

Ольга СОКИРСЬКА,

orcid.org/0000-0001-8100-9709

кандидат філологічних наук,

старший викладач кафедри теорії, практики та перекладу англійської мови

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *olgasokyraska@gmail.com*

Олена ФЛОРЕНЦА,

orcid.org/0009-0006-1143-3372

студентка II курсу магістратури факультету лінгвістики

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *ms.florentsa16@gmail.com*

КОМІКС І ГРАФІЧНИЙ РОМАН У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОЇ ЛІНГВОКУЛЬТУРОЛОГІЇ

У статті здійснено комплексний аналіз поняття комікса та графічного роману в контексті сучасної лінгвокультурології, розглянуто різні підходи до визначення цих понять, їх походження та використання в українській мові. В умовах глобалізації вони набули широкої популярності і стали не лише джерелом розваг, а й потужним інструментом для передачі ідей, цінностей та ідентичностей. Комікс і графічний роман розглядаються не лише як форми художньої культури, але й як унікальні мультимодальні тексти, що поєднують візуальні та вербальні елементи. Увага приділяється дослідженню лінгвістичних характеристик цих жанрів, зокрема специфіці мов різних типів, які використовуються в коміксах, їх особливостям. У статті розглянуто, як графічний роман конструє значення через взаємодію слова і зображення, створюючи новий тип наративу, що відрізняється від традиційних текстових форм. Також авторками статті проаналізовано, як візуальні та вербальні компоненти впливають на сприйняття читача, а також досліджено підходи до формування персонажів, побудови сюжету і створення художнього світу твору, властиві графічним романам. На основі існуючого в лінгвістиці знання, авторками систематизовано виняткові риси графічного роману, які охоплюють такі чотири рівні як форма (використання малюнків, розташування кадрів, параметри сторінок та розворотів), зміст (структура сюжету, звернення до морально-етичних питань, автобіографічність творів тощо), формат видання (видання серіями, томами, поєдзодно), особливості виробництва та дистрибуції твору (контроль якості матеріалів та шляхи розповсюдження коміксів).

Дана робота сприяє кращому розумінню питання імпорту графічних романів з англійських держав до України та адаптації культурно маркованих елементів у новому мовному середовищі.

Ключові слова: візуальна книга, візуальна мова, комікс, малюнок, графічний роман.

Olga SOKYRSKA,

orcid.org/0000-0001-8100-9709

Candidate of Philological Sciences,

Senior Lecturer at the The Department of Theory, Practice and Translation of English

National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"

(Kyiv, Ukraine) *olgasokyraska@gmail.com*

Olena FLORENTSA,

orcid.org/0009-0006-1143-3372

2nd year master's student at the Faculty of Linguistics

National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"

(Kyiv, Ukraine) *ms.florentsa16@gmail.com*

COMIC BOOK AND GRAPHIC NOVEL IN THE CONTEXT OF MODERN LINGUOCULTURAL STUDIES

The article presents a comprehensive analysis of the concepts of comic book and graphic novel in the context of modern linguistic and cultural studies, studies different approaches to the definition of these concepts, their origin and their use in the Ukrainian language. Under globalisation, they have gained wide popularity and have become not only a

source of entertainment but also a powerful tool for conveying ideas, values and identities. The comic book and graphic novel are considered not only as forms of artistic culture, but also as unique multimodal texts that combine visual and verbal elements. Attention is paid to the study of the linguistic characteristics of these media, in particular, the specifics of different types of languages used in comics, their features. The article examines how the graphic novel constructs meaning through the interaction of words and images, creating a new type of narrative that differs from traditional textual forms. The article also analyses how visual and verbal components influence the reader's perception, and explores the approaches to characterization, plotting, and creating the artistic world of a work inherent in graphic novels. On the basis of the existing knowledge in linguistics, the authors systematised the exceptional features of the graphic novel which cover the following four levels: form (use of drawings, arrangement of frames, parameters of pages and spreads), content (plot structure, addressing moral and ethical issues, autobiographical nature of works, etc.), publication format (publication in series, volumes or episodes), features of production and distribution of the work (quality control of materials and ways of distributing comics).

This work contributes to a better understanding of the import of graphic novels from English-speaking countries to Ukraine and the adaptation of culturally marked elements in a new linguistic environment.

