁴ «Je me sentais si coupable que dès qu'il y avait des informations sur l'Iran, je changeais de chaîne» [51; 42]

⁵ «J'ai même réussi à nier ma nationalité (...) Il faut dire qu'à l'époque, l'Iran c'était le mal et être iranienne était lourd à porter» [51; 43]

Бовуар. Коли їй було чотирнадцять і викладачка в школі сказала: «Після проголошення ісламської республіки в нас більше немає політв'язнів⁶» [11; 151], — Марджі запротестувала, незважаючи на те, що в той час такі дії були дуже небезпечними: «Мій дядько сидів у в'язниці за часів шаха, але саме ісламський режим наказав його розстріляти. Ви твердите, що в нас немає більше політичних в'язнів, але три тисячі ув'язнених у часи шаха перетворилися на три сотні тисяч за вашого режиму. Як ви можете так нам брехати⁷» [11; 151]. Ще будучи в школі в Ірані, Марджі постійно бунтує. Вона дитина, якій страшно. Яка не готова пристосовуватися до нових обставин, які в країні тоді змінюються повсякчас: «Дуже скоро сеанси релігійних тортур у школі перестали сприймати серйозно. Я була першою. Я ставала перед дівчатами і блазнювала⁸: «Мученики, мученики, добийте мене»». У цей час страх втратити доньку штовхає батьків Марджі на непростий крок. Вони вирішують відправити її чотирнадцятирічну у Відень до подруги її мами. Коли розповідають про це Марджі, то тато каже: «Ніколи не забувай, хто ти» й дівчинка відповідає: «Ні... ніколи не забуду». Через кілька сторінок, коли вони вже в аеропорті, він повторює цю настанову: «Не забувай, хто ти і звідки⁹» [11; 159].

Отже, проблема автобіографічності «Персеполісу» полягає в тому, що це не лише автобіографія. Це — суміш сповіді, спогадів, утвердження своєї ідентичності, практика «не-забування», подолання та переосмислення травматичних подій. Відповідно, ми не говоримо про стовідсоткову достовірність фактів, але й не можемо заперечити. Адже в «Персеполісі» представлений індивідуальний суб'єктивний досвід. Це не історія, а пам'ять. Отже, вона — абсолютна. Чому для Маржан Сатрапі важлива форма

⁶ «Depuis que notre nouveau gouvernement a été instauré, nous n'avons plus de prisonniers politiques» [50; 75]

⁷ «Mon oncle a été emprisonné sous le régime du Shah. Par contre, c'est le nouveau régime qui a ordonné son exécution. Vous dites que l'on n'a plus de prisonniers politiques alors que de trois mille détenus sous le Shah, on est passé à trois cents mille avec vous. Comment osez-vous nous mentir comme ça?» [50; 75]

⁸ «Assez rapidement, plus personne n'a pris ces séances de supplice au sérieux. Moi, la première : je me plaçais tout devant et je faisais le pitre» [50; 28]

⁹ «N'oublie pas qui tu es et d'où tu viens» [50; 83]

автобіографії? Бо це дає їй можливість засвідчити, показати свою правду про Іран, події революції, війну з Іраком тощо. Що дає підстави називати «Персеполіс» графічним романом-свідчення. Термін не лише враховує мету написання, але й низку інших важливих особливостей. Наприклад, ту, яку ми розглядали вище – автобіографічність.

III.2. Травма в неграфічному нон-фікшні та в «Персеполісі»

«Персеполіс» є один із тих творів, які демонструють подолання травми через сміх. Він допомагає авторці полегшити відображення травматичного досвіду, що розкривається тут за допомогою комічності та перебільшень, які ведуть до відчуття несправжності, штучності. Це змушує читачів сумніватися в правдивості описаного й зображеного. Можливо, сама авторка намагалась, свідомо чи несвідомо, створити це відчуття. Так вона віддаляється від предмету свого зображення. І це, знову ж таки, допомагає їй описувати і свідчити про свій травматичний досвід. Щоби зрозуміти, якими спільними та відмінними принципами послуговуються східні авторки в зображенні свого досвіду, зокрема, травматичного, ми розглянемо й порівняємо їх на прикладі неграфічного автобіографічного реаліті-роману Крістіни Лем та Малали Юсуфзай «Я-Малала» та графічного роману-свідчення Марджан Сатрапі «Персеполіс».

«Я-Малала. Історія незламної боротьби за право на освіту» — це суміш автобіографії, щоденників, репортажу, епістолярію тощо. До того ж, роман насичений міфами та легендами народу, який є основною частиною населення Афганістану (але проживають вони також в Ірані та Пакистані) — пуштунів. Поряд з історією пакистанської дівчини ми читаємо і про звичаї, обряди, традиції пуштунського народу, історичні факти, політику. Тому іноді складно

сказати, хто зараз оповідає нам про події — К. Лем чи все ж таки М. Юсуфзай? Адже Лем — досвідчена журналістка, яка не одне десятиріччя досліджувала пуштунів. Проте ми все ж таки не можемо говорити про стовідсоткову достовірність інформації, яка подається нам у книзі, адже велику частину роману займають спогади, враження Малали.

Вище ми зазначили жанр «Я-Малали» як автобіографічний реаліті-роман. Олександр Михед, досліджуючи цей жанр, стверджує, що на його формування вплинув «новий журналізм» (new journalism), що виникає 1960–1970-х роках. Дослідник стверджує, що, демонструючи приватне життя письменника читачам, реаліті-роман встановлює між ними прямий діалог. До рис жанру в низці інших дослідник відносить: проникнення у фактичний матеріал та цікавість до побутових деталей, що стають засобом характеристики персонажа; фактичне підґрунтя в художньому оформленні; діалоги як рушії сюжету; оповідь від «першої особи». Із цього означеного кола випливає, що не лише «Я-Малала» є реаліті-романом, а й великою мірою «Персеполіс». У цих романах велику роль відіграють описи родинного побуту, освітнє питання, національне (для Марджан важливим є утвердження своєї іранської ідентичності, для Малали — розповідь про належність до народу пуштунів). Також вони характеризуються художністю зображення з фактичним підґрунтям і оповіддю від першої особи.

