

УДК: 821.111-12.09 Шек

**Ковальчук Ольга**  
(Київ)

## **Драматургія Шекспіра та коміксна супергероїка: компаративний аспект**

*Анотація: У статті зіставляються формальні, дискурсивні та рецептивні аспекти драматургії Шекспіра та супергероїки як жанру коміксів у сучасному культурному контексті. Увага автора концентрується на питаннях структури, жанру, образотворення, сприйняття, варіативності матеріалу, авторства та дискурсивної специфіки явищ, які осмислюються як самостійні та рівноцінні.*

**Ключові слова:** комікс, супергероїка, драматургія, структура, жанр, наратив, дискурс, канон, адаптація, тілесність, інакшість

Починати текст про комікси з того, як мало вони репрезентовані у академічному полі, а відтак потребують (і безперечно заслуговують) легітимізації та дискурсивного утвердження, вже стало певним дослідницьким тропом і, очевидно, не зовсім відповідає дійсності. За більше ніж сорок років активного наукового інтересу з боку представників різних сфер знання *comics studies* поступово сформувалися як окремий напрям дослідження, в т. ч. методологічно та інституційно<sup>1</sup>. Тож говорити про їхню маргінальність у дослідницькому полі можна хіба що у порівнянні з шекспірознавчою базою.

---

<sup>1</sup> Існування американського Comics Studies Society (CSS); University of Florida проводить щорічну конференцію «UF Conference on Comics and Graphic Novels»; У University of Oregon у 2015 відкрито програму Comics and Cartoon Studies; У Portland State University Comics Studies Program відкрито у 2014; Bloomsbury Publishing започаткували окрему видавничу академічну серію Bloomsbury Comics Studies.

Однак, ці твердження стосуються в основному західного, здебільше американського контексту<sup>2</sup>, український же академічний дискурс повертає **актуальність** потреби якісно нового осмислення медіа та його легітимізації.

Зіставлення коміксів з іншими культурно-мистецькими явищами має свою історію та специфічну логіку. Один із перших теоретиків коміксів Скотт МакКлауд осмислював комікс як певний термін-парасольку для всіх творів мистецтва, що визначаються секвенційністю та мають свій «візуальний словник». Тож у його рецепції сучасні комікси стають в один ряд з наскельними малюнками, грецькими вазами чи гобеленом з Байо<sup>3</sup>, що, з одного боку, дає можливість визначити специфіку медіа через попередній культурний досвід, з іншого – вписати комікси в історію, підтвердити право присутності в мистецькому полі на підставі того, що вони, власне, були там завжди. Така практика набуває одночасно методологічного та політичного виміру.

Шекспір як ідеологічна і політична одиниця також залучався коміксистами для утвердження престижу медіа, наприклад, у серії робіт п'ятдесятих років *Classics Illustrated*<sup>4</sup>, що мала на меті репрезентувати комікси як «серйозний» мистецький продукт з виховною та освітньою функцією, і «викликала дебати про те, хто на кого насправді вплинув: чи присутність Шекспіра

---

<sup>2</sup> У цій статті японську Мангу ми осмислюємо як окреме медіа, що не входить у контекст дослідження.

<sup>3</sup> *McCloud S. Understanding comics. – New York : Harper Collins, 1994. – P. 225.*

<sup>4</sup> Серія американських коміксів (1941-1971) видавництва «Elliot» була створена Альбертом Кантером, у ній випускалися адаптовані версії класичних літературних творів. Першою п'єсою Шекспіра, адаптованою у серії став, «Юлій Цезар» у лютому 1950 року.

### III. Шекспірівський дискурс

піднесла комікси як форму, чи, навпаки, це було принизливо для Шекспіра»<sup>5</sup>.

**Мета** цієї статті полягає у виявленні формальних, дискурсивних та рецептивних аспектів зіставлення п'єс Шекспіра та коміксів у їхньому найпопулярнішому жанрі<sup>6</sup> – супергероїці, як двох паритетних одиниць у структурі відповідних медіа у сучасному культурному полі.

