

УДК 7.03.741.5

DOI

Миронова Ганна Анатоліївна,

член-кореспондент

Національної академії мистецтв України,

старший викладач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0000-0002-8490-7739

h.myronova@kubg.edu.ua

Карпов Віктор Васильович,

доктор історичних наук,

завідувач кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка,

голова секції художньої критики і мистецтвознавства

Київської організації Національної спілки художників України

ORCID ID: 0000-0002-3446-9187

v.karpov@kubg.edu.ua

Романішина Вікторія Олександрівна,

студентка кафедри дизайну

Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

ORCID ID: 0009-0003-2208-2852

voromanishyna.fomd21@kubg.edu.ua

СЕКВЕНЦІЙНЕ МИСТЕЦТВО ТА ДИЗАЙН КОМІКСІВ У ЖАНРІ ВЕСТЕРН

Метою статті є розкриття сутності секвенційного мистецтва у жанрі вестерн. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості. Наукове студіювання праць українських та зарубіжних авторів дозволило розкрити історію коміксів у їх хронологічній послідовності та визначити основні риси секвенційного мистецтва у жанрі вестерн. Секвенційне мистецтво є глобальним культурним феноменом, яке має власну візуальну мову, соціальне значення і відгукується на проблеми свободи особистості, рівності, справедливості, добра і зла, захисту людини, а також розвиває горизонт уяви суспільного розвитку. Аналіз джерел з історії становлення коміксу у якості жанру мистецтва та дизайнерських концепцій його візуальної мови засвідчує важливість цього напрямку для творчого осмислення суспільного простору та антропології.

Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. Завдяки своїй формі, комікси спрощують складні сюжети та відкрито висвітлюють суспільно-політичні теми. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій.

Ключові слова: секвенційне мистецтво, комікс, мальовис, графічний роман, вестерн, жанр.

Ganna Myronova, Viktor Karpov, Victoria Romanishyna. SEQUENTIAL ART AND COMIC DESIGN IN THE WESTERN GENRE

The purpose of the article is to reveal the essence of sequential art in the Western genre. The design objects of famous comics in the Western genre were chosen as the research material. Art historical analysis revealed the features of the design of Western comics and its communicative properties. Scientific study of the works of Ukrainian and foreign authors allowed to reveal the history of comics in their chronological sequence and to determine the main features of sequential art in the Western genre. Sequential art, comic art is a global cultural phenomenon,

a significant phenomenon that has its own visual language, social significance and responds to the problems of individual freedom, equality, justice, good and evil, human protection, and also develops the horizon of imagination of social development. Analysis of sources on the history of the formation of comics as an art genre and design concepts of its visual language testifies to the importance of this direction for the creative understanding of social space and anthropology.

Comics can be defined as a synthesized form that combines visual art and literature, creating a holistic picture of visual history. Comics are a kind of self-expression of creators, their reflection on the socio-political processes of society's development. Due to their form, comics simplify complex plots and openly highlight socio-political topics. In this sense, comics are an important element of modern culture. This genre of creativity is developing, retaining its significance as an important component of modern art. Determining the main trends in its development in the space of art and design, interaction with society is a further direction of scientific studies.

Key words: sequential art, comic, painting, graphic novel, western, genre.

Вступ. Жанр вестерн із містичною тематикою у секвенційному мистецтві є перспективним напрямком, що поєднує унікальну ідею з популярними світовими трендами. Жанр вестерн завжди приваблював читачів атмосферою пригод, ризику та динаміки. Додавання містичних елементів збагачує історію та робить її багатовимірною, залучаючи широку аудиторію. Українська комікс-індустрія перебуває у стадії активного розвитку, але їй все ще бракує широкого асортименту жанрів. Вестерн із містикою може стати новаторським внеском у цей простір. Попит на якісний український контент зростає серед молоді, яка шукає культурний продукт, близький за духом і стилем до світових стандартів. Жанр порушує актуальні теми, такі як пошук справедливості, протистояння добра і зла, які залишаються універсальними для будь-якої епохи, а використання історичних або соціальних мотивів може підсилити ідентифікацію читача з героями.