Незважаючи на ці риси, звісно, є низка відмінностей між «Я-Малалою» та «Персеполісом». Наприклад, досить відрізняється те, як будується оповідь, персонажі, образність. Як ми згадали вище, однією з рис реаліті-роману Михед називає рушійну роль діалогу у формуванні сюжету. Це нехарактерна риса «Я-Малали», адже діалоги в романі виконують здебільшого додаткові функції. У них переважно ми можемо дізнатися незначну інформацію про персонажів чи події. Зазвичай це невеликі коментарі до загального тексту, який переважно складається з описів і розповіді у формі щоденника.

У «Персеполісі» бачимо відмінну ситуацію, адже діалоги тут часто таки виконують роль рушіїв сюжету. Це передусім пов'язано із коміксною формою, адже діалоги є частиною зображеннєвого простору панелі. Вони бувають у формі хмари чи кулі (використовується обидва терміни), або навіть багатокутної зірки. Цей елемент малюнку відіграє роль емоційного означника. Адже залежно від форми, у якій міститься репліка діалогу, можна визначити, які емоції переживають персонажі, що їх вимовляють. Наприклад, коли розмова звичайна, спокійна чи радісна, то контур хмари рівний, плавний. Хмари у формі зірки з'являються вперше в епізоді, коли показано тортури, які здійснювалися над політичними в'язнями [11; 55]. Тут панелі не мають рамок, розташовані не за рівною сіткою як зазвичай у «Пересполісі». Чотири зображення мають словесну пару. У першому зображенні це — діалогічні репліки, в останньому — слова обмежені рамкою. Дві інші панелі мають вигуки катів, які поміщені в хмари-зірки: «Тобі це подобається?», «Зізнавайся!!! Де інші?». Переважно в таку форму поміщені репліки персонажів, які кричать, а також слова пісень, що звучать. Проте також це може бути ознакою здивування, знервованості чи вигуку. Розлючені персонажі мають хвіст своєї репліки (вказівник джерела повідомлення на кінці хмари) у формі блискавки. Проте також так може бути підкреслено й інший гострий емоційний момент.

За допомогою таких і подібних графічних елементів, які взаємодіють із текстом, а також гротескності малюнків, формується виразний експресіоністичний стиль. Ендрю Кунка підкреслював його роль в автобіографічних коміксах: «Експресіоністичний стиль часто може бути сприятливим та ефективним у зображенні травматичних образів, що проходять через текст» [32; 204]. Дослідник підкреслює, що Сатрапі часто застосовує експресіоністичні образи для характеристики значних, катастрофічних подій. Часто ці образи можуть бути схематичними та мати простішу стилістику. Наприклад, коли Сатрапі розповідає про хлопців-підлітків, яких забирали обманом на війну, даючи їм «ключі від раю», і які потім підірвалися на мінах,

то показує на зображенні лише чорні обриси фігур із ключами на шії, які підлетіли в повітря. Вони оточені рваними рисками, які зображають вибух. Так само схематично зображені руїни будинку в Тегерані, у який влучила іракська ракета. Водночас текст зазвичай не має гострих емоційних означників, цю роль виконують саме зображення. Слова означають скелет сюжету, а зображення ним рухають та визначають темп цього руху.

У «Я-Малалі» ми зіштовхуємося з іншим способом переживання травматичних подій. Це пов'язано і з формою тексту, а також із проблемою авторства в ньому. Адже Марджан Сатрапі пише й малює свій графічний роман сама, це форма дуже близького, інтимного письма. Дещо терапевтична форма переживання травматичного досвіду. Зі свого боку, реаліті-роман «Я-Малала», про що ми вже згадували, має двох авторок. Іноді складно виокремити фрагменти, у яких вплив однієї з них був сильнішим, у якому з моментів ми прочитуємо спогади про переживання травматичного досвіду, і де маємо вже оброблений іншою людиною словесний текст. Де сповідь, а де погляд збоку.

Розглянемо епізод «Я-Малали», у якому група чоловіків зупиняють шкільний автобус, й один із них стріляє Малалі в обличчя та робить два постріли в інших дівчат. Тут емоційність, яка досягається в «Персеполісі» за допомогою зображень та графічного обрамлення тексту, формується за допомогою опису, який часто зосереджується на якихось деталях події: «На голові в чоловіка був картуз, ніс та рот закривала шийна хустка, ніби він був хворий на грип(...) Після цього юнак витягнув чорний пістолет. Уже пізніше я довідалася, що то був кольт 45 калібру (...) з лівого вуха текла кров» [6; 13]. Тобто створюється ефект німої сцени кінофільму, де камера мандрує з однієї деталі на іншу. Проте ми можемо охарактеризувати опис цієї події, як неемоційний. Згадуючи теорію Ван Альфена про те, що візуальні образи травматичних подій відіграють важливу роль у їхньому запам'ятовуванні та відтворенні, про зображення-відбитки та зображення-репрезентації, можемо виокремити таке. Імовірно, цей епізод був максимально збережений зі

спогадів Малали. Про це свідчить, зокрема, неемоційний опис. Тут представлений травматичний досвід, що ще не до кінця є осмисленим, тому він переданий максимально деталізовано. Візуальні образи, які тут описані, є відбитками, а не репрезентантами. Тому вони цінні для читачів та створюють можливість подальшого тлумачення для самої Малали.

Підсумовуючи, можна сказати, що змалювання травматичного досвіду в неграфічному нон-фікшині та графічному має і відмінності, і спільні риси. Ми визначили, що «Персеполіс», як і «Я-Малала» можна віднести до жанру реаліти-роману, адже вони мають низку його характеристик. Обидва твори формують прямий діалог авторок із читачами — це відбувається внаслідок жанру, що наближається до сповіді. Проте в «Персеполісі» роль самих читачів є важливішою, адже вони за допомогою власних уяви та досвіду об'єднують фрагменти й рамки спільним сенсом. Форма «Я-Малали» одразу передбачає суцільне читання, що не включає пропущеного моменту, місця для читацької уяви як сполучника фрагментів пам'яті, у тому числі травмованої. Обидва романи поєднують у собі елементи вигадки і правди. Щодо відмінностей, то однією з них ми визначили роль діалогу. У «Я-Малалі» він виконує додаткову функцію, коментуючу. У «Персеполісі» діалог — це один із рушіїв сюжету. Також відрізняється передача емоцій. У «Я-Малалі» вона здійснюється завдяки словесним описам візуальних деталей, які створюють відчуття напруги. «Персеполіс» застосовує для цього зображення та графічні елементи, що взаємодіють із текстом. Водночас тут також варто говорити про особливу роль читачів у цьому графічному романі-свідченні, адже те, як саме буде прочитане зображення та емоція, залежить від конкретних читачів.

