

**Софийски университет „Св. Климент Охридски”**

**Факултет по славянски филологии**

**Катедра Теория на литературата**

## **Дисертация**

**за присъждане на образователната и научна степен „доктор”**

**Когато думите не стигат**

**Взаимодействия между текст и рисунка в англоезичния  
графичен роман ( XX – XXI век)**

**Ирина Здравкова Каракехайова**

**АВТОРЕФЕРАТ**

**София, 2019**

**Тезата на дисертацията** е, че съвременният англоезичен графичен роман съдържа примери на взаимодействие между текст и рисунка, които са нетипични, многопластови и много по-задълбочени в сравнение с традиционния комерсиален комикс. Този жанр има свои структурни, тематични и пластични особености, но още по-важно е, че разгледаните в труда произведения ни показват, че в рамките на графичната новела можем да открием **литературност, интертекстуалност, най-високо ниво на означаване, кинематографичност и поетичност**, което разкрива огромните възможности на медията и в частност на жанра, в разрез с разбирането, че комиксът е ограничен до масовата култура и детската публика.

**Целта на изследването** е да анализира пет графични романа, които са много различни като изобразителна естетика и имат свой неоспорим авторски стил, в търсене на различни модели на взаимодействие между вербално и визуално, които да разкрият възможностите на разказа в картинки за създаване на сложно и автентично художествено послание. Дисертационният труд цели да проследи различните взаимоотношения между текстовата и картинната част, като стига до граничния случай, в който думите отсъстват напълно.

#### **Задачи на дисертацията**

1. Да се намерят инструменти за изследване, които да са приложими към хибридно изкуство като комикса и да помогнат да се направи анализ на начините за създаване на послания към читателя, а не просто на структурата, героите, третирането на темите и пластичните качества на творбите
2. Да се осъществи изследване, което не цели изчерпателност и повърхностно обследване на конкретните творби, а се стреми да ги превърне в отправна точка за достигане на художественото ядро, което е изградено със средствата на комикса във всяка една от тях.
3. Да представи обектите на проучване в контекста на съвременността и на изкуството на комикса, като посочи и други примери за нетрадиционно използване на медията и създаване на сложна свързаност между текст и рисунка, която не е самоцелна, а е гравивна по отношение на въздействието върху читателя
4. Да изведе характеристики на разглежданите романи, които са ключови за вдъхновяващото им присъствие на комикс сцената

**Предмет на изследването** е взаимодействието между вербално и визуално в съвременния англоезичен графичен роман. Тъй като става дума за художествени произведения, които са част от една комерсиална, динамична и популярна артистична сфера и в същото време са силно авторски, смятаме, че именно в сложните и специфични връзки между рисунка и текст се крие силата на разглежданите произведения. Там те напускат територията на конвенционалния комикс и се превръщат от разкази в картинки в литература, кино, поезия. Анализът не цели да е всеобхватен и сигурно много аспекти на разглежданите произведения остават извън него. Но той е силно **насочен** – опитва се да разгледа тези измерения на творбата, които са от значение за специфичното ѝ възприемане от читателя и за индивидуалността ѝ.

**Обект на изследването** са пет графични романа: „Животът е хубав, ако не проявиш слабост“ на Сет, „Весел дом“ на Алисън Бекдел, „Bottomless Belly Button“ на Даш Шоу, „Шевове“ на Дейвид Смол, „Пристигането“ на Шон Тан. Във всеки един от тях е

изследвано взаимодействието между вербално и визуално, но през различна призма. За Сет това е отчуждението на главния герой пресъздадено чрез текста, пейзажа и иконичния знак [ограда], за „Весел дом“ огромното богатство от интертекстуални връзки и тяхното разполагане в текстовата и картинната част на панела, за ВВВ опитът да се открие Бартовото понятие за *трети смисъл* в среда, която е визуална, но не е кинематографична, за „Шевовете“ в изразителните близки планове и за „Пристигането“ езикът без думи, който може да предава информация, емоции и поетични послания.

**Ограниченията** на дисертацията са неизбежни и са от различно естество.

И петте романа във фокуса на изследването са съвременни и твърде нови („Животът е хубав...“ е публикуван през 1996, всички останали след 2000-та година) и не са налични много на брой критически изследвания за тях. Разбира се в България те са напълно непознати, но това е очаквано и липсата на литература на български по темата не бива дори да се счита за проблем, защото е предварително известна. Но дори и англоезичните анализи не са достъпни.

Основното ограничение е невъзможността да се разгледат в рамките на обема на този труд всички аспекти на въпросните графични романи. Това е отчасти съзнателно наложена рамка, защото целта на дисертацията не е да анализира всеки детайл от тях, а да открие взаимодействия между текст и рисунка, които са основни по отношение на многопластовите внушения на произведенията и на различните нива на създаване на смисъл в тях. Характерни черти, които са сходни с мейнстрийм комикса и са често срещани са останали извън фокуса на проучването, защото то е насочено към нетипичното, новаторското и тясно свързаното с авторската индивидуалност. Енциклопедичният подход към историята на комикса, разнообразието в медията и жанровата специфика е напълно чужд на труда. Историята на разказа в картинки е напълно извън предмета на изследване. Нейният кратък преглед има за цел да покаже едно начало, което силно контрастира с това, което за мен е върхово постижение на деветото изкуство. Именно то е ядрото на работата, а развитието на масовите жанрове е описано накратко, за да даде представа за изминатия дълъг път и то не във формално и дори структурно отношение, а на равнището на фините отношения между знаковите системи в панела, разтвора и цялото произведение.

**Методиката на изследването** включва изключително еkleктичен набор от инструменти. Това се налага поради голямата дистанция между самите произведения. Не става дума за географското разстояние или за напълно различните художествени естетики, а в тематично отношение дори имаме точки на пресичане и зони на близост. Това, което обаче е строго специфично за всеки автор е **подходът към разказа**, който е толкова индивидуален, че винаги изисква нов поглед и друг начин на анализ. Използвани са **формални и тематични** средства за изследване.

За „Животът е хубав...“ на Сет се обръщаме към теорията за алиенацията на Мелвин Сиймън<sup>1</sup>, за да разграничим аспектите на отчуждението на главния автобиографичен герой, което е централна тема в произведението. „Весел дом“ на Алисън Бекдел е разгледан през призмата на множеството интертекстуални връзки, основните от които са „По следите на изгубеното време“ на Марсел Пруст, „Одисей“ на Джеймс Джойс, понятията от екзистенциализма и Скот Фитцджералд и изгубеното поколение. Анализът на „Bottomless Belly Button“ на Даш Шоу в най-голяма степен използва азбучното разделение на Чарлз Пърс на иконични знаци, индекси и знаци-символи, въпреки че то е нещо, без което разговорът за комикса трудно може да бъде проведен.

---

<sup>1</sup>Seeman, Melvin. *On the Meaning of Alienation*. American Sociological Review, 24. 1959

Търсенето на *третия смисъл* според Ролан Барт<sup>2</sup> в този графичен роман е всъщност опит да се улови неговата дълбока уникалност скрита зад ефектните графични и структурни особености на новелата. „Шевове“ на Дейвид Смол ни отвежда при образа-афект на Жил Делюз<sup>3</sup> независимо дали става дума за близък портретен план или *потенциално пространство*, защото това ни помага да анализираме изразителните панели с близки планове, които на пръв поглед са само свидетелство за графична експресивност и художествено майсторство и да ги свържем с текстовия компонент на романа. Комуникативните функции на Якобсон са средство да навлезем в изцяло иконичния език на Шон Тан в „Пристигането“ и да проследим неговите възможности. Не бихме могли да разгледаме задълбочено който и да е комикс без да използваме „граматиката“, която Тиери Грьонстийн изгражда в труда си „Система на комикса“<sup>4</sup>. Макар и да не се занимаваме толкова със структурата на разглежданите произведения, неговия геометричен подход е незаменим при разчитането на всеки разказ в картинки. А понятия като *артрология* и *преплитане (braiding)* са азбучни по отношение на анализа на комикса.

**Проблемите**, възникнали от липсата на инструменти на изследване специфични за изкуството на комикса като литературния анализ например, бяха до голяма степен решени с помощта на тези разнородни, но силно функционални теоретични средства.

**Библиографията** съдържа само цитираната литература и е разделена на три части: първични източници – художествени литературни произведения (тук са включени и графичните романи и комиксите), вторични източници – научната литература използвана в изследването и интернет източници.

**Дисертационният труд съдържа** 275 стр. заедно с библиографията и трите приложения. Илюстрациите са 165 и са свързани с текста по начин, който ги прави неотделими от него. Те са част от богатството на работата.

Интересът към предмета на изследване е продиктуван от практическата ми работа на автор и художник на книги с илюстрации за възрастни и на графични романи без думи.

---

<sup>2</sup>Барт, Ролан, *Въображението на знака, Третият смисъл*, Народна култура, 1991.

<sup>3</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986

<sup>4</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007

# КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

## ПЪРВА ГЛАВА/ВЪВЕДЕНИЕ

### СИНОПСИС НА ПЪРВА ГЛАВА

Във въвеждащата глава на дисертационния труд са очертани темата, целите и акцентите на изследването. Описано е съвсем накратко какво съдържа той. Посочена е възрастовата рамка на разглежданите произведения и накратко са обсъдени проблемите с жанровото разграничение в медията комикс. Споменато е явлението *ъндърграунд комикс* и френското и италианското наименование за разказ в картинки.

### РЕЗЮМЕ НА ПЪРВА ГЛАВА

В уводната глава на дисертацията се определя предметът на изследването, който е взаимодействието между текст и рисунка в съвременния графичен роман. Особено важно е да анализираме това взаимодействие, когато то не е явно, а е индиректно и протича на различни нива.