Домінантними формальними ознаками коміксів як медіа за двома основоположними для коміксних студій роботами<sup>7</sup> – вже згаданого Скотта МакКлауда та Вілла Ейснера – є два аспекти: секвенційність і синкретичність. Тобто, в основі поняття – організовані у певну послідовну структуру вербально-візуальні нарративні одиниці. Обидва згадані аспекти співвідносні з перформативною природою драми як такої, та конкретно шекспірівських текстів, що писалися саме для постановки, а не для читання, тобто як послідовність дій акторів на сцені, які реципієнт сприймав візуально та вербально. Ейснер також стверджував необхідність певної «візуальної грамотності»<sup>8</sup> у читача\глядача коміксів, що, вочевидь, була необхідна і першим глядачам шекспірівських драм для їхнього адекватного сприйняття – «у нього було чуття до виповідання дії не менше, ніж до виповідання фраз: він робив оповіді рівною мірою візуальними й вербальними, та його п'єси, при постановці, представляли сценічні метафори, що

---

<sup>5</sup> *Hulbert J., Wetmore K.J., York R. L. Shakespeare and Youth Culture.* – New York: Halgrave Macmillan, 2006. – P. 49.

<sup>6</sup> Зосереджуємо увагу на американському культурному контексті.

<sup>7</sup> *McCloud S. Understanding comics, 1994; Eisner W. Graphic Storytelling.* – Tamarac: Poorhouse Press, 1996. – P. 164.

<sup>8</sup> «Потрібно не тільки упізнати образ, але і згадати, чи був він використаний в іншому місці або у зв'язку з іншим набором слів» (*Eisner W. Graphic Storytelling... – P. 34*).

дорівнювали метафорам текстуальним»<sup>9</sup>. Реципієнт вимушений брати активну участь у сприйнятті обох медіа, виходячи у простір одночасно візуальної та текстуальної паралельної інтерпретації<sup>10</sup>.

Приклади методологічного осмислення коміксів як медіа у реляції з театральним мистецтвом можна знайти у дослідженнях з обох сфер із різним рівнем заглиблення у специфіку суміжного явища: «Одним із найсерйозніших викликів академічному осмисленню коміксів було те, що дослідники сприймали їх як текст з картинками, а не як окреме самодостатнє медіа. Комікси мають власну естетику та методологію наративу, що, подібно до театру, поєднує слово і зображення. Власне, багато людей, пов'язаних із створенням коміксів, ... визнають подібності між театром і коміксом. Вілл Ейснер ... стверджує, що, як і в театрі, у коміксах все починається зі сценарію, зазвичай написаного одним автором, що потім піддається колективному процесу створення візуальної оповіді»<sup>11</sup>. Вочевидь, такі формулювання не вичерпують ані сутності коміксів як медіа, ані процесу їх створення й побутування, але демонструють важливе для нас у дискурсивному аспекті наближення двох мистецьких явищ, що осмислюються як рівноцінні та незалежні одне від одного.

Комікс як наративна цілість має свої структурні елементи – стріпи, панелі, міжпанельний простір,

---

<sup>9</sup> *Gibbons B. Shakespeare and multiplicity. – New York: Cambridge University Press, 1993. – P. 1.*

<sup>10</sup> «Слова у ренесансному сценарії п'єси призначені для промовляння з різних театральних просторів; успіх театральної реалізації залежить від способу її сприйняття глядачами... Через те, наскільки ми довіряємо мові Шекспіра, нам також слід довіряти тому, як він режисує наші лінії погляду та нашу увагу до різних театральних просторів, мати насагу дослідити способи сенсоутворення у театрі того часу» (*Mooney M. Shakespeare's dramatic transactions. – Durham and London: Duke university press. – 1990. – P. 26.*)

<sup>11</sup> *Hulbert J., Wetmore K.J., York R. L. Shakespeare and Youth Culture. – P. 172.*