III.3. Взаємодія слова й зображення в графічному романі «Персеполіс»

Щоби зрозуміти як конструюються за допомогою взаємодії слова й зображення спогади в графічному романі «Персеполіс», варто поставити запитання: «Як читати цей твір?». Якщо Арт Шпігельман наголошував на тому, що «Мауса» варто насамперед читати, і під читанням він мав на увазі читання слів, то яку роль відіграють слова й зображення для Марджан Сатрапі в «Персеполісі»?

Почнемо з того, що в «Персеполісі» Марджан Сатрапі послуговується стилістикою простого та монохромного малюнку. Здебільшого вона не передбачає тіней чи об'єму персонажів чи предметів. Зображення не надто насичене деталями. Це відіграє важливу роль у запам'ятовуванні та пригадуванні. Сатрапі чітко показує читачам на що треба звернути увагу, здебільшого панелі тут із рамками, що свідчить про намагання узгодити свої спогади, поставити кожен із них у правильне місце, водночас урівноважити. Хіларі Шут стверджує, що авторка показує процес не-забування крізь пласти візуальної та вербальної нарації: «Персеполіс про етичну візуальну та вербальну практику «не забування» та про політичне злиття щоденного та історичного: через візуальні та вербальні свідчення, він оспорує домінантні образи та наративи історії, розвінчуючи ті, що є незавершеними та ті, що здійснюють функцію припинення» [20; 135–136]. Сатрапі важливо показати, що її родина світська, так само як у багатьох інших іранців, які просто стали заручниками змін, що відбулися в їхній країні. На зображенні її кімнати бачимо постер із Кім Вайлд (американська співачка, одна з найвідоміших її пісень «Діти в Америці», яку любила Марджі), а сама вона вирушає на вулицю Ганді — де можна було купити заборонені владою речі на кшталт касет із музикою, карт, шахів тощо.

Марджан Сатрапі послуговується засобами комічного, а також спрощення та схематизації зображення, зокрема для відображення травматичних досвідів. Хіларі Шут коментує це так: «Стилістика Персеполісу показує, що історично травматичне не повинно бути візуально травматичним» [20; 135]. Під час війни з Іраком над кварталом Таванір, у якому знаходився й будинок родини Сатрапі,

впала ракета. Це була субота й Марджі пішла з подругою купувати нові джинси. Які, втім, не встигла забрати — це ми прочитаємо із зображення, адже тут Сатрапі текстуально не концентрується на цій деталі, лише окреслює одним словом: «Джинси!», яке викрикує власник магазину навздогін Марджі, що біжить зі страхом до свого будинку. Коли вона врешті зустрічається із мамою, то виявляється, що ракета впала на сусідній будинок, де жили знайомі родини. Тут ми бачимо панель, яка займає місце двох звичайних у «Персеполісі», тобто ми одразу розуміємо, що в рамці міститься дуже важливий момент. Це момент, коли Марджі проходить разом із мамою повз зруйнований будинок. На зображенні ми бачимо просто промальовані, недеталізовані уламки будинку.



Марджан Сатрапі, сторінка із «Персеполісу»

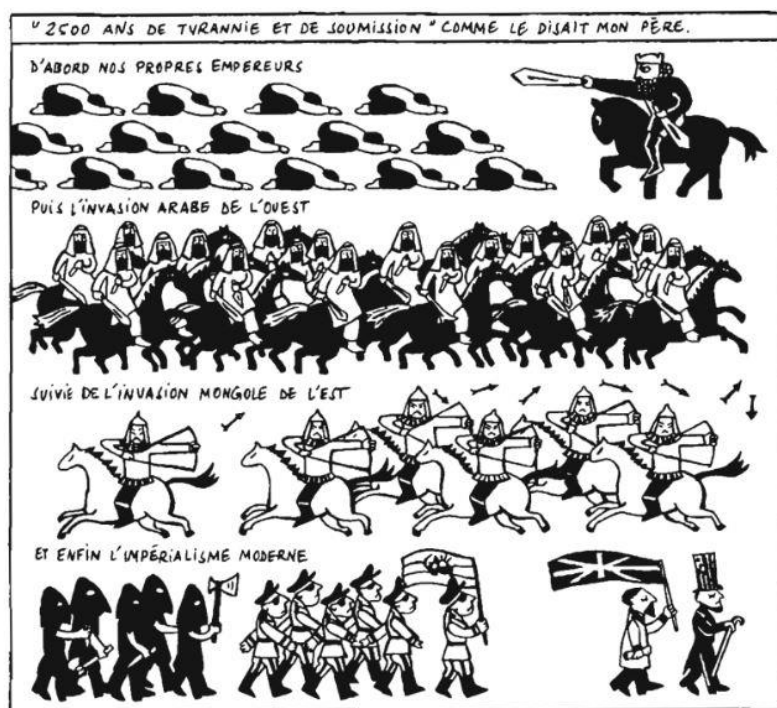
У цю хвилину щось привертає увагу дівчинки, і в наступній панелі ми читаємо: «Я побачила Недин бірюзовий браслет. Його подарувала їй тітка на чотирнадцятий день народження», третя панель сторінки повідомляє: «Браслет

тримався на... ну, не знаю...». На четвертій панелі ми бачимо лише зображення Марджі, вона закриває долонями очі, п'ята панель повністю заповнена чорним: «Жоден крик у світі не полегшив би мого страждання й моєї люті¹⁰» [11; 149]. Тобто Сатрапі не розповідає й не показує прямо цей травматичний момент, лише схематично, вона натякає, дає читачам можливість додумати й довідчути.