Разгледани са шестнадесет случая на връзка между текст и илюстрация (илюстрация в най-широкия смисъл на думата, може да бъде и картинната част от комиксов панел), които се включват в обсега на труда. Уточнява се, че те рядко се срещат в чист вид и затова не могат да послужат като структурни опорни точки, но ще бъдат търсени в процеса на проучване.

В съдържанието на дисертацията се включват гореспоменатите тема, акценти, цели и граници, както и кратък исторически преглед на развитието на медията. Разглеждат се възникналите жанрове и основните характеристики на комиксния език. Дават се примери за графични романи извън фокуса на изследването, които съдържат интересни взаимодействия между визуално и вербално. Три са въвеждащите примери за несъмнено литературни произведения, които не могат да съществуват без илюстрациите си – „Малкият принц“ на Екзюпери, „Закуска за шампиони“ на Вонегът и японският жанр хайга. Преминва се към Shin.Ichi на Емануел Жибер, един граничен случай, в който художник и писател са равностойни (освен, че са един човек) и не можем да определим кой е водещ. Така стигаме до инструментите на изследване на петте графични романа във фокуса на дисертацията и до четири от самите тях.

„Животът е хубав, ако не проявиш слабост“ на Сет, „Bottomless Belly Button“ на Даш Шоу, „Весел дом“ на Алисън Бекдел и „Шевове“ на Дейвид Смол. Следва екстремният случай на „Пристигането“ на Шон Тан, в който текстът напълно изчезва и заключението. Приложенията са три.

Възрастовата насоченост на разглежданите произведения (и основните и второстепенните) е литература с картинки за възрастни, евентуално тийнейджъри, с уговорката, че са включени и произведения без възрастова категория като „Пристигането“ на Шон Тан.

Комиксът не е жанр, а **медия, език, знакова система**. Жанровете, които възникват в рамките на това съчетаване на иконични и словесни знаци понякога са трудно разграничими и не е ясно дали му принадлежат изцяло като случая с *picture book*. Допълнителен проблем създава преводът на понятията.

Ъндърграунд комиксът възниква извън закона и работи с темите-табу. Те обаче се изчерпват във времето и се стига до типа комикс съществуващ и днес, който наричаме „алтернативен“, „експериментален“, „независим“, „авторски“, „арт“. Той третира теми,

към които хората са чувствителни и с които могат да се идентифицират без да трябва да бъдат супер герои. В тях можем да открием драматизма и поезията на съвременността.

Bandes dessinees (BDs) е френското название за комикс („рисувани ленти“), което поради сериозните традиции на френскоезичния комикс е придобило интернационалност. Fumetti е италиански комикс (идва от „кръгчета дим“ заради балоните с текст, които напомнят на тях) или комикс с фотографии вместо с рисунки.

## ВТОРА ГЛАВА/ИСТОРИЯ НА МЕДИЯТА КОМИКС И ВЪЗНИКНАЛИТЕ ОТ НЕЯ ЖАНРОВЕ

### СИНОПСИС НА ВТОРА ГЛАВА

Втора глава проследява историята на комикса и възникналите жанрове. Уточнява специално този на графичния роман, защото той е в центъра на изследването. Дават се примери за графични романи, които остават извън фокуса на изследването, но съдържат интересни и нетипични взаимодействия между текст и рисунка. Важна част от главата е изложението на характерните елементи на комикса, които са както тематични така и структурно-езикови. Основни източници за тях са Скот Маклауд и Тиери Грьонстийн.

### РЕЗЮМЕ НА ВТОРА ГЛАВА

Кога започва всичко? Ако пренебрегнем примери за древно изкуство, които имат последователен характер, можем да поставим няколко автора в началото (които все пак са зависели от печата върху хартия). Родолф Тьопфер<sup>5</sup> (*Histoire de M. Vieux Bois*), гравюрите на Уилям Хогарт, списанието *Glasgow Looking Glass*.

Следва мащабна сериализация и масовизация. Комиксът става много популярен сред деца и възрастни, той отразява действителността и актуалните проблеми.

Разпространява се по целия свят.

*Comic strip*. Това е комиксът във вестника, черно-бял през делничните дни, цветен в неделя. Темите са разнообразни, обикновено съдържа сатиричен елемент

*Comic book*. Това вече е комикс списание. Някои излизат в продължение на повече от сто години.

*Picture book*. Ако трябва да си представим типичната, най-често срещана picture book, това е книга за деца, с картинки на цяла страница, с много кратък текст, обикновено под тях, със стандартен формат, 32 стр. Зад нея стои представата, че децата или не могат да четат, защото са много малки, а когато се научат, в началото четат трудно, или не са в състояние да задържат вниманието си върху дълъг текст, дори ако им се чете, и имат нужда от визуален образ, за да възприемат история/чувство/послание. Този стереотип е бил нарушаван още от възникването на жанра, а днес, ако на автора се налагат някакви ограничения, те са продиктувани изцяло от прагматични издателски съображения.

Първи примери са *Орбис Пиктус* на Ян Амос Коменски, считана за първата детска илюстрирана енциклопедия; *A Little Pretty Pocket Book* на Джон Нюбъри; *Struwwelpeter* на Хайнрих Хофман и *Макс и Морис* на Вилхелм Буш.

Беатрикс Потър е известен представител. Съвременни световно признати автори са триото Лейн Смит, Йон Шчешка, Моли Лийч; Мини Грей; Джими Лао; Кити Краутър; Юта Бауер; Шон Тан.

---

<sup>5</sup>Töpffer, Rodolphe. *Histoire de M. Vieux Bois* (1827, публ. 1837), преведена на англ. като *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, 1842.

Графичният роман не е сериен, има по-голям обем и цялостност, и евентуално по-задълбочено третиране на сюжета, взаимоотношенията между героите и свързаността в повествованието. Много автори намират термина за претенциозен, не харесват липсата на думата „комикс“, но нямаме избор и се налага да го използваме, защото разглежданите произведения са точно това – творби, които се развиват подобно на литературна работа (разказ, новела/повест или роман) със задълбочено разработени герои и сложни, многопластови послания. Примерите за графични произведения, които съдържат нетипични взаимодействия между текст и рисунка, но остават извън фокуса на изследването са следните:

„Epileptic” (“Епилептично”) на Давид Б. Хроника на болестта и изследване в дълбочина на семейните отношения (деца и родители, братя и сестри, съпрузи). Оригиналното заглавие е *L'Ascension Du Haut Mal* (*Възкачване на висшето зло*). Историята е напълно автобиографична и разказва какво е да израстнеш с брат епилептик. В търсене на ефективно лечение семейството преминава през преживявания, различни от тези на повечето обикновени семейства. В този графичен роман виждаме изобразена болестта. Докато текстът разказва за диагноза, лекарски мнения, алтернативни лечения, чувства и преживявания, графиката показва хилядите лица на болестта – страдащия човек, неговите превъплъщения, сънищата и фантазиите на автора, предизвикани от болестта, метафоричните ѝ образи в неговото съзнание, отражението ѝ върху лицата на другите от семейството, страха и болката. Това е преживяно и изстрадано многообразие от графични интерпретации на болестното страдание, въздействащо мощно, и поради това, че е документално. Творбата разглежда връзката между физическото и психическото, като често първото е вербализирано, а второто – визуализирано.

„Blankets” (“Одеяла”) на Крейг Томсън. Първата любов, болката на порастването и семейството. В „Одеала” рисунка и текст създават драматичния и крехък юношески свят. Текстът е структурата на сюжетната линия, но рисунките са образите, които разкриват емоции, взаимоотношения, усещания и сложното им развитие. Те придават „плътта и кръвта” на действията, чиито причини и последствия преживяваме. В литературата вербалното ниво е единственото, на което се разчита. Комиксът е изкуство на границата между литература, визуално изкуство и кино, и тази граничност му дава по-голямо богатство от средства, но много застрашава неговата дълбочина и проникновеност. Особено, когато става дума за съвременна, лична, истинска история.

“Одеала” е пример как талантът на художника може да превъплъти личните преживявания в разказ, който притежава недоизказаност и многопластовост на стойностно литературно произведение. Особеното тук е, че това е литература, която използва картинни кадри, а думите служат за обяснителна илюстрация, и по този различен път тя стига, както всяко добра литературна творба, до сърцевината на човешката история, където всичко притежава уникалност, и точно тази уникалност му придава космическо измерение и всеобща валидност.

„Liebe schaut weg” на Лине Ховен. Най-обикновена история за две семейства от Америка и Германия, чиито наследници се женят през 1970 и стават родители на авторката. Тук сюжетът е напълно делничен, въпреки че започва по време на Втората световна война и протича на фона на историческите събития. Текстът, в същността си, е само сбор от факти, структурна рамка, станала повод за съществуването на забележителните литографии – те са самият разказ, който прави хрониката жива и автентична. Историята на двете семейства е обикновена родословна серия – кой с кого

се е срещнал и запознал, кога са се оженили, с какво са се занимавали, какви трудности са имали, информация за раждането и порастването на децата, в която картинната част придава художественост и уникалност.

Изтезанията в „Der Gesang der Generale” на Андреас Гефе и Жозе-Луи Боке. Разгледани са само два конкретни примера.

„Rebetiko” на Давид Прудом. Как се рисува музика? Един чужденец се заема да реконструира света на една изчезнала (поне в автентичния си вид) музика (ребетико), който се простира в бедните махали, пристанищата, незаконните кръчми и пушални, в затвора и на улицата. Това е музиката на родени и израстнали в Турция гърци, които, принудени от политическите събития в началото на миналия век, се преселват в Гърция, като оставят имотите и поминъка си. Така те се оказват имигранти в собствената си родина, без работа и средства, в държава, в която никога не са живели. Това е определящо за музиката, която създават.