Матеріали та метод. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості. Наукове студіювання праць українських та зарубіжних авторів таких як: Белов Д., Гудошник О., Гаврилюк І. Ю., Мильченко Л., Набегов М. О., Ольшанський Д., Підгрушна О.Г., Підопригора С., Полетаєва Г. Н., Почепцов Г., Колісник О.В., Космацька Н. В., Лиса І. В. Ferenc M. Szasz, Jacobs W., Jones G., Скотт МакКлауд, Еван Тарвер, дозволило розкрити історію коміксів у їх хронологічній послідовності та визначити основні риси секвенційного мистецтва у жанрі вестерн.

Георгій Почепцов стверджує, що сучасна історія коміксів, як окремого виду мистецтва, починається лише в XVI столітті [1]. Цікавий зв'язок Середньовіччя та XX століття Умберто Еко віднайшов у сучасній масовій культурі, що задекларувала перехід на стадію «цивілізації бачення» або ж візуального інформування. Наталія Сиротинська стверджує, що стадія «бачення» характерна і для середньовічної культури через брак освіти населення, що потребувало максимальної візуалізації постулатів християнського віровчення. В другій половині XV століття з'явилася «Біблія бідних» (Biblia pauperum) у вигляді ксилографічних книг та інкунабул в якій щедро ілюструвалися сюжети Святого Письма. Подібний вигляд отримали й комікси XX століття і різниця полягала лише у змісті зображуваного [2].

Ольшанський Д., досліджуючи комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови, дійшов висновку, що їх поява тісно пов'язана із соціальними й політичними змінами в суспільстві. У той час як ілюстрації раніше використовували переважно для супроводу релігійних текстів, у період Просвітництва вони почали служити засобом сатири, гумору та викриття суспільних вад [3].

Наталія Космацька дослідила виникнення і становлення жанру коміксу та називає Вільяма Хогарта (1697–1764) одним із перших таких художників. Його об'єднані спільною темою і сюжетом серії малюнків стали першими спробами створення "візуальних історій". Роботи Вільяма Хогарта, що склалися із серій малюнків, об'єднаних спільною

ідеєю, стали першим прикладом графічного коментування актуальних суспільних проблем. Важливим етапом у розвитку мистецтва коміксів стала діяльність швейцарця Родольфа Тепффера та німця Вільгельма Буша [4].

У XIX столітті із набуттям масової популярності газет та журналів на їх шпальтах історії в картинках почали з'являтися регулярно, а художники стали створювати цілі цикли малюнків із постійними героями, що з'являлися у випусках на постійній основі. Це сприяло підвищенню тиражів і продажів, а також формуванню унікального жанру з власною структурою та стилем. І навіть термін "жовта преса" походить від серії коміксів "Жовтий малюк" Річарда Ф. Аутколта, який використав текстові "хмарки" для передачі слів і думок персонажів, що стало важливим новаторським досягненням [5].

Важливим новатором у світі коміксів став Рудольф Деркс. Саме йому приписують створення концепції «бульбашок» – спеціальних рамок для тексту, що містять репліки або думки персонажів. Це інноваційне рішення не лише відокремило комікси від інших ілюстрованих видань, але й заклало основи сучасної мови коміксів.

У 1938 році відбулася революція в індустрії коміксів із виходом першого номера Action Comics, на обкладинці якого був зображений Супермен – один із найзнаковіших героїв усіх часів. Його поява ознаменувала початок Золотого віку коміксів, який став фундаментом для подальшого розвитку індустрії та її глобального впливу [5]. Поступово з'являлися нові культові герої, які залишаються популярними й досі: Бетмен, Людина-павук, Дональд Дак, Міккі Маус, Капітан Америка та багато інших. Виникли великі видавничі компанії, спеціалізовані на випуску коміксів, такі як Marvel, DC, Dark Horse та Image Comics.

На початку 1950-х років, із поширенням телебачення, популярність коміксів значно знизилася. Серії про супергероїв, які домінували у Золотому віці коміксів, поступово втратили своє значення і актуальність. Їхнє місце зайняли нові жанри – вестерни, наукова фантастика, містика, детективи та романтичні історії.

У 1960-х роках розпочався новий етап розвитку коміксів, який називають Срібним віком. До класичних персонажів, таких як Супермен і Бетмен, додалися нові герої, серед яких Флеш, Зелений Ліхтар, Людина-Павук, Месники, Тор, Залізна людина, Доктор Стрендж, Фантастична Четвірка та інші культові персонажі.