### III. Шекспірівський дискурс

бульбашки, сторінки зі специфічними семантичними особливостями, так само як і драматичні твори мають чітко визначену структуру – перелік дійових осіб, репліки, ремарки, дії, акти, що також визначені порядком послідовності та тільки в цілісності формують продукт сприйняття. Варто звернути увагу на специфіку когезії частин наративу в структурі коміксу та драматичного твору. Зв'язана послідовність реалізується за рахунок маркованої відсутності – паузами та рухом завіси між сценами й актами та порожніми просторами-лакунами між рамками панелей на сторінці. Ці марковані відсутності в однаковій мірі дають можливість реципієнту (від-)творити елементи, що забезпечували б когерентну цілісність сприйнятого наративу.

Специфіка матеріального побутування коміксу як артефакту визначає певні різночитання відносно того, що вважати окремою коміксною наративною одиницею – панель, сторінку, окреме видання-випуск коміксу<sup>12</sup>, чи закінчену історію, втілену у медіа? Специфіка супергеройського жанру додає можливостей інтерпретації у цьому аспекті – часто один і той самий коміксний матеріал виходить у різних друкованих версіях – окремі випуски об'єднуються у коміксну арку – сюжетно цілісну наративну структуру, що в свою чергу може входити уже до структури івенту – оповіді, яка об'єднує кілька арок. До того ж, супергеройські комікси в основному прив'язані до конкретного персонажа, що визначає весь матеріал, який вийшов під єдиною назвою серії, як окрему цілісність (наприклад, серія коміксів про Супермена, що об'єднує матеріал із сорокових років минулого сторіччя до сучасності). Ці особливості співвідносні з драмою Шекспіра на різних рівнях – від

---

<sup>12</sup> Задля лаконічності у статті розглядаємо лише друкований варіант побутування коміксів. Специфіка реалізації коміксного матеріалу в мережі вимагає окремого ґрунтового дослідження.

найпростішого зіставлення дій та актів з окремими випусками й арками, що формують єдине подієве ціле, до «коміксної» серійності історичних хронік Шекспіра та єдності під однією назвою різних версій драм – наприклад, з квадро, фоліо, адаптованого варіанту. На дискурсивному ж рівні всі драматичні тексти Шекспіра можуть бути об'єднані як одна «серія».

Сама перформативна природа драми забезпечує типову для супергеройських коміксів варіативність наративу в різних аспектах. Так само як змінювалася природа театру з шекспірівських часів, змінювались і комікси, й одні й ті самі історії переповідалися по-різному безліч разів. Постановки «Гамлета» у костюмах XVI ст. тепер виглядають такою самою стилізацією, як і Бетмен у естетиці 1940-х. Популярність і універсальність Шекспіра роблять його п'єси матрицею, яка сприймається та адаптується кожним новим поколінням. «Причини активного використання образу самого Шекспіра, а також його творів у сучасній індустрії популярної культури обумовлені тим унікальним статусом, якого набув драматург і поет у західному, насамперед американському, каноні».<sup>13</sup> Персонажі Шекспіра переросли свої п'єси та функціонують як окремі знаки культури так само, як канонічні персонажі супергеройських коміксів вийшли з контексту перших випусків своєї серії. Коли ми вимовляємо Гамлет чи Бетмен це більше не реферує до конкретного тексту<sup>14</sup>. До того ж внутрішня динамічність коміксних і драматичних наративів об'єднує їх через принцип візуального – не розказати, а показати. Однак, попри типологічну

<sup>13</sup> *Пронкевич О.* Шекспір і популярна культура // Шекспірівський дискурс / гол. ред. Торкут Н.М. – Запоріжжя: КПУ, 2010. – Вип. 1. – С. 263.