Хіларі Шут стверджує, що ця простота зображеннєвої стилістики в Сатрапі спирається на історичну та етичну складність: «Стиль зображень у «Персеполісі» покликається на давньоперсидські мініатюри, фрески та фризи і приєднується до континууму перського мистецтва: як пояснила Сатрапі в інтерв'ю, у персидських мініатюрах, як і у її власній книзі, «сам малюнок дуже простий» та перспектива часто навмисно пласка» [22; 184]. Можемо це прослідкувати на одному із зображень графічного роману, яке поміщене в одну рамку, що займає всю сторінку — це один із прийомів Сатрапі, що допомагає зацентувати на певному моменті, ситуації чи персонажі. Тут у рамку із текстовим заголовком: ««2500 років тиранії й покори», як казав мій тато»¹¹» [11; 15], що розповідає про історію Персії, потрапили зображення, які нагадують персидські мініатюри.

¹⁰ “Quand nous sommes passées devant la maison détruite des Baba-Lévy, je sentais qu’elle me traînait discrètement derrière elle. Quelque chose me disait que les Baba-Lévy étaient là. Quelque chose a attiré mon attention. J’ai vu alors un bracelet en turquoise, celui de Nêda. C’était sa tante qui le lui avait offert pour ses quatorze ans... Le bracelet était encore attaché à... Je ne sais pas. Aucun cri au monde n’aurait suffi à soulager ma souffrance et ma colère...” [50; 73]

¹¹ “2500 ans de tyrannie et de soumission comme le disait mon père” [50; 11]



Марджан Сатрапі, рамка із «Персеполісу»

У чотирьох рядах, які відбили якийсь із періодів історії країни, ми бачимо стилізовані сюжети «тиранії й покори». Фон малюнку білий, що може свідчити про нейтральне ставлення до зображених епізодів, які є просто досвідами історії, звичними для багатьох народів.

Повертаючись до сторінок із розповіддю про падіння ракети на Тегеран, варто звернути увагу на останній кадр — повністю залитий чорною фарбою. Упродовж «Персеполісу» зустрічаємо багато подібних панелей, таких, де фон чорний і обриси персонажів чи предметів зроблено білим. Може скластися враження, що такий прийом свідчить про плями в пам'яті Сатрапі, адже такі зображення зазвичай не надто деталізовані (менше, аніж із білим фоном), проте Хіларі Шут переконує в іншому: «Візуальна порожнеча простої, необмеженої чорноти кадрів показує не дефіцит пам'яті, а її товщину, її глибину; а «пропущене місце» є практикою пам'яті, як для авторки, так і, можливо, для читача» [20; 144]. Недеталізовані, залиті чорним зображення привертають до себе увагу, дають простір для осмислення, уяви.

На зображенні в другій панелі «Персеполісу» ми бачимо чотири маленькі дівчинки, які сидять в однаковому положенні: їхні руки схрещені так, що права

зверху лівої, усі мають однаковий одяг із гудзиком, усі мають хіджаб (тут ми можемо вже додумати, що хіджаб у них може бути різного кольору).



Марджан Сатрапі, зображення із «Персеполісу»

Тобто бачимо, що всі вони підпорядковані певній системі, усім намагаються нав'язати одні правила. Проте за допомогою виразу обличчя, різній формі брів (які насправді є всього-на-всього штрихами, простими лініями), очей, вигину рота, різному способу укладання чубчика, форми обличчя спостерігачі можуть точно відрізнити цих дівчат одну від іншої, навіть зрозуміти якусь рису характеру, врешті, виокремити з них головну героїню. Джиліан Вітлок стверджує, що таким чином Сатрапі робить виклик стереотипам про мусульманок як дегуманізованих фігур [59; 975]. Так, жінок намагались уніфікувати, вони мали відповідати чітким наборам якостей та здібностей, що підкреслюється одягом. Але хустка не робить їх знеособленими, не забирає права на індивідуальність.

Індивідуалізація персонажок, а зокрема головної героїні, досягається завдяки взаємодії зображення і слова. Перша панель із зображенням самої Марджі — головної героїні «Персеполісу» — містить наступний текст: «Це я у 1980-му. Мені десять років»¹². Друга панель є не просто однією із коміксних послідовностей, вона є візуальним продовження першої. Це виглядає так, ніби

¹² «Ça c'est moi quand j'avais dix ans. C'était en 1980» [49; 3].

було два однакові зображення, а точніше фотографії, адже читаємо: «А це фотографія нашого класу» [11; 7], які обрізали, але в першій залишили зображення Марджі, у другій — інших дівчат класу: «Я — скраю ліворуч, тому мене не видно»¹³.

Чому ж на фотографії немає Марджі — головної героїні? Важливо розуміти, що тут — як і в кожному коміксі — усі зображення та текст пов'язані, і в здебільшого ми не можемо аналізувати одне, не беручи до уваги його взаємодії з іншими. Тож на першій панелі бачимо саму Марджі, що сидить у такій самій позиції, як і її однокласниці, з таким же нейтрально-сумним виразом обличчя, оточена білим фоном. Те, що її «обрізано» на фото, зображене в другій панелі, може свідчити а) про те, що Сатрапі просто вирішила бути якомога точною й зобразила фото таким, яким воно є насправді, тобто таким, де її не видно поблизу інших, б) про те, що авторка навмисне відділяє себе від решти класу, щоб образу сфокусувати нас на думці, що вона інша (саме це показує Сатрапі в «Персеполісі»: Марджан скрізь чужа і скрізь інша). Або ж що не приймає цього устрою, цих нових правил, вони для неї чужі й незрозумілі. Це підтверджується згодом, у п'ятій панелі, де читаємо слова над зображенням: «Нам не подобалося носити хустку. Ми не розуміли, навіщо це робити»¹⁴, і бачимо дівчаток, що граються зі своїми хустками, жаліються на них: «Мені в ній жарко!» [11; 7].

Досить часто перевага чорного кольору відображається в зображеннях, які демонструють скупчення, групи людей. Це можуть бути сварки, демонстрації, пожежі, зображення мертвих тіл, жалоба, бійки та напади тощо. Тобто переважно події травматичного характеру. Ті, які авторка намагається зрозуміти або ті, ставлення до яких неокреслене, чітко не зрозуміле. Групи людей зливаються із чорнотою панелі й цим привертають до себе особливу увагу.

