

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра української та зарубіжної літератур

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

_____ Мельник Наталя

Протокол № _____

«__» _____ 2021 р.

ПОЕТИКА СУЧАСНОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОЗИ

Кваліфікаційна робота студентки
факультету української філології
групи УФР-м-16
другого (магістерського) рівня
спеціальності 014.01 Середня освіта
Українська мова і література,
додавної спеціальності
редагування освітніх видань
Троян Дар'ї Ігорівни

Керівник:
доктор філологічних наук,
професор **Ковпик Світлана**

Оцінка:
Національна шкала _____
Шкала ECTS ____ Кількість балів _____

Члени комісії: _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Троян Д.І. Поетика сучасної графічної прози: рукопис. Кривий Ріг, 2021.
85 с.

У науковій праці досліджені жанри сучасної графічної прози, окреслено тематику та проблематику творів, виявлено нові способи презентації дійсності. Розкрито зміст понять «графічний роман», «графічний non-fiction», «графічний роман-спогад», «артбук» та систематизовано теоретичні відомості про сутність вказаних понять, визначено відмінності між графічними романами та коміксами, проведено компаративний аналіз українських коміксів та японської манги, проаналізовані з точки зору поетики словесні бульбашки.

Ключові слова: експериментальна проза, графічний роман, український комікс, артбук, словесна бульбашка, інтернаціональні образи.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1. Генеза української експериментальної прози.....	7
1.2. Специфіка графічного роману та його відмінність від коміксів...	17
1.3. Особливості зарубіжної графічної прози: аналітика змісту та форми.....	22
1.4. Поетика словесної бульбашки у графічному романі).....	28
Висновки до першого розділу	34
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОЗИ	
2.1. Тематичний діапазон української графічної прози	36
2.2. Інтермедіальний підхід до художнього моделювання образів графічної прози	40
2.3. Способи презентації художньої інформації в українських артбуках.....	47
Висновки до другого розділу.....	55
РОЗДІЛ 3. ГРАФІЧНИЙ ПРОЗА У КОМПАРИТИВНИХ СТРАТЕГІЯХ	
3.1. Інтернаціональний характер українського комікса «Даогопак.....	56
3.2. Графічні романи «Діра» С. Захарова та «Катанга» Фаб'єна Нюрі в компаративному аспекті.....	60
3.3. Українській комікс та японська манга: крос-культурний вимір...	65
Висновки до третього розділу.....	76
ВИСНОВКИ	78
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	81

ВСТУП

Актуальність теми. Візуальність у сучасному світі є провідним каналом сприйняття дійсності. Дослідження з різних галузей наук свідчать, що людина краще сприймає інформацію саме через зображення. Це підтверджує популярність графічної літератури серед молодого покоління та поява все більшої кількості креолізованих текстів у творчому доробку митців. Графічні твори розглядають як зразки дев'ятого мистецтва, яке для світової мистецької спільноти – це порівняно новий вид мистецтва, а тому перебуває у XXI столітті на етапі свого становлення. Графічні твори – це унікальна комбінація вербального та невербального змісту, що мають тісні смислові відношення між собою та об'єднані певним сюжетом. Становлення ознак графічної прози у світовій літературі проходить по-різному. Одні переймають досвід домінуючої школи, інші диктують тенденції, але кожен із світових провідних представників має свої характерні ознаки. Українська креолізована література зараз проходить етап вироблення специфічних рис, і цей процес відзначається своїми особливостями, що пов'язані з подоланням тих стереотипних бар'єрів, котрі насаджувались десятиліттями українській творчій і науковій спільноті.

Отже, хоча графічні твори вважаються масовим мистецтвом, але про масовість на теренах України говорити поки зарано. Ось тому обрана тема наукового дослідження є **актуальною та перспективною**.

Мета роботи полягає у тому, аби дослідити особливості української сучасної графічної прози з точки зору поетики.

Для досягнення зазначеної мети потрібно виконати такі **завдання**:

- 1) розкрити зміст понять «експериментальна проза», «графічний роман», «комікс»;
- 2) порівняти та проаналізувати тлумачення поняття «графічний роман» зарубіжними та вітчизняними дослідниками;
- 3) проаналізувати історичну парадигму становлення графічної прози у провідних українських графічних школах;

- 4) розкрити особливості графічного роману «Герой поневолі» К. Горішного та М. Тимошенка;
- 5) дослідити національну парадигму графічного роману «Захар Беркут. Легенда» О. Корешкова;
- 6) з'ясувати специфічні особливості коміксу Д. Фадєєва, О. Бондаренка «Воля»;
- 7) визначити специфіку візуалізації тексту в артбуку Ю. Іздрика «UNDERWORD».
- 8) здійснити компаративний аналіз графічних творів;
- 9) синкретизувати проміжні висновки у загальні.

Об'єктом дослідження є сучасна графічна проза, зокрема такі зразки графічної літератури, як «Захар Беркут. Легенда» О. Корешкова, «Герой поневолі» К. Горішного та М. Тимошенка, комікс «Воля», art-book Ю. Іздрика «UNDERWORD», романи С. Захарова «Діра», Фаб'єна Нюрі «Катанга», М. Прасолов. О. Колов «Даогопак» та ін.

Предметом дослідження є поетика сучасної української графічної прози. Під час написання наукової роботи використанні такі методи дослідження, як: *компонентний аналіз* (під час аналітичного вивчення формозмісту графічних творів), *культурно-історичний* (застосовано у процесі характеристики образів), *структурно-системний* (застосовано для з'ясування специфіки формозмісту графічної прози), *крос-культурний аналіз* (скористалися з метою вивчення поведінкових моделей персонажів японської манги у контексті їхніх культурних особливостей), *компаративний аналіз* (під час аналітичного осмислення графічних романів «Діра» С. Захарова та «Катанга» Фаб'єна Нюрі).

Наукова новизна магістерської праці незаперечна, оскільки вона є комплексним, самостійним, оригінальним дослідженням, у результаті якого вперше здійснено аналіз графічних романів з точки зору поетики в інтремедіальному аспекті, досліджено специфіку візуальної та вербальної

складових графічного роману, виявлено національні специфічні риси українського графічного роману.

Теоретичне та практичне значення роботи полягає в тому, що авторові вдалося поглибити літературознавчу теоретичну базу графічної прози, а результати магістерського проєкту, фактичний матеріал може бути використаний у практичній професійній діяльності, у розробках проблеми поетики твору літератури. Матеріалами можуть скористатися викладачі вищих навчальних закладів та студенти-філологи.

Наукове дослідження **апробоване** у вигляді доповіді на конференції XI Всеукраїнській студентській науковій онлайн-конференції «Східнослов'янська філологія: здобутки і перспективи» (2021 р.), тема: «Специфіка графічного роману та його відмінність від коміксів»; III Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції студентів, аспірантів і молодих учених «Сучасні тенденції та перспективи мовно-літературної освіти в Україні» (2021 р.), тема: «Особливості тематичного діапазону української графічної прози»; онлайн-конференції «Міжнародній науковій конференції молодих українців і дослідників слов'янознавства» (2021 р.), тема: «Специфіка сучасного українського графічного роману».

Із теми дослідження є такі публікації:

1. Троян Д. Еволюційні модифікації експериментальної української прози. *Матеріали студентських наукових читань: зб. наук. праць* ; ред. Колоїз Ж. В. Кривий Ріг, 2021. Вип. 8. С. 69–77.

2. Троян Д. Специфіка графічного роману та його відмінність від коміксів. *Східнослов'янська філологія: здобутки та перспективи : збірник матеріалів XI Всеукраїнської студентської наукової інтернет-конференції*. Кривий Ріг, 2021. С. 19 – 23.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, проміжних висновків до розділів та загальних висновків, списку використаної літератури, який нараховує 50 позиції. Повний обсяг дослідження – 84 сторінок, із яких 80 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Генеза української експериментальної прози

Провідною властивістю сучасного жанрового розвитку літератури стали трансформації та модифікації. Трансформація практично вже набула ознак жанрової норми, а ось модифікація все ще залишається закономірністю літературного процесу. Як відомо, початок ХХ ст. у літературознавстві відзначився упровадженням різноманітних модифікацій літературних жанрів, що дозволило письменникам експериментувати із жанром на рівні форми. Саме цей період позначений пануванням експериментальної прози, де чільне місце посідає художній експеримент. Саме художній експеримент дав можливість розширити жінровий діапазон сучасної прози.

На кожному етапі розвитку світової літератури (модернізмі, імпресіонізмі, футуризмі [17], сюрреалізмі, імажизмі, абсурдизмі, неоавангардизмі, і, звичайно, постмодернізмі) експериментальна проза мала певні лінгвопоетологічні особливості, проходячи таким чином свої етапи становлення. Це знайшло відповідний вияв у використанні специфічних стилістичних та композиційних засобів і прийомів у художніх творах, з огляду на які, літературознавці віднесли такі твори саме до експериментальної прози.

Отже, експеримент став домінантною рисою 20-х років ХХ ст. У літературознавстві термін «експеримент» (від лат. “experimentum”: проба, дослід) означає *«форму пізнання дійсності, що ґрунтується на досліді, лабораторних принципах верифікації та моделюванні досліджуваних явищ»* [3, с. 320]. Термін «експеримент» продукував нову похідну лексему «експериментація», сутність якої у літературознавстві стосувалася вільного прочитання художнього тексту [26, с. 321]. Учені відзначають, що для експериментальної літератури характерне обов'язкове ставлення до тексту не

тільки як до лінійної та чітко визначеної системи подій, а як до складного та багатовимірного художнього цілого.

Експериментальна, або як її ще називають «ліва» проза, була започаткована сюжетниками О. Слісаренком, Гео Шкурупієм та Майком Йогансенем у 20- р. ХХ ст. з метою створення нових жанрів літератури та спроб модифікації вже існуючої. Письменники орієнтувалися на кращі західні зразки, вдаючись до перелицювання. Завдяки їхній наполегливій праці були створенні такі жанри: авантюрне та сатиричне оповідання, детектив та «хімерна» проза. Кожен з представників експериментальної прози зробив свій внесок у розширення та розбудову жанрів. Прикметним для указанного періоду літератури стало те, що форма суттєво почала переважати над змістом. «Експериментування з формою» знаходить своє вираження в естетико-художніх концепціях кубізму, футуризму, супрематизму.

Початок ХХІ століття також відзначився у літературознавстві поживленням інтересу до експерименту. Нині під експериментальною прозою розуміють сукупність жанрових та стильових модифікацій новаторських творів. Експериментальну прозу сучасні літературознавці розглядають як категорію, адже вона має такі характеристичні ознаки: перевірки, гіпотези щодо жанрово-стильового діапазону, процесів сюжетоконструювання тощо.

Дослідженнями специфіки художнього експерименту займалися Б. Бойчук, Г. Грабович, О. Ільницький, Ю. Лавріненко, М. Павлишин та ін. Літературознавці з різних позицій та точок зору досліджували специфіку художнього експерименту, визначали провідні ознаки, поетику тощо. Проте деякі питання еволюції трансформаційних змін в експериментальній українській прозі залишалися поза увагою учених.

Аналітичне вивчення специфіки експериментальної української прози останнім часом набуло системного характеру. Особливо активно літературознавці досліджують експериментальні твори українських митців 20-х років ХХ ст.

Ю. Лавріненко акцентує увагу на експериментальній спрямованості прози Майка Йогансена і наголошує, що письменник є віртуозом *«очуднення» та «гумористичного тінювання сюжету»* [36, с 149]. Майк Йогансен відомий як розбудовник двох жанрів – репортажу та нарису, подорожі.

Становлення експериментальної прози тісно пов'язане з відомим журналом «Глобус», який вийшов у жовтні 1923 року. Саме оповідання М. Семенка «Мірза Аббас-хан» відкрило перше число цього часопису. На сторінках цього журналу українські письменники презентували свої експериментальні твори. Автори експериментальної прози використовували формальні прийоми, елементи поетики панфотуризму: перехід від узагальнення до конкретних образів. Слушно наголошує науковиця С. Журба на тому, що *«Експериментування в жанрі роману, оновлення мовної семантики, пародіювання, шаржування були досить популярними в літературі доби авангарду»* [15]. Нам імпонує думка ученої про те, що авангардистські тексти побудовані за принципом «текст у тексті», а це дозволило митцям грати зі структурою тексту та вводити у художню тканину тексту елементи інших жанрів.

Відомий представник експериментальної прози 20-х років ХХ століття Гео Шкурूपій, працюючи над романом «Двері в день», вдався до творчого експерименту, в результаті чого модифікував звичну форму роману. Він розбив твір на окремі химерні фрагменти, які при цьому тісно переплітаються в смисловому плані. Письменник у своїй статті «На відламку корабля» розмірковує над проблемою української прози та зазначає, що *«в українському красному письменстві нема чого читати ... Читач як відважний моряк, що пливе по морю без прісної води. Звичайно, читати є чого, і в морі води багато, але читати старе українське красне письменство скучно, й пити морську воду солоно»* [43]. Гео Шкурूपій автор першого українського експериментального роману «Двері в день», де він деструктував форму класичного роману.

Сюжет роману складають химерні фрагменти, зміст наповнений сновидіннями та різними подіями з реальної дійсності. Час і простір у романі моделюються за принципами експериментального часопростору.

О. Слісаренко у 1925-1927 роках опублікував один з шести томів «Експериментальні новели» куди увійшли всі його прозові твори і тим самим розширив коло зацікавлених.

Досліджуючи основні принципи постмодернізму, О. Романенко зазначає, що в цю епоху поняття «жанр» мало розмитті межі і тому *«прозі сучасного періоду притаманна жанрово-стильова дифузія, коли жанр художнього твору, зокрема прозового, стає своєрідним кодом»* [12, с. 150].

Сучасна українська проза останнє десятиліття ХХІ століття також тяжіє до експериментальних форм. Наприклад, у кожному творі Ю. Іздрика є спроби жанрових модифікацій. Недаремно митця вважають засновником жанру роману-пазл, який характеризується закодованістю, фрагментарністю та іншими специфічними рисами. Його твір «АМ™» схожий на кубик у якому відчутна інтелектуальна спрямованість на читача, який блукає літературним лабіринтом. Зміст роману «АМ™» розкривається у мікротекстах, що виявляють між собою парадоксальну спорідненість і дуже нагадують пазли, з яких складається загальний текстова тканина твору. Розкодування змісту роману відбувається за рахунок відшукування, варіювання, розкладання складників-пазлів, якими заповнюються «вільні» місця і фрагменти, стимулюючи уяву, фантазію читача.

Отже, такого типу роман активізує мислення читача, змушує його тренувати пам'ять, тримає реципієнта у напрузі. А прийоми гри дозволяють цікаво та оригінально укладати загадкові смисли художнього тексту.

До жанрових трансформацій жанру роман удається й В. Лис. Його відомий притчевий роман-пазл «Острів Сильвестра» побудований за принципом лабіринту, котрий розкриває різні форми свідомого та підсвідомого персонажів. За основу при побудові цього роману письменник бере нелійність та авторський експеримент. Для створення жанрової

мозаїчності роману митець вміщує невеличкі п'єси, фрагменти лекцій, уривки віршів, листи читача до автора та щоденник зайця [32, с. 174].

В. Лис міксує різні форми для того, щоб передати у новий спосіб самотність і відчуження головного персонажа роману Сильвестра Васильчука, котрий живе у власному світі, зрозумілому лише йому.

С. Підпригора помітила, що цей роман: *«... не випадково складається з трьох частин: «Тіло», «Душа», «Порятунок», адже твір спрямований на художнє відтворення деструктивного світовідчуття людини початку XXI століття, що суголосне з міфопоетичними моделями есхатології та апокаліпсису. Людина, переживаючи внутрішній апокаліпсис, прагне до порятунку тіла та душі, бо від цього залежить подальша її доля, розуміння власного призначення. Наповнюючи роман постмодерною чуттєвістю, письменник художньо осмислює проблему розщеплення психіки, що призводить до божевілля, показує потенціал несвідомого, звертається до суїцидальних мотивів»* [32]

Погоджуємося з думкою науковиці, котра звернула увагу на важливий психаналітичний аспект осмислення роману – проблему розщеплення психіки людини, що приводить до божевілля. Це одна з тих проблем, котру намагаються в літературі делікатно завуалювати з допомогою натяків тощо. На нашу думку, саме такі експерименти урізноманітнюють процес сприйняття художньої інформації реципієнтом. А гра з художньою тканиною роману позбавляє традиційності сприйняття форми і змісту твору.

Чільне місце серед новаторів експериментального жанру посідає літературний критик, журналіст, письменник М. Бриних. Він орієнтувався на авторське експериментаторство і хотів зацікавити читачів альтернативним зображенням подій давнини та сучасності за допомогою асоціативної гри. Письменник створив роман-посібник «Шахмати для дибілів» (2008), який, як зазначено в анотації до твору, позбавлений цілісного романного жанрового коду. Роман має значний виховний потенціал.

Експериментуючи з формою, письменник особливу увагу приділяє мові, вмонтовує у текст твору лексику, котра характерна для представників «київської іронічної школи» – суржик, котрий виконує пародійну функцію. У творі художні модифікації відбуваються не лише в мовно-стилістичній, а й в композиційній, стильовій та персонажній системах.

Сюжет роману розвивається через низку лекцій доктора Падлючко, у яких розкривається не стільки сутність гри в шахи, скільки організація життя людського суспільства. У такий спосіб письменник художнього презентує модель організації будь-якого суспільства, де є «пешки і королі», розкриває основні форми масової свідомості. Усе це дозволило літературним критикам стверджувати, що роман аж ніяк не вкладається у традиційні класифікації роману. Письменник вдався до експерименту завдяки, якому дуже добре поєднав прийоми іронії, бурлеску, карикатури, створивши нову форму роману. У цьому полягає сутність авторської стратегії в експериментальному жанрі.

До експериментаторства звернувся також Сашко Ушкалов, який осмислюючи реалії тогочасного життя, створив повість «БЖД». Сам же автор визначав жанр свого твору як *crazy novel* (божевільний роман), адже на шляху діючих персонажів постають жахливі та ненормальні випробування. Письменник модифікував також форму твору – переважання розмовної лексики та застосування методу нанизування епізодів. У творі письменник використовує прийоми гумору, іронії, гротеску, стьобу. Сюжет повісті побудований за принципом подорожі, а це особливо привертає увагу читача.

Клопітку працю щодо модифікації жанрів здійснив Олаф Клеменсен (Олександр Клименко), який створив збірку прозових мініатюр «Літо-АТО» та застосував *«сюрреалістичну поетику, що передбачає відхід від раціоналізованого до інтуїтивного сприйняття»* [32, с. 193]. За своєю структурою збірка прозових мініатюр дещо нагадує роман в новелах, адже твір складається з певних фрагментів покликаних утворювати смислово цілісність та відповідати авторському задуму. Дослідниця роману С. Підпригора

відзначила, що Олаф Клеменсен створив унікальний синкретичний твір, котрий спроектовано на читача афектованого [32].