<sup>14</sup> «Шекспір і «Гамлет» – центральний автор та універсальна драма – не лише спонукають нас пам'ятати сюжет «Гамлета», але й, що важливіше, пам'ятати про літературу взагалі, і це продовжує життя самому автору» (*Блум Г.* Західний канон: книги на тлі епох. – Київ: Факт, 2007. – С. 48.

### III. Шекспірівський дискурс

подібність театральних і комікських принципів поєднання візуальної та текстуальної репрезентації, їх посутньо розділяє феномен живої вистави – присутності акторів і реципієнтів в одному просторі в той самий час. «Те, що театр робить у часі, комікси роблять у просторі – створюють матеріальну послідовність тексту та зображення, оповідаючи історію»<sup>15</sup>.

Наративні особливості також є аспектом, що придатний для зіставлення комікського і драматичного матеріалу. Точка фокалізації в обох медіа переходить від мовця до мовця, і реципієнт споглядає цей перехід, слідкує за діалогічним та акціональним розвитком оповіді. Значна кількість наративної інформації в обох випадках не вербалізована, а сприйнята реципієнтом за замовчуванням, як оточення та умови дії, або як безпосередня дія (екшн). До того ж, ані шекспірівська драма, ані коміксна оповідь не дає варіанту єдиного погляду на події – це завжди динамічна структура, що розцентровує сприйняття.

На певному рівні й адаптаційна природа п'єс Шекспіра об'єднує їх із супергеройськими коміксами – історія становлення персонажа у жанрі тою чи іншою мірою адаптує певні міфологічні або епічні моделі. Відносно багато в чому прототипного для супергероїки образу Супермена дослідник Пітер Куган визначає три основні джерела адаптації – «фігури пригодницьких наративів – надлюдина наукової фантастики, *ubermensch* з pulp-журналів, та народний месник з подвійною ідентичністю»<sup>16</sup>, що стає справедливим практично для будь-якого традиційного супергеройського образу. До того ж, чітка жанрова визначеність особливостей оповіді та історії характерна як для драматургії часів Шекспіра,

<sup>15</sup> *Hulbert J., Wetmore K.J., York R. L. Shakespeare and Youth Culture.* – P. 173.

<sup>16</sup> *Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre.* – Austin: Monkey Brain Books, 2006. – P. 145.

так і для супергероїки, де жанр визначає «типи персонажів у наративі, способи структурування історії та теми, до яких вона звертається...»<sup>17</sup>. Тип персонажа супергеройського коміксу співвідносний з драматичною парадигмою за специфікою ідентичності як ролі – недарма однією з домінант візуальної репрезентації супергеройської тілесності є маска (у всьому символічному багатстві смислоутворення), що може переходити від одного персонажа до іншого, одночасно трансформуючи та утверджуючи конкретний супергеройський образ, так само як роль Короля Ліра, наприклад, може виконувати незчисленна кількість акторів, перевинаходячи щоразу того самого персонажа.

Жанрова специфіка наближує супергероїку до шекспірівського драматичного матеріалу і за імпліцитною присутністю фігури Іншого в основі наративо- та образотворення. Відносно Шекспіра цей концепт реалізується на численних рівнях – від конкретних маргіналізованих персонажів чи специфіки персонажотворення загалом<sup>18</sup>, або підважуваної біографічної постаті Шекспіра як ідеального\неіснуючого Іншого, до пост-структуралістського розуміння центральності його ролі в культурному каноні як позиції неловимого основоположного Іншого, що «примушує вас відчутти себе анахронізмом щодо нього, бо він уже містить вас...»<sup>19</sup> та, одночасно, за словами Емерсона, «ми все ще перебуваємо ззовні нього»<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup> *Duncan R., Smith M.J.* The power of comics. – New York: The continuum international publishing group inc, 2009. – P. 199.

<sup>18</sup> «Вслухаючись у власну мову і обдумуючи кожну із своїх фраз, вони змінюються, усвідомлюючи всередині власного «я» певну іншість чи можливість такої іншості» (*Блум Г.* Західний канон ... – С. 81).