Середина 1980-х років стала часом справжнього Ренесансу для індустрії коміксів. Саме тоді з'явилися автори, які змогли заново переосмислити жанр, зробивши його більш дорослим і глибоким. Комікси цього періоду стали не просто веселими історіями, а глибокими роздумами про людські трагедії, складні долі та моральні дилеми. Від 1985 до 1987 року вийшли культові твори, такі як "Міраклмен" Алана Мура, "Повернення Темного Лицаря" Френка Міллера та "Маус" Арта Шпігельмана, які назавжди змінили уявлення про комікси як форму мистецтва [5].

Однією з найвпливовіших компаній індустрії є Marvel Comics, яка подарувала світу таких легендарних героїв, як Фантастична Четвірка, Неймовірний Халк, Люди-Х, Залізна Людина, Людина-Павук та багато інших. Творчість Marvel і її конкурентів, таких як DC Comics, сформувала сучасний вигляд коміксів, перетворивши їх на глобальний культурний феномен.

З приходом цифрової ери комікси стали глобальним явищем. Вони вийшли за межі друкованих видань, завоювавши інтернет-простір і соціальні мережі. Від "webtoons" до індивідуальних проєктів художників, сучасні комікси стали доступними для кожного, розширюючи свій вплив у світі та відкриваючи талановитим авторам можливості знаходити аудиторію по всій планеті.

Вивчення графічного роману в українському контексті демонструє його здатність відтворювати історичні, соціальні та особистісні нариси нації. Графічний роман дозволяє глибше поринути в історію, культурні традиції та міфологію України, представляючи їх в сучасному, доступному та візуально привабливому форматі [6].

Результати. Синтез візуального й текстового складників надає коміксам унікальності

та робить їх окремим жанром мистецтва. Комікс об'єднує в собі елементи літератури та графіки [7]. Це форма оповіді, в якій історія подається через серію послідовних ілюстрацій, доповнених текстовими елементами. Ці тексти, відомі як філактери або «хмарки», містять репліки персонажів чи їхні думки, допомагаючи читачу зрозуміти сюжет.

Ольшанський Д. розглядає комікс як серію взаємопов'язаних малюнків, об'єднаних спільним сюжетом і текстовим супроводом. На його думку, комікси є не лише розважальним жанром, але й формою мистецтва, що базується на злитті тексту і графіки. Такий підхід дозволяє досягти унікального ефекту, коли візуальні образи та вербальні конструкції взаємно доповнюють одне одного. Ця риса вирізняє комікс з-поміж інших ілюстрованих форматів, перетворюючи його на особливу форму мистецького висловлення [3].

Підопригора С. підкреслює, що комікс – це не просто послідовність малюнків із текстом, а ціла система мотивуючих знаків, образів і символів, які спільно створюють код. Цей код, своєю чергою, вимагає від читача певної інтерпретації, відкриваючи багаторівневі смисли. Завдяки цьому комікс здатний передавати як прості, так і складні сюжети, що знаходять відгук у різних аудиторій [8].

Хоча термін "комікс" спочатку асоціювався з гумористичними творами, що переважали в ранніх американських газетах, він став загальноприйнятим для позначення всіх видів коміксів, включаючи негумористичні. В англійській мові часто використовують спеціальні терміни для коміксів різних культур, такі як "манга" для японських коміксів або "банди-десінес" для французьких. Комікси можуть істотно відрізнитися за формою та форматом. "Comic strips" зазвичай складаються з коротких багатопанельних історій, що публікуються в газетах. Формати спеціалізованих коміксів також різняться в залежності від культури. Переплетені томи коміксів називаються графічними романами, вони доступні в різних форматах. Графічний роман належить до нехудожньої літератури та збірок коротких творів [8]. Вебкомікси – це комікси, що публікуються в Інтернеті.

Наукове дослідження коміксів – це галузь, яка зосереджується на вивченні коміксів та мистецтва. Попри те, що комікси та графічні романи часто вважають менш важливими текстами поп-культури, сучасні вчені у сферах семіотики, естетики, соціології та культурології все більше розглядають їх як складні твори, які потребують серйозного аналізу. До дослідників коміксів долучаються й науковці у сфері мистецтвознавства та дизайну.