Афектовний читач – це рідкісний тип читача, процес прочитання твору, у якого супроводжується такими психологічними виявами: вибуховістю емоцій, безконтрольністю реакцій.

На думку С. Підопригори, *«при всій розмаїтості експериментальних жанрових форм експериментальна проза виступає понаджанровою категорією, формує метатекст літератури»* [32, с. 65], адже в ній поєднуються масиви різножанрових творів та стилів. Авторка зазначає, що така проза характеризується перебуванням у динаміці, використанні технічних можливостей епохи, в якій формуються альтернативні традиції.

О. Сайковська, аналізуючи експериментальність українського роману 20-х років ХХ століття, виокремила три продуктивних напрямки розвитку експериментальної прози: орнаментальна, сюжетна, інтелектуальна. На нашу думку, ці напрямки й нині розвиваються у межах сучасної експериментальної прози.

Науковиця також визначила провідні ознаки поетики експериментальних творів: *«комунікабельність, налаштованість на конструктивний діалог з читачем; співтворення тексту автором і реципієнтом, читач стає співтворцем нового модерністського роману, що реалізується через авторські коментарі; ігрова природа, чинна на всіх структурних текстуальних рівнях: нарації, стилістики, інтертексту, образів, сюжету, композиції; металітературний характер, узагальнений формулюванням «роман про роман», з оголенням прийомів, авторськими міркуваннями про сам творчий процес, художній твір як літературний факт»* [37, с. 41].

Незважаючи на те, що учена веде мову про українській роман 20-х років ХХ століття, проте поетика експериментальних сучасних творів цілком підпорядковується нормам, котрі були сформовані авангардистами. Ігрова природа переважної більшості експериментальних романів визначає характер

образності, жанрової специфіки твору. Гра виявляє себе на усіх рівнях художнього тексту. Ігрова стратегія, котра була поширеною на початку ХХ ст. актуальною залишається й до тепер.

Отже, письменники сучасної української експериментальної прози вдаються до урізноманітнення змісту та форми своїх творів, в результаті чого з'являються специфічні жанри, які привертають увагу читачів та дивують своєю незвичайністю. Більшість трансформацій припадає на традиційний жанр роману, що призводить до створення унікальної та інтелектуальної прозової літератури.

Відзначимо, що кожен етап розвитку світової літератури (модернізм, імпресіонізм, футуризм, сюрреалізм, імажизм, абсурдизм, неоавангардизм, постмодернізм) позначився на лінгвопоетикальних особливостях експериментальної прози, а саме: на специфіці використання відповідних стилістичних та композиційних засобів і прийомів для художнього моделювання дійсності, з огляду на які літературознавці ідентифікували такі твори як експериментальні. Особливого удосконалення набули прийоми гри, котрі дозволи сучасним письменникам розгортати ігровий простір твору у декількох площинах (М. Бриних «Шахмати для дебілів»), вводити до художньої тканини твору елементи різних жанрів (Олаф Клеменсен «Літо-АТО»), нанизувати епізоди (С. Ушкалов «БЖД»). Сучасна жанрова система експериментальних творів формується у безперервному діалозі з прозою 20-х років ХХ ст. Наявність експериментальних форм сучасної прози засвідчують відхід від канонічної теорії жанру.

Спроби експериментування з формою твору відзначаємо в романах Ірен Роздобудько. Особливо це стосується групи інтелектуальних романів, адже саме вони позначені елементами гри з читачем, загадковістю розв'язки конфлікту. Ця група творів позначена рисами непередбаченості («Перейти темряву»), закрученим сюжетом, елементами гри («Пастка для жар-птиці») та інші.

З'ясовано, що жанри експериментальної прози, дають можливість авторам подекуди інколи шукати сенс буття, коли, здавалося б, сенс втрачено, залучати реципієнтів до цих активних пошуків, а не бути просто споживачем готового художнього тексту. Унаслідок такої кореляції автора та реципієнта народжується унікальна дійсність, де гармонізуються два світи – світ реальності та світ ірреальності.

Читач у процесі сприйняття інформації з тексту повинен виробити вміння пристосовуватися й орієнтуватися у непростому просторі експериментального тексту. Експериментальний текст покликаний звільнити розум від обмежень та упереджень, спонукає до розвитку критичного мислення. Сам процес прочитання експериментального тексту здатен задіяти усі ментальні зусилля, що зумовлено лінгвістичними особливостями текстів такого типу, труднощами у відтворенні та трактуванні сенсів та смислів, невизначеністю жанрових форм.

Експериментальний текст викликає інтерес своєрідністю концепції автора, аномальністю текстобудови та докладанням певних зусиль реципієнта до належного прочитання твору. Читання текстів експериментальної прози надто ускладнюється нестандартною подачею інформації у них, використанням візуальних засобів передачі сенсу тексту (таких як аплікації, експерименти з типографією тощо), можливістю різного трактування певних фрагментів або й цілого тексту, відсутністю чіткого і зв'язного сюжету, поєднанню несумісних елементів, внаслідок чого практично неможливо говорити про цілісність його структури.

По суті жанрові модифікації експериментальної прози призводять до помітного оновлення жанрової системи. Питома вага нових жанрів свідчить про новий вектор розвитку стосунків між автором і читачем, де вони стають активними учасниками діалогу щодо написання твору. Читач завдяки появі експериментальних жанрів має можливість індивідуально підійти до розуміння того чи того слова, фрази, а отже, і віднайти свій альтернативний сенс.

На сучасному етапі розвитку української літератури йде активний процес експериментування з літературною формою у вигляді написання романів-пазлів, романів-лабіринтів тощо. Поширення таких форм зумовлене значним інтересом до них сучасного читача.

Слушною є думка сучасних українських літературознавців про те, що саме вибагливість сучасного читача, новий швидкий ритм життя, невпинний розвиток технологій стають визначальними факторами впливу на використання методу експерименту в літературі постмодернізму, у створенні «експериментального» художнього тексту.

У такий спосіб сучасні автори-експерименталісти усе частіше вдаються до жанрової та мовної гри. В експериментальних текстах можуть міститися різні графічні стилістичні засоби, що поєднуються з окремими зображеннями, які слугують певною формою сприйняття.

Акцентуємо увагу на тому, що постмодерністський текст – це не поле для експерименту, а власне сам експеримент. Текст-експеримент і читач існують в активній співпраці, у процесі якої можуть виникати нові сенси тексту та полярні емоції, думки у читача.

Експериментальна література – це особливий різновид літератури, специфіка якого відображає погляди постмодернізму, а саме новітнє світосприйняття. Експериментальній літературі, що охоплює прозу та поезію, притаманна своєрідна новаторська діяльність автора під час написання твору, спрямована на розвиток нових способів сприйняття художньої інформації.

На початку XXI ст. в рамках постмодерністської поетики з появою сучасних комп'ютерних і цифрових технологій, експериментальна література стала перспективною для становлення гіпертекстової літератури (гіперлітератури), яка є синкретичним жанром електронної і водночас підвидом мережевої літератури. Її характерними особливостями вважають використання читачем гіпертекстових утворень. У сучасному літературознавстві активно функціонує термін «гіпертекст», який розуміють як електронний текст, розміщений у мережі Інтернет (з 1990 року) або на

електронних носіях і сформований за допомогою мови розмітки, що містить у своїй структурі гіперпосилання, які дозволяють читачеві переходити від одного тексту до багатьох інших.

За таких умов суттєво змінюється процес творення, читання, сприйняття та критики літературного твору, адже художній текст трансформується в електронний у такий спосіб, що під час його написання і читання на дисплеї комп'ютера оповідь будується нелінійно і нехронологічно (немає ні класичного початку, ані кінця, при цьому текст підлягає постійним змінам). Відзначимо, що автором тексту у прямому значенні цього слова є не лише письменник, а й читач. Отож, лише з розвитком комп'ютерних технологій та з появою гіпертексту найсміливіші та найкардинальніші експерименти в аспекті постмодерністського текстотворення стали практично можливими

1.2. Специфіка графічного роману та його відмінність від коміксів

У межах сучасної експериментальної прози XXI століття особливої ваги в останнє десятиріччя набрав графічний роман, який на думку О. Бежан, *«...уникав пригодницької тематики, концентруючись на соціальних проблемах і особистих драмах, а найголовніше все більше уваги приділяється наративним стратегіям»* [2, с. 22]. Усе це особливо активізувало увагу літературознавців до жанрової специфіки графічного роману.

Гібридизація жанрів в літературі в останнє десятиліття XXI століття набула неабиякої популярності. Нові синтетичні жанри у літературі привертають увагу сучасних реципієнтів тим, що традиційні оповідні форми доповнюються ілюстративним матеріалом, що надзвичайно цікаво та сприяє розвитку візуальної пам'яті.

Постмодерна цивілізація усе більше віддає перевагу візуально-образній формі в літературі. Що дає підстави говорити про формування візуальної

літератури. У 2011 р. вийшов графічний роман І. Баранька «Максим Оса» про пригоди українського козака Оси. Письменник І. Баранько є відомим у світі українським творцем «європейського» коміксу. Проживаючи за кордоном, він співпрацює з багатьма закордонними видавництвами, публікуючи свої твори іноземними мовами.

У 2012 році було адаптовано роман С. Жадана «Ворошиловоград» у формі коміксів у рамках польсько-українського проєкту «АРТОДРОМ». Літературні критики відзначили, що текст коміксу «Ворошиловоград» все ж таки складно осмислити без ознайомлення з текстом самого роману.

Як бачимо, у сучасному українському літературному процесі комікси та графічні романи почали активно завойовувати популярність серед сучасних читачів. Проте й до нині у літературознавстві існують деякі розбіжності щодо розуміння сутності графічного роману та коміксу.

Нині чимало дослідників експериментальної прози акцентують увагу на специфіці та унікальності графічного роману як унікального гібридного утворення: О. Бежан, Д. Белов, С. Підпригора, О. Підгрушна та ін.

Нам імпонує думка О. Бежан щодо розуміння відмінності графічного роману від коміксу: *«Основною відмінністю графічного роману від коміксу була установка на експериментальність форми і «серйозність» змісту. Графічний роман унікав пригодницької тематики, концентруючись на соціальних проблемах і особистих драмах, а найголовніше все більше уваги приділяється наративним стратегіям»* [2, с. 22]. Ми погоджуємося з тим, що графічний роман не можна ототожнювати з коміксом.

Графічний роман включає в себе як письмові словесні елементи, так і візуальні. Саме візуальні елементи увиразнюють зміст письмових. А в коміксах увесь зміст передається виключно з допомогою візуальних картинок. У графічних романах обов'язково розкривається сюжет, а от у коміксах подається якась коротка подія із життя персонажа. Відомий американський письменник В. Айснер обстоював думку про те, що графічний роман – це повноцінний вид мистецтва. Він наголошував на тому, що у коміксах постійно

домінує візуальне над вербальним. Варто також зазначити, що графічний роман зорієнтований на дорослу читацьку аудиторію, а от комікси переважно на дитячу та юнацьку. Обсяг коміксів суттєво різниться від обсягу графічного роману. Так, обсяг коміксу сягає до 30 сторінок, а обсяг графічного роману – від 60 до 120 сторінок. Помічено, що графічний роман, послуговуючись тими засобами зображення та розповіді, які використовує комікс, пропонує читачам набагато більше тем та має ширший діапазон проблем, а також вищий ступінь заглибленості у них, що дає можливість показати характери персонажів у розвитку.

Проте, на думку О. Пігрушної, *«...з точки зору способу створення та презентації, комікс та графічний роман можуть мати спільне визначення – це поєднання у смисловій послідовності взаємозалежних зображень й тексту, що своєю взаємодією мають на меті донести певне повідомлення та/або справити на реципієнта естетичне враження»* [30, с. 52]. Отже, учена визначила, що графічний роман та комікс виконують схожу функцію – це розвиток та формування естетичних смаків реципієнта.

Розглядаючи видову і жанрову специфіку українського коміксу, Д. Белов визначив за принципом оригінальності такі види коміксів: «перекладені (зарубіжні комікси, перекладені українською мовою); адаптація класичних українських літературних творів (Івана Франка, Лесі Українки та ін.); модерні адаптації (комікси – адаптації літературних творів сучасних українських авторів); оригінальні українські (оригінальні комікси українських авторів та/або видані в Україні та/або українською мовою) [3, с. 33].

Дослідник у межах оригінальних українських коміксів розглядає такі графічні романи: «Серед овець» О.Корешкова, «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка» О. Ком'яхова, «Звитяга. Савур-могила» Д. Фадєєва [38], «Хроніки Аптауна» М. Піменова тощо. Щодо графічної новели «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка» О.Ком'яхова, то це радше комікс, котрий розрахований на дитячу аудиторію віком від 9 до 12 років, про що власне йдеться у передмові до книги. Помічено, що графічний роман, послуговуючись тими засобами

зображення та розповіді, які культивує комікс, пропонує читачам набагато ширше тематичне коло та охоплює набагато більший діапазон проблем, відзначається вищий ступінь заглибленості, зокрема, в побудові персонажів. Це пояснюється тою ж тематикою, а також обсягом та сконцентрованістю в межах одного формату

Наголосимо на тому, що дуже важливо у межах сучасного літературного процесу розмежовувати сутність жанрових особливостей графічного роману та коміксу, адже це у подальшому це позбавить дослідників графічного нарративу певної плутанини. Графічний роман – це новий жанр, який поки що стрімко розвивається, а процес становлення його ще на порі. Більшість дослідників графічного роману вважають, що він є удосконаленою формою коміксів.

Зазначимо, що український сучасний комікс – явище порівняно молоде у мистецтві, яке впродовж останніх кількох років переживає бурхливий розвиток [7]. Як і будь-якій галузі, що розвивається без потужного історичного підґрунтя, йому притаманна не тільки своя специфіка та оригінальність, а й низка недоліків, серед яких помітним є не дуже вдале експериментування зі стилями та оформленням, а також побудова діалогів, котрі власне рухають дію. Тут є над чим працювати. Проте літературні критики відзначають помітний прогрес у галузі тематики коміксів, яка останнім часом помітно розширила свої межі: від історичної до фантастичної.

Більшість літературознавців графічного роману називають його медіумом. Наприклад, Ян Баєтенс та Уго Фрей у праці «Графічний роман: вступ» так характеризують цей жанр: *«Пропонуючи визначення графічного роману як медіуму, ми стверджуємо, що він є частиною інших більш всеохопних культурних сфер та практик (графічна література, візуальний сторітеллінг)»* [21]. Учені водночас намагаються протиставити графічний роман мультфільмам та коміксам і доводять, що він так само може слідувати всім формальним та оповідним характеристикам традиційної книжки коміксів. Разом із прагненням до експериментів зі змістом і формою, демонструванням

індивідуального стилю художника чи художниці, графічні романи можуть так само застосовувати стиль малювання коміксів про супергероїв або запозичувати правила komponування.

Сучасні графічні романи мають специфічні стильові ознаки, серед яких є такі, котрі прийнято вважати «європейськими», або ж американськими.

Так, європейський графічний роман презентує зміст у карикатурах, що дозволяє в першу чергу зосередитися на думках і діях головних героїв. Сучасний американський графічний роман розповідає захоплюючі історії не тільки про пригоди супергероїв, а й піднімає значну кількість актуальних питань. Більшість графічних романів, ніби розкадровка художніх фільмів, тому реципієнту буде здаватися, що він дивиться кіно. І це цілком нормально, адже малюнки не тільки не відволікають від оповідання, а й навпаки – роблять його ще сильнішим.

Погоджуємося з думкою О. Гудошник, яка вважає, що *«націленість на масову аудиторію робить комікс вкрай залежним від її циклічного сприйняття: від актуалізації ідей, перетворення їх на популярні тренди до зменшення інтересу і навіть «утомленості» від жанру. Життєві цикли коміксів, на думку МакКлауда, прямо пов'язані із очікуваннями аудиторії – устарівання та виродження спричинене завищенням цих очікувань і невідповідністю «широти» жанру»* [13, с. 21].

З допомогою коміксів сьогодні можна ділитися життєвим досвідом, презентувати практики повсякдення, звертатися до важливих історичних подій тощо.

Поєднання друкарських, графічних та мовних знаків на сторінках графічного роману є органічним явищем. Яке повинно вивчатися у системі. У процесі дослідження графічного роману необхідно особливу увагу звертати на звуконаслідування, графони, специфіку вимови персонажів, гру слів, відтворення алюзій, алегорії, натяки, на «образотекст». Аналітичне осмислення графічного роману необхідно зосередити на вербальній та

візуальній складовій роману, які дуже важливі для оцінки складових змісту та форми твору.

Також важливо пам'ятати, що у графічному романі смислове навантаження переймає також і загальна композиція сторінки, положення та форма кадрів, розмір, форма та стиль шрифту, словесна будьбашка.

Отже, графічний роман – це досконала за формою та змістом модифікація жанру коміксу, котра перебуває на межі візуального та словесного мистецтва. Унікальність цього жанру привертає увагу сучасного реципієнта, у якого особливо розвинуте кліпове мислення.

1.3. Особливості зарубіжної графічної прози: аналітика змісту та форми

Найбільш промовистим фактором входження коміксу та графічного роману у європейську культуру була поява відповідного терміна у французькому енциклопедичному словнику П. Ларусса «Le Petit Larousse illustré» в 1982 р. Тлумачення стає більш широким: *«Послідовність малюнків, що супроводжуються текстом, який описує дію, що переходить з малюнка в малюнок, тим самим забезпечуючи неперервність історії»* [1].

У 1929 р. коміксом «Тентен у країні Рад» бельгієць Ж. Ремі відкрив серію пригодницьких історій про пригоди маленького відважного героя, якому судилося стати кумиром і улюбленцем не тільки в Бельгії та Франції, а й в усьому світі. Через два роки у США Ч. Гоулді створює інший відомий персонаж коміксів – детектива Діка Трейсі. Комікс побачив світ 4 жовтня 1931 р. на сторінках газети Detroit Sunday Mirror. Ці події відобразили тенденцію переходу від коміксу розважально-гумористичного до коміксу пригодницько-детективного, розквіт якого настає наприкінці 1930-х років з появою плеяди супергероїв (новий герой Супермен). Супермен – фантастичний супергерой, створений письменником Д. Сігелом і художником Д. Шустером, студентами

з Клівленда в 1933 р. Вони продали Супермена компанії Detective Comics, у майбутньому DC Comics, у 1938 р. Власне, з появи Супермена починається так зване золоте століття коміксів. Твір А. Шпігельмана вивів графічний роман за межі коміксу та став потужною заявкою на його ствердження в статусі «серйозної», дорослої літератури. Роман «Маус: історія того, хто вижив» є одним з видатних творів графічної літератури, свідченням чого стало удостоєння твору Пулітцерівською премією (1992 р.).