Key words: visual book, visual language, comic book, cartoon, graphic.

Постановка проблеми. Впродовж останніх років, в Україні стрімко зростає інтерес до коміксів, про що свідчить поява спеціалізованих видавництв, таких як Mal'opus або "Мольфар Комікс", включення коміксів до продукції видавництва загальної тематики, таких як "PM", "Видавництво", Vivat тощо, які займаються як офіційним імпортом та перекладом творів іноземного виробництва, так і публікацією творів українських художників, а також збільшення читацької бази таких творів серед різних вікових категорій населення держави: дітей, підлітків, молоді та дорослої аудиторії. У зв'язку з цим постає потреба в інтенсивнішому вивченні коміксів у мовознавчому, літературознавчому, культурологічному та ін. контекстах, поглибленні знань вітчизняної академії про такі твори та дискурс, що існує довкола їхньої природи та класифікації у світових дослідницьких колах, у тому числі – про контраверсійні теми, які ними активно дебатовуються. До останніх належить, зокрема, полеміка довкола терміну "**графічний роман**": його походження, практики вживання та навіть доцільності існування як категорії.

Цю статтю присвячено дослідженню поняття графічного роману як жанру, мистецького руху, формату візуальної книги, комерційного знака; його дефініції, питання про його розмежування та родово-видові взаємодії з поняттям коміксу, причини та наслідки його контраверсійності. Ми прагнемо висвітлити позиції як прибічників, так і критиків терміну, а також представити свій погляд на окреслену проблему.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Дослідження коміксів (відомі в англійській літературі як *comics studies*) постали як дисципліна наприкінці 1970-х – на поч. 1980-х рр. у міру того, як підвищувались видимість та суспільне прийняття цього медіа, слабшала багаторічна стигма, що впливала на його розвиток, поширення та культуру споживання від моменту появи. В першу

чергу, комікси стали предметом дослідження семиотиків, таких як Умберто Еко, Ролан Барт та ін., які включали такі твори до своїх праць про природу мультимодальної взаємодії та специфіку декодування людиною синтетичних повідомлень, таким чином заклавши основу для інтерпретації коміксів в академічному контексті. Однією з перших праць, повністю присвячених коміксам як мистецтву, їхній історії та сучасності, художній мові, жанровому та регіональному різноманіттю, стала "Комікси та послідовне мистецтво" (*Comics & sequential art*) авторитетного американського митця та дослідника Віла Айснера. Ідеї, висловлені Айснером (Eisner, 1985), розвивались, доповнювались та дебатовались такими дослідниками як Скотт Макклауд, Ніл Кон, Роберт Гарві, Аарон Мескін та ін. Зокрема, Скоттом Макклаудом було сформульовано одне з найбільш загальноприйнятих визначень коміксу у XXI столітті, (McCloud, 1994) а Нілом Коном обґрунтовано його докладну критику з погляду когнітивістики (Cohn, 2005).

Дослідження поняття графічного роману та його інкорпорація до ширшого контексту досліджень коміксів набула актуальності в міру популяризації цього терміну та руху, на позначення якого він вживається, наприкінці XX століття. На сучасному етапі, авторитетними науковцями цієї сфери вважаються Ян Батенс, Г'юго Фрей, (Baetens, Frey, 2015) Танір Оксман (Oksman, 2021) та ін. Тим не менш, вони мають деякі кардинально відмінні погляди на поставлену проблему, які потребують висвітлення.

В Україні, попри інерцію певних упереджень щодо коміксу та, зокрема, графічного роману, їхні дослідження розвиваються, постає спільнота вітчизняних дослідників, яку представляють О. Колесник, Б. Філоненко, В. Єфименко, Л. Мильченко, Л. Татарінова та ін. Спостерігаємо інтенсифікацію зв'язків з іноземними колегами та обміну досвідом задля дослідження візуальної книги

в контексті актуальної культури сьогодення, хоча й відзначаємо значну кількість малодосліджених або ж недосліджених тем.

Метою статті є проаналізувати визначення понять *комікс* та *графічний роман*, запропоновані низкою авторитетних джерел, розглянути основні підходи до аналізування цих форм візуального нарративу та з'ясувати сучасні тенденції їхньої категоризації.