Дослідження коміксів тісно пов'язані з критикою, аналізом і оцінкою коміксів та їхнього медіа-середовища [9]. Зокрема, Ніл Кон вивчав комікси з точки зору лінгвістики. Він застосовував лінгвістичні інструменти для розробки теоретичних моделей «візуальної мови», яка лежить в основі коміксів, а також проводив психологічні експерименти для перевірки цих теорій у контексті сприйняття та розуміння.

Енциклопедія сучасної України визначає комікс як низку чорно-білих або кольорових розважальних ілюстрацій, що відображають розвиток сюжету за допомогою мінімального тексту, переважно діалогічного [10]. Скотт МакКлауд у своїй книзі «Understanding Comics» пропонує інше визначення: «послідовність малюнків та інших зображень, організованих у смисловий ряд, призначених для передачі інформації та/або викликання естетичних переживань у глядача» [11].

Американський карикатурист і письменник Уїлл Ейснер, вивчаючи графічні твори, запропонував термін «секвенційне мистецтво», щоб глибше зрозуміти природу коміксів. На основі цього визначення більшість дослідників, зокрема і Скотт МакКлауд, дійшли висновку, що комікси як форма секвенційного мистецтва є самодостатнім жанром, який не належить ані до живопису, ані до літератури. А отже постає питання приналежності жанру коміксів до графічного дизайну.

Комікс складається з кількох ключових елементів, що визначають його форму та зміст. Головною складовою є сюжет, який може бути комедійним, романтичним, драматичним чи навіть належати до жанру жахів. Також комікси можуть висвітлювати актуальні проблеми. На основі ідеї створюється сценарій,

персонажі оживляють історію через діалоги, виступаючи сполучною ланкою між сюжетом та читачем.

Популярні стилі коміксів включають аніме/мангу, карикатурний стиль або класичний реалістичний підхід. Окрім цього, багато авторів експериментують, створюючи унікальні, неповторні стилі. Важливо, щоб текст і малюнки доповнювали одне одного. Баланс між ними забезпечує зрозумілість історії. Текст має бути лаконічним, але достатньо інформативним, аби передати головну ідею. Комікси є прикладом креолізованих текстів, що поєднують вербальну (мовну) і невербальну (графічну) частини. Лише синхронне сприйняття зображень та тексту дозволяє читачеві повністю зрозуміти задум автора. Символіка відіграє значну роль: наприклад, великий шрифт може передавати підвищення голосу, а малий – шепіт [12].

Малюнки, текст, діалогові бульбашки та допоміжні елементи служать для підтримки послідовності сюжету, викликаючи у читача емоції та створюючи цілісну картину. Незважаючи на різноманітність стилів і жанрів, головне завдання коміксів – передати ідею та викликати у читача почуття. Формуючи логічну послідовність розвитку події комікси подібні до нейроарту телорія якого стверджує, що мистецтво є результатом утворення синоптичних зв'язків головного мозку і відображенням їх у творчості [2].

Комікси охоплюють широкий спектр жанрів, серед яких: детектив, драма, комедія, фентезі, фантастика, історичні теми, пригоди, містика, романтика, нуар, кіберпанк, стім-панк, постапокаліпсис, супергероїка та інші. Комікси часто адаптуються під різні смаки, охоплюючи широке коло тем і стилів, що робить їх універсальним видом графічного дизайну [13].

Жанр вестерну, який часто асоціюється з пригодами, безкрайніми преріями, героїчними персонажами та боротьбою добра і зла, має свої характерні риси в дизайні коміксів. Комікс «Red Ryder» (рис. 1.4.1), створений Фредом Гарманом у 1938 році, є одним із найвідоміших прикладів класичного американського вестерну. Цей твір вирізняється унікальною стилістикою, що відображає атмосферу Дикого Заходу та формує його архетип. Атмосфера Дикого Заходу створюється через деталізовані пейзажі пустель, ранчо, невеликих містечок та гірських хребтів. Постійними елементами є зображення ковбойського побуту, включаючи сцени верхової їзди, перестрілок і дуелей [14].