Действието се развива в продължение на 24 часа, което е адекватно на живота на героите – живот за мига, в пълна забрава, сред облаци от хашиш, в нощи, изпълнени с музика, но и със смелост, вдъхновение и отдаденост (отново на мига и страстта). Бой, бягства, пиене, счупени чаши и маси, танци с вдигнати ръце, всичко това би било една глупава балканска екзотика, която особено за нас като съсед е съвсем безинтересна, ако силата на тази музика не беше преминала в рисунките, ако няхаме многото лица с различни изражения и позициите на тялото, които ни карат да чуваме песните. Исторически, това е музика на отхвърлените, на тези, които няма какво да губят затова притежава тяхната груба сила и неподправеност, както и тяхната непоковареност, въпреки че познават затворите. Това е история, родена във въображението на автора от срещата му с ребетико. Използвал е за прототипи музиканти, наистина живели преди той да се роди. Но талантът му на художник изгражда Атина от 30-те и персонажите, които са толкова характерни и експресивни, че без съмнение „се чуват” между страниците. Духът на времето, на мястото и на музиката, чието най-ценно качество е автентичността, е в тези рисунки. Те предават най-важното за ребетико – това не е музика, която отразява живота на тези хора, тя е самият им живот, границата за тях е престанала да съществува и на това се дължи въздействието ѝ.

Как се създава поезия без стих, но с щрих. “Ерик” на Шон Тан и красотата на културните различия. Текстът е много пестелив откъм езикови средства и историята може да се чуе, разказана от приятел със същите думи, но рисунките с необичайния си фокус и с майсторското, поетично и одухотворено пресъздаване на детайла съставят тази част от произведението, която ни извежда от ежедневно (изобразявайки най-обикновени неща!) и ни трогва по начин, който е дълбок и деликатен, защото липсват приповдигнатост и сантиментални думи, а виждаме фина прецизност в изграждането на сцените. Тя присъства и във вербалния компонент, въпреки привидната отдалеченост от най-общото разбиране за литературен стил. Това взаимодействие между текст и визуален образ ражда и крехката надежда, че в нашия свят има красота и значимост, които още не сме успели да усетим, и за които може би ни трябват очите на чужденеца.

„La stanza” на Лоренцо Матиоти. Това е един много камерен комикс, само с двама герои. Действието се развива на територия, по-малка дори и от стая – на едно легло – и не съдържа нито една дума. То проследява динамиката в една двойка от



началото до разпадането ѝ, от първоначалната страст до последната страница, в която мъжът е сам. Рисунките са с молив, форматът – необичаен, и цялостното усещане е за тефтер със скици. Но въпреки семплия си вид, това е един много точен, изчерпателен и вдъхновен разказ за любовните отношения. Работата с дистанцията между двамата е прецизна и задълбочена, едноистинско *графично изследване* на отдалечаванията и приближаванията между мъжа и жената. Иновативната форма, нетипична нито за комикс, нито за друг сроден жанр, разказва пълнокръвна история, част от която със сигурност самите ние сме преживели.

Характерни елементи на комикса.

**Последователност.** Най-важната характеристика на комикса, той е наричан „последователно изкуство“.

**Текст.** Не е задължителен елемент, но когато присъства може да е обект на сложни взаимодействия с картинната част. Видове съчетаване според Скот Маклауд:<sup>6</sup>

- Словесно специфично (образите илюстрират, но не прибавят информация).
- Картинно специфично (думите са саундтрак на образите).
- Дуо специфично (думите и картинките имат идентично послание).
- Допълващо (думите подсилват въздействието на образите или обратното).
- Паралелно (вербалното и визуалното следват успоредни линии на развитие, които нямат допирни точки).
- Монтаж (думите са интегрирани в образите).
- Взаимозависимо (двата елемента не могат един без друг и цялото е повече от сбора на съставните му части).

**Затваряне/завършване (closure).** Терминът е въведен от Скот Маклауд и той го дефинира в контекста на комикса като „явлението, при което, гледайки отделните части, възприемаме цялото“.<sup>7</sup> Този елемент е обусловен от особеностите на медията – зрителят (читателят) трябва сам да „запълни“, т.е. да пресъздаде това, което се случва между изобразените кадри. „Ако визуалната иконография е речникът на комикса, то „затварянето“ (closure) е неговата граматика“<sup>8</sup>, казва Маклауд, и нарича разказването на история „изкуство на интервалите.“

Ето как Скот Маклауд определя различните видове свързване на кадрите, от които произтича и степента на „затваряне“.<sup>9</sup>

**От момент към момент**

**От действие към действие**

---

<sup>6</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994, pp. 153-155.

<sup>7</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994, p. 63.

<sup>8</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994, p. 67.

<sup>9</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994, pp. 70-72.

**От субект към субект**

**От сцена към сцена**

**От аспект към аспект**

**Непоследователно свързване (non-sequitur)**

**Капсулиране (encapsulation).** Капсулирането е процес, огледален на „затваряне/завършване“, защото ако читателят се опитва да възстанови липсите в действието чрез него, то авторът създава тези липси чрез капсулирането. И при кинематографичния, и при литературния разказ не винаги е налице абсолютна информационна плътност, но при комикса е много по-наложително да бъдат избрани отделни моменти и разказът да се опира единствено на тях. Именно този „избор“ и създадените чрез него липси, които читателят трябва сам да доизгради чрез „затваряне/завършване“, се определя като капсулиране – също ключов процес за изследване, поради силната връзка с фокуса на проучването.

**Артрологията** е термин, въведен от Тиери Грьонстийн и означава изучаването на артикулацията в комикса. Ако „затваряне/завършване“ и капсулирането се занимават повече със свързването на два съседни панела и с липсата, която възниква между тях, то артрологията изучава и връзката между по-отдалечени панели, която се нарича „преплитане“ (braiding). Според Грьонстийн „Ако има векторизация на четенето, това не означава, че съществува еднопосочна векторизация на конструирането на смисъл.“<sup>10</sup> Така се обособяват серии от панели, които може да са разположени на разстояние един от друг, но „са свързани от система на иконични, пластични и семантични съответствия“.<sup>11</sup> Такава свързаност може да съществува и между отделни елементи от панелите. Артрологията е задълбочаване на огледалните концепции за closure и капсулиране, което позволява тези процеси да не протичат линейно.

Характеристиките **серийност** и **кросоувър** не са от значение за дисертационния труд.

**Връзка с масовата култура и съвременността.** Основна тематична отличителна черта, която наблюдаваме и в графичните романи във фокуса на изследването.

## **ТРЕТА ГЛАВА/КОГАТО ПИСАТЕЛЯТ СТАНЕ ХУДОЖНИК**

### **СИНОПСИС НА ТРЕТА ГЛАВА**

Трета глава разглежда взаимодействието между текст и рисунка в два азбучни примера за авторски илюстрации – „Малкият принц“ на Екзюпери и „Закуска за шампиони“ на Вонегът. Спира се и на японския жанр хайга, който съдържа хайку стихотворение и изображение.

### **РЕЗЮМЕ НА ТРЕТА ГЛАВА**

---

<sup>10</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p. 113.

<sup>11</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p. 141.

В „Малкият принц“ на Екзюпери картинната част верифицира и поддържа глобалната метафора „деца-възрастни“, която е базова структура на произведението. Илюстрациите участват активно в изграждането на най-основното послание – най-ценното е скрито за очите – и дават ново измерение на отношението „външно-вътрешно“, което е централно за творбата.

От голямо значение са визуалните портрети на героя – най-известният знаков и архетипен, другите „по-живи“ и по близки до душевността на малкия принц. Важна част от особената роля на авторските рисунки е привидното „олекотяване“ на повествованието. На моменти историята се превръща в притча, наситена с метафори, алегии и символи, и това, което я прави вярна и валидна за читателя и му помага да я възприеме, въпреки дистанцията от всекидневието, е шегата, привидният адрес към децата и илюстрациите. Простата им графичност не само не намалява въздействието им, а напротив, превръща ги в знаци, без които съществуването на романа е немислимо. Макар и на голяма културна дистанция от „Малкият принц“ в „Закуска за шампиони“ Вонегът използва своите схематични, опростени рисунки (съответни на фактологичния му стил) с подобна цел. Той иска да създаде отдалеченост на читателя от нашето цивилизовано общество точно както Екзюпери прибегва до разделението „деца-възрастни“. Само ако се отстраним дотолкова, че да не разпознаваме обектите около нас, показани на информативните рисунки можем да усетим загубата на хуманност в света ни. Така картинната част съвместно с текста изгражда необходимата ни различна перспектива, за да стигнем до посланието на автора.

**Хайга.** Илюстрирането на поезия дори да е жанрово обусловено както е в случая, защото хайга е хайку+картинка, винаги е проблемно поради това, че поетичната творба не предполага директна интерпретация, а всеки иконичен знак, дори абстрактен е *видим* и възприемането му е непосредствено. Японският принцип **рен** е ключ към разбирането не само на хайга, а и на индиректното илюстриране изобщо. Когато той е спасен текстът трябва да е отправна точка и художникът чрез рисунката да даде нова светлина и нова перспектива на значението на думите и „между лингвистичните и иконичните знаци се осъществява семантичен преход, взаимно отражение и процес на реципрочно обогатяване.”<sup>12</sup>

Джим Кейшън класифицира хайга в шест категории (изобразително-портретна, неизобразително-портретна, изобразително-итеративна, неизобразително-итеративна, изобразително-отдалечена, неизобразително-отдалечена).

## ЧЕТВЪРТА ГЛАВА/КОГАТО ХУДОЖНИКЪТ СТАНЕ ПИСАТЕЛ

### СИНОПСИС НА ЧЕТВЪРТА ГЛАВА

Четвърта глава е ядрото на дисертационния труд. Тя описва един напълно граничен случай, в който е много трудно да определим кое е водещо – текстът или рисунките. Запознава ни с инструментите на изследването и съдържа анализа на четири от петте графични романа във фокуса на работата.