¹³ «Et ça, c'est une photo de classe. Je suis assise à l'extrémité gauche, alors on ne me voit pas» [49; 3].

¹⁴ «Nous n'aimions pas beaucoup porter le foulard, surtout qu'on ne savait pas pourquoi» [49; 3].



Марджан Сатрапі, зображення із «Персеполису»

Погляд читача зупиняється, цим самим ставлячи питання про сенс подій, які там зображені. Це і є намаганням відтворити глибоку, не докінця осмислену пам'ять. Вона починає окреслюватися в романі, має бути представленою, засвідченою. Авторка намагається довести, зокрема собі, що це важливі, часто моторошні події, але вони існували і їх не можна забути. Бо забути означало б нівелювати. Але історія не може бути стертою, як і травми в ній. Тому Сатрапі стверджує свою іранську ідентичність, часто стаючи провідницею до розуміння своєї країни західним світом.

На одному із зображень спостерігаємо учениць, які вишикувались для виконання обов'язкового мало не ритуалу — вони б'ють себе в груди, щоб оплакати жертв війни.



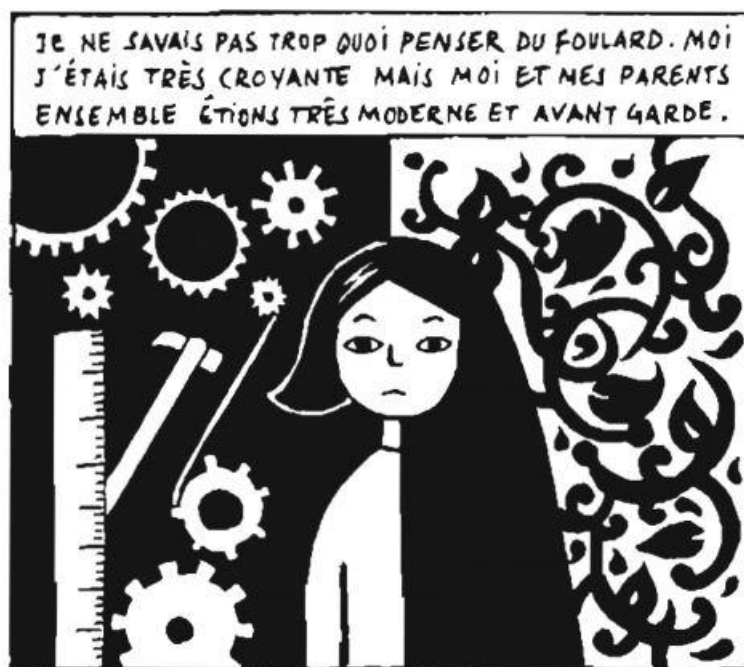
Марджан Сатрапі, сторінка із «Персеполісу»

На перший погляд може здатися, що це дуже сумна й моторошна картинка, але швидше складається враження про те, що Сатрапі сміється з безглуздості такої дії. Усі дівчата в хустках, але кожна має якусь свою особливість (кучеряве чи пряме волосся, дугуваті чи прямі брови, ніс картоплею чи гачкуватий тощо), їх не можна зробити однаковими, бо вони такими не є, у всіх очі широко розплющені — це овали та кола, які показують нам повне нерозуміння ситуації, вони так роблять лише через те, що їм так сказали, це створює комічний ефект: «Я теж хотіла думати тільки про життя. Але це було непросто: у школі нас двічі на день шикували, щоб оплакати жертв війни. Дирекція школи ставила сумну

музику, а ми били себе в груди¹⁵». Постаті дівчат розташовані в шаховому порядку, разом вони утворюють певний паттерн. Водночас словесний текст витриманий у досить нейтральному тоні, злегка забарвленому сумом. Сатрапі розповідає про те, як непросто було проживати дитинство із таким шкільним устроєм. І тут ми зіштовхуємося із невідповідністю слів та зображення. Адже останнє показано доволі іронічно. Те, що ми бачимо — дівчат у паранджі, які б'ють себе в груди. Те, що ми прочитуємо в зображенні: паттерн із постатей дівчат, що вишикувані в шаховому порядку, це звучить як насмішка. Отже, те, що ми бачимо не збігається з тим, що ми розуміємо в цьому зображенні. Тут можна згадати те, як коментувала подібні зображення в «Персеполісі» Хіларі Шут: «Мінімалістична гра чорного й білого є частиною заявленої мети Сатрапі, як і традиції авангарду, представляти події із загостреним ступенем абстракції, щоби звернути увагу на жах історії, представляючи місцеві зображення, або уявлені, або відтворені» [22; 184]. Тобто стилізовані, доволі абстрактні образи в графічному романі Сатрапі виконують роль медіаторів, які спрямовані на емоції читачів, на пошук діалогу з ними.

Розглянемо зображення десятирічної Марджі, що намагається зрозуміти нове правило — носіння хустки. Тут бачимо ті дві важливі складові ідентичності Марджі, у яких вона в певні моменти життя почувалася іншою, дещо неправильною. Зубчаті колеса, шестернятка, молоток та лінійка, зображені за допомогою гри із чорним негативним простором, показують «прогресивні», тобто західні уявлення Марджі та її родини. Чорний фон швидше свідчить про те, що саме ця частина ідентичності піддавалася сумніву в той період дитинства. Адже бути прогресивним, прозахідним могло коштувати життя іранцям. Зображення поділене симетрично.

¹⁵ "J'étais d'accord avec ma mere. Moi aussi j'avais envie de ne penser qu'à la vie. Pourtant ce n'était pas toujours facile: A l'école, on nous mettait deux fois par jour en rang pour pleurer les victimes de la guerre. La direction de l'école passait des musiques tristes et nous, on se frappait sur la poitrine" [50; 26]



Марджан Сатрапі, рамка із «Персеполісу»

У такий спосіб Марджі показує, що ці дві складові її ідентичності однаково важливі для неї. Друга частина зображення показує традиційні іранські уявлення про правильне. Чорний хіджаб (в українському перекладі — хустка, хоча на цьому зображенні скоріше чадра) як символ покори та смиренності, насамперед перед богом, білий фон із чорними стилізованими рослинними візерунками, що відсилає до традиції, які нагадують графічно фарсі — усі вони говорять про роль Ірану в ідентичності Марджі. Вона намагається збагнути за допомогою цього зображення, чому для неї важливо це. Чому, якщо в ній однаково є й те, й інше, то обов'язково щось має суперечити чомусь: «Я дуже вірила в бога, але ми з батьками були вельми передовою родиною¹⁶» [11; 10]. Зображення в цій панелі відіграє роль підсилювача змісту, за його допомогою сумніви Марджі ми відчуваємо ще сильніше.