Комікс «Lucky Luke» (рис. 1.4.2), створений Морісом де Бевером у 1946 році, є одним із найвідоміших європейських коміксів у жанрі вестерн. Завдяки унікальній стилістиці, гумору та дотепним сюжетам, він став популярним у багатьох країнах. "Lucky Luke" вирізняється своїм впізнаваним візуальним

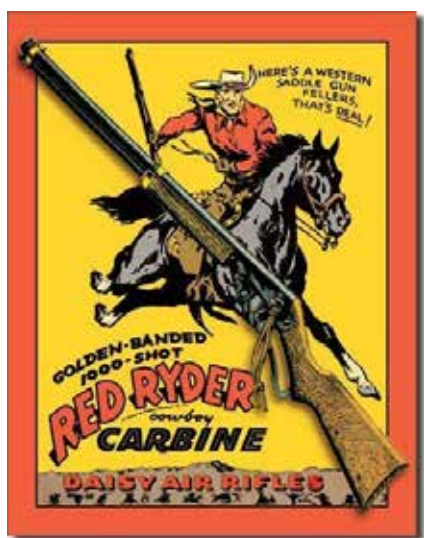


Рис. 1.4.1. комікс «Red Ryder»

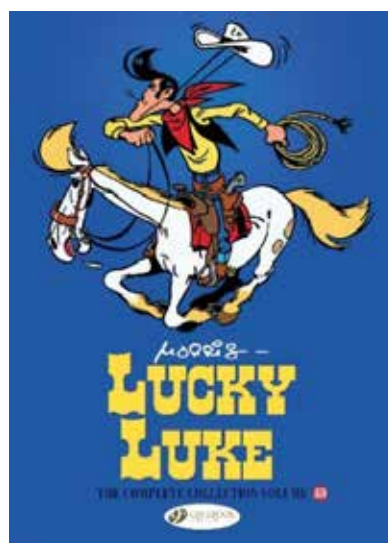


Рис. 1.4.2. комікс «Lucky Luke»

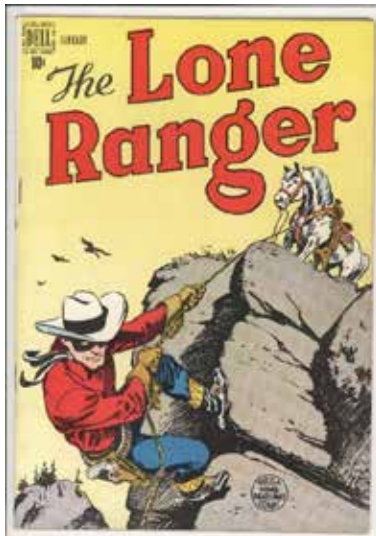


Рис. 1.4.3. комікс «The Lone Ranger»

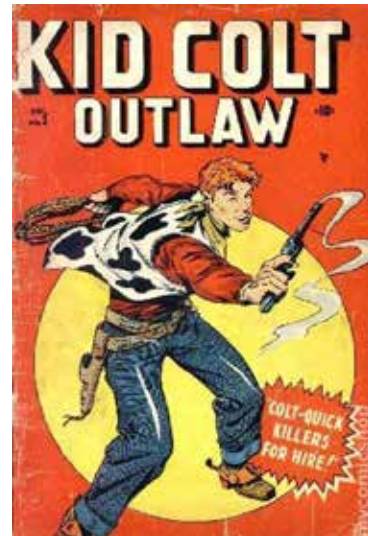


Рис. 1.4.4. комікс «Kid Colt Outlaw»

стилем, який гармонійно поєднує комічні елементи з атмосферою Дикого Заходу. Дія відбувається у традиційних для жанру вестерн локаціях – пустелі, салуни, ранчо та невеликі містечка з типовою архітектурою Дикого Заходу.

У центрі історії коміксу «The Lone Ranger» (рис. 1.4.3) – Джон Рейд, останній живий рейнджер, який стає символом правосуддя на Дикому Заході, приховуючи свою особистість за маскою. Комікс передає відчуття дикого й небезпечного Заходу, де кожна людина бореться за виживання. Атмосфера поєднує меланхолію й героїзм, підкреслюючи ізольованість і велич природи.