Французька художниця й мультиплікаторка Маржан Сатрапі створила цікавий роман «Персеполіс» – кумедна, щира і страшна історія дорослішання. Кумедна, через те, що головна героїня гостро помічає абсурдність навколишнього світу й поспішає нею поділитися. Межі цієї абсурдності непередбачувані: дівчинку зачіпає й дурість дорослих, і дивна поведінка однолітків, і, скажімо, той ганебний факт, що вона не може стати ані пророком, ані Марією Кюрі, коли виросте.

Діапазон проблематики «Персеполісу» охоплює стосунки з батьками, численними родичами, друзями, хлопцями, Богом, навколишньою реальністю. І от саме з реальністю не так все однозначно, адже авторка комікса з ентузіазмом ентомолога змальовує Іран, що змінився після Ісламської революції.

Маржан Сатрапі презентувала історію своєї сім'ї – забезпечених інтелігентів аристократичного походження, багато з яких не підтримує політики шаха, а дехто встигає посидіти в застінках режиму. Абсурдистський дитячий погляд на речі домінує у романі. «Персеполіс» – це графічний роман про дитинство, якому заповідалося бути щасливим, а воно перетворилося на антиутопію-лайт.

Зрештою батьки Маржан Сатрапі ухвалили дуже складне для себе й дуже непросто організаційно рішення на кілька років послати доньку-старшокласницю на навчання до Австрії. Між омріяною Європою та Європою справжньою – різниця величезна. І саме на чужині Маржан Сатрапі уповні усвідомлює: хоч би яким щирим був потяг до емансипації, іранськості він не

скасовує. А найбільшою трагедією кількох поколінь стає те, що тепер їм доводиться берегти в глибині серця внутрішній Іран. Бо Іран реальний отим їхнім Іраном вже давно не є.

У графічному романі-сповіді американська художниця Тхі Буї «Найкраще, що ми могли зробити» презентовано історію молодої жінки, яку материнство змусило зануритися в минуле своєї родини. Тхі Буї – дівчинка з родини втікачів зі В'єтнаму, яка ще маленькою пройшла через табори біженців, бачила, як там – серед хаосу й небезпек – народився її молодший брат, і зростала у США, що зустріли її трохи зверхнім ставленням кузин.

Розплутування сімейних драм, реконструкція складних стосунків із батьками – це неймовірно складний процес, спостерігати за яким трохи ніяково. Але авторка вважає, що він неминучий. І щоб її дитина росла у спокої, сама вона має з'ясувати: чому одним сестрам було простіше призвичаїтися до американських реалій, ніж іншим; чому батько поведився так дивно й чи був він комуністом, адже зростав у підв'єтмінській частині країни; і чому мати-сайгонка з емансипованої випускниці французької школи перетворилася на сполохану домогосподарку, яка прагне завжди й у всьому контролювати своїх дітей.

Міка, героїня «Власності» («Nekhes») – графічного роману ізраїльської коміксистки Руту Модан – щиро не розуміє, чому її бабуся вирішила з'їздити до Варшави, звідки їй колись пощастило вибратися, ще поки це було можливо. Офіційна причина – пані Регіна придивляється до можливості повернути втрачену нерухомість. Для старенької Регіни це болюча, але необхідна подорож машиною часу. Варшава змінилася безповоротно, але щось таки проглядає: бачте, отам жили наші знайомі, отам була та сама крамниця, а ще ми гуляли тим парком і ходили в кіно. Війна зруйнувала цілий світ і знищила багатьох, кого знала молода Регіна; утім, залишилася пам'ять про щасливу молодість, яку подальші події затьмарюють, але не скасовують.

Для молодих ізраїльтян відвідування Польщі чи Німеччини – це майже обов'язкова частина освіти. Мета шляхетна: дуже знайоме «більше ніколи».

Тож для Міки поїздка стає не тільки трохи моторошною пригодою (яка подарує знайомство з симпатичним поляком – гідом «єврейськими місцями»), а й способом переосмислити й перевідчути близькість до бабусі А ще дівчина усвідомить, що твої справжні корені можуть ховатися в дивних місцях.

«Анін привид» американської коміксистки російського походження Віри Бросгол теж має виразні автобіографічні мотиви. Художниця змальовує героїню, яка докладає всіх зусиль, аби вписатися в оточення. Аня не хоче їсти сирники, просить маму не називати її Аннушкою, у багатьох випадках переробляє своє складне прізвище «Борзаковська» на нейтральне «Браун», відмовляється ходити до церкви, куди навіть зайти в штанях не можна, і всіляко уникає єдиної іншої дитини російського походження у своїй крутій школі.

У 2004 році вийшла накладом видавництва «Наша книгарня» спроектована польською дизайнеркою Гражкою книжка «Biały niedźwiedź. Czarna krowa» («Білий ведмідь. Чорна корова») на текст Марціна Брикчинського. Ця дитяча книжечка мала дуже нетиповий для тогочасного польського ринку проект – створена лише чорним і білим кольорами, з вкрапленнями червоних акцентів. Авторка представила дві історії – про білого ведмеда, який мріяв стати чорним, і чорну корову, яка хотіли понад усе бути білою. Сюжет цього твору незвично сконструйований, адже він починаються з двох кінців книги і зустрічаються на розвороті посередині видання. Ілюстрації лаконічні, відсилають до естетики польської графіки 60-х і 70-х рр. ХХ ст., коли понад усе цінувалися інтелігентна графічна концепція і шляхетна простота. Саме ці дві особливості – інтелігентна графічна концепція і шляхетна простота – є своєрідним маніфестом проектів Гражки Лянге.

Нещодавно в Польщі вийшов графічний роман «Кисле яблуко» («Kwaśne jabłko»), у якому порушено проблему насилля в родині. Автори роману Єжи Шилак та Джоанна Карповіч. Книга є безкомпромісним текстом, що без страху, навіть епатуючи, показує, що відбувається за зачиненими дверима сімей, у яких, на перший погляд, усе гаразд.

Тема домашнього насилля, звісно ж, не нова. Але автори «Кислого яблука» змогли зробити її резонуючою і небанальною. Такий ефект досягається відсутністю жалю до читача – до того, що він або вона можуть бути шоковані чи навіть травмовані книгою. Безкомпромісність «Кислого яблука» – це продуманий хід, адже тема насилля в родині така збаналізована, що почути її наново можна лише через крик.

Форма графічного роману в цьому випадку більш, ніж вдала, адже такої напруги й шоку реципієнт не отримає лише від читання та перегляду тексту. Цей графічний роман із його акцентом на зображенні набагато буквальніший і, як наслідок, сильніший інформаційно. Тож і сама історія спрямована не на жертв чи катів, а на свідків. Авторка сподівається, що після прочитання цієї книги після неї перестануть бути байдужими.

У центрі графічного роману подружня пара: він – бізнесмен, вона – вчителька. За зачиненими дверима їхньої родини щовечора розігрується драма, де є місце маніпуляціям і майже всім видам насильства – від фізичного, сексуального та психологічного до економічного. Цю жорстокість і нервовість, урешті-решт, відчуває на собі читач – як свідок, якому треба щось із цим досвідом зробити. Текстову частину роману вдало доповнюють ілюстрації.

Травматичні події описані у графічному романі німецьких авторів «Перехрестя. Дев'ять історій про війну та насильство». Роман побудований у формі інтерв'ю, де авторами виступили люди різного віку та різних професій. Всі вони розповідають історії про те, як і чому їхні родичі опинилися на війні, або ж як саме їхні родини зачепила війна. Німецькій журналістці Мірам у поїзді інтерв'юєри розповідають свої історії життя.

У 2018 році вийшов графічний роман німецької письменниці Нори Круг «Вітчизна». У своєму надзвичайному графічному спогаді Нора звертається до теми антисемітизму в сімейній історії зокрема й препарує національну провину Німеччини за Голокост – і поточне сповзання країни до радикально правої риторики – загалом. В одному із інтерв'ю вона зазначила: «Я бачу

малюнок не як центр моєї роботи, а як інструмент комунікації для обміну ідеями, концептами та історіями. Моя творча техніка завжди на другому місці та залежить від історії, яку я збираюся розповісти, або емоцій, які викликає у мене ця тема» [45].

Ці графічні мемуари порушують низку тем:

- пам'ять роду та генетична пам'ять;
- наслідки нацизму у світі;
- постколоніальна травма;
- спокутування провини.

За формою роман «Вітчизна» нагадує колаж із фотосвітлин з родинного альбому, дитячих малюнків, щоденникових записів тощо. Усі малюнки органічно корелюють із словесною частиною твору.

Відомий щоденник єврейської дівчинки Анни Франк, яка стала жертвою Голокосту, вперше став основою графічного роману у 2018 році. Цей графічний роман вийшов у франкфуртському видавництві S. Fischer. «Щоденник Анни Франк» став унікальним поєднанням оригінального тексту та вигаданих діалогів із яскравими ілюстраціями ізраїльських митців Арі Фольмана й уродженця Києва Давида Полонського.

За формою автори оформили роман в стилі 1930-х років, а саме сатиричного тижневика «Симпліцісїмус», який тоді видавався в Мюнхені. Ідея в тому, щоб картинки максимально нагадували графічні історії часів, коли жила Анна Франк. Із коміксу можна дізнатися, як вона жили, чим захоплювалася, як спілкувалася, як жартувала. Тобто уявити її повсякдення.

Анна Франк народилася у Франкфурті-на-Майні в 1929 році. У 1933 році, з приходом до влади в Німеччині націонал-соціалістів, її родина була змушена втекти до Амстердама. Але в 1940 році фашисти окупували Нідерланди. Там, як і в Німеччині, почалися арешти євреїв, їх депортовували до концтаборів. Від 1942 року Франки переховувалася на сховищі фірми, якою керував батько Анни. У серпні 1944 року через донесення їх викрили. Сім'ю Франк схопили та відправили до Аушвіцу. Анна Франк та її сестра Маргот

померли від висипного тифу в березні 1945 року. Тоді вони перебували в концтаборі Берген-Бельзен. Її батько вижив і пізніше організував видання нотаток Франк, які та вела під час життя в Амстердамі.

Цитати щоденника Анни Франк вдало доповнюють малюнки, які заповнюють деякі прогалини у змісті, передають міміку та жести оповідачки, розкривають її внутрішній стан. Ілюстрації дають можливість передати усю трагедію дівчинки під час перебування її у концтаборі.

Отже, аналітичний огляд специфіки розвитку сучасного графічного зарубіжного роману дозволив концептуально сформулювати загальні уявлення про зміст та форму цього жанру, а також тематику та проблематику, що сприятиме компаративним спостереженням у наступному розділі.

1.4. Поетика словесних бульбашок у графічному романі

Ведучи мову про зміст графічного роману, варто наголосити на тому, що зміст у ньому передається з допомогою особливих графічних засобів, які називають словесні бульбашки або хмаринки думок. За час розвитку жанру графічного роману уже сформувалася стійка система прийомів створення таких словесних бульбашок.

Отже, словесна бульбашка – це графічний засіб, виноска для передачі думок, емоцій, настроїв персонажів графічних творів. Словесна бульбашка використовується у графічному романі з XVIII століття. З часу свого існування вона зазнала суттєвих модифікацій та набула різних форм.

Найбільш популярними є такі форми: бульбашка мовлення, бульбашка думок, бульбашка крику (має зубчасті обриси, а записи в ній мають жирний шрифт), бульбашка трансляції (може мати квадратний обрис або зубчастий, вона вказує на те, що персонаж взаємодіє із системою по електронному пристрою), бульбашка шепоту (шрифт у неї дрібний, фон сірого кольору), бурульчаста бульбашка (у формі бурульки для передачі ворожості), кольорові

бульбашки для передачі позитивних емоцій, але цей тип бульбашок уже майже не використовується у сучасних графічних творах.

Зупинимось детальніше на бульбашках мовлення та думок, адже вони є домінантними у змісті графічних творів. Бульбашка мовлення має форму міхура, який, зазвичай, має два типи: панелі характеру «перед» і панелі характеру «за». В панелі «перед» (слова, які повністю або переважно видно в панелі смуги графічних творів) використовується міхур з покажчиком, що називається «хвостом», спрямованим у бік мовця. Коли один персонаж має декілька бульбашок протягом панелі, часто лише бульбашка біля голови мовця має хвіст, а інші є підключенням до неї з допомогою послідовних вузьких смуг. Панель «за» (графічний твір «за кадром») має кілька варіантів, деякі з них є достатньо нетрадиційними.

Так, стандартний міхур з хвостом вказує на положення мовця, а другий варіант, який виник у японській манзі – це хвіст, направлений всередину міхура, а не з нього (цей хвіст все ще спрямований у бік мовця).

Відзначимо, що в американських коміксах міхур без хвоста означає, що мовець не просто поза полем читацького зору, а й непомітний для інших персонажів твору або є декоративним персонажем твору.

Персонажі віддалені (в просторі або в часі) з місця на панелі, ще можуть говорити, у квадратних бульбашках без хвоста. Така форма застосовується для загострення конфлікту, як голос за кадром, і дуже розповсюджене в американських графічних творах. На відміну від підпису, кути таких куль ніколи не збігаються з кутами панелі; для подальшої відмінності, вони часто виділені подвійним контуром та іншим кольором фону або лапками.

Бульбашки думок використовують як універсальні символи у графічних романах. Бульбашка думок буває двох видів: ланцюг або «нечітка бульбашка». Бульбашки думок можуть також використовуватися у тих випадках, коли персонаж з кляпом у роті або з інших причин не може говорити.

Інший, менш традиційний вид бульбашок – «нечітка» бульбашка, яка успішно використовується у японських мангах. Це бульбашка приблизно

круглої форми (в цілому), але її краї є шипами, розміщеними близько один до одного, створюючи враження розмитості. «Нечіткі» бульбашки не використовують хвости, і розміщені поруч з персонажем, який думає. Письменники та художники можуть відмовитися від використання бульбашки думок, висловлюючи дію через розмовний діалог та малювання. Вони іноді сприймаються як неефективний спосіб вираження думки, оскільки вони приєднані безпосередньо до голови героя, на відміну від методів, як субтитри які можуть бути використані як вираження думки та розповіді.

Що ж до бульбашки промови, то їх використовують для не лише для включення слів персонажа, але й емоцій, голосових інтонацій і певної мови.

Поетика словесних бульбашок включає такі компоненти: знаки пунктуації, малюнки всередині бульбашки, зв'язок між бульбашками.

Бульбашка мовлення з одним великим знаком питання (часто намальований від руки, не розглядається як частина напису) позначає плутанину. Знак оклику вказує сюрприз або жах. Іноді, над головою персонажа стоять лише знаки пунктуації, і жодна бульбашка не потрібна.

Три крапки використовуються, щоб показати мовчання більш значним чином, ніж проста відсутність бульбашок. Це спеціально використовується, коли герой, який повинен сказати щось, вказує на приголомшене мовчання або коли саркастичний коментар очікується читачем. Три крапки, поряд з великою краплею поту на лобі – це зазвичай вказує на сором, розгубленість або зніяковілість, викликані діями інших людей.

На особливу увагу заслуговують у словесних бульбашках малюнки. Це можуть бути зображення блискави (вказує на гнів), сердечка (на закоханість), сонечко (позитив) тощо.

Для того, щоб зрозуміти сюжет графічного роману потрібно розглядати діалоги у певній послідовності. Пригоди повинні розвиватися в тому порядку, в якому бульбашки зв'язно читаються. Окремі бульбашки читаються в порядку мовних реплік. Наприклад, в англійській мові, бульбашки читаються зліва направо, в той час, як в японській – навпаки. Іноді бульбашки «складені»,

з двох символів, що мають множинні пухирці, один над іншим. Такі стеки читати зверху вниз. Погане використання мовних бульбашок може ненавмисно зробити правильний порядок читання неоднозначним, заплутуючи реципієнта.

На думку Н. Кона, візуальна мова у графічному романі передається за допомогою засобів графодеривації. Саме текстова хмара, наративний блок, лінії для позначення зміни стану чи руху тощо є такими засобами [20].

Л. Макарук запропонувала класифікацію екстралінгвальних компонентів мультимодального візуально-графічного тексту, до якої входять такі групи:

- сегментація тексту та графічні елементи;
- колір та шрифт;
- нефотографічні та непіктографічні текстові елементи;
- іконічні мовні елементи;
- інші невербальні засоби [27].

До групи сегментації тексту та графічних ефектів належать: розміщення тексту на аркуші, міжрядковий інтервал, поля, орієнтація сторінки, позиціонування тексту (горизонтальне, вертикальне, діагональне, ситуативне).

До групи колір та шрифт належать кольорові та шрифтові варіації (капіталізація, курсив, напівжирне виокремлення, незвичайне написання слів, використання кількох розмірів та гарнітур шрифту) [27].

До групи нефотографічні та непіктографічні текстові елементи належать: знаки пунктуації (кома, крапка, знак питання, знак оклику, тире, двокрапка), лапки, дужки (квадратні, круглі), апостроф, тире, діакритичні знаки (знак наголосу, тильда, макрон, гравіс, акут, циркумфлекс та ін.), типографічні знаки, цифри, аббревіатури (з вербальних та невербальних елементів), математичні символи [27].

До групи іконічні мовні елементи належать: різножанрові та різнотипні ілюстрації (пейзажі, натюрморти, картини, малюнки, створені фарбами, олівцем, або за допомогою комп'ютерних програм), комікси, карикатури,

пiктограми (абстрактнi, знаковi, логотипнi), емблеми, логотипи, фотографiї, карти, смайли [27].

Що ж до групи iншi невербальнi засоби можна вiднести таблицi, графiки, схеми, дiаграми (круговi, стовпчастi) [27].

Серед розповсюджених засобiв, якi використовуються у вербальнiй частинi словесноi бульбашки є звукопис. Звукопис у графiчних романах проявляється по-рiзному i виконує неоднаковi функцiї. Найпростiшим проявом звукопису є звуковiдтворення, при якому у текст вводяться переданi фонетичними засобами мови крики тварин, звуки машин, механiзмiв, звуки пострiлiв тощо. Усi цi явища вiдтворюються не в повнозначних словах, а у звукових комплексах.

Текстовий рiвень вербального компонента кадру графiчного роману реалiзується через монологи та дiалоги у текстовому просторi. Характерною особливiстю монологу є те, що вiн може мати просторову протяжнiсть на декiлька кадрiв фрагмента.

Вiдзначимо, що напис над зображенням має iнформативний характер. Повiдомлення про час та простiр подається в наративному блоцi. У переважнiй бiльшостi написи над блоками мають фундаментальне значення в наративi, оскiльки в них сконцентрована iнформацiя про подiї, якi розгортаються у графiчному творi.