Отже, для того, щоби зрозуміти, яку роль відіграють зображення та слова в «Персеполісі» варто окреслити, яку роль і функцію виконує й зображення, і слово. Зображення — інструмент пригадування. Це здійснюється за допомогою

¹⁶ “Je ne savais pas trop quoi penser du foulard. Moi j'étais très croyante mais moi et mes parents ensemble étions très moderne et avant garde” [49; 6]

стилістики простого монохромного малюнку. Зображення — це інструмент роботи із досвідом, головне травматичним. Слова окреслюють основні зупинки на шляху розповіді, на шляху всього словесно-зображеннєвого тексту. А потім зображення вирішує, у якому темпі, яким чином буде рухатися оповідь. Насамперед, ми читаємо слова, а потім добудовуємо додаткові елементи, емоційні характеристики завдяки взаємодії зображення зі словом. Зображення часто містять важливі для наративу символи та знаки, які ми маємо прочитувати для повноцінного розуміння сенсу. Тому читачі мають навчитися зчитувати ці знаки й символи, послуговуватися близьким читанням зображень.

Підсумовуючи, можна сказати, що текст зображеннєвий і словесний у «Персеполісі» є унікальною взаємодією, яка дозволяє передавати та осмислювати травматичний досвід. Зображення та слово не обмежують одне одного, а мають свої функції та завдання. Слово формує напрям руху сюжету, а зображення рухає ним. У відтворенні травматичного досвіду важливу роль відіграють саме візуальні образи, це дозволяє графічному роману бути придатною формою для його вираження. «Персеполіс» — це графічний роман-свідчення, який поєднує в собі риси різних жанрів. Це і сповідь, і спогади, реалаті-роман, тобто поєднує в собі риси художньої та нехудожньої літератури. У відображенні автобіографічного досвіду для Марджан Сатрапі в цьому романі однією з основних цілей є утвердження своєї ідентичності як іранки. У «Персеполісі» водночас реалізовано практику «не-забування». Відтворення пам'яті часто стосується саме травматичної пам'яті. Через призму зображення зі слова вона осмислюється та долається. Роман складається із фрагментів зображення та тексту, які поміщені в рамку. Так здійснюється інкапсуляція травматичного досвіду, і ті пробіли, які залишаються між рамками й панелями, мають бути заповнені читацьким досвідом, уявою. Тобто важливою є роль читачів у «Персеполісі», адже він набуває своєї цілісності і єдності лише в діалозі з читачами. Водночас для Марджан Сатрапі важливо не лише «не забути», але й розвінчати якісь неправдоподібні уявлення про Іран. На прикладі

своїї родини та друзів вона показує, що західні уявлення про її країну та її жителів є хибними. Осмислення та подолання травми реалізується через засоби комічного, які нерозривно пов'язані зі схематизацією, спрощенням зображення. Часто події не мають оцінки чи сильної деталізації, вони схематично накреслені. Так створюється простір для читацького додумування, що формує близький зв'язок із текстом. Це також співвідноситься із теорією Ван Альфена про зображення-відбитки, і ми можемо говорити про, те що візуальні образи (як словесно, так і графічно виражені) є недеталізованими. Це свідчить про неоформлену, але глибоку пам'ять, яка потребує діалогу, зокрема, з читачами.

ВИСНОВКИ

В цій роботі окреслено поняття коміксу, графічного роману, наведено запропоновані дослідниками терміни для його найменування, виявлено особливості та пропозиції термінології автобіографічного графічного роману, обґрунтовано застосування терміну «графічний роман-свідчення» щодо «Персеполісу» Марджан Сатрапі, пояснено взаємодію та роль зображеннєвого та словесного тексту в графічному романі, зокрема, для конструювання травматичного досвіду; також виявлено автобіографічність «Персеполісу», знайдено спільні та відмінні риси оприявлення травматичного досвіду в графічному та неграфічному автобіографічному романі, а також проаналізовано взаємодію зображення та слова в межах «Персеполісу».

Отже, ми окреслили поняття коміксу (книжки-коміксу), визначивши його як послідовне мистецтво, що послуговується в рівній мірі зображеннями та словами, які формують цілісність та не обмежують одне одного, адже взаємодіють зі спільною метою, хоч і часто з різними функціями.

Ми дослідили поняття графічного роману, визначивши, що він є експериментальним жанром, який перебуває зараз на етапі свого становлення. Він синтетичний і багатоплановий. Ці характеристики роблять його центром дискусій щодо того, до якого мистецтва він належить, якими засобами побудови сюжету, образів, персонажів він послуговується, які жанри поєднує, які з його складових є визначальними тощо. Форму графічного роману обирають усе більша кількість авторів для оприявлення свого досвіду, зокрема травматичного. Тому саме автобіографія у його формі є одним із найпоширеніших синтетичних втілень. Відповідно, виникає низка термінів, які пропонуються застосовуватися для його найменування: автобіографікс, графічні мемуари, автографія та інші. Найвиразнішим можна вважати термін «графічні мемуари», проте, як і низка інших, він робить акцент на зображенні, у той час як цей «графічний роман» не передбачає обмеження жодного зі

складників. Адже, як ми виявили, сам собою роман є гнучким та відкритим певним чином до інтерпритацій.