### РЕЗЮМЕ НА ЧЕТВЪРТА ГЛАВА

**Шин.Ичи на Емануел Жибер** е картинен разказ, публикуван в сборно издание сред комикси. В него вербалният и визуалният разказ вървят паралелно, независимо един от друг и понякога се доближават, в определени точки се допират за момент, за да се разделят отново. Връзката между думи и визуални образи е извънсюжетна, неформална, издигната до нивото на емоцията, сетивните усещания,

---

<sup>12</sup>Codrescu, Ion. *Haiga. Peindreenpoesie*, Editions A.F.H., 2012, стр. 44.

неизказаното/неизобразеното, като припокриването на текст с илюстрация е минимално. Те се допълват взаимно вместо да се дублират, което прави разказа богат, многопластов и не на последно място по-загадъчен. Налице е пример за взаимозависимо отношение, при което цялото е повече от сбор между отделните части, ако използваме определението на Скот Маклауд.<sup>13</sup>

**Инструменти на изследването. Формални подходи.** Анализът на основните и второстепенните произведения би бил немислим без азбучната трихотомия на означаемото на **Чарлз Пърс** – икона, индекс, символ. При иконичния знак означаемото е директна физическа репрезентация на означаващото (например рисунка, снимка, стилизирано изображение). Налице е видима прилика в такава степен, че означаемото да бъде разпознато. Индексът е репрезентация на връзката между означаемо и означаващо. Характерно за индекса е означаването на присъствието на обекта, неговото съществуване, неговото местонахождение. Като изразява причинно-следствена връзка, той предполага ясно проследяване на дихотомията означаващо-означаемо и бърз комуникационен път до адресата. Знакът не прилича физически на означаемото, но по някакъв начин загатва за него, разкрива го. Индексът е вторият знак от трихотомията на означаващото, защото не имитира означаемото, а чрез нашите познания за света ни показва връзка, която е еднозначна и по този начин означава обекта или концепта, който не е пред очите ни. Третият знак от трихотомията на означаващото на Пърс, символът, не е логически свързан с обекта/концепта, който означава. Връзката между означаемо и означаващо е произволна. Трудно ще намерим в какъвто и да е съществуващ контекст, още по-малко в толкова сложен от семиотична гледна точка обект, какъвто е литературното произведение (още повече за литературно-визуалното, каквото е графичният роман), напълно чисти знаци от който и да е вид.

**Третият смисъл на Барт.** Понятията, въведени от Ролан Барт, са силно интуитивни, понякога на границата на семиотиката и литературата, и населяват широки културни полета, без да се ограничават до определено изкуство. Така идва *итретият смисъл* – уникален „замисъл“, смел опит да се дефинира неуловимото във визуалното, да се излезе от територията на знака, която се счита за всеобхватна. Не ясно дали изобщо можем да говорим за означаване в този случай или поне трябва да го определим като *означаване от най-висока степен*. Ето неговите отличителни черти според Барт:

- Той минава отвъд психологията, анекдота, функцията, смисъла, символното значение. „Надиграва“ ги, по думите на Барт, но за разлика от тях третият смисъл не е преднамерен;

- Той „е означаващо без означаемо“<sup>14</sup> и е отвъд знака. Може да е съставен от ясни означаващи, но е с ниска степен на определеност. Трудно се поддава на критически анализ, защото обяснението борави с езика/метаезика, а притъпеният смисъл е извън него. Третият смисъл не само няма значение (езиков смисъл), но е загубил *желанието за значение*;

- Той изисква „слушане“, в смисъла на трето сетиво, независимо дали произведението съдържа звук, което е особено валидно за комикса, където той отсъства;

---

<sup>13</sup> McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994, стр. 63.

<sup>14</sup> Цит. съч., с. 555.

- Той е като „акцент“ в по-плътната и несравнимо по-ясна среда на наративното и символното. Прекъснат е, губи се и се появява отново. Може да се разглежда като „инцидент“ в процеса на означаване;

- Има връзка с „маскирането“, защото е изплъзващ се, индиректен и трудно уловим. За разлика от прекия смисъл (независимо дали на информативно или символично ниво), той не е културно обусловен;

- Съдържа емотивен и поетичен елемент;

- Може да притежава еротизъм, който не само не идва от красивото, но по-скоро произлиза от неговата противоположност;

- Има сходство с лука – не задоволява нуждите на разказа и не прибавя нови символни знаци. Като че ли задачата му е да ни даде нещо, което много ще ни хареса, но от което нямаме нужда, за да прочетем произведението;

- Създава нова структура без да нарушава наративната структура. Това означава, че е налице едно ново ниво на braiding (Грьонстийн)<sup>15</sup>, обединяващо сегментите, в които откриваме *третия смисъл*, и подтикващо към търсене на структурна връзка между тях;

- И ако не най-важната, то най-интересната характеристика: като преминава отвъд езика и метаезика, този феномен ражда, според Барт, „филмовото“, което можем да наречем и „поезийното“ и „магичното“. И трите започват там, където свършва словесният език, в точката, в която той става безсилен или твърде приблизителен. Барт го определя като „*пребод* от езика към означаемостта (signifiance)“<sup>16</sup>;

- Тъй като говори за киното, в търсенето на *третия смисъл* Барт си помага с фотографии (моментните снимки) от филми. Там, в замръзналото действие, той го открива, защото е способен да види „*сърцевината* на фрагмента“<sup>17</sup>. В комикса няма движение и всеки панел е като фотограма от филм, но дали и там няма да го открием в *паузите*, в моментите, когато действието е спряло и диалогът се е успокоил или затихнал?

- Барт сам прави паралел между фотограмата и комикса. Според него той е призната територия на нова означаемост (signifiance), която се родее с *третия смисъл*;

- *Третият смисъл* може да бъде сравнен с уникалния феномен на поетичната форма хайку, която чрез силен сетивен образ създава множество символни интерпретации, но се цени най-високо заради усещането за празнота, което читателят сам запълва, не чрез езика, а чрез сложното взаимодействие между интелект и сетива, което му дава *отворения*, летлив, но осезаем смисъл;

**Тиери Грьонстийн.** Изследването на Тиери Грьонстийн, наречено „Система на комикса“<sup>18</sup>, е особено полезно с изводите си за изследваната тема в настоящата

---

<sup>15</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, стр. 142.

<sup>16</sup>Барт, Ролан, *Въображението на знака, Третият смисъл*, Народна култура, 1991, стр. 559.

<sup>17</sup>Пос. съч., стр. 561.

<sup>18</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007.

работа. То е уникално с това, че разглежда *комикса като език*, акцентирайки върху начините, по които той създава смисъл. За него геометрията на страницата/разтвора е граматиката на този език и затова трудът му е основен за анализа на който и да е графичен роман. Грьонстийн приема два много важни постулата за отправна точка в книгата си. Първият е, че макар комиксът несъмнено да може да се разглежда като семиотична система, неговият код е специфичен и не може да се разчлени на микро означаващи единици. Вторият е, че макар да е среща на вербалното с визуалното, образът си остава водещ в генерирането на историята. Според него образите, макар и самостоятелни, са *взаимозависими* и между тях има семантична и пластична връзка, която се определя от съвместното им съществуване в един и същи момент. Той разглежда пространственото разположение на градивните елементи на страницата като езикови единици. За Грьонстийн панелът е най-малката интегрална и неделима частица на комикса. Функциите на панелната рамка са следните: затваряща, отделяща, ритмична, структурна, експресивна, насочваща.

**Стрип.** Грьонстийн го нарича „*преходно пространство*“<sup>19</sup> и го определя като не напълно самостоятелна единица, „*транзитна зона*“<sup>20</sup>, която няма графична и наративна автономност, нито собствена идентичност. Това е хоризонталният ред от панели, който разглеждаме/четем отляво надясно. Въвеждат се понятията **хиперрамка** и **мултирамка**. Тиери Грьонстийн приема панелите като структурни единици, аналогични на изреченията, и затова ги счита за синтагми.

**Артрологията** е връзката между панели, съседни (непосредствена артрология) или отдалечени (обща артрология). Тя се основава на презумпцията, че в комикса смисълът не се конструира линейно, а векторно. Това означава, че панел може да се свърже семантично с предходен (дори такъв на друга страница), както и със следващ панел. Грьонстийн обръща внимание на още една особеност на комикса, относно връзките между панелите: *преплитане* (braiding). Ако разгледаме комикса в цялостта на мултирамката, неговата организация не е тази на линията или веригата, а по-скоро тази на *мрежата*.<sup>21</sup> Преплитането е допълнителна свързаност, която не е необходима за развитието на историята.<sup>22</sup> Панелите в комикса са обединени в *поредица*, и тя определя разказа, но те могат, освен това, да бъдат участници в *серии*, т.е. да са свързани помежду си от разстояние по признак, различен от последователността и наративната връзка. Този признак може да е пластичен или семантичен, както и не е изключено съседни панели да принадлежат на серия извън функцията на разказа, тогава те са *преплетени* в мрежовата структура на комикса, която е по-глобална от линията на историята. Така според Грьонстийн, върху синтагматичната логика на поредицата се налага друга, асоциативна логика, което прави възможно панели на дистанция да си взаимодействат в близост и дълбочина.<sup>23</sup>

В моделът на **Якобсон** шестте комуникативни функции са:

- Референциална (денотивна) функция. Фактор: контекст. Описва ситуация, обект или ментално състояние. Отнася се към външния свят, обективността и информацията.

- Поетична. Фактор: посланието. То се създава и съществува заради себе си.

<sup>19</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p.73.

<sup>20</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p.73.

<sup>21</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p.141.

<sup>22</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p.142.

<sup>23</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p. 151.

