

Белей Я. В.

*Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
(Київ, Україна)*

Гуляк Т. М.

*Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
(Київ, Україна)*

ХТО БАЧИТЬ? ВІЗУАЛЬНА ФОКАЛІЗАЦІЯ У ГРАФІЧНІЙ АДАПТАЦІЇ РОМАНУ «ДЮНА»

Адаптація складних літературних творів у візуальне середовище становить серйозний виклик для авторів. Серед основних труднощів є ефективна демонстрація того, про що персонаж думає, що він відчуває або як сприймає дійсність, не перевантажуючи водночас сторінку текстом. Існує поширена хибна думка, що графічні адаптації лише «спрощують» складні оригінальні тексти, проте, спираючись на теорію адаптації, запропоновану Л. Гатчен (Hutcheon, 2006, сс. 7-9), цей процес є не редукацією, а *міжмедійною реконцептуалізацією*. Графічний роман не спрощує історію. Натомість він перерозподіляє когнітивне навантаження. Складність переноситься з вербального коду на інтегровану мережу візуальних і типографічних кодів. Це вимагає іншого типу читання, за якого аудиторія повинна активно поєднувати прочитане із суб'єктивними ракурсами, кольорами та кадруванням, які вона бачить.

Одним із найбільш захопливих механізмів сторітелінгу, що використовується для досягнення такої наративної глибини в графічних романах, є фокалізація. Для розуміння цього концепту дослідники зазвичай звертаються до класичної наратології, зокрема до Ж. Женетта (Genette, 1980, сс. 186-189), який розмежував два фундаментальні питання: «Хто говорить?» (наратор) та «Хто бачить?» (фокалізатор). У традиційній прозі всезнаючий наратор може вести оповідь, але він описує оточення виключно через очі та сприйняття конкретного персонажа. Цей персонаж і є фокалізатором. Наприклад, наратор може розповідати про битву, але описувати її саме так, як її бачить переляканий солдат в окопах; наратор – це голос, але солдат – це фокалізатор.

У мультимодальному просторі графічного роману питання «хто бачить» стає буквальним. Візуальний наратив диктує, як саме фокалізується історія. Візуальна фокалізація досягається через композицію кадру, ракурс «камери» та просторове розташування елементів на сторінці. Саме зображення спрямовує сприйняття читача та обмежує або розширює доступ до інформації навіть без жодного слова тексту.

Хоча графічні романи мають спільний візуальний словник із кінематографом (наприклад, «ракурси» та «крупні плани»), вони є унікальними завдяки своєму просторовому розташуванню на сторінці – структурному феномену, який Т. Грюнстін (Groensteen, 2007, сс. 18-23) називає «артрологією». У фільмі глядач бачить один кадр за раз, що суворо диктується темпом режисера, тоді як у графічному романі кілька панелей існують на сторінці одночасно. Читач сам керує темпом і може бачити взаємодію між цими панелями. Крім того, графічні наративи використовують типографічні коди – такі як форма, розмір та зазубреність мовної бульбашки – для демонстрації емоційної фокалізації, що є технікою, яку кіно не може відтворити таким самим чином. Як зазначають Я. Бистров та Д. Лівінгстон (Bystrov & Livingstone, 2024, сс. 38-39), типографія виступає як активний смислотворчий ресурс, що модифікує вербальне повідомлення та візуально відображає внутрішній стан персонажа.

Як стверджує Б. Постема (Postema, 2013, сс. 73-78), візуальна фокалізація досягається через три ключові параметри: композицію кадру, ракурс і просторову організацію. У графічній адаптації *Dune* (Herbert et al., 2020, сс. 6-10) ці інструменти стають центральними для передачі внутрішнього стану протагоніста. Сцена випробування Пола Атрідіса Превелебною Матір'ю Могіям ілюструє перехід від об'єктивного спостереження до суб'єктивного сприйняття. Коли ми бачимо Превелебну Матір крізь низький ракурс (*frog's eye view*), її постать виглядає домінуючою та загрозливою. Це не просто опис персонажа, а втілення відчуття загрози, яке переживає Пол. За Т. Грюнстіном (Groensteen, 2007, сс. 30-36), така організація панелей створює систему «артрології», де кожен візуальний елемент працює на посилення наративної напруги.

Більш складним рівнем організації наративу є гібридна фокалізація, де візуальний, вербальний та типографічний коди взаємодіють для створення єдиного змісту. Для опису цього механізму доцільно використати модель концептуальної інтеграції, запропоновану Ж. Фоконьє та М. Тернером (Fauconnier & Turner, 2002, сс. 40-45). Читач одночасно обробляє два вхідні простори: візуальний (екстремально великий план обличчя Пола, краплі поту, напружені м'язи) та вербальний (текст літанії). У результаті їхньої інтеграції виникає новий сенс – фізичне страждання, що переборюється силою волі. Як зазначає О. Селіванова, цей процес розуміння тексту є результатом складної концептуалізації та інтерпретації, де ментальні структури реципієнта відіграють вирішальну роль у декодуванні багатовимірних семіотичних знаків (Селіванова, 2006, сс. 97-101). У цьому контексті лексичні одиниці виконують функцію концептуальної активації, спрямовуючи увагу читача на конкретні аспекти візуального ряду. У такий спосіб відбувається процес іконізації болю. Оскільки біль є абстрактною категорією, автори вдаються до мультимодальної метафори (Forceville, 2009, сс. 24-27). Образ руки, що палає у вогні всередині металевої коробки, не є об'єктивною реальністю сцени, а є візуалізацією суб'єктивного відчуття Пола.