Виклад основного матеріалу дослідження. Комікс зазвичай розглядається як форма або медіум, що поєднує зображення та текст, які взаємодіють і доповнюють одне одного в єдиній синтетичній структурі твору, формуючи мультимодальний нарратив. Він належить до гібридного візуального або вербально-візуального мистецтва, споріднений із такими поняттями як постер, книжкова ілюстрація, анімація, політична карикатура і шарж, проте відмінний від них через свої унікальні характеристики, локалізація та класифікація яких невинно досліджуються спеціалістами сфери.

Одне з перших академічних визначень коміксу було запропоновано Вілом Айснером, впливовим автором, відомим як “батько графічного роману”, який у своїх критичних працях відніс його до “послідовних” видів мистецтва (англ. *sequential art*), тобто таких, які ґрунтуються на принципі послідовності та взаємного розташування зображень та писаного слова задля досягнення когезії та необхідного впливу на аудиторію. (Eisner, 1985) Розвиваючи його ідеї, художник Скотт Макклауд пропонує тлумачити поняття **коміксу** як поєднанням графічних та інших зображень у певній послідовності відносно одне одного, призначеним для передачі інформації та/або для того, щоб викликати естетичну реакцію у глядача. (McCloud, 1994: 9).

Загальноприйнято вважати, що зображення є домінантним модусом коміксу через його вищу описову значущість (автономність) у рамках твору, в той час, як вербальні засоби мають для нього другорядне значення, виконуючи допоміжну роль. (Колесник, 2013: 302) Хоча С. Макклауд, Н. Кон та ін. звертають увагу, що розподіл інформаційного навантаження не є однаковим у кожному конкретному коміксі, який може бути як “німим” (не послуговуватись або майже не послуговуватись текстом), так і таким, де текст домінує (Cohn, 2005: 1), в традиції цього медіа існують важливі конвенції роботи з ним, ключові для відповіді на питання, чим є комікс.

Так, історик Р. К. Гарві наголошує на важливості для такого твору мовної бульки або хмарки (англ. *speech bubble*), – поля овальної форми з лінією, що поєднує його з джерелом мовлення,

зазвичай обличчям персонажа, – як структурно, так і з погляду суспільного сприйняття та існуючої культури їхнього споживання. (Harvey, 1994) Мовна хмарка є одним з найбільш впізнаних тропів, історично асоційованих з поняттям “комікс”: у цьому контексті, промовистим є факт, що в італійській мові вираз *fumetto* (досл. клуби диму або пари) вживається на позначення як мовної хмарки, так і медіума коміксів як такого.

В межах твору, зображення, текст (як у формі мовної хмарки, так і приміток, виносок або ж звуконаслідувальних позначень) та інші елементи, такі як піктограми, складають єдину знакову систему, декодування якої, як вважається, спирається на єдиний мисленнєвий процес. Деякі дослідники, такі як Маріо Сарацені та Ніл Кон, навіть описують цей феномен як мову нового типу, відмінну від і більшу за суму її складників (Cohn, 2005: 3–4; Saraceni, 2000). Згадані науковці відстоюють, що візуальна мова коміксів (точніше, численні культурно специфічні візуальні мови світу, такі як французька, японська та ін.) може розглядатися як “мова” в повному сенсі цього слова, оскільки має власний лексикон, синтаксис і граматику, тобто набір правил, що роблять її комунікативною та семіотичною системою, доступною для інтуїтивного сприйняття.

Окремі дослідження також підкреслюють, що візуальна мова коміксів нерозривно пов'язана з кіномовою, хоч і має різні втілення, зумовлені способом споживання цих видів мистецтва. Так, О. С. Колесник описує спільні для них конвенції побудови синтетичної вербально-візуальної нарації та наголошує на історичних зв'язках коміксу й кінематографу, які необхідно враховувати під час обговорення їхньої природи й міжвидових взаємодій у них (Колесник, 2013).

Як правило, хронологічний початок доби коміксів у західній культурі визначають як II пол. – кін. XIX ст. і пов'язують з такими іменами як Чарльз Генрі Росс та Річард Фелтон Аутколт та першими комерційно успішними творами їхнього авторства. Часом можна спостерігати, як історію цього медіа починають виводити з набагато давніших часів, наприклад, від піктографічного письма давнього Єгипту та доколумбової Америки (McCloud, 1994: 10–15); або ж посилаються на такі пам'ятки як середньовічний гобелен з Байо, що у Франції, ранньомодерні друковані гравюри на християнську релігійну тематику (Максименко, 2012) та ілюстровані книги доби просвітництва, такі як, наприклад, авторства американського державника Бенджаміна Франкліна (Мильченко, Татарінова, 2020: 11); проте ця практика є контраверсійною.