Одним iз популярних рiзновидiв комiксiв є «нiмi» комiкси (тобто комiкси взагалi без мовних хмаринок), а найвидатнiшим представником такого рiзновиду можна вважати «Прибуття» Шона Тена, яке в Украiнi видало видавництво «Видавництво». Цей графiчний роман без жодного слова розповiдає iсторiю емiграцiї одного чоловiка, який лишає свою дружину та дитину в пошуках кращих перспектив у невідомiй краiнi по iнший бiк широкого океану.

У 2018 році графiк Володимир Гавриш i сценарист Андрiй Беницький створили короткий комiкс у центрi якого незряча людина, яка торкається стiни

й відчуває коливання звукових хвиль, що йдуть зсередини, розходячись поверхнею.

За сюжетом, через тактильний контакт герой сприймає спочатку гармонійні звуки, потім дисгармонійні (коли сусіди пересувають меблі) й у підсумку доходить до переживання складного звукового простору, де знаходиться місце різним типам звуків.

У 2020 році в Україні з'явився квест-комікс – це пригодницький графічний роман, який має інтерактивну сюжетну лінію, тобто коли читач впливає своїми рішеннями на перебіг подій. Читачеві потрібно слідувати панелями коміксу, на яких містяться підказки, загадки та пастки, і стежити за рівнем сили й іншими показниками.

Висновки до першого розділу

Отже, аналітичний огляд літератури, котра присвячена вивченню та дослідженню сутності графічних творів, дав можливість чітко визначити специфіку жанру графічного роману та окреслити основні принципи його аналізу з точки зору поетики.

Відзначимо, що відмінності між коміксом і графічним романом на перший погляд непомітні, проте, все ж таки вони є значущими для філолога-аналітика. По-перше, ці жанрові конструкції різняться тематикою. Графічний роман зорієнтований на дорослу читацьку аудиторію, а тому існують обґрунтовані вікові обмеження. По-друге, графічний роман акумулює в собі специфічні риси візуального та словесного мистецтва. По-третє, над текстом роману працює невелика кількість людей: сценарист, художник та каліграф.

Помічено, що жанрові модифікації експериментальної прози призводять до суттєвого оновлення жанрової системи вітчизняної літератури. Питома вага нових жанрів може свідчити про новий вектор розвитку стосунків між автором і читачем, в яких вони стають активними учасниками діалогу щодо написання твору. Читач, завдяки появі експериментальних жанрів, має можливість індивідуально підійти до розуміння того чи того слова, фрази, а отже, і віднайти свій альтернативний сенс.

У процесі аналітичного вивчення графічного роману необхідно особливу увагу звертати на звуконаслідування, графони, специфіку вимови персонажів, гру слів, відтворення алюзій, алегорії, натяки, на «образотекст». Аналітичне осмислення графічного роману варто зосередити на вербальній та візуальній складовій роману, оцінка цих двох частин дасть можливість з'ясувати те, настільки вербальна частина виявилася вагомішою та значущою у тексті графічного роману, а це вказує на переваги змісту над формою, котрі є виявом авторської стратегії.

Зазначимо, що графічний роман як жанр довготривало розвивається та функціонує в польській, німецькій, американській та інших літературах світу, де він має суто національні особливості на рівні форми та змісту.

У літературах світу графічний роман має такі модифікації: графічний роман-сповідь, графічний роман-мемуари, графічний роман-автобіографія тощо. Діапазон тем, котрі порушуються у цих романах – це апеляція до історичної пам'яті, постравматичні синдроми тоталітарного режиму, тема Голокосту, тема домашнього насилля, поколенева пам'ять та інші.

На нашу думку, ілюстрації сучасного графічного європейського роману відзначаються особливою графікою, технікою колажу фото та малюнків, є також випадки створення ілюстрацій з допомогою таких технік, як печворк. За останнє десятиріччя форма графічного сучасного роману стала довершиною та органічно поєдналася зі змістом, де візуальна та текстова складова перебувають в однакових позиціях. Текстовий рівень вербального компонента кадру графічного роману реалізується через монологи та діалоги у текстовому просторі. Характерною особливістю монологу є те, що він може мати просторову протяжність на декілька кадрів фрагмента.

Акцентуємо увагу на тому, що напис над зображенням у сучасному графічному романі носить переважно інформативний характер. Повідомлення про час та простір подається в наративному блоці. У більшість написів над блоками має фундаментальне значення у наративі, оскільки в них сконцентрована інформація про події, які розгортаються у графічному творі.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОЗИ

2.1. Тематичний діапазон української графічної прози

За даними Я. Мішенова (2020), керівника вітчизняного видавництва Vovkulaka, кількість виданих у 2019 р. в Україні коміксів становить 162 видання. Для порівняння: у 2018 р. таких видань було 69, тож зростання 2019 р. склало 135 %, у 2018 р. порівняно з 2017 р. зростання склало 64 % [3]

Отже, можна констатувати, що процес формування в Україні комікс-культури, що проявляється не лише у зростанні інтересу до графічного роману як різновиду інформаційного продукту, а й у розвитку жанрової та видової багатоманітності вітчизняних графічних романів, підвищенні їх якості, формуванні вираженої національної специфіки. Видавництв, котрі беруться друкувати графічні романи, стає все більше, а фестивалі, присвячені мальованим героям, збирають все більшу аудиторію.

Національна специфіка української графічної прози передбачає звернення до суто українських тем та образів, джерелом яких стала доба козацтва. Саме козаки в українському світогляді є прообразом національного супергероя. У цьому плані доцільно вести мову про комікс як міфологічний наратив (згадаймо У. Еко і його працю «Міф про Супермена» [14]), який дає суспільству взірець для наслідування, акумулює патріотизм, актуалізуючи національну гордість. Створення циклу коміксів про українських супергероїв наразі є надзвичайно актуальним.

У 2011 р. вийшов графічний роман І. Баранька «Максим Оса» про пригоди однойменного козака. Загалом І. Баранько є відомим у світі українським творцем саме «європейського» графічного роману. Проживаючи за кордоном, він співпрацює з багатьма закордонними видавництвами, публікуючи свої твори іноземними мовами.

І. Баранько демонструє не лише свою майстерність художника, а й вміло будує напружений детективний сюжет, досконало витримує інтригу.

Головний персонаж козак Максим Оса кмітливий, він розгадує таємницю скарбу, знаходить вбивцю та рятує невинних людей.

Козацька історія художньо інтерпретується у графічному романі «Звитяга. Савур-могила» (2015) Дениса Фадєєва, в якому переплелися сучасний та історичний час. Бойові дії за Савур-могилу влітку 2014 р. накладаються на козацьку добу. Саме біля Савур-могили, як свідчать перекази, отаман Сірко покарав на смерть звільнених із турецької неволі людей, які замість повернення на рідну землю вирішили знову йти до турків. Особливістю цього роману є те, що історія про сучасність оповідається російською мовою, а текст про Сірка – українською.

Одним із найяскравіших зразків історичного графічного роману є трилогія Максима Прасолова, Олексія Чебикіна та Олега Колова «Дагопак», яка розповідає історію про козаків-характерників Запорізької Січі. В цьому графічному романі використаний стиль, запозичений із західних коміксів, а також найкращі традиції з японської манги. Автори піднімають такі важливі теми: українські традиції, збереження історичної пам'яті.

Козацькі мотиви, також, присутні у романі Дениса Фадєєва «Звитяга. Савур-могила». В цьому графічному романі було поєднано сучасну тематику війни на Сході України з історичними подіями, що розгорталися в українському степу – на умовному кордоні, який відокремлював вільний світ від зазіхань ординських поневолювачів

Окрім козацької тематики в українському графічному романі є спроби поєднати художній та документальний, автобіографічний наративи. Саме таким є роман «Діра» С. Захарова та С. Мазуркевича, в якому художньо осмислено трагічний досвід перебування С. Захарова в полоні. Донеччанин С.Захаров є очевидцем зародження псевдо-республіки ДНР. Будучи художником він намагався по-своєму протистояти свавіллю – створив арт-проект «Мурзилка» і заповнив Донецьк карикатурами на представників окупаційної влади.

Графічні романи в Україні також створюють за мотивами класичних творів української літератури.

Чимало українських графічних романів присвячені науковій фантастиці. Це графічні романи Андрія Данковича «Війна Богів», трилогія «Козаки на орбіті» та «Саркофаг». А. Данкович є справжнім новатором в галузі графічних романів, який створив унікальний стиль написання, «дав життя» вельми екстраординарним персонажам, розвинув нестандартні сюжетні лінії, в яких органічно поєднуються, наприклад, історії відомого європейського ді-джея, українського козака та засновника AMAZON.

У романі О. Корешкова «Серед овець» презентовано світ диктатури та тиранії, який населяють вівці, а ними, у свою чергу, керують та володіють, як товаром, пси, свині та барани. Автор розвиває тему тиранії та урізноманітнює її за рахунок таких мікротем: конфронтація сучасного суспільства, маніпуляції суспільною свідомістю.

Варто згадати ще й такі графічні романи сучасників, як: «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка» Олександра Ком'яхова, роман «Хроніки Аптауна» Михайла Піменова.

Українське видавництво Ugar Production випустило у масовий продаж графічний роман «Воля» про події Української революції 1917-1921 рр. Сюжет графічного роману «Воля» стосується подій українських визвольних змагань 1917-1921 років. Роман поєднує елементи альтернативної історії, стім-панку, фентезі та фантастики. На думку творців коміксу, роман носить пізнавальний характер і дає можливість реципієнту краще зрозуміти цей період історії України.

Графічний роман «Кіборги» розповідає про героїчні сторінки новітньої української історії. Мова про захисників Донецького аеропорту від російських загарбників 2014-2015 років. Цей роман виявився потужною зброєю проти проросійської пропаганди в українському інформаційному полі. Графічний роман «Кіборги» є важливою віхою у висвітленні тих трагічних подій початку російсько-української війни.

Графічний роман у новелах «Перехрестя: Дев'ять історій про війну та насильство» було презентовано у 2017 році. Видання є першою в Україні графічною новелою, присвяченою непростим історіям жителів Криму та Донбасу пообіч лінії розмежування.

Цей графічний роман у новелах підготований активістами із восьми громадських організацій та двома художниками. Проєкт з підготовки «Перехрестя» реалізується ГО «Східноукраїнський центр громадських ініціатив» у межах діяльності Коаліції «Справедливість заради миру на Донбасі» та ГО «Лібереко – Партнерство за права людини».

Краєзнавчим можна вважати графічний роман «Рись. Початок», який було презентовано в Ужгороді. У цьому графічному романі розповідається про місцевого супергероя на прізвисько «Рись». Над проєктом працювали брати Василь та Владислав Сличко. Перший став автором та керівником ідеї, а другий – його графічним дизайнером та коректором. Ілюстрації до твору створив Володимир Беринець.

Події у виданні «Рись. Початок» відбуваються на теренах Карпатських гір. Розпочинається історія на американський кшталт: внаслідок невдалого експерименту з генетичної модифікації тіла з'являється новий вид людини з надздібностями. Водночас, як зазначають самі творці проєкту, історія базується на автентичних карпатських образах. Вони намагалися адаптувати місцевий колорит для сприйняття молоддю. У цьому романі автори намагалися розкрити тему боротьби людини з власними страхами.

Актуальна тема коронавірусу сьогодні також активно культивується, але переважно у коміксах для школярів.

Отже, аналітичний огляд українських графічних романів показав, що цей експериментальний жанр набув неабиякої популярності серед реципієнтів. Автори графічних романів торкаються таких важливих тем для українського суспільства:

- реанімація історичної пам'яті;
- боротьба людини з внутрішніми страхами;

- удосконалення суспільства;
- наслідки подій на Сході України;
- нові супергерої;
- громада і влада;
- любов до рідного краю;
- інтерпретація класичної літератури з позицій сьогодення.

Жанр графічного роману дозволяє авторам доповнювати та розширювати тематику твору за рахунок візуальної частини, а це урізноманітнює читацькі інтереси. Мікротеми графічних романів значно розширюють тематичне поле творів. Ось тому графічний роман на рівні тематики сьогодні нічим не поступається перед класичним романом у сучасній українській літературі.

2.2. Інтермедіальний підхід до художнього моделювання образів графічної прози

Художнє моделювання образів у творах графічної прози має специфічні особливості. У графічних творах для створення образу автор послуговується словом та зображенням. Для комплексного дослідження художніх образів у графічній прозі необхідно брати до уваги усі фактори, що можуть стосуватись як власне тексту, так і зображення. Ось тому під час аналізу художніх образів у графічній прозі варто враховувати такі елементи форми твору:

- друкарські знаки (тип і розмір шрифту, верстка, формат тощо);
- графічні знаки (зображення, кольори, лінії);
- мовні знаки: назви й заголовки, текст у мовних хмарках (speech balloons) та наратив, мовні знаки за межами мовних хмарок.

Друкарські й графічні знаки, що використовуються автором у графічній прозі, мають безпосередній вплив на сприйняття образу реципієнтами. Власне, й ілюстрації, й обрана колірна гама (превалювання чорного й темно-червоних

відтінків), і текст напружують атмосферу та готують читача до жахливих подій, які відбуватимуться у творі.

Спробуємо дослідити особливості художнього моделювання образів у сучасній графічній інтерпретації повісті Івана Франка «Захар Беркут. Легенда» авторитетного українського коміксиста Олександра Корешкова [22].

Письменник торкнувся одвічної теми життя та смерті через призму прадавніх вірувань українського народу, подав власне бачення легенди про Сторож каменя, яку згадав тухольський старійшина Захар Беркут. Це мальопис, натхненний повістю І. Франка та намальований художником Олександром Корешковим, який також написав сценарій. Іван Франко презентував події 1241 року, коли боярин Тугар Вовк прибув в Тухольщину, де його донька і син міського старійшини Захара Беркута закохалися. Письменник торкнувся проблеми соціальної нерівності, завоювання і свавілля монголів, бунт і захист рідної землі.

Мальопис О. Корешкова презентує дещо іншу історію: це своєрідний приквел до основного сюжету, який допомагає сучасному реципієнту краще зрозуміти повість Івана Франка. Мальопис це своєрідний діалог поколінь, переосмислення відомих сюжетів та згадка про забуті легенди.

О. Корешков обрав специфічний шрифт для передачі акустики Тухлі, а також надав перевагу зеленим та синім кольорам, щоб максимально достовірно відтворити краєвиди Карпат та Сторож каменя. Досліджувати специфіку образів у графічному творі варто через призму інтермедіального підходу у контексті інтердисциплінарної науки – інтермедіальної наратології, котра дозволяє проаналізувати структуру полімедійного твору та її вплив на сприйняття та розуміння реципієнта. Особливо важливо для осмислення художніх образів твору звернути увагу на інтерпретацію малюнку та процес сприйняття візуального образу.

У графічному романі головні персонажі, а саме: Морана та велетень Сторож узяті з народної міфології. Морана – це *«богиню зла, темної ночі, ворожнечі, смерті Удень її ніхто не бачить, а вночі вона творить свої темні*

справи, ходить з мертвою головою під пахвою попід хатами й вигукує імена господарів – хто відгукнеться, той умирає. У Марі замість очей – гнилі запалені очиці Темні душі Мара провалює в підземне царство, де вони стають слугами Чорнобога» [6, с. 287]. О. Корешков не ототожнює Морану зі злом, на відміну від інтерпретації в оригінальній повісті та за традиційним уявленням, проте наближає її до нього, наділяє силою стримання всього зла. О. Корешков експериментує з технікою зображення, він намагався поєднати елементи західної та східної традиції. Яскрава колористика, композиція сторінки, форма «мовних бульбашок» – досвід західних авторів коміксів, а спосіб зображення центральних постатей, особливо Марі, – східний досвід.

Незвичний аглютивний образ головної героїні: поєднання людських, тваринних, міфологічних істот в одному персонажі та деталізована техніка малювання. Їдкі, «отруйні» синій та пурпурний кольори домінують у змалюванні Морани, що натякає на її «темну» природу.

Персонаж Сторож, володар лісу, оберігає звірів, він зображений у спектрі зелених кольорів, котрі символізують природу, життя.

На нашу думку інтермедіальна теорія дає можливість дослідити графічний наратив як гібридний жанр та проаналізувати як окремі аспекти поєднаних медіа (текст, малюнок, музика, кіно тощо), так і їх унікальну комбінацію, виражену грою слів та образів, графічними символами та буквописанням тощо. Слушною є думка науковиці Л. Горболіс про те, що *«Актуальність інтрмедіальних студій у сучасному українському літературознавстві зумовлена необхідністю перепрочитання класики, глибокого й різногранного аналізу творів новітньої літератури, осмислення загальних тенденцій розвитку культури, освоєння в сучасному дискурсі новітніх методологій та підходів до інтерпретації літературних текстів»* [8, с. 22]. Отже, мальопис О. Корешкова «Захар Беркут. Легенда» сприяє аналітичному осмисленню того, як автор реінтерпретував твір класичної літератури з допомогою засобів малярства.

У графічному романі письменник використовує універсально зрозумілі образи у вигляді знаків чи смислових кодів, котрі можуть бути однаково сприйняті з позицій представників різних культур. Ось тому О. Корешков застосував для графічного моделювання образів мальовису «Захар Беркут. Легенда» окремі риси персонажів художнього фантастичного фільму «Аватар» режисера Джеймса Кемерона. Письменник залучив таку ж саму кольорову палітру, як і автор сценарію «Аватар». Природність головних героїв мальовису «Захар Беркут. Легенда» передається кольоровою гамою відтінків сірого. Світ природи максимально наснажений колористикою життя, оптимізму та динаміки. У тексті мальовису потужним є сірий колір, який має такі відтінки: вугільний, кам'яний і мусон, котрий являє собою сірий з легким блакитним нальотом.

Графічний роман Міхая Тимошенка та Кирила Горішного «Герой поневолі» (2015–2018) за повістю І. Франка – сучасна інтерпретація класичного сюжету засобами «мальованої історії», яка була зроблена авторами з подвійною метою: по-перше, ознайомити читача з маловідомим твором знакового для України автора, по-друге, призвичаїти українців до нового формату видань «серйозної» літератури [5, с. 19].

Цей проєкт виявився дуже успішним, адже отримав відзнаку Форуму видавців у Львові як «Найкраща книга року» (2017), був перекладений англійською і німецькою, презентований у Кембриджі та Брюсселі. Автори графічного роману «Герой поневолі» сфокусували свою увагу на «Весні народів» 1848 – 1849 рр.

У графічному романі «Герой поневолі» основна увагу відведена малюнку, а тому художні образи персонажів твору максимально візуалізовані [11]. Головний персонаж С. Калинович з'являється не одразу, а лише з одинадцятої сторінки. На особливу увагу заслуговує те, як змінюється графічно образ С. Калиновича: його очі збільшуються, коли він переживає подив, відчай або ж напругу. Погоджуємося з думкою І. Бучарської про те, що *«Графічний малюнок відкриває тут нескінченне поле для інтерпретацій.*

Наведемо декілька прикладів: Калинович ніколи не знаходиться серед натовпу, він завжди стоїть окремо від людей – окремішність героя; Калинович завжди іде назустріч, вбік, але ніколи в одну сторону з натовпом; Калинович переходить через містки – в цей час він завжди розмірковує про свою етнічну та громадянську природу...» [5, с. 23].