Це підтверджує тезу Ч. Форсвіля про те, що мультимодальна метафора дозволяє передати складні концептуальні домени (біль, страх, силу волі) через конкретні візуальні образи. Таким чином, замість багатосторінкових описів Ф. Герберта, графічна адаптація використовує візуальну метафору, яка безпосередньо апелює до когнітивної системи читача (Forceville, 2009, сс. 24-27). Це робить процес сприйняття більш інтенсивним, зберігаючи водночас філософську глибину оригінального твору.

З позицій мультимодального аналізу, адаптація вимагає від реципієнта зміни когнітивної стратегії: замість лінійного декодування мономодального (вербального) тексту читач має здійснювати одночасну інтеграцію кількох знакових систем. Як зазначає С. Макклауд (McCloud, 1993, сс. 63-67), процес

«замикання» (*closure*), що відбувається у проміжках між панелями, є активною когнітивною діяльністю, під час якої читач самостійно реконструює часові та причинно-наслідкові зв'язки, що в оригіналі могли бути експліцитно описані автором. Таким чином, складність наративу не зникає, а переходить у площину візуальної артрології.

Дослідження О. Підгрушної дозволяють трактувати графічний роман як креолізований текст, у якому вербальні та невербальні елементи утворюють неподільну смислову та структурну цілісність (Підгрушна, 2019, сс. 52-53). У процесі адаптації чи перекладу такого тексту робота ведеться не лише з мовними знаками, а й з графічними та друкарськими елементами, які безпосередньо формують наративний ефект твору. Це ще раз підтверджує, що трансформація літературного першоджерела у формат графічного роману є процесом функціональної узгодженості всіх семіотичних кодів, а не механічним скороченням тексту.

Крім того, застосування механізмів іконізації та заміни дозволяє графічному роману зберігати філософську глибину оригіналу без використання розлогих описів. Наприклад, складні внутрішні стани героїв «Дюни», які Ф. Герберт описує через метафоричне мовлення, у графічній адаптації трансформуються у мультимодальні метафори, де візуальний образ (колір, ракурс, деформація простору) стає еквівалентом літературного тропу (Forceville, 2009, сс. 24-27).

Отже, графічна адаптація «Дюни» постає не як ілюстрований конспект, а як повноцінний автономний текст, що пропонує новий, мультимодальний досвід переживання канонічного сюжету.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the theory of narrative* (3rd ed.). University of Toronto Press.
2. Bystrov, J., & Livingstone, D. (2024). 'What a weird word it is': typographic meaning-making in Robert Nye's *The Late Mr. Shakespeare* from a multimodal perspective. *Brno studies in English*, 50(2), 35–49.
3. Fauconnier, G., & Turner, M. (2002). *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Basic Books.
4. Forceville, C. (2009). *Multimodal metaphor*. Mouton de Gruyter.

5. Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method*. Cornell University Press.
6. Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University Press of Mississippi.
7. Herbert, F., Anderson, B., & Martin, R. (2020). *Dune: The graphic novel, Book 1*. Abrams ComicArts.
8. Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.
9. Jewitt, C. (Ed.). (2014). *The Routledge handbook of multimodal analysis* (2nd ed.). Routledge.
10. Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
11. Підгрушна, О. Г. (2019). Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові»). *Science and Education a New Dimension. Philology*, VII(63), 52–57.
12. Селіванова, О. О. (2006). *Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми*. Довкілля-К.

Бернацька С.М.,
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»,
(Київ, Україна)
Вакульчук А.І.,
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»,
(Київ, Україна)

МОВНА ГРАМОТНІСТЬ – ФУНДАМЕНТ РЕЗУЛЬТАТИВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Мова – це головна частина успішного майбутнього. У деяких сферах, можливо досягти успіху без знання української, але питання в іншому: чи буде цей успіх повноцінним? Державна мова є не лише частиною культури, а й інструментом, що допомагає формувати робочий образ, будувати кар'єру, розвивати знайомства та досягати висот. Зараз роботодавці шукають спеціалістів, які вміють ефективно комунікувати, а саме: мають впевнене, чітке та грамотне мовлення, адже особистості, які гарно говорять, зазвичай викликають більше довіри. Вони виглядають впевнено, переконливо та професійно, вміють чітко висловлювати свої думки, переконувати, вести переговори, працювати з