Філософ Аарон Мескін послідовно вказує на анахронічність такого підходу (Meskin, 2001: 8), а Ніл Кон наголошує на необхідності відділяти поняття “комікс” від поняття “візуальний наратив” (який вживався людьми впродовж усієї історії, набуваючи різноманітних втілень у різні епохи) і уникати їхнього урівнювання (Cohn, 2005: 6). У цьому контексті, комікс найкоректніше розуміти як артефакт ХХ–ХХІ ст., масово відтворюваний шляхом друку або ж у цифровому форматі через мережу інтернет (тзв. **вебкомікс**), що належить до **популярної культури** доби.

На сьогодні, комікси виконують низку різноманітних функцій у багатьох сферах суспільного життя. У формі коміксів можуть виконуватися інструкції, різноманітні інформаційні, агітаційні та навчальні матеріали, (Eisner, 1985: 139), зокрема орієнтовані на дітей, національні та мовні меншини держав (Zanettin, 2008: 6), публіцистичні та науково-популярні, а також, без сумніву, художні твори. Підбиваючи підсумки осмислення медіума коміксів з погляду естетики, А. Мескін наголошує: комікси можуть бути і є мистецтвом, проте часто залишаються поза увагою критичної спільноти через дискримінацію, що продовжує існувати щодо них у певних інтелектуальних колах (Meskin, 2001: 2–4).

Докторка Танір Оксман також активно висвітлює проблему маргіналізації популярних форм у своїх роботах. У книзі “*Keywords for Comics Studies*” вона зазначає: “питання культурної нелегітимності ... продовжують впливати на сферу ... коміксів і, в ширшому сенсі, на [нерівну] владну динаміку, що існує між різними формами культурного капіталу” (Oksman, 2021: 120). Навіть десятиліття потому, процес прийняття коміксів мистецькою сферою не завершено повністю, хоча їхнє становище значно покращилось, зокрема, внаслідок появи та популяризації жанру **графічного роману**.

Термін “**графічний роман**” було запозичено до української мови шляхом калькування англomовного виразу *graphic novel*, що постав у другій половині ХХ ст. і набув поширення в його останні десятиліття. Впродовж тривалого часу, винайдення цього терміну приписувалося Віллу Айснеру, який 1978 р. вперше використав його на обкладинці професійно виданого твору – “*A Contract with God and Other Tenement Stories*” свого авторства; однак історикам коміксів вдалось відслідкувати його використання спільнотою авторів аматорських журналів (тзв. фензинів – англ. *fanzine*, від *fan magazine*), з якою В. Айснер був, вочевидь, знайомим та дотичним, щонайменше з сер. 1960-х рр. (Oksman, 2021: 119).

За свідченням В. Айснера, він ужив цей термін з метою виокремити свій твір із загального контексту ринку коміксів того періоду, орієнтованого переважно на дитячу та підліткову аудиторію (Eisner, 1985: 141). Крім того, автор вважав, що поняття “комікс” (етимологічно пов’язане зі словом *comic*, тобто комічний, смішний) не відображає змісту його робіт, які мали серйозний тон і високі мистецькі амбіції. Він небезпідставно припустив, що впровадження для таких творів нової категорії привабить до них нові аудиторії та ресурси більш масштабної індустрії літературного видавництва.

В подальшому, авторитет В. Айснера суттєво посприяв популяризації цього неологізму як у США, так і за їхніми межами (Oksman, 2021: 119). Впродовж 1980–1990-х рр., він закріпився на позначення таких успішних творів, номінантів та лавреатів престижних премій, як “Маус. Сповідь уцілілого” Арта Шпігельмана, “Вартові” Алана Мура та Дейва Гіббонса, “Пісочний чоловік” Ніла Геймана та ін.