Така візуалізація одноосібності Степана Калиновича, на нашу думку, є дуже вдалою, адже цей головний персонаж не звик до самотійних дій. Його доля кардинально міняється, коли він потрапляє у вирій вуличних боїв між поляками та австріяками. Степан Калинович вірний цісареві, він ніколи не цікавився політикою, але потрапивши в епіцентр боїв, він з поліном в руках намагається долучитися до процесу, в якому нічого не тямить. Образ головного героя максимально візуалізовано: дивакуватий, розгублений, беспорядний. Риси його обличчя вказують на примітивність та посередність. Він діє спонтанно й необдуманно. Степан Калинович страшенно всього боявся, а тому потрапивши у вирій вуличних боїв він шепотів лише одну фразу: *«Моє почитеніє, всечесніший господине»* [10, с. 11]. Він мріяв лише проте, як швидше втікти з барикад та потрапити додому.

Автори графічного твору зберегли сюжет оригіналу: *«Головний герой – український працівник бухгалтерії, який не звик до самотійних дій. Його доля кардинально змінюється, коли він, поневолі, опиняється у вуличних боях між польськими революціонерами та австрійською владою. Зі Степаном Калиновичем трапляються неймовірні пригоди на львівських барикадах революції «Весна народів»»* [9]. Сам автор стверджує: *«Я вирішив, що не буду видумувати текст, якщо існує так багато прекрасних творів. Нам в діаспорі розповідали про Шевченка, Франка, але я зрозумів, що ми ними пишаємося, але не дуже то і знаємо, що вони писали»* [9, с. 15]. Ілюстрації намальовані у формі фотокарток, на яких зображений письменник, а також його знайомі, колеги, сім'я.

Отже, завдяки візуалізації образ Степана Калиновича у графічному романі представлено багатограніше, динамічніше. Реципієнт має можливість

зрозуміти сутність головного персонажа, проаналізувати його дії та вчинки, обґрунтувати його позицію стосовно подій 1848-1849 рр.

Ю. Пушенко визначає історичний комікс Д. Фадєєва, О. Бондаренка «Воля» як своєрідну жанрову дифузію: «мікс стім-панку, фантастики, екшену, фентезі і навіть жахів» [35, с. 56]. У коміксі «Воля» представлено альтернативну історію України 1918 року. У цьому графічному проєкті на особливу увагу заслуговує художня інтерпретація образів історичних постатей таких, як: гетьман Павло Скоропадський, Михайло Грушевський, Максим Кривоніс, Нестор Махно та ін. Стім-панк презентує зазвичай пароплави, дирижаблі, паровози та інші парові винаходи. За канонами цього жанру тло у творі, на якому розгортається сюжет, стилізується під вікторіанський стиль. Це і відповідне вбрання, стилізована урбаністика та відповідне різьблене соціальне розшарування, присутність характерних персонажів (вчених, детективів, шпигунів, революціонерів тощо). Бойові сцени, переслідування та шпигунські інтриги – це ті сюжетні лінії, які розгортають сюжет. Відзначимо, що у цьому коміксі є ознаки жанру жахів, котрі проявляються в уособленні зомбі-червоноармійців, що намагаються, на чолі із верховним комунаркомом Леніним, завадити проголошенню Акту Злуки на Софіївській площі

Графічна характеристика Павла Скоропадського розкриває такі риси його характеру: виваженість, поміркованість. А от образи красноармійців намальовані у кращих традиціях коміксів: вони спримітезовані, недолугі та смішні. Їхнє мовлення передається виключно російською мовою аби максимально презентувати їхню сутність. Автори коміксу презентували їх витрішкуватими, розлюченими, з рідкими зубами, як у казкових персонажів Баби-Яги та Кощея. Образ більшовиків дегуманізовано вони постають як зомбі. За сюжетом коміксу, вони використовують у війні проти молодій українській державі фантастичну техніку, схожу на триноги марсіан з «Війни світів» Герберта Уеллса. Ці прийоми дозволяють пояснити поразку українських урядів у війні проти Радянської Росії не внутрішніми проблемами

й помилками керівництва, а тільки зовнішнім фактором — нашестям «червоної нечисті».

Їм протистоять козаки, в очах яких передається ненависть і лють до ворогів нації. Козаків представлено, як кремезних велетнів, які борються з незалежність своєї батьківщини. Вони постають надлюдьми в історії України.

На особливу увагу заслуговує графічне зображення Михайла Грушевського та художня інтерпретація його образу. Михайло Грушевський у коміксі «Воля» презентований як людина унікальних здібностей інтелектуальних та фізичних, адже він володіє мистецтвом східної боротьби.

Відзначимо, що художні образи у графічній прозі є засобами візуальної комунікації читача і автора. Саме візуальна комунікація дає можливість передавати повідомлення, робити їх естетично привабливими, інформативними, такими, котрі викликають емоції у реципієнтів. Візуальна комунікація об'єднує мову (текст при читанні «озвучується», проговорюється), упредметнину за допомогою символів (шрифту, малюнок якого також здатний створювати певний рівень сприйняття), графічні елементи (ілюстрації та декоративні елементи найрізноманітнішого плану), колірні рішення (при цьому треба враховувати, що колір символічний як сам по собі, так і в поєднаннях). Таке синкретичне об'єднання, створюване дизайнером, народжує образи, котрі декодує читач. Тож цілком очевидно, що успішна комунікація залежить від співвіднесення знань («кодів») письменника, художника і читача. До відносно стабільних графічних засобів, які існують у оформленні періодичних видань, можна віднести шрифти. Як правило, їх набір обмежений у структурі видання та постійний протягом тривалого часу. Обрані виходячи з різноманітних особистих міркувань (читацької аудиторії, типу видання, смаку редактора або оформлювача), шрифти, як текстові, так і заголовкові, стають візитною карткою видання. Найяскравішим маркером, що атрибутує до змісту публікації, є ілюстрація,

котра в першу чергу сприймається читачем. Серед різновидів ілюстрацій дослідники виділяють малюнки, фотографії та інфографіку.

Отже, художні образи у графічній прозі – це результат взаємодії письменника, художника та читача. Велику роль у цій справі відіграє художник, який повинен дуже добре відчувати авторське бачення образу, він також повинен врахувати те, як сприймає реципієнт цей образ. Інфографіка сприймається читачами краще, ніж друкований текст, адже дає можливість урізноманітнити процес прочитання твору, допомагає унаочнити прочитане.

Важливу роль у художній інтерпретації образів графічної прози відіграють кольори, адже саме вони передають смислові навантаження образів.

Візуальна складова в моделюванні художніх образів у графічній прозі виконує естетичні та гедоністичні цінності. Реципієнт отримує насолоду від споглядання ілюстрацій, малюнків, а також має можливість відпочити оком та перенестися у художній світ твору. У цьому, на нашу думку, є суттєва перевага візуальної складової над текстовою.

Авторська стратегія візуального у графічній прозі полягає у тому, щоб максимально багатогранно презентувати художні образи персонажів. Ілюстрація доповнює текстову складову, взаємодіє з нею на рівні смислових зв'язків.

2.3. Способи презентації художньої інформації в українських артбуках

Артбук є такою собі медіакомбінацією, в якій нерівноправними є стосунки тексту і малюнку, де візуальний зв'язок домінує. Форма артбуку виконує естетичну функцію. На думку С. Підпригори, *«Експерименти митців із книгою знайшли продовження в художній практиці дадаїстів, сюрреалістів, конструктивістів, представників концептуального мистецтва, міжнародного мистецького руху «Флюксус» в 1950-60-х рр.* [31],

сприяли формуванню в кінці ХХ століття жанру «книги художника», що має багато різновидів й характеризується термінологічною невизначеністю» [31, с. 45].

Формування жанру «artist's book» відбулося у період 1960-1970-тих роках, одночасно почалося наукове обґрунтування цього жанру. М. Погарський виникнення поняття пов'язує зі першою виставкою, де в експозиції були представлені книги художників – «The Artist's & The Book» (Музей образотворчого мистецтва, Бостон, 1961) [33, с. 382].

В Україні зацікавлення жанром артбуку розпочалося в 1990-х роках. Популяризація цього жанру розпочалася значно пізніше десь із середини 2000-х рр. На думку С. Підпригори, *«Доречним видається застосування поняття «артбук» до книг, що представляють синкретичний літературний жанр, де присутній рівноправний взаємозв'язок тексту та образу. Також можна вживати поняття «артбук» й на означення різновиду «книги художника», коли зберігається форма книги, а візуальний ряд домінує» [31, с. 48]. Науковиця вважає: «В артбуці можуть використовуватися додаткові конструктивні елементи, більшість із яких типові для книжкової графіки: футляри, закладки, наклейки, вставки, витинанки, рухомі деталі тощо. Артбук зчаста створюється кількома авторами або ж є результатом співпраці письменника та художника, також може бути написаний та оформлений людиною, яка сполучає в собі хист майстра слова та живописця, дизайнера, редактора, як, скажімо, Ю. Іздрік. Якраз експериментальні спроби футуристів, їх візуальна проза та поезія й уявляється наближеною до жанру артбуку» [31, с. 49]. Отже, аналітично вивчаючи специфіку артбуку, варто звертати увагу на те, настільки цей проєкт є одноосібним чи колективним, адже у разі одноосібності авторства артбука, можна простежити за тим, наскільки рівноправними або навпаки є візуальний та текстовий ряди.*

Ю. Іздрік автор артбуку «Underword» (2011). У книзі зазначено, що це синтетичний проєкт, де авторські тексти, а також графіка й колаж об'єднані не так ідеєю чи сюжетом, як настроєм та специфічною оптикою автора [16].

За структурою зміст книги розкривається у чотирьох розділах. Перший розділ має назву «Дитинство, школа», де є вірші, вірші-присвяти, роздуми, а також авторські світлини, колажі з різних журналів, а ще один із важливих атрибутів дитинства – це кубики, за якими діти вчилися читати.

У другому розділі «Родина, друзі» текстовий ряд переважає над візуальним. Що ж до третього розділу «Druntheatr inside», то його зміст складають тексти словесні та цифрові. Роздуми про образи медсестер візуалізовано, а число пі 3,14 презентовано як нескінченність усього того, про що розмірковує Ю. Іздрік. Зміст числа пі займає десь близько двох сторінок. Вірші цього розділу наповнені смислами сучасного сприйняття світу та тими символами, які є атрибутами нового покоління XXI ст.:

*Лютий тулить люті теми
ліпить паливо і лом
тільки там куди ідемо
всьо ніштяк і всьо путьом
тьомно стрьомно нависає
есемесів сніжний смур
але там де нас немає
всьо ніштяк і всьо гламур
скайпи, кнайпи, найти, паті,
паті сміт і вессон сміт [16, с. 80].*

Окремі лексеми розділу мають різнокольорові записи, котрі впадають в око й привертають увагу незвичністю та акцентують увагу на ключових або знакових думках збірки.

У четвертому розділі «Адреси, паролі» переважають прозові тексти, в яких Ю. Іздрік розкодує звичні символи буденності, розкриває сутність людського життя. У цьому розділі є «дефінітивний глосарій», який розкриває не загальноприйняте розуміння понять або ж термінів, а суто письменницьке. Саме такий глосарій, на думку автора, має бути у передмові до кожного твору: *«Він/вона – один із аспектів біполярності втіленого світу. Наслідок неточної*

симетрії світобудови. Вуду – основа кожної маніпулятивної практики. Гівно – продукт життєдіяльності. Є культовим артефактом навіть у безлюдних екосистемах, що дозволяє вважати його заархівованим дистрибутивом культури як такої. Гріх – біологічна помилка, яка виправляється небіологічними методами» [16, с. 114].

Завершується артбук Ю.Іздрика поезією, в якій епіграфом є цитата Ю.Андруховича: «Тобі залишається рівно світити згори»:

*читати цитати – хороший початок
навчитись мовчати – хороший фінал
і мов постулат відкидаєш меча ти
й отруєні стріли скидаєш в астрал*

*на золоті руна розгадуєш руни
у попелі дому шукаєш зерно
зализуєш рани і йдеш за вітрами
в краї невідомі бо добре воно*

*фінал – це лиш втома це крапка і кома
за ними летітимуть інші слова
та будеш мовчати як сьома печать ти
бо слово – не слава а просто трава*

*розкрюєш простір знаходиш свій острів
порослий словами що впали давніш
тут ддыхати просто й поблизу погосту
закопуєш гострий як дзеркало ніж [16, с. 157].*

У цій поезії автор підсумовує усі свої попередні роздуми. Цей твір можна назвати сублимацією станів та настроїв, які Ю.Іздрик презентував у артбуці. Окрім цього, письменник використав авангардні прийоми пунктуації, а точніше – синтаксис без пунктуації.

Отже, артбук Ю. Издрика – це синтетичний твір, для якого характерним є те, що словесні тексти і графіка об'єднанні нестільки сюжетом, ідеєю, а скоріш перебігом настрою та емоцій автора. «UDERWORD» – це, такий собі, цікавий настрійовий проєкт, в якому колажі, фото, графіка доповнюють, розкривають та конденсують емотивні стані письменника.

Письменник О. Михеда та художниці С. Мельник є авторами артбуку «Морока», який вийшов друком у травні 2016 року. Це експериментальний проєкт, в якому автори урізноманітнили формозміст твору та запропонували оригінальне художнє вирішення деяких проблем. Видання «Мороки» складається з оповідання «18, 17, 6, 3, 2, 2, 1», «Мороки», повісті «D-P Металевий кулак проти Вітязя», ілюстрації від С. Мельник. Із виданням корелює перформанс за назвою книги.

О. Михед є автором таких книг: «АмнезіЯ», «Астра», «Понтиїзм», а Софія Мельник – українська художниця, яка успішно займається ілюструванням журналів. Письменник, презентуючи історію створення артбуку, акцентував увагу на тому, що *«Спочатку були оповідання. Потім з'явилася ідея зробити артбук разом із художницею Сонею Мельник – книжку, в якій малюнки існували б на рівних правах разом із текстами. Так, з'явилися наші з Сонею «Мороки» — повість, два оповідання і понад 40 картин, що витворюють свій цілісний світ. Потім була музика. Клавішні Ptakh'a і гітара Jung'a. Ми зосередилися на одній історії. Історії помсти, в якій є і магія, і переходи між світами, і алкогольний тріп. Все як має бути у правильних історіях»* [4].

Вербальне наповнення у «Мороках» виконують низку функцій: доповнюють зміст твору, налаштовують на певний настрій реципієнта.

С. Мельник більшість картин артбуку подає у темних кольорах, котрі пригнічують сприйняття художньої інформації читачем. У цій кольоровій гамі розкривається сутність авторської стратегії – показати увесь діапазон жаху та максимально занурити читача у зміст книги. У такий спосіб читач краще

відчуває напругу, кризові ситуації, котрі виникають у результаті руйнації усталеної картини світу.

В оповіданні «18, 17, 6, 3, 2, 2, 1» розповідається про смерть 49 звірів від людської руки, для цього художниця використала багату палітру відтінків зеленого. В основі сюжету твору реальні події, що відбулися у 2011 році в США. Власник приватного зоопарку Террі Томпсон із невідомих причин, як зазначали ЗМІ, відкрив вольєри із тваринами і згодом був знайдений мертвим. За версією слідства, чоловік наклав на себе руки. Для підтвердження реальності оповіді письменник використовує цілі уривки у своєму тексті із ЗМІ, з інтерв'ю реальних осіб. У такий спосіб медіапростір у виданні стає релевантним. Публіцистичні структури у складі художнього тексту відносять читача до думку про ілюзорний світ.

У повісті «D-P Металевий кулак проти Вітязя» переважає коричневий колір та всі його відтінки. У цьому творі письменник переосмислив образ шевченкової Катерини, яка перероджується у відьму, охоплену жагою помсти та розправи. На нашу думку, у цьому простежуються елементи жанру ретейку. Образ Катерини вдало доповнюють малюнки С. Мельник, на яких ця дівчина зовсім не романтична особа, а розлючена кінібалка: *«Катерина не може сказати, де вона. Хто вона? І що це за кубельце ненависті біля серця. Катерина доповзає до маленької печери. Вона – холод. Єдине чого хочеться, – тепла. І якось потамувати спрагу ненависті. вона пила кров ... гризла плоть... Коли янголи і люди плюють на тебе, то приходять чорти і демони лісу. Дитяча кров, людська плоть і спрага ненависті повертала їй сили»* [28, с. 73].

За структурою оповідання «Мороки» складається з двох частин, де релевантним є червоний колір. Перша частина презентує сюжет твору й знайомить читачів з мандрівником Єлісеєм: *«він – мандрівник, що в житті натерпівся добряче. Тіло всіяне татуваннями і шрамами. Шкіра груба, мов панцир. Від нього хотілося історій про далекі країни, песиголовців і хтивих німф, подвиги Македонського і Хмельницького, кіклопа і маврів»* [28, с. 87].

У звичній для українського повсякдення локації – корчмі, мандрівник привернув увагу відвідувачів тим, що замовляв дуже багато м'яса і пива, за які розраховувався золотими монетами. У цій частині повісті письменник використав прийом містифікації: *«Єлисей тянеться до кишені жилетки, куди поклав золоті монети. ... опускає руку до кишені. Там пусто. Точніше – там немає монет. Лише дощові черви звиваються слизькими тілами»* [28, с. 93]. Тут автор використав фольклорні мотиви про нечисту силу. Обурені відвідувачі корчми, які вже були добряче на підпитку, вирішують покарати мандрівника: *«Запалюють смолоскипи. Від них ще тоскніше. Спогади величезною хвилею накривають їх. Спогади про Галенку»* [28, с. 93]. Галенку вони спалили майже всім селом у її ж хаті, бо їх намовили їхні дружини, звинувативши у всіх негараздах стару, обізвавши її відьмою: *«вона причина всенських бід. І неврожаю, і чому пан такий жорстокий, і цар дурний, і каліцтвам їхніх дітей, і головне – вона наробила їм лихварських боргів, що тепер зашморгами висять на шиях»* [28, с. 93]. Як тільки відвідувачі корчми віршують розквитатися з гостем, у цей час у селі починається потоп: *«Величезна хвиля несеться селом, знищуючи поснулі хати, накриваючи водяним килимом усе, що вони любили, усе, чим жили, – знищила вода»* [28, с. 95]. Наслідки потопу виявилися жахливими: *«Кумів розкидано й перемішано, однак кожен шматок їхньої плоті набуває свідомості, кожна дрібка їхнього тіла відчуває нестерпні муки. Раптом чийсь кігтясті лапи починають усе згрібати до купи, скидати до казана. І кожне вибите око, що лежить, мов шкаралупка розбитого яйця, бачить одне й те саме – чортячі пики й ратиці. І кожна пика здається знайомою»* [28, с. 99]. З допомогою прийому алюзії письменник увів у сюжет оповідання біблійні легенди: *«Чоловік став гнидою на тілі землі. Став тим, ким є і дотепер»* [28, с. 103].