- Емотивна. Фактор: адресант. Без да променя денотативното значение на посланието, разкрива вътрешното състояние или отношението на говорещия.
- Конативна. Фактор: адресат. Това е функцията на вокативите и императивите.
- Фатична. Фактор: контакта/канала на комуникация. Тя отваря, проверява, затваря, манипулира, осигурява канала на общуване.
- Металингвистична. Фактор: езикът. Когато езикът „говори“ за себе си.

### **Жил Делюз. Образът-афект. Близкият план не е просто увеличение**

Близкият план е *лице*, но не е задължително да е лице в буквалния смисъл на думата, човешко лице. Той е образ-афект – обектът е неподвижен или е превърнал явните видими движения в интензивни серии от микро изразителни движения.<sup>24</sup> Това е много характерно за лицето – в него забелязваме и пълната, отразяваща околния свят застиналост, и микроскопичните потрепвания, които, осъществени от ръката например, бихме пренебрегнали. В този смисъл и друга част на тялото или предмет може да се превърне в *лице*, ако придобие рефлексивност или описаната вече изразителна интензивност. Тогава тази част на тялото, този предмет, започват да ни *гледат*.

Полусите на образа-афект. Делюз разглежда образа-афект като част от ос с два полюса – този на *удивлението* (рефлексивният полюс), който се характеризира с минимално движение и максимално единство, и този на *желанието* (интензивният полюс), което намира израз в интензивна поредица от импулси и микро движения на лицето. Това са двете крайни точки на спектъра, в които имаме почти пълна чистота поради силното преобладаване на рефлексивния или интензивния характер на близкия план, но много образи-афект се поместват между тях, защото са смесица от двете. Той предлага още две категории: *качество* (за рефлексивния полюс) и *сила* (за интензивния). Така можем да кажем, че рефлексивният близък план изразява качество, еднакво за няколко различни неща, а интензивният – сила, която преминава от едно качество към друго.<sup>25</sup>

**Образът-афект като единна същност.** Когато гледаме близкия план, възприемаме ли лицето като отделено от тялото? Дори да виждаме само него, ние знаем, че то е част от тялото. Истинската откъснатост на близкия план идва от загубата на пространствено-времевите координати. Така *лицето* става *израз на същността*. То вече не е лице, изразяващо чувство, а самото чувство, чист образ-афект – Сила или Качество. Не съществува извън лицето, което го изразява, въпреки че можем да го разграничим.<sup>26</sup> Този образ притежава *първостта* на Пърс, не може да бъде отнесен към друг знак, само към себе си. При близкия план лицето губи основните си три функции: да задава индивидуалност; да се свързва и общува; да има социална роля. То се изпразва от „човешкост“, за да се превърне изцяло в потенциал на сила или качество, става „градивен материал“ на образа-афект.<sup>27</sup>

**Потенциалното пространство (any-space-whatever; espace quelconque).** Това е второто изражение на образа-афект, наред с *лицето*. Когато пространството загуби

<sup>24</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986, p. 87.

<sup>25</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986, p. 90-91.

<sup>26</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986, p. 97.

<sup>27</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986, p. 103.

своята принадлежност към *актуалното състояние на нещата* (дори без да губи своята конкретност) и същевременно **не** се превърне в *концепт*, в универсализирана и генерализирана версия на себе си, то става *потенциалност* – пространство, което носи в себе си хиляди възможности и може да бъде едновременно всички такива пространства, защото се е лишило от своята индивидуалност, но не е абстракция или идея, а реална същност, образ-афект.<sup>28</sup> Пример за реализиране на тази възможност е даден по-късно при анализа на романа „Шевове“ на Дейвид Смол. Както при близкия план, в конструирането на потенциалното пространство основна роля имат експресионизмът и лирическата абстракция.

**Тематични подходи. Мелвин Сиймън и алиенацията.** Моделът на Сиймън обобщава следните елементи на алиенацията: безпомощност, липса на норми, липса на смисъл, самоотчуждение, социална изолация, културно отчуждение.

**Литературен интертекст. Марсел Пруст и *По следите на изгубеното време***<sup>29</sup>. Невъзможно е дори да кажем нещо за „Весел дом“ на Алисън Бекдел (какво ли да го анализираме) без да разгледаме литературните мостове (най-често много повече от препратки) към автори и произведения. Един от основните е „По следите на изгубеното време“ на Марсел Пруст. Темата за сексуалността, която е от петте главни теми в комикса, до голяма степен е развита чрез аналогии с „По следите...“. Затова сме разгледали тази обширна интертекстуална равнина не чрез средствата на литературния анализ, а чрез символните знаци и глобалните метафори от романа на Пруст, които авторката на „Весел дом“ пренася и съотнася към своя автобиографичен разказ. „По следите...“ е произведение с такъв обем, мащаб и уникалност, че не може да бъде изследвано в рамките на труд с дадения обем и поставените основни цели, но не може да бъде и подминато, защото е един от ключовете към подхода на Алисън Бекдел за разказването на истинска, лична история. Разгледани са пресечните точки, определени от самата авторка, които са вплетени не само в наративното тяло на графичния роман, но и в пространството от знаци, с което „Весел дом“ борави, като ги създава както на вербално, така и на картинно ниво. В помощ на настоящото изследване е и книгата на Уилям К. Картър „Влюбеният Пруст“ (*Proust in Love*).<sup>30</sup> Тя поставя „По следите...“ в контекста на биографията на Пруст.

**Джеймс Джойс и „Одисей“.** Чрез романа на Джойс Алисън Бекдел изследва темата за бащинството, като конкретно в нейния автобиографичен случай, „Одисей“<sup>31</sup> е и начин да разкаже за своето собствено сексуално развитие, съпоставено с личния живот на бащата. Тя използва както Омировата „Одисея“, така и романа на Джойс. Именно той ѝ помага да стигне до сърцевината на „Весел дом“ – духовното бащинство. По същия начин, по който вплита „По следите...“, авторката се обляга на сюжета на „Одисей“, за да създаде едно паралелно текстово ниво (явяващо се в същото време и поле от знаци), което разказва съвместно с историята на комикса, и заедно с нея взаимодейства с иконичните синтагми.

За разплитането на сложната тъкан на „Одисей“, необходимо поне за откриване на основните теми и символи, настоящото изследване се опира на книгата на Антъни

<sup>28</sup>Deleuze, Gilles. *Cinema 1. The Movement-Image*. The Athlone Press. 1986, p. 111.

<sup>29</sup>В библиографията са включени изданията на седемте тома на „По следите на изгубеното време“, използвани в дисертационния труд.

<sup>30</sup>Carter, William C. *Proust in Love*. Yale University Press. 2006.

<sup>31</sup>Joyce James. *Ulysses*. [gutenberg.org / feedbooks.com](http://gutenberg.org/feedbooks.com), 1922.



Бърджис „Re Joyce“.<sup>32</sup> Тя в голяма степен е ключ към разбирането на сложно произведение като „Одисей“ и най-вече на връзката му с мита за Одисей, защото именно тази връзка Алисън Бекдел използва най-често, за да разкрие вътрешния си свят и отношенията с баща си.

За интерпретирането на темата за смъртта във „Весел дом“ трябва да се облекнем на някои основни **екзистенциалистски понятия** – съществуването предхожда същността, абсурдност, фактичност, автентичност, ужас, отчаяние.

Доколкото важна особеност на един от разглежданите графични романи е взаимодействието между литературна фикция и реален живот, интерес представляват произведенията на група автори, най-общо отразяващи действителността на едно поколение, останало в литературата, благодарение на Ърнест Хемингуей, като *изгубеното поколение*. Най-важната характеристика на тази група автори и на **Скот Фитцджералд** като неин представител, в контекста на разглеждания по-нататък графичен роман „Весел дом“ на Алисън Бекдел, е връзката между литературно произведение и реална биография.

### **Съвременни графични романи, обединени от автобиографичния елемент, истинската история и болезнените за човека теми на съвременното**

#### ***It's A Good Life, If You Don't Weaken (Животът е хубав, ако не проявиш слабост)* на Seth (Сет): Темата за самотата и отчуждението**

Разказът е от името на автора, историята е повече от обикновена. Млад мъж през осемдесетте живее сам с котката си, има един-единствен приятел и слушател, разделя се с приятелките си бързо и лесно, когато те се привържат към него, влюбен е в миналото, в старите сгради и магазини, и единствената му страст са карикатуристите от близките десетилетия. Понякога посещава майка си и абсурдния си брат. История, от която ти става студено (и не защото действието се развива в Канада). Основната сюжетна линия е търсенето на хора и факти, свързани с починалия карикатурист от 40-те, Джек Келюей, известен като Калоу.

Чувството на безпомощност несъмнено е основно състояние на героя. От провалите от него връзки до неумението му да кара кьнки, той непрекъснато декларира своето безсилие. А колкото до потока от информация, дори не си дава труда да му обърне внимание. За него той е едно от ненужните и нестойности неща на сегашното. Така при него, точно както у Сиймън, безпомощността се свързва неотделимо с безсмислеността. Героят не обитава едно и също пространство на стойности със своето общество. Той се движи в същия физически свят, заедно с него, както виждаме на рисунките (на които много често липсват хора), но има съвсем различен поглед към него, за което разбираме от диалозите и монолозите. Съзнанието за липса на смисъл прави света нечетим, и заради това неконтролируем, поради което можем да се осланяме само на външните сили. И колкото по-голямо е количеството информация, с което сме затрупани, толкова по-трудно е да намерим в нея смисъла, необходим за нашите цели, и да я използваме адекватно.

Дори да не говорим за революционен разпад на норми, за срыв, който е резултат от исторически кризи и предизвиква радикални промени, достатъчно е

---

<sup>32</sup>Burgess, Anthony. *Re:Joyce*. W. W. Norton&Company, 1968.