Також в дослідженні було обґрунтовано термін «графічний роман-свідчення» для найменування «Персеполісу». Ми побачили, що він враховує всі основні аспекти цього твору: автобіографічність, художність і нехудожність, синтез коміксу й літератури. Водночас ми наголосили на тому, що термін враховує заявлену мету Марджан Сатрапі в написанні «Персеполісу» — засвідчити. Засвідчити як виправдати, як розвінчати стереотипи про Іран, ствердити свою ідентичність. Засвідчити події ісламської революції в Ірані 1979 року, період ірано-іракської війни 1980–1988 років, економічний, емоційний стан суспільства в ці роки, історію її родини, її зростання й становлення тощо. Ці свідчення проходять крізь призму травматичного досвіду Сатрапі. Політичні в'язні, катування, зростаюче насильство, безкарні злочини, нестача продуктів, контроль за життям громадян (як одягатися, з ким і куди ходити, що говорити, кому молитися, що слухати й читати тощо), втрати дорогих людей, вибухи і страх — усе це знайшло своє відображення в «Персеполісі». Ми визначили, що це відбувається за допомогою взаємодії слова та зображення, форми твору та поєднанням із засобами комічного.

Тож, ми виявили як конструюється травматичний досвід в графічному романі загалом, і зокрема в графічному романі-свідчення «Персеполіс». Це відбувається завдяки взаємодії зображення та слова так, що слова формують основу, напрям руху сюжету, а зображення, власне, рухають сюжетом, визначають його швидкість, виділяють основні моменти, фіксують візуальні образи. Саме вони відіграють важливу роль у реконструюванні травматичного досвіду. Адже візуальні образи відповідають за фіксування в пам'яті травматичних подій. Часто ці образи можуть бути неусвідомленими, неоформленими, тоді вони є просто відбитками. З метою захисту їхнє осмислення блокується свідомістю людини, яка пережила травматичний досвід.

Великою мірою саме стиль «Персеполісу» допомагає авторці відбити травматичну пам'ять, реконструювати та осмислити. Монохромні, ненасичені

деталлями зображення, які допомагають сфокусуватися авторці саме на тих деталях, які виконують функцію пригадування, а не художніх прикрас. Це також допомагає читачам зрозуміти роль тієї чи іншої деталі чи моменту в графічному романі-свідченні. Його важливою композиційною одиницею є рамка, яка узгоджує та систематизує спогади. Тут також важлива роль читачів, які в процесі комунікації з «Персеполісом», роблять його цілісним, домальовуючи й дописуючи за допомогою власної уяви пробіли між рамками. Адже панель не відображає кожного моменту в часі та всіх елементів простору. Водночас читацьку перцепцію посилюють також схематизовані зображення, емоційну відповідь на події та образи. Цю функцію виконує також простір рамок роману, заповнений чорною фарбою. Ці засоби зображення формують просту, але експресіоністичну стилістику для змалювання катастрофічних подій графічного роману-свідчення. Яка, власне, і впливає на передачу травматичного досвіду та боротьбу з ним так, що фокусується на найбільш важливих моментах і деталях, візуальних образах-відбитках. Це також дозволяє авторці показати та розповісти про правдиві події досить суб'єктивно. Власне, саме це є однією з основних причин зацікавлення графічним романом-свідчення: справжній суб'єктивний досвід.

Крім проблематики, яку ми розглянули, «Персеполіс» також розкриває і низку інших. Це і соціальна, гендерна нерівність в Ірані, освіта, влада, міжособистісні стосунки, стосунки батьків і дітей тощо. Це робить його актуальним матеріалом для подальших досліджень.

Отже, ми можемо зробити висновок про те, взаємодія зображення та слова відіграє ключову роль в конструюванні травматичного досвіду в графічному романі-свідчення «Персеполіс». Адже експресіоністичний стиль, засоби комічного, входження словесних елементів в графічний простір, утворення словесним текстом скелету наративу та керування зображенням темпу та акцентів, робить таку форму зручною та сприятливою для опрацювання травматичного досвіду. Це дозволяє Марджан Сатрапі віддалитися від своєї травми та свідчити.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Бахтин М.М. Эпос и роман (О методологии исследования романа) / М.М. Бахтин. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. М.: Худож. лит., 1975. С. 392-427.
2. Гудошник О. В. Журналістика як синергетичний об'єкт. *Communications and communicative technologies*. Вип. 19. С. 32-40. 2019. URL : <https://cct.dp.ua/index.php/journal/article/download/147/154/>
3. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету*. Дніпро, 2017. (Соціальні комунікації; 17).
4. Киридон А.М. Студії пам'яті у сучасній гуманітаристиці: історія становлення. *Український історичний журнал*, 2017. № 4 с. 150-161.
5. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету*. Серія іноземні мови, 2012. Випуск 19. С. 141–147.
6. Лем К., Юсуфзай М. Я – Малала. Історія незламної боротьби за право на освіту. Київ : Наш Формат, 2016. 288 с.
7. Маркелов А. Персеполис. 2017. URL : <https://www.andrewmarcus.ru/travel/persepolis-may-2017>
8. Михед О. Бачити, щоб бути побаченим: реаліті-шоу, реаліті-роман та революція онлайн. Київ : ArtHuss, 2016. 344 с.
9. Онищенко Андрій. Комікс на межі вербального та візуального: роль читача та особливості цілісно-сюжетного прочитання / Андрій Онищенко // *Слово і невисловлюване : тези дванадцятої міжнародної наукової конференції "Філософія. Нове покоління"* (Київ, НаУКМА, 23-24 березня 2017 року) / упоряд. В. Корчевний. Київ : Пульсари, 2017. С. 80-82.

- 10.Пухонська О. Я. Травматична пам'ять культури та її літературна репрезентація / *Наукові записки Національного університету "Острозька академія"*. Серія : Філологічна. Вип. 62, 2016. С. 289-292.
Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoaf_2016_62_106
- 11.Сатрапі М. Персеполис. Київ : Видавництво, 2018. 354 с.
- 12.Троян Т. Г. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення / *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука»*, 2018. Р. 22–26.
- 13.Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Жанрова своєрідність графічної журналістики (на прикладі роману Джо Сакко «Палестина») / *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах*. Дніпро: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2018. Р. 150-153.
14. Arguing comics : literary masters on a popular medium / edited by Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson : University Press Of Mississippi, 2004. 176 p.
- 15.Baetens J. Graphic Novels: Literature without Text? / *English Language Notes*. №46. Durham : Duke University Press, 46.2 Fall / Winter 2008. P. 77–88.
- 16.Baetens J., Fray H. The Graphic Novel: An Introduction. Cambridge University Press, 2014.
- 17.Caruth C. Trauma: Explorations in Memory. 1 edition. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1995. 288 p.
- 18.Caruth C. Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History. Baltimore and London : The Johns Hopkins University Press, 1996. P. 154
- 19.Chaney, A. Michael. Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels. Madison: Univ of Wisconsin Press, 2011. 343 p.
- 20.Chute H. Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics. New York: Columbia University Press, 2010. 297 p.
- 21.Chute H. The Texture of Retracing in Marjane Satrapi's "Persepolis". *Women's Studies Quarterly*, Vol. 36, No. 1/2, Witness (Spring - Summer, 2008), Feminist Press at the City University of New York. P. 92- 110.