Зміст другої частин оповідання складається з авторських роздумів про сьогодення: *«І якщо здається, що мороки (у всіх значеннях цього слова) відступили, зникли і розчинилися в хвилях історії, то це – помилка: вони живуть у нас. Просто змінилися чаклуни. Ті, хто створюють нашу*

реальність. Надбудови над реальністю. Інстаграм, фейсбук, твіттер та інше. Подалі від реальності, глибше у віртуальність» [28, с. 115]. Ось так автор підводить читача до думки про існування надреальності.

Для цієї частини С. Мельник підбрала сині кольори. Усі малюнки до аналізованого оповідання вдало унаочнюють зміст оповіді, передають основні настрої, відображають основні смисли та сенси, котрі закладені у словесній частині твору. Артбук «Мороки» спонукає реципієнта замислитися над існуванням такої собі надреальності, яка сьогодні складає більшу частину життя сучасної людини.

Отже, артбук «Мороки» Олександра Михеда та Софії Мельник – це синкретичний твір, де авторський текст, а також графіка об'єднані сюжетом. Візуальні тексти художниці та словесні письменника співіснують у виданні як рівнозначні частини, що зумовлює інтермедіальний характер твору.

Артбуки можна розглядати як своєрідні експериментальні проєкти, в яких автори намагаються синтезувати особливості візуального та словесного мистецтва. Такого типу література розрахована також на особливого читача, який має багату уяву, звик до різноманітних інтелектуальних провокацій, вміє смакувати не тільки словом, а й візуальним фотообразом, добре знається на творчості авторів.

Висновки до другого розділу

Отже, аналітичне осмислення текстів української графічної прози дозволило виявити специфічні особливості цього виду літератури, як на рівні форми, так і на рівні змісту.

Відзначимо, що на рівні змісту графічна проза культивує низку таких тем: реанімація історичної пам'яті; боротьба людини з внутрішніми страхами; удосконалення суспільства; наслідки подій на Сході України; громада і влада; любов до рідного краю; інтерпретація класичної літератури з позицій сьогодення. Саме на рівні змісту графічної прози розглянуті способи художнього моделювання образів графічної прози, які, відповідно до тематики творів, у більшості творів широко презентовані графічно.

Заслуговує на особливу увагу інтерпретація творів класиків української літератури, адже графічна проза дозволяє реанімувати твори так, щоб змусити сучасного реципієнта прочитати текст оригіналу.

Жанровий діапазон графічної прози складають оповідання, повісті, романи, а також артбуки. Усі зазначені жанри вміщують візуальну та текстову складові, але, відповідно до специфіки жанру, релевантність цих складових не завжди однакова.

Особливим синтетичним проєктом є артбуки, які потребують вивчення з точки зору інтермедіальності, адже в них візуальна та текстова складові можуть по-різному корелювати: або ж на рівні ідеї, теми та тематики, або ж на рівні настроєвих домінант. Сюжет артбуків моделюються відповідно до того, чи є цей проєкт одноосібним, чи це витвір колективний.

Помічено, що в одноосібних артбуках (Ю.Іздрик «UNDERWORD») акцентуація увагу здійснюється на емотивних домінантах, а в колективних (С. Михед та С. Мельник «Мороки») тематика та ідейний зміст твору, котрі презентовані у текстовій частині, доповнюються графікою.

РОЗДІЛ 3

ГРАФІЧНА ПРОЗА У КОМПАРАТИВНОМУ ВИМІРІ

3.1. Інтернаціональний характер українського коміксу «Даогопак»

Український комікс «Даогопак» з'явився в Україні у 2012 році. Це кольоровий тритомний мальований авантюрно-пригодницький графічний роман-блокбастер про захоплюючі пригоди козаків-характерників із лицарського ордену магів і майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі. Графічний стиль твору визначають, як суміш стилів західних коміксів та японської манги.

Перший том під назвою «Даогопак: анталійська гастроль» вийшов у 2012 році. Другий том під назвою «Даогопак: Шляхетна любов» з'явився у 2014 році. А у 2016 році вийшов третій том коміксу під назвою «Даогопак: Таємниця Карпатського Мольфара». Отже, робота над цим жанром графічної прози тривала чотири роки.

Сюжет твору дуже динамічний, адже він написаний у формі пригод. Головні наскрізні персонажі твору три козака – Олесь Сковорода, Тарас Пересічеволя, і характерник Мозговий, які відправляються з розвідувальною місією до Туреччини під виглядом мандрівних артистів.

У них почесна місія – визволити козаків із турецького полону. Вони несподівано зустрічаються з японською дівчинкою Арі-сан та охоронцем сина Султана. Це змінює долю молодого козака Олеся.

Авторська стратегія М. Просолова, О. Чебикіна, О. Колова полягала у тому, щоб продемонструвати світу самобутню національну історію, реанімувати пам'ять про величне історичне минуле українців. Для авторів «Даогопака» таким величним історичним минулим була доба козацтва.

В одному із інтерв'ю «Автори "Даогопака": слід відрізнити націоналізм від здорового глузду» так визначили мету проєкту «Даогопак»: *«Ми сучасні люди, тому ми робимо сучасну історію, ми переосмислюємо ту спадщину, яку маємо. І ми дуже хочемо донести до свідомості і українця, і світу дуже просту ідею: наші козаки-характерники – це точно такі самі самураї, які існували приблизно в той же час, це точно такі самі майстри кунг-фу, це такі ж лицарі, як шотландські у «Хороброму серці». На жаль, для цього нічого робилося або створювали якісь пропагандистські агітки, які дивитися неможливо, або черговий опус на історичну тему, який девальвує саму ідею. От чого ми точно не хочемо – цього. Тому ми робимо альтернативну історію. Так, вона постмодерністська, але вона базується на реальних історичних персонажах і подіях. Не можна сказати, що оцей наш персонаж точно відповідає оцій історичній особі, але кожен з них має певні риси і характерні особливості історичного персонажу» [25].*

Візуальна складова «Даогопака» значно переважає над текстовою. Презентація головних персонажів у цьому творі нагадує представлення дійових осіб у п'єсі [29].

Наприклад, про козака Олеся Скороводу відомо, що він загальний улюбленець Запорізького коша, дуже перспективний воїн. Поряд з ним діє японська дівчина Арі-сан, яка втратила батьків та виховувалася в синь-даонському монастирі. Її подарував Сегун Токугово турецькому султану. Дівчина має вольовий характер, темпераментна та дуже кмітлива. Вона, на відміну від українських дівчат, перебуває на службі у турецького султана, а саме: тілоохоронець його сина Султана. Дівчина мріє про кохання, але натомість повинна бути на військовій службі. Її вчитель розповів про гарну країну біля гір, де живуть веселі люди, які варять суп з червоного коріння. Ось так представляють українців японці.

Екзотично виглядає пара закоханих Олеся Скороводи та Арі-сан. У книзі «Анталійська гастроль» український козак та японська дівчина зустрічаються уперше. Деякі поведінкові риси характеру Арі-сан дуже нагадують поведінку

української «дівчини з перчиком»: вона вміє постояти за себе, їй не клади пальця до рота, а то відкусить. Але на відміну від української дівчини, японська вправно володіє сковорідками не на кухні, а в бою. Японка готова захистити не тільки себе, а й свого коханого. Це такий собі універсальний тип сильної та відчайдушної жінки-воїна, яка поруч із чоловіком захищає або обороняє свою землю. Арі-сан віддана своїй справі, а тому вона усіляко намагається повернути сина Султана додому, коли той опиняється у козаків.

Турецька Анталія перетворюється на місце, де розгортаються усі важливі події роману. Загальна естетика оповіді у частині «Анталійська гатроль» дуже оптимістична. У «Даогопаку» міфи та легенди українського народу, славетна бойова минувшина козацьких часів та сучасний гумор складають такий симбіоз. Сюжет «Даогопаку» суттєво відрізняється від бойові японські манги тим, що у ньому переважають національно-патріотичні мотиви, а прийоми гумору та сатири урізноманітнюють сюжет. По суті у цьому творі вперше сформовано образ укремена, який успадкував кращі риси українських козаків.

У романі «Даогопак» є представники майже всіх націй – це українці, турки, японці, євреї, греки. Усі вони мають суто поведінкові національні риси: японці – войовничі, українці – веселі, греки – щиросердні.

Українські козаки, які відправилися у Туреччину у якості мандрівних артистів, заповнили увагу турецьких глядачів під час виступів, адже усі їхні номери викликали у них подив та замилювання. Українські козаки представлені як винахідливі, здібні не тільки воїни, а й укмени.

У другій книзі «Шляхетна любов» автори значно розширюють перелік персонажів, які належать до інших націй. Так, тут вже діють Казимир Жиромський – найкращий фехтувальник польської столиці, П'єр Шевальє – француз, вагант, а також Бернард Маккалум – шотландець із шляхетного роду та Отто фон Лейбніц – німець, інженер-механік, яких об'єднує одне спільне бажання – познайомитися зі славетними козаками та Запорізькою Січю. У такий спосіб автори роману продукують думку про те, що звитяга

українського козацтва відома усьому світу. Під час своєї мандрівки іноземці відзначили, що козаки дуже винахідливі та іронічні. У гостей викликає усе на Січі подив: *«Яке цікаве рішення – використовувати силу руки для обрета́ння цілої фортеці ! Але як це працює насправді ? Це більш схоже на магію...»* [19, с. 32]. Під час зустрічі з козаками на Січі, як виявилось, іноземних гостей козаки добре знали. Так, Казимира Жиромського знали по його батьку полковнику Жиромському, який, на думку кошового, *«відмінний полковник і вірний друг. Впевнений, що предки ваших друзів мені також знайомі»* [19, с. 33]. Так само козаки впізнали Маккалума та Отто фон Лейбніца, які схожі були на своїх відомих батьків. У такий спосіб автори ще раз акцентують увагу на тому, що в українських козаків чимало друзів у Європі.

Під час знайомства гостей із життям козаків Запорізької Січі, вони проводили чимало паралелей з тими чи тими явищами повсякдення козаків, які були прийнятні й для європейців. Особливо захопило іноземних гостей частування у шинку та веселощі козаків, які, на думку Бернарда Маккалума, дуже схожі з веселощами на ірландських поминках, а француз порівняв шинок із рестораном у Парижі.

Саме у другій частині «Шляхетної любові» відбувається помітна інтернаціоналізація персонажів твору. Так, Арі-сан розмальовує обличчя козаків у стилі гриму театру Кабукі, а козаки, у свою чергу, показали дівчині декілька прийомів козацького бойового мистецтва. Це такі прийоми, як «щучка», «пістоль» та ін. Автори акцентують увагу реципієнтів на тому, що у японських воїнів є меч дао, а у козаків шабля і саме це їх дуже зближує. Дівчина розповідає, що меч дао – це для кожного воїна святиня. У такому єднанні козацького духу та духу японських самураїв відчувається також і гендерний підхід.

На особливу увагу у цій частині роману заслуговує візуалізація стосунків Арі-сан та козака Скороводи. Текстову частину витіснила візуальна, яка дуже добре з допомогою кольорів, а це переважно світлі, передає зародження почуттів між цими молодими людьми. Окрім цього, автори з

допомогою візуалізації дуже добре показали те, як Арі-сан перетворилася на українську дівчину, коли одягла український стрій. Українське вбрання дуже личило японській дівчині-воїну й це викликало захоплення у козака Скороводи, який сказав: *«Ти ніби тут і виросла, красуне !»* [19, с. 48]

Зміст діалогів між персонажами максимально осучаснено, з тією метою, щоб наблизити художню інформацію до модерного читача: *«Соколина пошта: надійний захист від голубиноного спаму»* [19, с. 31] та ін.

Ідея дружби та спільної боротьби з ворогом – це провідна думка другої частини роману «Даогопак». Адже козаки разом зі своїми іноземними друзями об'єднуються у боротьбі зі спільними ворогами – бандитами-піратами, які підло нападають на Січ та викрадають сина Султана.

Отже, роман «Даогопак» – це дуже вдалий художньо-графічний проєкт, який формує в юних читачів уявлення про добросусідські відносини нашої країни з іншими державами, а також вчить бути стриманим, поміркованим, далекоглядним. Окрім цього, твір має високій національно-патріотичний потенціал, а саме: виховує повагу та інтерес до минулого своєї держави, вміння вибудовувати стратегію взаємовідносин з іншими країнами.

3.2. Графічні романи «Діра» С. Захарова та «Катанга» Фаб'єна Нюрі в компаративному аспекті

Сюжет багатотомного пригодницького французького графічного роману «Катанга» про Конголезьку кризу 1961 року, дуже нагадує сучасні події на Сході України. Цей роман українською мовою з'явився у 2019 році. Автор твору французький письменник Фаб'єн Нюрі, який відомий в Україні як автор і сценарист коміксу і сатиричної стрічки «Смерть Сталіна». Тематичний діапазон роману: найманці і біженці, безлад і війна, діаманти і кров, любов і зрада.

Графічний роман «Діра» українського автора Сергія Захарова розповідає про прихід росіян в Донецьк і початок тут масового терору проти всього українського [34]. Агресії в ОРДЛО почав протистояти арт-опір. Група патріотів створила підпільне творче об'єднання «Мурзилка», яке з березня по серпень 2014 року виставляло на вулицях Донецька карикатурні образи нової окупаційної адміністрації та їх пособників.

Головним творцем підпільників і був художник Сергій Захаров, якого разом зі світовою славою незабаром досягла і увага так званого «МГБ ДНР». На початку серпня 2014 року він був спійманий і посаджений «на підвал», де півтора місяці піддавався нелюдським тортурам. Пізніше дивом був звільнений.

Графічний роман «Катанга» порушує низку важливих тем для українців: тема біженців або переселенців, поява нових «народних республік», суспільна та економічна кризи.

Катанга – це гірничодобувна провінція Конго, яка проголосила у липні 1960 року про своє відокремлення. Проект відокремлення фінансувався «Гірничим союзом Верхньої Катанги». Між Конго та Катангою розпочалася війна за контроль над гірничодобувним регіоном, зокрема над провінцією Касаї, де видобуваються діаманти. Усе це спричинило кровопролитні масові вбивства та великий потік біженців. Через що ООН була вимушена виступити посередником і відправила у цю гарячу точку миротворчий контингент. Отже, актуальність подій, про які розповідає Фаб'єн Нюрі очевидна для українського читача.

За формою ці два романи різняться тим, що С.Захаров ілюстрації зробив з допомогою олівця, а тому вони чорно-білі, а от ілюстрації в романі «Катанга» різнокольорові. Відзначимо, що візуальна частина романів помітно тяжіє над текстовою. Це пов'язано з тим, що обидва автори прагнули максимально точно передати усі жахи кровопролитних протистоянь всередині однієї країни. У «Катанзі» більшість персонажів зображуються у гротесковій формі.

Терор панує на сторінках цих романів, вражають масштаби міграції біженців, а їхні портрети добре передають увесь відчай та страх, через який вони змушені залишати рідні домівки.

Після подій в провінції Катанга й до нині Конго розділена на декілька частин між якими, на жаль, не має наїть авіасполучення.

Сюжет обох романів розвивається завдяки динамічним діалогам персонажів. В обох романах піднімається проблема політичної дипломатії, яка, на жаль, виявляється безсилою у вирішенні питань теориторіальної цілісності країн.

Війна, терор, масовий відчай та безперспективність – ось важливі теми, які об'єднують ці два романи.

Відзначимо, що Фаб'єн Нюрі виявився самокритичним до своєї нації, а тому на сторінках його роману культивується думка про те, що втручання однієї держави у справи іншої – це не є політично виважена позиція.

Помічено, що в обох романах оповіді починаються по-різному. Так, у «Катанзі» початок – це історичний екскурс щодо заснування цієї провінції, а у «Дірі» С. Захарова оповідь починається з приїздом до Донецька «стрелковців» – озброєних людей, які підпорядковувалися відставному співробітникові ФСБ Росії Ігореві Стрелкову і були вимушені піти зі Слов'янська після наступу української армії, потім – «референдум», акції Захарова на донецьких вулицях.

Назва обох романів вказує на конкретну теориторію, де відбуваються події. От тільки у романі «Діра» вона потребує певного розкодування, адже жителі Донецька користуються цією назвою – Діра на позначення ДНР, що відображає нинішній стан цього місця.

Ці два романи в ілюстративному полі об'єднує велика кількість персонажів зі зброєю. Зброя у романах різна – це автомати, пістолети, ножі тощо. І це зрозуміло, адже у центрі зображення військове протистояння. Проте у романі «Катанга» відсутні ілюстрації допитів та тортур у в'язницях, якими рясніє роман українського автора С. Захарова.

На нашу думку, картини тортур на сторінках графічного роману – це наслідки пережитого ув'язнення та катування автора, які дуже добре закарбувалися у його пам'яті.

Безглуздя та відчай передають малюнки обох романів. Обличчя людей, як правило, виражають подив, лють, ненависть, розпач. Дуже багато ілюстрацій, на яких панує розруха та хаос. Проте у романі «Катанга» значне місце відведено наживі, адже деякі персонажі переступають будь-які норми моралі заради збагачення та розкоші. Деякі персонажі цього роману переймаються тим, як в умовах війни, заробити та збагатитися. Сергій Захаров у своєму романі «Діра» оминув цю тему, адже його увага була сфокусована на іншому тематичному полі твору. Це по суті й різнить ці два романи.

У романі «Діра» акцент робиться на тому, яких фізичних та психологічних знущань зазнає людина, яка протистоїть будь-яким спробам зазіхнути на її права та свободи. У романі «Катанга» безправність людей цієї провінції продиктована історичними передумовами, адже Конго завжди буда чиеюсь колонією, а тому житлі цієї країни звикли до чужинців, жити в неволі. Сюжет роману Фаб'єна Нюрі носить пригодницький характер, а от сюжет роману С.Захарова – це автобіографічна та реалістична історія того, як людина виживає в умовах поневолення.

На нашу думку, графічний роман «Катанга» має потужну суспільну, естетичну цінність, адже він піднімає важливу проблему сучасності: до чого призводить військове втручання однієї держави в життя іншої? Конго ось уже понад п'ятдесят років переживає наслідки трагічних подій 1961 року.

В обох романах графічна складова відіграє потужну інформаційну функцію, підсилює текстову частину твору. Особливо доречними є ілюстрації для передачі неймовірних поневірянь біженців, їхнього розпачу. Сергій Захаров з допомогою малюнків реалістично передав нелюдськість тортур у тюрмах ДНР.