индивидът да престане да се идентифицира с преобладаващите обществени вярвания и разбирания, за да бъде отдалечен или дори изолиран. И това е напълно вярно за героя, който съзнателно отказва да следва много от налагащите се очаквания на времето и обществото, без елемент на бунт – чрез това, което той сам нарича „поведение на избягване” (Фиг. 41). Така се стига и до неговата изолация, която виждаме и нарисувана, и описана, но най-остро я усещаме в изображенията. Тя има и културен аспект (отвращение към масовия комикс, към „трендовете” ), но аспектът, който е най-силно изстрадан и въздействащ за читателя, е отдалечеността му от хората и невъзможността му за свързване с тях. Пълноценният контакт е прекъснат във всички нива на общуване: семейно, любовно, обществено, културно и най-обикновено човешко (с изключение на приятелството му с Чет). Сякаш опитите в това отношение носят само болка.

Дали обаче можем да говорим еднозначно за отчуждение от себе си. Героят е в непрекъснато външно подтиснато състояние, докато вътрешно трескаво изследва своите мисли, емоции и преживявания. Стремещт да открие във вътрешния си свят това, което ще бъде за него ценно, като музея с динозаврите и пустите улици в малките градчета, което ще бъде извор на сила и най-вече на смисъл, го е обзел напълно и става причина за изолацията му. В този смисъл, той по-скоро е потънал в себе си, отколкото отдалечен от себе си. Но въпреки това, парадоксално, именно това обземащо потапяне води и до отчуждение, защото ние го виждаме в действителния му свят, пресъздаден визуално с прецизност и пестелива автентичност, а в същото време го чуваме да казва: „Аз съм потопен в моето минало... въргам се в него. Гледам на детството си като на някакъв златен ключ.” Той не търси себе си чрез сегашния момент и чрез другите, а чрез миналото и чрез липсата на другите, което е вид особена отдалеченост. Чувството за нея, което остава у читателя като емоционално преживяване, е много ясно и мощно, защото е създадено от „пейзажа”, ако така най-общо може да наречем картинната среда (която е и най-често пейзажна), и от вътрешния монолог, който, търсейки честност и истинност за героя, може да съществува и свободно да се развива именно в това образно пространство.

### **Как знакът |ограда| взаимодейства с текста и участва в разкриването на измеренията на алиенацията на героя?**

В произведението регистрираме 14 типа |ограда| по иконичен признак. Анализираме появата на всеки един тип и връзката му с монолога/диалога, която разкрива елементите на алиенацията според Сиймън.

### ***Fun Home (Весел дом)* на Алисън Бекдел: Темата за сексуалността, джендър идентичността, семейните отношения и литературата, като глътка свеж въздух, в този „семеен трагикомикс”<sup>33</sup>**

Разглеждайки семейния живот ретроспективно, след ранната смърт на баща си Брус, героинята се връща в детството, за да открие скрити страсти, противоречиви чувства и действия, страхове и прегрешения. Всичко това изгражда сложния микрокосмос на едно семейството, по-скоро проблемно, отколкото сплотено, но живо, чувствително по своему, което се явява и неизбежна начална точка в развитието ѝ. Този сложен свят е както разказан, така и нарисуван. Понякога думите рисуват, а картините разказват, но и двете са неотделими, и заедно развиват тези мемоари (както някои определят *Fun Home*) по един много литературен и деликатен начин, за да се стигне до разбирането и накрая до опрощението.

<sup>33</sup> Романът е № 33 в класацията на Гардиън „100-те книги на 21-ви век“

Този комикс има един специфичен фокус, и това е литературата. Литературата не само като изкуство, отразяващо обективния свят, но и като страст, която ражда обратния процес и я превръща в първообраз, отразяван и повтарян от живота. Тук пречупването на личното през фикционалното, и обратно, е основаната тъкан на романа, като се има предвид автобиографичната форма и интертекстуалността.

В романа можем да разграничим пет глобални теми, които ще разгледаме една по една. В хода на повествованието те се разгръщат както в наративна плоскост, така и в интертекстуална, поради многото препратки към литературни произведения, писма и речникови справки. От своя страна, части от тези две равнини формират една знакова плоскост, в която събития, литературни произведения и герои, понятия и писатели се превръщат в знаци-символи и така създават още едно ниво на означаване в комикса.

### **Темата за смъртта. Интертекстуална знакова плоскост**

Разгледани са понятията на екзистенциализма в контекста на втора глава – „Щастлива смърт“ (цитат от Камю): „съществуването предхожда същността“, абсурден свят, фактичност, автентичност, безпокойство. Анализирани са паралелът между стихотворението на Уолъс Стивънс „Неделна утрин“ и решението за самоубийство, както и връзката на това решение с мита за Икар.

**Наративна знакова плоскост.** Разгледани са следните знаци: заглавието на романа, погребалното бюро, на което (уж) е кръстен, случка от детството на бащата наречена „затъване в калта“, речниковата справка за думата queer, изобразените залези, обелиска като любима форма на бащата и негов надгробен паметник, виртуалното присъствие/отсъствие на змията като хипотетична причина за смъртта и архетипен символ на сексуалността.

### **Темата за брака и семейството. Интертекстуална знакова плоскост**

Темата се разгръща в трета глава „Тази стара катастрофа“ (отново „Неделна утрин“ на Стивънс). Увлечен от декадентските подвизи на *изгубеното поколение* и от драматичната любовна история на Скот и Зелда, Брус Бекдел успява чудесно да съчетае копнежа си по разрушителни емоции и бляскави упадачни партита с американските конформистки сексуални норми, което го подтиква да се ожени за Хелън Фонтана. Историята на тяхната връзка преди брака е предадена изцяло с помощта на легендарния роман между Фицджералд и Зелда. Той е гимназиален учител по американска литература, но този факт е незначителен спрямо страстта му към четенето и смесването на литературната фикция и реалността на собствения му живот. Пространственият образ на това взаимно проникване е забележителната библиотека, която създава в къщата си (нарисувана на много панели), а авторката многократно се връща към феноменалния начин, по който баща ѝ обвързва романите с живота си. За нея възхищението му към разказите на Фицджералд в основата си е свързано с факта, че те са неотделими от биографията му: „такова присъствие на въображаемото в реалното беше, все пак, наборът от инструменти на баща ми.“<sup>34</sup> Като че ли най-голямото приближаване към литературното поколение на Фицджералд и Хемингуей Брус Бекдел осъществява със своето безсилие (futility) и загуба на смисъл, макар че този факт не е видим на пръв поглед. Раздвоен между обществената норма и собствената си природа, героят губи опорни ценности и затъва в безсилието си (както като дете в калта), без да може да се отдаде нито на своята автентична сексуалност, нито на семейството си. Той се чувства безпомощен да направи избор в рамките на своята среда, а успява да я напусне, само когато слага край на живота си.

---

<sup>34</sup>Bechdel, Alison. *Fun Home*. Jonathan Cape, 2006, p. 65.

Литературният знак на Хелън Бекдел е Изабел Арчър, героинята на Хенри Джеймс от „Портрет на една дама“ – „ентузиизирана американска идеалистка, впримчена в клопката на упадъчните континентални сили“. В две страници Алисън Бекдел резюмира едновременно фабулата на романа и първите години от брака на родителите си. Сходството е поразително (или поне така изглежда през погледа на авторката). Брус и Хелън в действителност се запознават на репетиция на „Укротяването на опърничавата“ в колежа. Ако в Шекспировата комедия еволюцията в размяната на реплики за слънцето и луната между Катрин и Петручио ни се вижда комична<sup>35</sup>, то в театралната репетиция, изобразена във *Vesel dom*, между последния панел на страницата и първия на следващата, има виртуално поместени истински семейни събития, *изгубеното поколение*, светът на Хенри Джеймс, Уолъс Стивънс, Оскар Уайлд, и ние усещаме, отвъд смешното, скритата за външните хора, драма на една жена и нейното крушение, което е не само емоционално, но и духовно. Идеализмът на Хелън Бекдел е сринат, както е смазан бунтовният дух на „опърничавата“, и в думите на съгласие: „Аз знам, че е луната“ се съдържат и хомосексуалните похождения на Брус Бекдел, неговите крясъци „Кучка!“, суровото му отношение към децата, и цялото женско разочарование от брака, „тази стара катастрофа“ още от времето на Шекспир.

**Наративна знакова плоскост.** Отново е разгледана връзката със заглавието на романа и с речниковите значения на думата *queer* този път в контекста на темата за брака и семейството. Друг знак са артистичните занимания на всеки в дома и obsесивно компулсивното разстройство на Алисън. Неговите проявления са ясни знаци на семейната среда: числата и смятането като изместващи словото (живото и нормалността), символ на фиксираното и лудостта; невидимото вещество, което предизвиква погнуса и страх; ритуалите и заклинанията като наивен опит да се потърси защитата неосигурена от бащата; символът „Мисля, че...“ като еманация на неувереността.

#### **Темата за сексуалността. Интертекстуална знакова плоскост.**

Както подсказва заглавието на главата посветена на тази тема един от английските преводи на втория том от *По следите на изгубеното време* на Марсел Пруст – *In the Shadow of Young Girls in Flower* (на бълг. *Запленени от момичета в цвят*)<sup>36</sup>, Марсел Пруст и „По следите...“ ще бъдат основният интертекстуален ключ към темата за сексуалността. На първо място идва глобалният знак от творчеството му – ботаниката като видимо физическо проявление на виталността и сексуалността. Други средства са повествователни събития от „По следите...“, биографични факти за Пруст, терминът му „обратен“ (*invert*), коментари за превод на заглавия на томове, концепцията за *еротичната истина*. Авторката използва „По следите...“, за да създаде дистанция спрямо личното и да отвори в ограничения откъм словесност и обем жанр на комикса проход към едно безкрайно пространство (каквото е „По следите...“), в което взаимоотношенията (най-вече) със собствената ни сексуалност се изследват както в продължение на много страници, така и в майсторски конструирани от Пруст виртуални светове.