<sup>19</sup> *Блум Г.* Західний канон ... – С. 31.

<sup>20</sup> Повна цитата: «Шекспір стоїть настільки окремо від решти видатних письменників, як він відокремлений і від натовпу... Добрий читач цілком може загніздитися у мозку Платона, і думати його категоріями, але



### III. Шекспірівський дискурс

Відносно ж коміксного матеріалу поняття Іншого так само працює на оповідному та мета-оповідному рівнях: перш за все, інакшість визначає саму сутність супергеройської ідентичності, що містить у собі одразу дві суперечливі особистості та вимагає «не просто ... прийняти – з гуманних міркувань – Іншого, ... а бути на його місці, що означає мислити себе і самому ставати іншим щодо самого себе».<sup>21</sup> На традиційному прикладі образу Бетмена, героя з явним конфліктом ідентичностей, можемо спостерігати описане Юлією Крістевою «злиття, де є не дві істоти, а одна, тотальна і знищена, вона поглинає сама себе»<sup>22</sup>, що є репрезентативним для жанру загалом. «Героями протагоністів робить не їхня сила, а їх протистояння»<sup>23</sup>. На мета-оповідному рівні, Доналд Олт розглядає «формат сторінок коміксів [як] найважливішу форму того, що може бути названо "образотекстуальністю" [термін Олта], яка узагальнює "уявні", "символічні" та "реальні" реєстри Жака Лакана, у їх взаємозв'язку з "поглядом"»<sup>24</sup>, відповідно відсилаючи нас до загального символічного порядку Іншого, та деталізуючи специфіку візуальної структури коміксу – «... сторінка найчастіше втілює лаканівський порядок «уявного» через її мальований вимір (візуальні образи); "символічний" порядок через її мовний вимір (букви, слова, синтаксис); і "реальний" через переривання або скорочення в області тіла сторінки, що залишає порожні пробіли між панелями, які відповідають подіям (або відзначають їхню відсутність), котрі, як передбачається,

---

думати як Шекспір, неможливо. (*Emerson R.W. Representative men*, – 1850. – P. 122).

<sup>21</sup> Крістева Ю. Самі собі чужі. – Київ: Основи, 2004. – С. 22.

<sup>22</sup> Там само. – С. 17.

<sup>23</sup> *Duncan R., Smith M.J. The power of comics...* – P. 200.

<sup>24</sup> *Ault D. "Imagetextuality: "Cutting Up" Again, pt. III." Image Text: Interdisciplinary Comics Studies. 1.1 (2004).* – Режим доступу: [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/ault/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/ault/index.shtml).

відбуваються "між" панелями...»<sup>25</sup>. Таким чином, через структурні особливості значення лакун між панелями на сторінці, які вище вже були порівняні з нарративним простором між сценами, діями та актами, комікс як медіа постулює формулу Лакана «річ повинна бути втрачена, аби бути репрезентованою»<sup>26</sup>.

Важливий у сучасному методологічному контексті явища візуального повороту аспект тілесності у текстах\постановках п'єс та коміксах реалізується в єдиній парадигмі знакової природи. Театральне втілення персонажів безпосередньо відображає глобальне режисерське та акторське прочитання образу – за візуальною репрезентацією зчитується культурно-темпоральна, стильова, вікова та гендерна парадигми постановки, так само як супергеройська візуалізована та семантизована тілесність, оприявнює три основні аспекти ідентичності – силу, ставлення та роль<sup>27</sup> героя.

Утім, коміксна репрезентація розвиває цей аспект героїчної тілесності значно ширше, включаючи всі три види знакових структур на різних рівнях, включаючи навіть емблематичні (славнозвісне S Супермена, або чорно-жовтий кажан Бетмена), що, при цьому, не означає що знаки не можуть варіюватися у своєму матеріальному втіленні<sup>28</sup>.