У своїй праці “*The Graphic Novel: An Introduction*” бельгійський критик Ян Батенс та британський дослідник візуальної культури Г’юго Фрей дають поняттю графічного роману таке визначення:

“**Графічний роман** – комікс для дорослої читачької аудиторії, однотомний комікс, якості (зміст або художнє оформлення) якого вирізняють його як винятковий у порівнянні з виданнями у періодиці або з більш типовими творами (наприклад, про супергероїв)” (Baetens, Frey, 2015: 3).

Дослідники висувають припущення, що згадані виняткові риси графічного роману охоплюють чотири рівні:

Форма. Графічні романи часто мають впізнану стилістику (більш реалістичну, абстрактну, витончену, неохайну тощо за стандартну), тяжіють до експериментів з прийнятими в індустрії конвенціями виконання малюнків, співвідношення та взаємного розташування кадрів (такими як, наприклад, 9-панельна композиція), параметрів сторінок та розворотів тощо (Baetens, Frey, 2015: 8–10).

Зміст. Сюжетна структура історії, як правило, є більш розгалуженою та складнішою, ніж характерно для більшості серійних коміксів, нерідко розвивається у різних часових проміжках або утворюється низкою наскрізних ліній, що розвиваються та прогресують паралельно (Мильченко, Татарінова, 2020: 14). Тематично, графічні романи часто вирізняються глибиною психологічного аналізу, зверненням до складних морально-етич-

них питань та висвітленням трагічних подій, які нерідко базуються на реальних історичних фактах та особистому досвіді їхніх авторів: так, деякі з найвідоміших графічних романів є автобіографіями або ж мають автобіографічні елементи, та історично надавали голос представникам багатьох маргіналізованих спільнот (Oksman, 2021: 121).

Формат видання. Частіше за все, такі твори уникають серіалізації, і натомість випускаються повністю одним або кількома великими за обсягами томами, або ж публікуються поєпізодно лише як роботи в процесі, отримуючи цілісне перевидання по закінченню. Такі видання, як правило, є досить дорогими для споживача, тяжіючи до елітарності: якісного кольорового друку на щільному папері, у великому альбомному форматі, твердій палітурці, з додатковими матеріалами тощо (Колесник, 2013: 304).

Особливості виробництва та дистрибуції твору. У процесі створення, графічні романи характеризуються вищим рівнем контролю авторів, радше ніж видавництва, над різноманітними аспектами креативного процесу (Baetens, Frey, 2015: 18). Як правило, їхня дистрибуція відбувається через крупні мережі книгарень – і якщо на сьогодні цей факт не викликає жодного здивування, то на момент постання жанру допуск на полиці творів, виконаних у медіумі коміксів, ознаменував критично важливий зсув парадигми їхнього суспільного сприйняття, що значною мірою посприяв їхній подальшій легітимізації.

Водночас варто зазначити, що наведені вище критерії розмежування понять “комікс” та “графічний роман” не є універсально прийнятими серед дослідників. Зокрема, регулярно ставиться під сумнів твердження про відмову графічних романів від серіалізації, оскільки деякі твори, визнані публікою як представники жанру, все ж були сплановані за серійним принципом (наприклад, “Пісочний чоловік”, “Ходячі мерці”), а подальша комерційна експлуатація успішних персонажів чи нарагивної моделі закінченого графічного роману в серійних продовженнях, як формулюють Я. Батенс та Г. Фрей, “не є чимось нечуваним” (Baetens, Frey, 2015: 15). Спірною є також ідея, що графічний роман мусить мати наскрізну сюжетну структуру з загальною зав’язкою, перипетіями, кульмінацією та розв’язкою, аби вважатися таким: наприклад, основоположний для жанру твір В. Айснера є антологією відносно самостійних оповідань, які взаємодіють між собою у способи, відмінні від прямого причинно-наслідкового зв’язку (Murray, 2024). Критикується також і надмірна увага, що приділяється у подібних визначеннях біографіч-

ному реалізму, яка нібито залишає жанрові твори (наприклад, фантастичні, історичні, детективні тощо) за межами поняття “графічний роман”.

Разом з тим, деякі наполягають, що недоліки такої категоризації викликані тим, що вона, як така, є штучною та надлишковою. Ми вважаємо необхідним врахувати цю критику та аргументи її прибічників.