Пруст се опитва и чрез разсъждения, и чрез повествованието да стигне до *конструкта* на любовта. Изследва ревността (идеята за уникалната памет на тялото, която е извън полезрението на притежателя му, но е видима за любовника и възбужда ревността му<sup>37</sup>), страстта, срама, желанието за надмощие, желанието за притежание и за свобода. Стига до човешката безпомощност и до унищожението, което любовта носи, както и до

<sup>35</sup>Bechdel, Alison.*FunHome*.JonathanCape, 2006, pp. 69-70.

<sup>36</sup>Bechdel, Alison.*FunHome*.JonathanCape, 2006, p. 87, (бълг. пр.: „Запленени от момичета в цвят“).

<sup>37</sup>„Тук геният на Пруст отива отвъд Шекспир, отвъд Фройд, като интуитивно проникване в еротичната obsесия“ (Harold Bloom), цитирано от Уилям Картър в *Proust in Love*, p. 55.

унищожението на самата любов. Така „еротичната истина“ става нещо материално, но в същото време толкова сложно, променящо се и трудно за определяне, че единственото, което ни остава, е да се съгласим, че я има, че търсеното ѝ не е безсмислено и че трябва да приемаме нейните проявления. Такава е констатацията на Алисън Бекдел в самия край на романа: „Предполагам, че, когато през целия си живот криеш своята еротична истина, това има натрупващ се саморазрушителен ефект. Сексуалният срам е сам по себе си вид смърт.“<sup>38</sup>

**Наративна знакова плоскост.** Като глобални метафори в романа, конотиращи сексуалността, може да се приемат *градината и градинарството*, които се асоциират със слабостта на Марсел Пруст към растенията, цъфтежа и флоралните образи. Този факт се явява пресечна точка между интертекстуалната и наративната равнина. Става дума за конкретната градина на семейство Бекдел, но и за *градината* изобщо. Разглежда се и играта между баща и дъщеря на „женственост-мъжественост“ с взаимни компенсаторни механизми. Знакът на шнолата за коса, сцената пред огледалото, разменените джендър роли. Отново се връщаме на значението на queer, на затъването в калта, на фактичността на малкия американски град, на змията като символ на неизменността на пола. Къщата от знак на липсата на автентичност се разширява до символ на сексуален срам

#### **Темата за майката. Интертекстуална знакова плоскост.**

Идва ред на Оскар Уайлд. Първо със заглавието „Идеалният съпруг“, а после с широко представените репетиции и поставянето на пиесата „Колко е важно да бъдеш сериозен“. Мимоходом са споменати чрез текст или рисунка и други заглавия.

**Наративна знакова плоскост.** Повествователните събития са насочени най-вече към връзката майка-дъщеря. Първата менструация и напрежението как да каже на майка си, аферата Уотъргейт, делото на бащата, скакалците, които излизат изпод земята, разрушителната буря, дори просто лятото са все знаци свързани с подтиснатата женска сила в семейство Бекдел.

**Темата за бащата и духовното бащинство. Интертекстуална знакова плоскост.** Тя е като рамка на романа, защото обхваща първата и последната глава като разбира се търпи развитие по пътя. Най-глобалната интертекстуална връзка е митът за Икар и промяната в неговата интерпретация отразява именно тази еволюция. Други основни знаци са „Одисея“ на Омир и „Одисей“ на Джойс. Паралелите са директно посочени.

**Наративна знакова плоскост.** В началото, когато бащата е суров или липсващ, всепоглъщащо е присъствието на *къщата*. Изглежда, че тя отнема родителя от децата и е символ на прикритите срамни тайни и на неадекватността на Брус Бекдел като баща. Но с времето, със сигурност и в следствие на смъртта му, отношението на Алисън се променя и тя открива духовния баща, от който има нужда.

***Bottomless Belly Button* на Даш Шоу<sup>39</sup>: За бездънните пропасти в обикновените семейства и пясците и вълните на емоциите, пред които сме безсилни**

<sup>38</sup>Bechdel, Alison. *Fun Home*. Jonathan Cape, 2006, p. 228.

<sup>39</sup> Shaw, Dash. *Bottomless Belly Button*. Fantagraphics, 2008. Книгата няма номерация на страниците, поради което при цитирането не са посочени. Thankyou, DashShaw!

Три поколения от едно семейство се събират в къщата на възрастните родители на брега на океана. Причината е, че те, на около 70 години, след четиридесетгодишен брак, са обявили, че се развеждат, защото вече не са влюбени. Това шокиращо за останалите решение отключва спомени, кара всички да обърнат поглед към собствените си взаимоотношения и да преживеят свой катарзис.

**Знаците |пясък| и |вода| в хода на повествованието и в изграждането на образите на героите. Как взаимодействието между диалог и визуална среда (в случая създадена от иконичните означаващи на двата знака) създава *третия смисъл* (Барт)<sup>40</sup>**

Това, което представлява особено интерес, е именно символната флуидност на тези два знака – привзаимодействията с различните герои те придобиват различни символни означавания. Т.е. те не са ригидни като метафори, защото се променят по отношение на героите, а си остават иконично специфични. Много са примерите, в които |пясък| и |вода| се появяват иконично означени в различни вариации, а диалогът ни помага да открием символния им компонент. „Bottomless Belly Button“ притежава много висока степен на „преплитане“ (braiding; Грьонстейн)<sup>41</sup>, много често една линия на сюжета се развива линейно само в продължение на един стрип, и ако страницата се състои от три стрипа, това означава, че показва три линии на повествование едновременно.

По отношение на *третия смисъл* (Барт) са разгледани пет сцени: разговора между Денис и Ейки на верандата, заравянето на Кат в пясъка, сцената на Дейвид и Клеър в банята, разходката на Маги и Джил по брега и сбoguването между Дейвид и Маги.

Насочваме вниманието и към особеностите на структурата на ВВВ, както и на някои нетипични словесни и иконични синтагми.

### ***Stitches (Шевове)* на Дейвид Смол<sup>42</sup>: Отново за семейството – и за болестта**

Това е комикс (определен като мемоар), в който главният герой се разболява от рак на гърлото в детската си възраст и това оказва огромно влияние върху живота му. Тук семейството причинява по страховит начин болестта, почти като от филм на ужасите, ситуиран в Средния запад, като всеки от родителите има своя значителен принос: единият чисто физически с рентгенови лъчи; другият чрез студенина, която е трудно да си представим, и безчувственост, която и при двамата преминава в престъпна небрежност. В случая „просветлението“ (за да запазим вярата си в хуманността, дори финалът да е трагичен) се появява извън комикса, в документалните автобиографични бележки с оригинални истински снимки. Там идва опрощението и надеждата.

### **Близкият план като образ-афект (Жил Делюз) в графичния роман *Шевове (Stitches)* на Дейвид Смол**

Разгледани са множество близки планове на главния автобиографичен герой Дейвид като забелязваме, че те преминават постепенно от рефлексивния полюс към полюса на интензитета. При майката, за която е характерен полюсът на силата, разглеждаме по-

<sup>40</sup>Барт, Ролан, *Въображението на знака, Третият смисъл*, Народна култура, 1991.

<sup>41</sup>Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007, p. 142.

<sup>42</sup> Small, David. *Stitches*. W. W. Norton & Company, 2009.

скоро тези, които са изключение и я представят в различна светлина. Има примери за близки планове на бащата, на бабата и за двойни близки планове.

Интересно е, че освен близки планове, които са чист образ-афект според смисъла вложен от Делюз, в произведението откриваме и примери за потенциално пространство (any-space-whatever), което не е нито абстрактно и генерализирано, нито конкретно, а е пространство с безброй възможности, включващо всички тях.

## ПЕТА ГЛАВА/ЛИТЕРАТУРА БЕЗ ДУМИ

### СИНОПСИС НА ПЕТА ГЛАВА

В пета глава се анализира крайният случай на нямата новела. Разгледан е романът на Шон Тан „Пристигането“.

### РЕЗЮМЕ НА ПЕТА ГЛАВА

Романът „Пристигането“ на Шон Тан е на границата на визуалното изкуство и немия филм. В него виждаме историята на емигранта, който отива в далечна, непозната страна, започва отново живота си там, намира работа и приятели, и накрая прибира семейството си.

**Как иконичният език в романа осъществява комуникативните функции от лингвистичния модел на Якобсон.** Ще видим, че иконичните знаци са в състояние да реализират почти всички комуникативни функции, които сме свикнали да свързваме предимно със словесните синтагми.

**Референтна функция.** Чрез изобразеното „изиграване“ на сцените разбираме какво се случва, все едно гледаме избрани моменти от ням филм. Така почти навсякъде в панелите можем да открием „създаването на фактическа действителност“, присъщо на повествованието и на функцията, която „говори за“. Спираме се само на някои примери, при които денотативният процес е по-индиректен, по-нетипичен за комикса, и като остава верен на задачата си „да разказва“, докосва територията на другите функции от модела на Якобсон.

**Поетична функция.** Налице са множество примери за разгръщането на поетичната комуникативна функция, въпреки че езикът е изцяло иконичен. Съществува и смесване на функции, точно както в словесния език.

## ШЕСТА ГЛАВА/ЗАКЛЮЧЕНИЕ

### СИНОПСИС НА ШЕСТА ГЛАВА

Шеста глава съдържа заключението на дисертационния труд.