Отже, компаративний аналіз романів С. Захарова «Діра» та «Катанга» Фаб'єна Нюрі з точки зору поетики дав можливість порівняти специфіку

деяких елементів форми та змісту графічних романів. У результаті такого порівняння було відмічено, що ілюстративна складова обох романів відіграє важливу функцію – інформаційно-психологічну. В аналізованих романах піднімається низка спільних тем: країна у стані військового конфлікту, збройне протистояння, доля біженців, подальше майбутнє країни, яка втягнута у військовий збройний конфлікт, участь зацікавлених у протистоянні міжнародних спільнот.

Серед персонажів обох романів значне місце відведено людині зі зброєю. Зброя в романі «Діра» та «Катанга» символізує смерть, війну, страх, горе, насилля. Сюжет роману «Катанга» рухають так звані «словенсі бульбашки», а от у романі «Діра» текст записаний у звичайному форматі рядків.

Обидва графічні романи із психологічної точки зору розглядається як основний компонент цілісних оповідань у картинках, де дія розвивається традиційно, тобто послідовно. Переходи можуть бути тимчасовими, що включають чіткий перехід і, як правило, сюжет твору залишається відкритим. Перехід від однієї частини твору до іншої характеризується просторовими особливостями сприйняття романів, що відбувається внаслідок руху сприймання особистості від предмета до предмета, від одного суб'єкта до іншого, і, при цьому, фіксується в парадигмі однієї сцени або ідеї.

Романи «Діра» та «Катанга» відзначаються тим, що максимально залучають читачів у тексту твору. Відзначимо, що обидва романи з точки зору психології мають значний вплив на реципієнта завдяки різним способам поєднання слів, візуальних зображень, символів тощо, починаючи від конкретних, окремих слів (малюнки лише ілюструють те, про що свідчать підписи) до взаємозалежних, поєднаних між собою в смисловому плані фраз, коли, насамперед, слова й малюнки насправді передають змістовий і смисловий плани сценічного зображення подій.

3.3. Українській комікс та японська манга: крос-культурний вимір

Увагу сучасного українського школяра все більше завойовує японська манга. Виникає питання: що саме юного українського реципієнта приваблює у японській манзі? Чому саме цей жанр став таким популярним серед юних читачів? Щоб дати відповіді на ці та подібні питання, варто скористатися технологією крос-культурного аналізу творів літератури, суть якої полягає у зіставленні відмінностей та подібностей у зображенні подій, явищ у творах літератур світу. Результати дослідження допоможуть сформулювати основні відмінності у зображенні подій в українському коміксі та японській манзі, а також дозволять визначити спільні риси цих двох жанрів.

Комікс як наративна цілість має свої структурні елементи – стріпи, панелі, міжпанельний простір, 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. У художників коміксів існує безліч різних стилів. Сьогодні «дефіцит» малюнка у коміксах вирішується за допомогою комп'ютерних програм. Звичайно, вони обмежені, і художник не знайде всього, про що він фантазує, але це спосіб досягти цієї мрії за допомогою простих для малювання коміксів, які вже «заздалегідь розроблені».

Отже, виходячи з такої структури коміксу, спробуємо порівняти на рівні форми та змісту основні складові українського коміксу та японської манги.

Уперше у 2009 році на українському видавничому ринку відбулася значуща подія – з'явилася у перекладі українською перша японська манга. Це була манга Накадзава Кейджі «Босоногий Ген», в якій розповідалося про жахи війни й атомного бомбардування, пережиті самим мангакою з Хірошіми. «Босоногий Ген» виходив у різних журналах, зокрема і в Weekly Shōnen Jump із 1973 по 1987 роки, і згодом видавництво «Шюейшія» видало 10 завершених томів. А відома студія Madhouse створила дві аніме-адаптації. Ця манга

підіймає низку тем, котрі близькі українцям: тема війни та миру, життя та смерті, патріотизму, пацифізму та віри у світле майбутнє. Спроби друку українських перекладів коміксів манга були у видавництва «Зелений пес» ще у 2007-му та у видавництва «Перо» у 2010-му. Зараз в Україні функціонує систематичне видання українського коміксу в стилі манга «Оселя грішників» В'ячеслава Кокошкіна – самвидавом вийшло вже 8 томів. Українська манга «Оселя грішників» – це пригодницький комікс, який переносить читача до південної Америки у місто Каракас. Це місто у Венесуелі є найнебезпечнішим. Автор цього коміксу створює не тільки текстову частину, а й візуальну, яка подається у чорно-білих кольорах. В. Кокошкін обрав Каракас, щоб показати українським читачам те, що є на планеті небезпечні місця для життя людини. Так, у Каракасі щодня викрадають десятки людей з метою викупу. Війна наркокартелів та розбірки вуличних банд, викрадення людей та пограбування серед білого дня, нелегальні бої без правил, перегони зі стріляниною і темні змови високопосадовців можновладців та ще багато чого іншого. У такий спосіб автор прагне донести до українського читача думку про те, що дуже важливо не допустити того, щоб щось подібне відбувалося й в Україні.

Незвичним за змістовим наповненням є український комікс-детектив М. Удинського «Залізна голова», в якому центром подій є психіатрична лікарня. Цей комікс-детектив має глибокий філософський підтекст. Текстова частина коміксу подається у формі не тільки словесних бульбашок, а й словесних рамок-прямокутників. Тобто, автор диференціював репліки пацієнтів лікарні. М. Удинський дуже добре презентував візуально психостани хворих, розкрив перебіг їхніх емоцій. У лікарні обслуговують хворих роботи-сантари, а головний герой із залізною пластиною в голові намагається розібратися у всіх таємницях цієї дивної лікарні. Автор вдало використав прийоми містифікації, фантазування для передачі художньої інформації у тексті твору.

Українські комікси переважно сфокусовані на дитячу аудиторію. Так, у дитячому коміксі «Перша експедиція в Африку» розповідається про

фантастичні пригоди лисички Томати та її друзів. Зображення тваринок дуже кумедні і цілком відповідають традиціям української ілюстрованої дитячої книги. У тексті цього коміксу значно переважає візуальна складова та це цілком природно, адже він розрахований на дитячу аудиторію віком від п'яти до шести років.

Нині в Україні вийшли друком чотири випуски журналу MIO manga з українськими коміксами у стилі манга. Засновники журналу поставили перед собою дуже амбітне завдання, якого в Україні досягти майже неможливо – заплановано «сезонний журнал із мангою на кшталт японського Weekly Shonen Jump».

Жанр манги та історії «книги з картинками» в Японії має давні традиції. Так, міщани, що склали основну масу читачів, віддавали перевагу цікавій, веселій, яскравій, з помітними ілюстраціями, зручній за форматом та недорогій літературі. І всім цим потребам відповідали надзвичайно популярні в XIX столітті «книги в картинках» (е-хон), де текст та ілюстрації були рівноцінними. Їх іменували в ці роки ще й е-соші або е-зоші («книги з картинками»), та кусазоші («книги трави» – натяк на те, що вони розраховані на найширшого читача, на «рівень трави»). Специфічна літературна форма вела свій художній родовід від давніх сувійних книг із ілюстраціями – е-макі, що призначалися свого часу для аристократії. Щоправда, тепер вони отримали широку популярність серед простих міщан, оскільки були написані міщанською простою мовою та розповідали про «веселі квартали», де вирувало життя без будь-яких регламентацій.

Саме ілюстрації в кусазоші значно більше привертали до себе увагу читачів, аніж сам текст. Без картинок ці книги одразу ж втрачали свою привабливість. Більш того, текстова частина цих книг, в яких подекуди траплялось багато безглуздя, значно поступалася візуальній, яку створювали відомі художники-гравери. Щоправда, і з ілюстраціями не завжди справа йшла успішно, особливо після того, як в якості зображень стали використовувати

мало пов'язані з сюжетом сцени з вистав театру Кабукі. І все ж таки саме цьому жанру судилося відіграти значну роль в історії японської культури [18].

Е-хон епохи Едо склалися з малюнків, шпальтових або розворотних, тобто таких, що розмішувались на одній або двох сусідніх сторінках книжки. Пояснювальний текст та діалог художника вставляли в місця, що були вільні від зображення, на цих же шпальтах. Усе разом складалося в єдину ілюстровану історію. Е-хон диференціювався за жанрами, які можна було визначити навіть не відкриваючи книги. Справа в тому, що про зміст свідчив колір обкладинки або колір фарби, якою писалася назва. Наприклад, твори для дітей видавалися у червоних або чорних обкладинках.

Книжки з червоними обкладинками (акахон) містили чарівні казки, а з чорними (курохон) – військові історії, оповіді про сміливих самураїв, але розраховувались на дитяче сприйняття. Книги для дорослих випускалось у синіх (аохон) або жовтих обкладинках (кібьоші), що по своїй суті одне й те ж, оскільки, вицвітаючи, синя фарба ставала жовтою. Це були здебільшого любовні історії або твори жартівливого характеру з найбільшою кількістю ілюстрацій, інколи навіть непристойних та соромітських.

Їх автори часто були одночасно і письменниками, і художниками, оскільки написання короткого тексту-пояснення до зображення йшло паралельно зі створенням малюнка. Кожна сторінка в кібьоші практично не мала незаповнених малюнками або текстом місць. У ті місця, де утворювався який-небудь простір для тексту, неодмінно вписувались вертикальні рядки японських ієрогліфів, які розташовувалися буквально усюди: спускалися зверху вниз, обвивали фігури героїв та простягалися по землі. Хоча відрізки тексту були максимально наближені до персонажа, якого вони стосувались, однак не завжди читач міг відразу визначити, який з рядків слід читати першим.

У подальшому творці кібьоші придумали вихід із схожих пасток: вони стали укладати текст діалогів, а також слів і думок героїв у витягнуті круги, практично аналогічно до того, як це нині роблять у коміксах-манга. При цьому,

щоб читач зміг чітко зрозуміти чи вимовляє герой слова в дійсності, чи думає про це або ж мріє вві сні, круги за допомогою спеціальних хвостиків-стрілок максимально приближували або до рота мовця, або до потилиці сплячого або задуманої людини. Більш того, щоб передати швидку зміну дій та розширити горизонти картинки, сторінка в книзі іноді ділилася на декілька частин-фрагментів, і в кожному з них зображувалося послідовне розгортання дії або подій. Врешті-решт виходила практично та ж рухома картинка, що й на стародавніх сувоях емакі. Наприклад, на одній з них був зображений сплячий чоловік, а на іншій, за його плечима, – людина що йому сниться, а на третій – плани або дії цього віртуального героя.

Манга «Босоногий Ген» має демонстративну, сюрреалістичну натуралістичність при висвітленні кадрів смерті й страждань дорослих, дітей та тварин: пес, який у передсмертній агонії відчайдушно гавкає та кусає поручень мосту, образ матері, яка захищає дитину від вибухової хвилі – обидва випарюються заживо жаром вибуху, очі вивалюються з орбіт, а тіла здригаються від пароксизму болі, Ген безсилий врятувати родину, що заживо згорає під уламками будинку. Манга сповнена втрат та смутку, вона виховує у реципієнта уміння співпереживати іншим.

Незважаючи на те, що комікс манга розвивався під впливом західних коміксів, сьогодні, завдяки яскраво вираженій специфіці як графічного, так і літературного стилів, серед інших продуктів такого виду вона посідає особливе місце. Сценарій коміксу і відповідна йому структура, розташування кадрів вибудовуються за іншою логікою.

На нашу думку, саме демонстрація жорстокості приваблює сучасних українських підлітків. Але завдяки жорстокості досягається ефект контрасту, особливо вражаючий для дитячої психіки: до того теплі жовті та сині тони, що символізували сонце, землю та океан (Японію, патріотизм та оптимізм) змінюються на червоночорні (відчай, кров, смерть).

Щодо графічного компонента, то в малюнках акцентуються лінії зображень, а не їхня форма. Відмінною й легко впізнаваною рисою коміксу

манга є великі очі їхніх персонажів. Для японської естетики важливий не розмір очей, а увага, яку художник приділяє очам щодо решти частин обличчя. Очі – центральний об'єкт особи персонажа в японській естетиці, що символізує готовність персонажа до сприйняття і споглядання. Чим пропорційно менші очі персонажа, тим менше у нього розвинені ці здібності, тому «великі очі» – це завжди ознака юності та молодості.

Автором такого стилю вважається Т. Осаму, який малював своїх персонажів під впливом героїв американських мультфільмів, зокрема Бетті Буп (дівчата з величезними очима). Успіх Т. Осами підштовхнув інших авторів до наслідування його стилю.

Ще одна особливість коміксу манга – порядок читання, адже згідно з правилами японської писемності (справа наліво, адже саме так розміщуються стовпці японських ієрогліфів). Розповідь зазвичай починають широким панорамним кадром, що ознайомлює читачів з персонажами і середовищем. Для зображення важливих подій використовують великі кадри. Короткі високі панелі позначають швидкі або кульмінаційні події. Закінчувати сторінку прийнято кадром – «гачком», який має змусити читача замислитись над тим, що буде далі.

Манга Black Magic переважно презенту людську цивілізацію, яка у невизначений час (невідомо, чи події відбуваються у минулому або в майбутньому) створює на Венері суперкомп'ютер Немезиду (Nemesis) для створення Утопії завдяки зібраним даним. Після того, як Немезида бере під свій контроль людей, вона створює так званих «виконавців» (Executers), біороїдів, які виглядають як людиноподібні тварини з довгими вухами (або навіть рогами), щоб ті виконували вказівки Немезиди. З тексту цієї манги практично не зрозуміло, хто тут є протагоністом, а хто – антагоністом; обидва персонажі, Зевс і Дюна Тифон, намагаються в той чи інший момент знищити людей.

Японські манги активно використовують антропоморфізм, проєктуючи людські якості (психофізіологічні та інтелектуальні) на нелюдських істот, включаючи машини з штучним інтелектом.

Початкові спроби видавців за межами Японії дзеркально перевертати сторінки так, як звично західному читачу (зліва направо), зазнали невдачі, адже окремі автори японського коміксу, зокрема А. Торіяма, вимагали від іноземних видавництв публікувати їхні комікси манга в оригінальному вигляді. Ось тому видавці частіше випускають комікси манга в оригінальному вигляді.

Отже, японська манга приваблює українського читача, насамперед, формою. Персонажі манги мають великі очі, події у цьому жанрі розвиваються за принципом контрасту, наприкінці манги завжди є кадр гачок, який ніби захоплює читача незвичною кінцівкою, а це змушує його замислитися.

Хоча мальовиси здебільшого асоціюються із суміжними зображеннями, які вибудовуються у наратив та доповнені текстом, акцент у першу чергу робиться на графічній складовій. Так одним з популярних різновидів коміксів є «німі» комікси (тобто комікси взагалі без мовних хмаринок).

Що ж до українських мальованих історій, то вони порушують теми історичного минулого українців, а також теми національно-патріотичного виховання. Завдання українських коміксів – апелювати до історичного минулого українців. Графіка українських коміксів переважно різнокольорова. Проте є й такі комікси, в яких переосмислюється сюжет українських казок та подається його реінтерпретація.

Наприклад, український комікс Софії Рунової «Казка про двох сестер». Казкова історія, що увібрала у себе часточку багатівікової традиції українського фольклору. Розповідає про дівчинку, що жила самотою у хатині серед давнього лісу. Одного разу вона пішла по ягоди та заблукала. Довелося їй заночувати у лісі, де вона випадково підслухала розмову чотирьох мудрих птахів і дізналася, що у неї є сестра. Тож дівчинка вирішила її віднайти та вирушила на пошуки. Цей комікс приз начений і для дитячої, і для дорослої

читацької аудиторії. Софія Рунова вдалася до створення незвичної візуальної частини коміксу, яка привелює над текстовою.

Незвичним є текст українського коміксу «Характерник» від авторів Олексія Чорного та Дарці Зіроньки. Незвичним він є тому, що в ньому значна частина інформації закодована у цифрах. Тож окрім словесного тексту читач повинен дуже уважно поставитися до цифрового, бо усі цифри мають важливу смислову інформацію, без якої зміст буде незрозумілим. Такого типу текст вимагає не тільки уважного прочитання, а й наполегливості.

Наприклад, в українському коміксі мангі «Рись» події відбуваються на теренах Карпатських гір, а розпочинається історія на американський зразок: внаслідок невдалого експерименту з генетичної модифікації тіла з'являється новий вид людини з надздібностями. Головна тема манги – боротьба людини з власними страхами. У цьому коміксі є справжній укремен, він же супергерой. Графіка коміксу також чорнобіла, як і в японських. Текст подається не у словесних бульбашках, а лінійно.

Така вже традиційна тема добра і зла у цікавий спосіб культивується авторами українського коміксу «Троє проти зла». Сюжет цього твору побудований у вигляді пригод трьох друзів, які мандрують світом. Автори Ярослав Світ і Тарас Ярмусь використали систему козацьких прізвиськ. Так, у коміксі є Верлиоко, Брати-шпаки. Текст коміксу не переобтяжений текстовою частиною. Значний масив художньої інформації міститься у візуальній частині. Репліки персонажів традиційно оформлені у словесних бульбашках. Комікс формує образ сучасного укремена. Друзі одягнуті у сучасний одяг, але зброя, з допомогою якої вони захищають або обороняють добро, це мечі, шаблі. Тобто, автори спробували поєднати атрибути сучасності з історичними артефактами. Такий задум дав можливість апелювати до минулого, зацікавити читачів старовиною. Комікс починається з Сихова: двоє друзів розсудливий Орест і відчайдушний Антон стають свідками викрадення свого товариша Ромка дивною потворою. Вони зникають у порталі на барахолці, Антон та Орест відправляються слідом – саме так починаються пригоди в іншому

фантастичному світі. Сихів відіграє важливу роль в коміксі – це не просто локація, а дім, у який персонажі хочуть повернутися. Автори у такий спосіб вирішили популяризувати один із районів Львова – Сихів, де вони самі проживають. Ось тому у творі повністю відтворено вулиці та будинки цього району, що робить його впізнаним для читача, який тут мешкає. На нашу думку, це гарна можливість популяризувати гарні куточки України, а тому такі комікси мають краєзнавчий характер. Візуальна частина цього комікса різнокольорова, що вказує на те, що автори дотримуються американської (різнокольорової) школи графіки у коміксах.

Спільним для манги та українського коміксу, на нашу думку, є особливий клас лексики без якого не обходиться жоден графічний текст – це ономотопея (звуконаслідування). Ця група лексики демонструє те, як візуальне взаємодіє у тексті графічного роману з вербальним. У японській мові, як і в українській звуконаслідування дуже широко використовується завдяки своїй багатофункціональності.