Так, художник Чарльз Гетфілд наголошує на двох основних чинниках, що, згідно його думки, не дають відокремити графічний роман від інших коміксів: економічному та естетичному. Дослідник акцентує: саме фінансові прибутки від продажу більш конвенційної друкованої продукції складають основу для сталого професійного виробництва графічних романів, а обмеження популярного ринку та діалог і взаємодія з іншими його представниками підштовхують в ньому авторську винахідливість (Hatfield, 2005).

Натомість Танір Оксман критикує представлення руху графічної романістики як новації, оскільки, як відзначає культурологиня, спираючись на значний масив джерел, приписувані їй особливості є закономірним результатом еволюції коміксів від моменту їхнього зародження, радше ніж якісно новим феноменом. За її словами, однотомна структура, серйозний тон, оригінальний візуальний стиль та орієнтація на дорослу аудиторію були властиві багатьом класичним коміксам, й ігнорування цього факту свідчить про недооцінку довготривалої та складної історії цього мистецтва (Oksman, 2021). Крім того, дослідниця характеризує вербальне формулювання “графічний роман” як надміру комерціалізоване й таке, що зміцнює хибне уявлення про вищість літератури як нібито “правильного способу оповідати історії” (Oksman, 2021: 120).

Цю ж тезу влучно пояснює й журналіст Джайлз Корен у статті для видання *The Spectator*, де підсумовує причини скепсису мистецької спільноти (у тому числі, деяких зі згаданих вище впливових постатей) щодо терміну:

“Називати [такі твори] графічними романами означає припускати, що роман є певним чином "вищим" за комікси, і що тільки якщо мислити їх як різновид роману, їх можна сприйняти як справжнє мистецтво” (Coren, 2012).

Підбиваючи підсумки, варто відзначити, що так званий перехід до графічного роману напрк. ХХ ст. породив покоління успішних авторів (сценаристів та художників), чий авторитет поширився далеко за межі усталених фанатських спільнот читачів коміксів, посприяв проникненню цього медіа до нових регіональних ринків (у тому числі, посткомуністичних країн південної та східної Європи),

де він був історично малопредставленим, та нових демографій, наприклад, жінок та дівчат, які впродовж тривалого часу ігнорувались як потенційна читацька база візуальної книги (Колесник, 2013; Мильченко, Татарінова, 2020; Vaetens, Frey, 2015). Тим не менш, він мав і певні негативні наслідки, зокрема, занепад культури спеціалізованих комікс-магазинів, які виступали важливими осередками спільноти, та скорочення доступності коміксів для певних соціальних груп, які складали ядерну аудиторію цього виду мистецтва в минулому: в першу чергу, підлітків та представників малозабезпечених верств населення, включаючи меншини, – через їхнє здорожчання (Oksman, 2021: 119).

У цьому світлі, ми підкреслюємо необхідність сприймати та вживати цей вираз в академічних працях зі здоровим скепсисом, зберігати критичне ставлення та відкритість до діалогу з представниками світового товариства.

Висновки. Було проаналізовано відомості про історію становлення, особливості та сучасні тен-

денції розвитку коміксів і встановлено, що вони складають динамічне синтетичне мистецтво, яке поєднує текст та зображення для створення цілісної нарративної структури, має оригінальну художню мову, набір засобів впливу на аудиторію та низку важливих застосувань для різних сфер суспільного життя.