- 22.Chute H. *Why Comics?: From Underground to Everywhere*. New York: Harper, 2017. 294 p.
- 23.Chute, H. Comics as Literature? Reading Graphic Narrative, *PMLA* 123(2), 2008. P. 452– 465.
- 24.Duncan R. Smith J. M. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2009. 346 p.
- 25.Eisner, Will. *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of the World's Most Popular Art Form*. Paramus, Nj: Poorhouse, 1985. 165 p.
- 26.Fredman J. "All autobiography is storytelling, all writing is autobiography": Autobiography and the Theme of Otherness in J.M. Coetzee's *Boyhood: Scenes from Provincial Life*. Växjö : Växjö University, Faculty of Humanities and Social Sciences, School of Humanities, 2007.
- 27.Groensteen, Th. *The System of Comics* / Translated by Bart Beaty and Nich Nguyen. Jackson: University of Mississippi, 2007.
- 28.Heer J. Worcester K. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. 380 p.
- 29.Hirsch, M. Editor's Column: Collateral Damage / *PMLA*, Vol. 119, No. 5 (Oct., 2004), P. 1209-1215.
- 30.Huyssen A. Of Mice and Mimesis: Reading Spiegelman with Adorno / *New German Critique*, No. 81, Dialectic of Enlightenment. Durham : Duke University Press, 2000. P. 65-82.
- 31.Kukkonen K. *What's in a Page: Close-Reading Comics / Studying Comics and Graphic Novels* – Hoboken: Wiley-Blackwell, 2013. (1 edition). P. 7–53.
- 32.Kunka J. *Autobiographical comics*. New York: Bloomsbury Academic, 2017. 290 p. (Bloomsbury comics studies).
- 33.LaCapra D. *Writing History, Writing Trauma*. Baltimore : JHU Press, 2001. 226 p.
- 34.LaCapra, D. *Historia y memoria después de Auschwitz*. 1a ed. Buenos Aires : Prometeo Libros, 2009. 240 p.

35. Lyga A. Lyga. B. Graphic novels in your media center. Westport: Libraries Unlimited, 2004. 200 p.
36. Marek, H. Fact and fiction: The problem of autobiographical writing in Lejeune and Malerba, 2002. P.51-65. URL : <https://www.ajol.info/index.php/issa/article/view/83225/73297>
37. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1994.
38. McCloud, S. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: Harper, 2006.
39. McCloud, S. Reinventing Comics. New York: Paradox Press, 2000.
40. McLuhan Marshall, Fiore Quentin. The Medium is the Mass. Berkeley : Gingko Press, 2005.
41. Meskin A. Comics as Literature? *British Journal of Aesthetics* 49(3), 2009. P. 219-239.
42. Nancy Pedri. Graphic Memoir: Neither Fact Nor Fiction / Stein D., Thon J. From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Berlin: De Gruyter, 2013. (Narratologia; 37). P. 127-154.
43. Nixon M. Narrating women in comics. 2014. (Gender and Language). P. 269–279. URL : <https://journals.equinoxpub.com/GL/article/view/20832/pdf>
44. Nora Pierre. Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. *Representations*, No. 26, Special Issue: Memory and Counter-Memory. Berkeley : University of California Press, 1989. P. 7-24.
45. Pustz M. Comic Books and American Cultural History. New York: Continuum International Publishing Group, 2012. 282 p.
46. Refaie E. Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. 273 p.
47. Ryall C., Tipton S. Comic books 101 : the history, methods and madness. Cincinnati, Ohio : impact. 2009.

48. Ryan M. Narration in Various Media/ the living handbook of narratology.
2012. URL: <http://www.lhn.uni-hamburg.de>.
49. Satrapi M. Persepolis 1. Paris : L'association, 2000.
50. Satrapi M. Persepolis 2. Paris : L'association, 2001.
51. Satrapi M. Persepolis 3. Paris : L'association, 2002.
52. Satrapi M. Persepolis 4. Paris : L'association, 2003.
53. Satrapi, Marjane. Why I Wrote Persepolis. EBSCO Publishing. 2003. URL :
<https://greatgraphicnovels.files.wordpress.com/2013/04/whyiwroteperspolis1.pdf>
54. Seelow, D. The Graphic Novel as Advanced Literacy Tool. *Journal of Media Literacy Education*, 2(1). 2013 URL :
<https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol2/iss1/5>
55. Smith M. J. Duncan R. Critical Approaches to Comics. London: Routledge, 2012. 310 p.
56. Van Alphen, Ernst. Caught by images: on the role of visual imprints in Holocaust testimonies. *Journal of visual culture*. SAGE Publications (London, Thousand Oaks, CA and New Delhi) Vol 1(2): 205-221, 2002.
57. Wartenberg T. E. Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between Image and Text in Comics / *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Ed. Aaron Meskin and Roy T. Cook. Foreword by Warren Ellis. London: Wiley-Blackwell, 2012. 256 p.
58. Whitlock G., Poletti A. Self-Regarding Art. *Biography*, Volume 31, Number 1, Winter 2008, pp. v-xxiii. University of Hawai'i Press. P. v-xxiii.
59. Whitlock, G. Autographics: the seeing "I" of the comics. Baltimore : Johns Hopkins University Press. *MFS Modern Fiction Studies*, Volume 52, 2006.
60. Wolf T. Reading Reconsidered. *Harvard Educational Review*: September 1977, Vol. 47, No. 3, pp. 411-429.
61. Wolk, D. Reading comics : How graphic novels work and what they mean. 1st Boston : Da Capo Press ed. 2007. 406 p.