Попри таку варіативність візуальних репрезентацій образів у театральній та коміксній медійності, існують певні доміанти, маркери, які забезпечують упізнаваність, зчитуються як точки ідентичності, наприклад, темна шкіра Отелло та білосніжна шкіра

---

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Dor J. *Introduction to the Reading of Lacan: The Unconscious Structured Like a Language*. Northvale. – New Jersey: Jason Aronson, 1997. – P. 113.

<sup>27</sup> Coogan P. *Superhero: The Secret Origin of a Genre...* – P. 202.

<sup>28</sup> Емблема Бетмена трансформувалася протягом семи десятиліть свого існування, але незмінно позначала героя у костюмі кажана.

### III. Шекспірівський дискурс

Джокера. Окрім цих знаків-маркерів, шекспірівська драма та супергеройський комікс дають максимально широкі можливості для роботи з візуальною презентацією персонажів: як Ромео уявляється кожному режисеру відповідно до індивідуальних або сучасних колективних уявлень про красу та молодість, так само і Лоїс Лейн, партнерка Супермена, зазнавала абсолютно протилежних візуальних прочитань у різних авторів та різних медіа – адже і шекспірівський, і коміксний матеріал зазнавали численних адаптацій, чи скоріше, реадaptaцій у інших мистецьких вимірах.

Такий масовий характер інтерпретацій матеріалу дає підстави розглядати обидва явища у контексті того, що прийнято називати популярною культурою, та протиставляти елітарному культурному сегменту. Постать Шекспіра як безперечний центр євроцентричного літературного та загальнокультурного канону в сучасному культурному контексті функціонує максимально багатовекторно й активно. Шекспір як феномен поєднує домінантні дискурсивні позиції, у т.ч. в освіті, та активно фігурує у масовій культурі й свідомості.

Полярність понять масового й елітарного, а також сучасну методологічну ілюзорність цієї полярності, яскраво оприявнює специфіка функціонування шекспірівського матеріалу в обох дискурсах. Драма взаємодіє з коміксами на рівні адаптації та апропріації, продукуючи нові інтерпретаційні моделі «класики». Таке важливе в цьому аспекті поняття канон, більше не є інструментом власне елітарного дискурсу – комікси як медіа, що цим дискурсом не визначаються або й взагалі не визнаються, також мають свої ієрархічні структури, які формуються за універсальними принципами впливу та популярності – у коміксному середовищі супергероїка може вважатися центром канону, відповідно до позиції Шекспіра, і так само, як у його доробку, існує

специфічний внутрішній канон, ієрархія другого ступеня: у Шекспірівському контексті, наприклад, центром внутрішнього канону, безперечно, є такі трагедії як «Гамлет», «Ромео і Джульєтта», «Макбет», «Король Лір», тоді як «Тіт Андронік» або «Антоній та Клеопатра», наприклад, відносно попередніх, є певною периферійною зоною в контексті театральних постановок, досліджень, чи переходів у інші медіа. У супергероїці так само є свої «центри ваги» – «Бетмен», «Супермен», «Людина Павук», «Месники», і своя вельми широка периферія.

При цьому, говорити про «канонічний» варіант певного окремого нарративу у структурі дискурсу конкретної шекспірівської драми чи супергеройської серії доволі складно. Попри те, що історія Гамлета, принца данського або Бетмена, хрестоносця у плащі, у загальному знайома більшості представників західної культурної ідентичності, як би широко ми не розуміли цей суперечливий концепт, універсального інваріанту, співвідносного з поняттям «оригіналу», не існує в обох випадках. «Навіть якщо відсторонитися від таких незвичних випадків як «Гамлет» та «Сон літньої ночі», у яких існують докази множинності версій, і, можливо, перегляду самої концепції, якщо ігнорувати розбіжності у, наприклад, написанні, слововживанні, порядку слів та пунктуації, що можна прослідкувати від найпершого кватро до видання фоліо окремих п'єс, навіть якщо не зважати на варіації копій одного видання, як у Фоліо 1623 року ... все одно існуватиме постійний процес видавничого виправлення, упорядкування й модернізації, що присутньо втручається та реформує ті тексти, з якими має справу сучасний читач Шекспіра»<sup>29</sup>.