Також було розглянуто широкий спектр доступної інформації про графічний роман: походження цього виразу, його значення, основні критерії виділення як окремої категорії. З'ясовано, що графічний роман – різновид коміксів, структурно складний, тематично зрілий візуально-вербальний твір сучасності, орієнтований на старшу аудиторію, а також критичне визнання. Навколо цього поняття тривають наукові дебати. Основні точки дискусій включають питання серіалізації, жанрової природи творів, естетичні та економічні аспекти їхнього виробництва і сприйняття аудиторією, а також питання, пов'язані з культурною ієрархією та соціальним статусом мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтва та транспозиції. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. № 31. С. 301–306.
2. Максименко О. Мальовані історії: в Україні комікс активно розвивається, але рідко потрапляє на очі широкої публіки. *Український тиждень*. 2012. №28 (245). URL: <https://tyzhden.ua/malovani-istorii-v-ukraini-komiks-aktyvno-rozvyvaietsia-ale-ridko-potrapliaie-na-ochi-shyrokoj-publiky/>.
3. Мильченко Л., Татарінова Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 12. С. 10–15.
4. Vaetens J., Frey H. *The Graphic Novel: An Introduction*. Charlotte Pylyser NY : Cambridge University Press, 2015. 286 p.
5. Cohn N. Un-Defining 'Comics'. *International Journal of Comic Art*. 2005. Vol. 7, no. 2.
6. Coren G. Not graphic and not novel. *The Spectator*. URL: <https://www.spectator.co.uk/article/not-graphic-and-not-novel/> (date of access: 20.09.2024).
7. Eisner W. *Comics & sequential art*. Tamarac, Fla : Poorhouse Press, 1985. 154 p.
8. Harvey R. C. *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*. Jackson : University of Mississippi Press, 1994.
9. Hatfield C. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. 2005. 182 p.
10. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Paperbacks, 1994. 224 p.
11. Meskin A. The aesthetics of comics. *British Journal of Aesthetics*. 2001. Vol. 4, no. 41. P. 446–449.
12. Murray C. Graphic Novel. *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel> (date of access: 20.09.2024).
13. Oksman T. Graphic Novel. *Keywords for Comics Studies* / ed. by R. Fawaz, S. Streeby, D. E. Whaley. 2021. P. 118–122.
14. Saraceni M. *Language Beyond Language: Comics as verbo-visual texts* : Dissertation. 2000.
15. Zanettin F. Introductory chapter. *Comics in Translation: An Overview*. St Jerome : Routledge, 2008. P. 1–28.

REFERENCES

1. Kolesnyk O. (2013) Poetyka hrafichnoho romanu: syntezy mystetstv ta transpozysii. [Poetics of the graphic novel: synthesis of arts and transposition.] *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. – Actual problems of history, theory and practice of artistic culture, 31. 301–306. [in Ukrainian]
2. Maksymenko O. (2012) Malovani istorii: v Ukraini komiks aktyvno rozvyvaietsia, ale ridko potrapliaie na ochi shyrokoj publiky. [Drawn stories: in Ukraine, comics are actively developing, but rarely come to the attention of the general public.] *Ukrainskyi tyzhden*. – Ukrainian Week, 28 (245). [in Ukrainian] URL: <https://tyzhden.ua/malovani-istorii-v-ukraini-komiks-aktyvno-rozvyvaietsia-ale-ridko-potrapliaie-na-ochi-shyrokoj-publiky/>
3. Mylchenko L., Tatarinova L. (2020) Osoblyvosti spryiniattia vizualnoi knyhy. Komiksy. Manha. Hrafichniy roman. [Peculiarities of perception of a visual book. Comics. Manga. Graphic novel.] *Visnyk Knyzhkovoï palaty*. – Bulletin of the Book Chamber, 12. 10–15. [in Ukrainian]
4. Vaetens J., Frey H. (2015) *The Graphic Novel: An Introduction*. Charlotte Pylyser NY : Cambridge University Press. 286 p.

5. Cohn N. (2005) Un-Defining 'Comics'. *International Journal of Comic Art*. Vol. 7, No. 2.
6. Coren G. (2024) Not graphic and not novel. *The Spectator*. URL: <https://www.spectator.co.uk/article/not-graphic-and-not-novel/> (date of access: 20.09.2024).
7. Eisner W. (1985) *Comics & sequential art*. Tamarac, Fla : Poorhouse Press. 154 p.
8. Harvey R. C. (1994) *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*. Jackson : University of Mississippi Press.
9. Hatfield C. (2005) *Alternative Comics: An Emerging Literature*. 182 p.
10. McCloud S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Paperbacks. 224 p.
11. Meskin A. (2001) The aesthetics of comics. *British Journal of Aesthetics*. Vol. 4, no. 41. P. 446–449.
12. Murray C. (2024) Graphic Novel. *Encyclopedia Britannica*. URL: <https://www.britannica.com/art/graphic-novel> (date of access: 20.09.2024).
13. Oksman T. (2021) Graphic Novel. *Keywords for Comics Studies* / ed. by R. Fawaz, S. Streeby, D. E. Whaley. P. 118–122.
14. Saraceni M. (2000) *Language Beyond Language: Comics as verbo-visual texts* : Dissertation.
15. Zanettin F. (2008) Introductory chapter. *Comics in Translation: An Overview*. St Jerome : Routledge. P. 1–28.