Специфічними, на нашу думку, є такі основні характеристичні риси японської манги:

- вона чорно-біла, що значно здешевлює її друк і робить доступною для загалу;
- малюнки в японських манга (формат, розташування кадрів, персонажі, динаміка зображень дій героїв тощо) набагато різноманітніші, ніж у європейських коміксах;
- візуальна частина тяжіє над текстовою, яка є максимально локанічною;
- фон на малюнках японських манга часто замінюється символічними трафаретними формами;
- зовнішній вигляд персонажів японських манга стандартизований, що полегшує їх візуальне впізнання, тоді як у європейських та американських коміксах вони, зазвичай, мають індивідуальні зовнішні риси, статуру, анатомію тощо;

- японська манга набагато довші, ніж європейські комікси, містять до сотні і більше сторінок, мають численні продовження, які складаються з багатьох томів тощо;

- з точки зору поетики форми японські манга має десятки сюжетних ліній, сюжетних розгалужень тощо, а тому вони набагато ближчі до кінематографа, ніж європейські комікси;

- японська манга враховує обов'язково гендерний аспект, а тому є манга для юнаків та дівчат.

Окрім цього, вважаємо, що й мова японської манги також має специфічні особливості. Це зокрема такі: широке залучення пестливих форм, звуконаслідування, активне застосування у процесі спілкування паралінгвістичних засобів комунікації: міміки, жестів, кінесики (рухів тіла) тощо. І в українських коміксах, і в японській мангі в центрі зображення постає сильна та відчайдушна людина, тобто ці жанри дуже людиноцентричні. Українські комікси різняться тим, що поки не враховують гендерний аспект. А от автори українських коміксів підходять до зображення персонажів дуже індивідуально, намагаючись творити такі візуальні образи, які б були легко впізнаними та цікавими реципієнту.

У мангі усі персонажі стандартизовані: позитивні персонажі завжди красиві, довгоногі і широкоглазие, а негативні персонажі можуть мати очі, схожі на очі хижих птахів, а то і зовсім прикриті чубчиком або головним убором. Основним прийомом для передачі емоцій персонажів у мангі є гіперболізація. Так, якщо персонаж плаче, то з його очей л'ється океан сліз, або ж посміхається так, що світить веселка.

Відзначимо, що за останні двісті років в Японії манга сформувалася як культура. Сьогодні майже всі друковані видання Японії випускають мангу. Культура манги реалізується майже у всіх сферах життя японців. Культура манги сфокусована на тому, щоб вчити реципієнтів виявляти свої емоції, бути безпосередніми, розкутими.

Графіка українського коміксу в останнє десятиріччя ХХІ століття синтезує стилі європейські, американські та японські у зображенні персонажів. Український комікс перебуває у стані становлення та формування власного національного стилю, який вирізнятиме його суттєво з-поміж інших національних коміксів. Очевидним сьогодні є й той факт, що комікси в Україні формують новий тип читацької культури, котра ґрунтується на візуально-смісловому сприйнятті художньої інформації.

Висновки до третього розділу

Отже, компаративний аспект, котрий було обрано для вивчення графічних творів дозволив знайти спільні та відмінні риси на рівні форми та змісту цього жанру у різних національних літературах.

Відзначимо, що українські графічні твори інтернаціоналізовані, адже в них все частіше разом з українськими персонажами діють представники інших націй.

Компаративний аналіз романів С. Захарова «Діра» та «Катанга» Фаб'єна Нюрі з точки зору поетики дав можливість порівняти специфіку деяких елементів форми та змісту графічних романів. Помічено, що в аналізованих романах піднімається низка спільних та важливих тем: країна у стані військового конфлікту, збройне протистояння, доля біженців, подальше майбутнє країни, яка втягнута у військовий збройний конфлікт, участь зацікавлених у протистоянні міжнародних спільнот.

Серед персонажів обох романів значне місце відведено людині зі зброєю. Зброя в романі «Діра» та «Катанга» символізують смерть, війну, страх, горе, насилля. Обидва графічні романи із психологічної точки зору розглядається як основний компонент цілісних оповідань у картинках, де дія розвивається традиційно, тобто послідовно. Переходи можуть бути тимчасовими, що включають чіткий перехід і, як правило, сюжет твору залишається відкритим. Романи «Діра» та «Катанга» відзначаються тим, що максимально залучають читачів до тексту твору.

Крос-культурна технологія дозволила нам виявити спільні та відмінні риси таких графічних творів, як український комікс та японська манга. Отже, японська манга приваблює українського читача, насамперед, формою. Персонажі манги мають великі очі, події у цьому жанрі розвиваються за принципом контрасту, наприкінці манги завжди є кадр гачок, який ніби захоплює читача незвичною кінцівкою, а це змушує його замислитися.

Українські мальовані історії порушують теми історичного минулого українців, а також теми національно-патріотичного виховання. Завдання українських коміксів – апелювати до історичного минулого українців. Графіка українських коміксів переважно різнокольорова.

Наприклад, в українському коміксі мангі «Рись» події відбуваються на теренах Карпатських гір, а розпочинається історія на американський зразок: внаслідок невдалого експерименту з генетичної модифікації тіла з'являється новий вид людини з надздібностями.

Спільним для манги та українського коміксу, на нашу думку, є особливий клас лексики без якого не обходиться жоден графічний текст – це ономотопея (звуконаслідування). Ця група лексики демонструє те, як візуальне взаємодіє у тексті графічного роману з вербальним. У японській мові, як і в українській звуконаслідування дуже широко використовується завдяки своїй багатофункціональності.

Специфічними є такі основні характеристичні риси японської манги: вона чорно-біла, що значно здешевлює її друк і робить доступною для загалу; малюнки в японських манга (формат, розташування кадрів, персонажі, динаміка зображень дій героїв тощо) набагато різноманітніші, ніж у європейських коміксах; візуальна частина тяжіє над текстовою, яка є максимально локанічною; фон на малюнках японських манга часто замінюється символічними трафаретними формами; зовнішній вигляд персонажів японських манга стандартизований, що полегшує їх візуальне впізнання, тоді як у європейських та американських коміксах вони, зазвичай, мають індивідуальні зовнішні риси, статуру, анатомію тощо; японська манга набагато довші, ніж європейські комікси, містять до сотні і більше сторінок, мають численні продовження, які складаються з багатьох томів тощо; з точки зору поетики форми японські манга має десятки сюжетних ліній, сюжетних розгалужень тощо, а тому вони набагато ближчі до кінематографа, ніж європейські комікси; японська манга враховує обов'язково гендерний аспект, а тому є манга для юнаків та дівчат.

ВИСНОВКИ

Отже, аналітичне осмислення графічної прози з точки зору поетики дозволило сформулювати низку цікавих та новаторських висновків.

З'ясовано, що жанри експериментальної прози, дають можливість авторам подекуди інколи шукати сенс буття, коли, здавалося б, сенс втрачено, залучати реципієнтів до цих активних пошуків, а не бути просто споживачем готового художнього тексту. Унаслідок такої кореляції автора та реципієнта народжується унікальна дійсність, де гармонізуються два світи – світ реальності та світ ірреальності.

Аналітичний огляд літературознавчих праць дав можливість з'ясувати, що графічний роман – це досконала за формою та змістом модифікація жанру коміксу, котра перебуває на межі візуального та словесного мистецтва. Унікальність цього жанру привертає увагу сучасного реципієнта, у якого особливо розвинуте кліпове мислення.

Помічено, що жанрові модифікації експериментальної прози призводять до суттєвого оновлення жанрової системи вітчизняної літератури. Питома вага нових жанрів може вказувати на новий вектор розвитку стосунків між автором і читачем, у процесі розвитку яких вони стають активними учасниками діалогу щодо написання твору. Читач завдяки появі експериментальних жанрів має можливість індивідуально підійти до розуміння того чи того слова, фрази, а отже, і віднайти свій альтернативний сенс.

Узагальнено, що в літературах світу графічний роман має такі модифікації: графічний роман-сповідь, графічний роман-мемуари, графічний роман-автобіографія тощо. Діапазон тем, котрі порушуються у цих романах – це апеляція до історичної пам'яті, посттравматичні синдроми тоталітарного режиму, тема Голокосту, тема домашнього насилля, поколенева пам'ять та інші.

Художнє моделювання образів у творах графічної прози має специфічні особливості. У графічних творах для створення образу автор послуговується

словом та зображенням. Для комплексного дослідження художніх образів у графічній прозі необхідно брати до уваги усі фактори, що можуть стосуватись як власне тексту так і зображення. Ось тому під час аналізу художніх образів у графічній прозі варто враховувати такі елементи форми твору: друкарські знаки (тип і розмір шрифту, верстка, формат тощо); графічні знаки (зображення, кольори, лінії); мовні знаки: назви й заголовки, текст у мовних хмарках (speech balloons) та наратив, мовні знаки за межами мовних хмарок.

Друкарські й графічні знаки, що використовуються автором у графічній прозі мають безпосередній вплив на сприйняття образу реципієнтами. Власне, й ілюстрації, й обрана колірна гама (превалювання чорного й темно-червоних відтінків), і текст напружують атмосферу та готують читача до жахливих подій, які відбудуватимуться у творі.

Жанровий діапазон графічної прози складають оповідання, повісті, романи, а також артбуки. Усі зазначені жанри вміщують візуальну та текстову складові, але, відповідно до специфіки жанру, релевантність цих складових не завжди однакова.

Особливим синтетичним проектом є артбуки, які потребують вивчення з точки зору інтермедіальності, адже в них візуальна та текстова складові можуть по-різному корелювати: або ж на рівні ідеї, теми та тематики, або ж на рівні настроєвих домінант. Сюжет артбуків моделюються відповідно до того, чи є цей проект одноосібним, чи це витвір колективний.

Помічено, що в одноосібних артбуках (Ю. Іздрик «UNDERWORD») акцентуація увагу здійснюється на емотивних домінантах, а в колективних (С. Михед та С. Мельник «Мороки») тематика та ідейний зміст твору, котрі презентовані у текстовій частині, доповнюються графікою.

Відзначимо, що японська манга приваблює українського читача, насамперед, формою. Персонажі манги мають великі очі, події у цьому жанрі розвиваються за принципом контрасту, наприкінці манги завжди є кадр гачок, який ніби захоплює читача незвичною кінцівкою, а це змушує його замислитися. Для японської естетики важливий не розмір очей, а увага, яку

художник приділяє очам щодо решти частин обличчя. Очі – центральний об'єкт особи персонажа в японській естетиці, що символізує готовність персонажа до сприйняття і споглядання. Японські манги активно використовують антропоморфізм, проєктуючи людські якості (психофізіологічні та інтелектуальні) на нелюдських істот, включаючи машини з штучним інтелектом. Для зображення важливих подій використовують великі кадри. Короткі високі панелі позначають швидкі або кульмінаційні події. Закінчувати сторінку прийнято кадром – «гачком», який має змусити читача замислитись над тим, що буде далі.

Українські мальованих історії сьогодні активно порушують теми історичного минулого українців, а також теми національно-патріотичного виховання. В українських коміксах переважає текстова частина над візуальною, а кольорова гама не обмежується лише чорно-білими кольорами. Усе це свідчить про те, що українська графічна проза поступово вибудовує власну технологію написання подібних творів та стає самобутньою й оригінальною в межах світової графічної прози.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Барт Р. Риторика образа. Избранные работы: семиотика, поэтика. Москва, 1994. С. 297–318.
2. Бежан О. Наратив «графічного роману» і інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури. *Записки з романо-германської філології*. 2017. Вип. 1. С. 20–26.
3. Белов Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2020. Вип. 5. С. 29–42.
4. Бондаренко О. Олександр Михед розповів про те, чого чекати на перформансі «Мороки» в Mezzanine. URL : https://liroom.com.ua/afisha/mykhed_ptakh_jung/?fbclid=IwAR3jggfSrICpjtFkbG51JMUCf2vrelhgiz5D0JLIWe4y1EjTOv2Hvul9fYw.
5. Бучарська І., Горішний К., Тимошенко М. «Герой поневолі»: комікс-візуалізація актуальності громадянського міжетнічного діалогу в Україні. *Communications and Communicative Technologies*. 2020. Вип. 20. С.19–25.
6. Войтович В. М. Українська міфологія. Київ : Либідь, 2005. 664 с.
7. Вострякова Н. Використання коміксу у навчально-виховному процесі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 2013. № 13(1). С. 226–233.
8. Горболіс Л. Міжмистецькі контакти українського тексту : монографія. Суми : Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2021. 312 с.
9. Горішний К. Графічний роман: нове бачення класичної української літератури. *Українська мова та література*. 2015. № 7–8. С. 15–16.
10. Горішний К., Тимошенко М. Герой поневолі. Графічний роман. За повістю Івана Франка : у 2 т. Львів : Леополь, 2014. Т. 1. 64 с.
11. Горішний К., Тимошенко М. Герой поневолі. Графічний роман. За повістю Івана Франка : у 2 т. Львів : Леополь, 2017. Т. 2. 64 с.

- 12.Грачківська О., Кузьменко В., Кузьменко М. Історія української літератури : ХХ – поч. ХХІ ст. : у 3 т. / за ред. В. Кузьменка. Київ : Академвидав, 2017. Т. 3. 544 с.
- 13.Гудошник О. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету Серія «Соціальні комунікації»*. 2017. Вип. 17. С. 19–24.
- 14.Еко У. Міф про Супермена. Роль читача. Дослідження з семіотики текстів. Львів: Літопис, 2004. С. 158–182.
- 15.Журба С. Український авангардний роман: деструкція художньої форми. *Метаморфози в сучасній українській літературі* : монографія / за ред. К. Якубовської-Кравчик, Л. Стефановської. Варшава – Івано-Франківськ, 2014. С. 147–156.
- 16.Іздрік Ю. UNDERWORD. Київ : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2011. 160 с.
- 17.Ільницький О. Український футуризм (1914-1930). Львів : Літопис, 2003. 456 с.
- 18.Катасонова О. Японські комікси-манга: повернення до витоків. URL: <https://amanogawa.space/bez-rubryky/zi-staroho-saytu>.
- 19.Козаки йдуть: другий том коміксу «Даогопак» URL: <http://platfor.ma/magazine/text-sq/projects/kozaki-idut-drugii-tom-komiksu-daogopak/>.
- 20.Кон Н. Комікс, лінгвістика і візуальна мова. *Linguistics and the Study of Comics*. 2012. С. 92–118.
- 21.Колесник О. С. Поетика графічного роману : синтез мистецтв та транспозиція. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. Вип. 31. С. 301–306. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2013_31_43.
- 22.Корешков О. Захар Беркут. Легенда. Київ : ArtHuss, 2019. 48 с.

- 23.Космацька Н. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. 2012. Вип. 15. С. 15–20. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5.
- 24.Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія «Іноземні мови»*. 2012. Вип. 19. С. 141–147.
- 25.Куріна А. Автори "Даогопака": слід відрізнити націоналізм від здорового глузду. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2012/10/23/114482/>.
- 26.Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / за ред. Ю. І. Ковалів. Київ : Академія, 2007. Т. 1. 608 с.
- 27.Макарук Л. Таксономія паралінгвальних засобів комунікації : зб. наукових праць. Львів : Львівська політехніка, 2015. С. 126–127.
- 28.Михед О. Мороки : повість, оповідання. Київ : Люта справа, 2016. 120 с.
- 29.Новицька І. «Даогопак» та інші українські комікси. Das ist fantastisch! Fairy. *Альманах україномовної фантастики*. 2016–2017. № 3. С. 110–116. URL : <https://drive.google.com/file/d/0B59IzWPtCzA9clVzRzI5Y0Npdms/view>.
- 30.Підгрушна О. Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові»). *Science and Education a New Dimension. Philology*. 2019. Вип. 7(63). С. 52–57.
- 31.Підпригора С. Артбук у просторі літератури: художні особливості. *Науковий вісник Національного педагогічного університету імені М. Драгоманова. Серія Філологічні науки (мовознавство та літературознавство)*. 2018. Вип. 10. С. 44–50.
- 32.Підпригора С. Українська експериментальна проза ХХ–початку ХХІ століть : «неможлива» література : монографія. Миколаїв : Іліон, 2018. 392 с.
- 33.Погарский М. Книга художника [+] : идеология, философия, структура, классификация, технология, параллели, пересечения, история. Москва: «ИП Погарский М. В.», 2015. 416 с.

34. Презентація проєкту «Діра» Сергія Захарова. URL : <http://litcentr.in.ua/news/2016-07-30-4532>.
35. Пушненко Ю. Доля коміксу «Воля». *Пам'ятки України. Історія та культура*. 2017. №4. С. 56–59.
36. Розстріляне Відродження : антологія 1917–1933 / за ред. Ю. Лавріненка. Париж : Культура, 1959. 979 с.
37. Сайковська О. Експериментальність українського роману 20-х років ХХ століття. *Літературознавчі обрії*. 2010. Вип. 18. С. 36–43.
38. Українська візуальна книга. Мистецький Арсенал URL: <https://artarsenal.in.ua/uk/knyzhkovyiarsenal/year-2017/proekt/ukrayinska-vizualna-knyga>
39. Фадеєв Д. Звитяга. Савур могила. Миколаїв : Літопис, 2015. 245 с.
40. Фальчук І. Комерційний артбук. Дніпро, 2018. 96 с.
41. Форсайт П. Маркетинг и книгоиздание / науч. ред. Е. В. Соловьева; пер. с англ. Ю. В. Суровикова. Москва : ИД «Университетская книга», 2008. 221 с
42. Харитоненко О. Оновлений ДСТУ 3017 «Видання. Основні види. Терміни та визначення»: досягнення і відкриті питання. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/123456789/13508/1/Kharytonenko%20E..PDF>
43. Хлестова С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціальні комунікації»*. 2017. Вип. 11. С. 13–17.
44. Шкурупій Г. Вибрані твори ; упоряд. : О. Пуніна, О. Соловей. Київ : Смолоскип, 2013. 872 с.
45. Шкурупій Г. На відламку корабля. Бумеранг: Неперіодичний журнал памфлетів. 1927. № 1. С. 13–20.
46. Шульська Н., Кошелюк О., Рожило М. Арткнига як сладник візуальної парадигми сучасного медійного середовища. URL: http://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/3_2020/part_3/32.pdf

47.Юрженко В. В. Досвід використання навчальних коміксів в технологічних освітніх системах найбільш розвинутих країн світу. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка. Серія : Педагогічні науки.* 2015. Вип. 124. С. 303–306.

48.Як примиритися з провиною за нацистське минуле: історія німецької ілюстраторки Нори Круг. URL: <https://suspilne.media/128677-ak-primiritisa-z-provinou-za-nacistske-minule-istoria-nimeckoi-ilustratorki-nori-krug/>.

49.Яспольська О. Графічні експерименти: за і проти. *Наукові записки Таврійського національного університету. Т.33.* 2019. С. 34-41.

50.Яринська Мистецтво експерименту: культура та традиції. *Вісник ЖДУ.* 2018. №4. С. 12-19.

51.Drucker J. *The Century of Artists' Books.* New York: Granary Books. Jan 1, 2004. Art. 377 p.

52.Gibbons A. *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature.* London and New York: Taylor and Francis Group, 2012. 274 p.