Так само навіть такий логічно консервативний субжанр супергероїки як оріджинс (історія походження

---

<sup>29</sup> *Kidnie M.J. Shakespeare and the Problem of Adaptation. – New York: Routledge, 2009. – P. 17.*

### III. Шекспірівський дискурс

персонажа) з часом, пропорційно до популярності тайтлу, обростає новими версіями, подробицями, альтернативними варіантами, що розмивають поняття канонічної історія персонажа, адже з точки зору рецептивної естетики, в цій ситуації канонічною для читача стає та версія, яку він прочитав\сприйняв першою. Попри всю зосередженість на дії, як у драмі, так і у коміксі, ця дія, в основному, відома реципієнту наперед і вся сутність інтерпретації полягає саме у тому, як вона розгортатиметься, які нові аспекти зможе розкрити нова реалізація. Робота з базовими матричними структурами у різних контекстах – те, що на сучасному етапі рецепції відбувається і з шекспірівським матеріалом, і з супергеройкою – на ньому наростають альтернативні версії, спін-оффи, пріквели, формуючи нову специфіку дискурсу.

Концепція авторства коміксу як медіа, особливо у супергеройському жанрі, є так само неоднозначною, як і в контексті шекспірівської драми. Навіть оминаючи шекспірівське питання, «багато в чому "Шекспір" залишається невидимим: його медіа, драма, є перформативним мистецтвом, в якому самовираження письменника заміщується вигаданими фігурами, людьми з п'єси, й ці фігури набувають ще більшої незалежності, по-різному втілені акторами»<sup>30</sup>. До того ж, окрім загальнодискурсивної відчуженості, у конкретних постановках автор вимушений «ділитись» з режисером, постановником, декораторами і т. д., а також «миритись» з тим, що «версії для постановки, в основному, скорочують, інколи присутньо, і, зазвичай, це тягне за собою й подальші зміни»<sup>31</sup>.

Коміксистам, особливо у великих видавництвах, що спеціалізуються на супергеройці, зазвичай також

---

<sup>30</sup> *Gibbons B. Shakespeare and multiplicity ...* – P. 5.

<sup>31</sup> *Ibid.* – P. 6.

доводиться ділити авторство з командою, яка може налічувати до восьми осіб, відповідно, авторами зазначають далеко не усіх, хто працював над коміксом. Навіть у академічному дискурсі як автор осмислюється, в основному, сценарист коміксу, хоча як вербально-візуальне медіа, комікс, навіть у вербальному наративному аспекті, однаково семантично залежить від того, що написано та як написано. До того ж, серійність як специфіка медіа вимагає окремого осмислення ролі автора персонажа, що дав початок окремій серії коміксів, відносно всіх подальших робіт у його структурі – чи дійсно цей автор імпліцитно присутній у кожній презентації, як у випадку з Бобом Кейном<sup>32</sup>, або кожна нова версія є варіантом адаптації «оригінального» авторського образу, так само як адаптуються певні сюжетні жанрові та авторські тропи.

Попри таку мультиаспектну специфіку «точок дотику» двох явищ у компаративному аналізі, необхідно ще раз наголосити на безоціночному характері такого співставлення та відсутності доказів будь-яких міжмедійних впливів між коміксною супергероїкою і драматургією Шекспіра, що розглядаються тут як два паралельні паритетні явища культури у синхронії. Розгляд типологічних подібностей у питаннях структури, форми, жанрових особливостей, методологічних та дискурсивних практик дослідження, побутування та перцепції дає можливість лише глибше зрозуміти особливості природи даних явищ і сучасного культурного середовища.

---

<sup>32</sup> Боб Кейн, автор персонажу Бетмен, на юридичному рівні домігся зазначення свого авторства у кожній медійній версії персонажа.