### РЕЗЮМЕ НА ШЕСТА ГЛАВА

Съвременният графичен роман има своите **структурни особености**. Не е сериен, съдържа завръзка, развитие на действието, развързка. В него съществува отношение на взаимозависимост между образ и текст – всеки елемент изгражда част от посланието (не дублира, нито допълва, играейки второстепенна роля) и в процеса на тяхното взаимодействие се ражда нещо повече от механичния сбор на двата компонента. Характеризира се с висока степен на „затваряне“ (closure) – между съседни панели има големи „паузи“ от наративна гледна точка, които читателят трябва сам да „възстанови“ по отношение на действието. В съвременния графичен роман се

наблюдава сложна артрология (както непосредствена, така и обща), която освен линейно се развива и векторно, и мрежово, като води до „преплитане“ (braiding). В резултат на това отдалечени панели имат силна семантична и пластична солидарност помежду си и изграждат още едно ниво на свързване извън последователността и чисто сюжетната линия на разказа. Налице е и кинематографична прекъснатост на линейното повествование. Голяма отлика от традиционните комикси е изобразителната разточителност и наративната икономичност. Често художественото е водещо, разказът спира или се забавя, за да се насладим на оригинални, лирични и красиви пластични решения. Не са рядкост панелите, които са отвъд наративната или изобразителната функция, съществуват заради самите себе си, и така се превръщат в поетични синтагми.

**Тематични особености.** Много типична за съвременния графичен роман е силната автобиографичност и стремежът към пресъздаване на истински истории, което води до сливане на автор, художник и главен герой. Иманасоченост към читателска публика от възрастни или поне тийнеджъри. Най-често срещани теми са: семейството, заболявания, сексуалност, джендър идентичност, алиенация, емиграция.

**Пластични характеристики.** Съществуват и следните пластични особености: уникалност на авторския стил, нестандартни (несрещани в масовия комикс) композиционни и графични решения, разнообразие на графични техники, задълбочено и детайлно третиране на картинната част, силно присъствие на пейзажа, интериора, портрета. Всички структурни, тематични и пластични характеристики са търсени и детайлно разгледани при анализа на петте романа, които са във фокуса на изследването, както и накратко отбелязани и при останалите примери за комикси извън основния комерсиален поток.

Вън от тази обща и очаквана рамка изследването открива и проявява задълбочен интерес към още няколко линии, които отличават най-добрите графични романи, и в частност избраните да бъдат разгледани.

**Литературност.** В *Животът е хубав, ако не проявиш слабост* на Сет разказът в картинки се превръща в литература, защото е написал код от вербални и иконични означаващи, който *индиректно* ни внушава послание, толкова сложно и нееднозначно, че ни вкарва в „междината между интелект и сетивност“<sup>43</sup>, която е изкуството. Именно степента на сложност и многопластовост на това послание, било то емотивно или философско, която се постига от общото възприемане на визуално и словесно, е изненадваща за медията и характерна за разглежданите графични романи. Също така, прието е иконичният знак да се счита за еднозначен, но както видяхме при Шон Тан, оставайки ясен, фотореалистично нарисуван, той може да придобие многозначност, поради особено място в наративната верига.

**Интертекстуалност.** Във „Весел дом“ на Алисън Бекдел теми и семейни взаимодействия се *означават* чрез литературни герои и истории. Създават се равнини от знаци-символи, част от тях от наративното поле на романа, другата част от огромната интертекстуална територия на повече от 10 литературни произведения (*По следите на изгубеното време* на Пруст и *Одисей* на Джойс между тях), които са сериозно замесени (посредством биографиите на техните автори, историята на философските течения, с които са свързани, и други по-тънки нишки), и на още толкова, мимоходом споменати словесно или иконично, книги. Тези равнини от

---

<sup>43</sup>Barthes, Roland. *The Empire of Signs*. Hill and Wang. The Noonday Press, 1992, p. 84.



наративни и интертекстуални знаци са в непрекъснато взаимодействие по време на разказа, те не само не са изолирани, но са силно преплетени както в чисто повествователната структура (имаме често по три нива на символно означаване в един панел – иконичен наративен знак-символ в картинната част, словесен наративен знак-символ в диалога и словесен интертекстуален знак-символ в текста над/под панела), така и в репликите на авторката-главна героиня, с които тя разкрива в дълбочина аспекти от своя живот в контекста на семейството си. Не става дума просто за препратки, за асоциации с известни пиеси и романи, интертекстуалният знак за Алисън Бекдел се превръща в *език/код*, с който тя борави, за да пресъздаде реална автобиографична история, така както, например, картинната част на панелите или диалогът в балоните са други, традиционни за комикса езици, които паралелно градят историята, и в голяма част от произведението тези три парадигми са напълно равнопоставени. Интертекстуалността при Алисън Бекдел не функционира като допълващо украшение на разказа, тя е *третият език* в нейното произведение, наред със словесния и картинния, и авторката го използва по изключителен начин.

**Най-високо ниво на означаване.** В „Bottomless Belly Button“ Даш Шоу достига до моменти в повествованието, в които означаването се превръща в *означаващност (significance)*, и ролята на символите надраства символното означаване и подготвя място за изявата на *третия смисъл* (Ролан Барт). Макар и явление със силно мимолетен и неуловим характер, Барт го определя като най-висша форма на означаване, защото стига по-далеч както от директния смисъл, така и от символното означаване, отвъд цялата територия означаващи, с които „авторът е искал нещо да каже.“ – стига дори до заличаване на означаемото. Той проблясва в сложно изградената тъкан на символите |пясък| и |вода|, които конструират чрез своята иконичност голяма част от физическата среда на действието, и в същото време символно означават много от действията на героите, за да разкрият вътрешния им свят. В изследването се подчертава изводът, че за разлика от примерите, свързани с киното, които Ролан Барт дава, при комикса *третият смисъл* се постига чрез известно *натрупване* (тъй като е *последователното изкуство*) и при интерактивност между словесните и иконичните знаци в синтагмата (или синтагмите).

**Кинематографичност.** В *Шевовете* на Дейвид Смол откриваме работа с близките планове, която съответства на използването им в киното според изследването на Жил Делюз. Близки планове имаме в много обикновени комерсиални комикси, най-често с намерение да се покаже някаква силна емоция. Но както беше уточнено, не всяко увеличение е близък план – той трябва да бъде и *лице* (дори да не изобразява лице). В романа си Дейвид Смол включва много близки планове на автобиографичния си герой и немалко на родителите му и на други герои. Те са нарисувани по начин, по който винаги носят *качество* или *сила*, и са ясно разположени по оста между *рефлексивния* и *интензивния* полюс. Независимо дали са изградени със средствата на експресионизма или на лирическата абстракция, те същностно не се отличават от близките планове в киното и изпълняват същата функция, като се колебаят между *възхищението* и *желанието*. Същото важи и за *потенциалните пространства* в комикса на Дейвид Смол, които не са толкова много като портретните близки планове, но са кинематографично въздействащи, защото сякаш са илюстрация на концепцията на Делюз за *което и да е пространство*. Тук не става въпрос за това, че панелите *приличат* на кино кадри, или че четенето на романа създава усещане за гледане на

филм, а за използване на *кино език*, при близките планове и част от пейзажите (не навсякъде в комикса), проучен и дефиниран от Делюз.

**Поетичното послание.** *Пристигането* на Шон Тан е много красива и лирична творба, но не това я определя като *поетична*, нито фактът, че е без думи. Беше изтъкнато, че иконичният език може да изпълни почти всички комуникативни лингвистични функции от модела на Якобсон. Синтагмите с чисто поетична функция не са типични за мейнстрийм комикса, защото той се придържа към характерната за медията *икономичност на изображението* и се стреми да създаде разказ (в това се включва и предаването на емоции) с минимални средства, което означава, че всеки панел трябва да обслужва историята, да има наративна или поне емотивна функция. В тези естествени за медията комикс условия, поетичната функция може да се прокрадне като специфично развитие на емотивната (те и без това са много свързани и е трудно да бъдат разграничени, както в литературния, така и в обикновения разговорен език). Рядкост е създаването на синтагми в разказа в картинки, които са сътворени просто заради самите тях, извън наративната и емотивна функция (както например е в поезията, живописата, понякога и в съвременния танц) и те могат да бъдат определени като *поетично послание*.

В *Пристигането* има немало такива примери, което го прави изключение по отношение на масовия комикс. Те не са лишени от емотивност, напротив, но това не са емоциите на героите (или поне не ясно и директно изразени), а по скоро са насочени към читателя, към предизвикване на емоции в него, провокирани от сцената или обрата в историята, но и *взаимодействащи* с неговата чувствителност и емоционален свят. Тези поетични синтагми (с думи или без), не само изключително обогатяват произведението, но са и друг подход в изграждането на реалността на творбата – подходът на поетичното послание, което именно поради своята недоизказаност, е по-силно въздействащо от референциалното или емотивното.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1 съдържа резюмета на сюжетите на петте графични романа, които са основни по отношение на изследването. Приложение 2 е кратък речник на думи от комиксния жаргон. Приложение 3 е справка за практическата работа на докторантката на дисертацията и изброява авторските ѝ книги.

## ПРИНОСИ

1. Дисертационният труд представя на българската публика автори и произведения в областта на графичния роман, които са неизвестни и не са били проучвани от академичната общност. Същото важи и за теоретичните трудове в тази сфера (напр. *The System of Comics* на Тиери Грьонстийн), които са значими с това, че третираат комикса не като жанр, а като *език*.
2. Работата демонстрира, че графичният роман може да бъде разгледан не само със средствата на семиотичния и литературоведския анализ или чрез методите на художественото изкуствознание, а и чрез кинематографични изследователски подходи. Прието е да се смята, че това е хибридна медия, но все пак най-близо до литературата, дисертационният труд обаче демонстрира, че в някои случаи графичният роман навлиза в територията на киното. Това се потвърждава и от присъствието на *третия смисъл*, най-високото ниво на означаване, което Барт открива в кино изкуството.

3. Изненадваща находка е способността на формата на графичния роман да създава и предава поетично послание
4. Не е учудващо, че комикс новела може да носи интетекстуалност. Но когато интертекстът се превърне в *третия език* на графичния роман и участва в панелите (синтагмите) наравно с повествователния и иконичния, той става явление.