Комікс «Kid Colt Outlaw» (рис. 1.4.4) є одним із класичних представників жанру вестерн. Це історія Кіда Кольта, ковбоя, несправедливо звинуваченого у вбивстві, який стає вигнанцем і героєм, що бореться за справедливість у суворих умовах Дикого Заходу. Центральна тема – пошук справедливості в несправедливому світі. Комікс передає дух Дикого Заходу з його небезпечними подорожами, безкраїми просторами й конфліктами між законом і хаосом. Панелі здебільшого мають чіткий поділ і стандартні пропорції, властиві для коміксів середини XX століття. Це забезпечує легкість у читанні й послідовність у сприйнятті сюжету. Екшн-сцени, як-от погоні на конях або перестрілки, часто використовують діагональні композиції для підсилення відчуття руху.

Основна увага у коміксі «Black Diamond Western» (рис. 1.4.5) приділяється пригодам шерифа Блека Даймонда та його боротьбі з різноманітними злочинцями у вигаданому Дикому Заході. Комікс відображає ключові риси жанру, поєднуючи героїку, моральні дилеми та яскраві пригоди. Використано насичені кольори, які відображають дух Дикого Заходу. Домінують теплі відтінки – жовтий, коричневий, червоний та помаранчевий, що асоціюються із пустелями, заходами сонця та пилом доріг. Колір часто використовується для чіткого розмежування персонажів і фонів, без складної градації. Малюнок відображає тенденції того часу – персонажі та сцени мають реалістичні пропорції, хоча акцент зроблено на деталях, важливих для сюжету. Використовуються чіткі й прості контури, що забезпечує зрозумілий і динамічний візуальний стиль.

«The Dead Rider» (рис. 1.4.6) – це комікс, створений автором і художником Кевіном Феррерою, який поєднує елементи вестерну, готики та надприродного жанру. Ця історія оповідає про загадкового вершника-привида, який шукає помсти у світі Дикого Заходу, сповненому жаху та містики. Стилiстика коміксу поєднує класичні риси вестернів із похмурою естетикою готичного мистецтва. Основна частина коміксу виконана в чорно-білій гамі. Це підкреслює похмурість і таємничість сюжету, додаючи атмосферності. Контрастні



Рис. 1.4.5. комікс «Black Diamond Western»

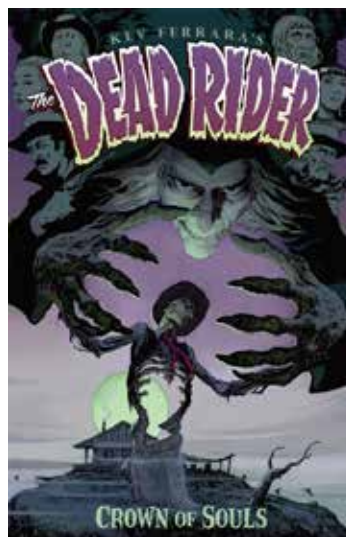


Рис. 1.4.6. комікс «The Dead Rider»

тони чорного та білого використовуються для акцентування ключових моментів: тіні створюють відчуття глибини, а яскраві проблиски білого – драматизм. Образи персонажів мають реалістичні пропорції, але з певною гротескністю, що підкреслює надприродну природу історії.

«High Moon» (рис. 1.4.7) – це унікальний комікс, створений письменником Девідом Галлером та ілюстратором Стівом Еллісом. Він поєднує елементи класичного вестерну з надприродними та готичними темами, зокрема оборотнями, вампірами та містичними явищами. У сценах з надприродними елементами використовуються яскраві контрастні

кольори – червоні, жовті чи помаранчеві акценти, які символізують небезпеку, кров або магічні сили. Підкреслено контраст між світлими денними сценами та темними нічними епізодами, коли активізуються містичні сили. Боротьба, погоні та сцени трансформацій оборотнів відзначаються динамічним рухом і сильним емоційним напруженням. Панелі мають змінну структуру: від стандартних прямокутників до асиметричних форм, що передають хаос і інтенсивність дії. У кульмінаційні моменти герої або об'єкти "прориваються" за межі панелей, підсилюючи динамічність.

«Pulp» (рис. 1.4.8) – це графічний роман, створений сценаристом Едом Брубейкером



Рис. 1.4.7. комікс «High Moon»

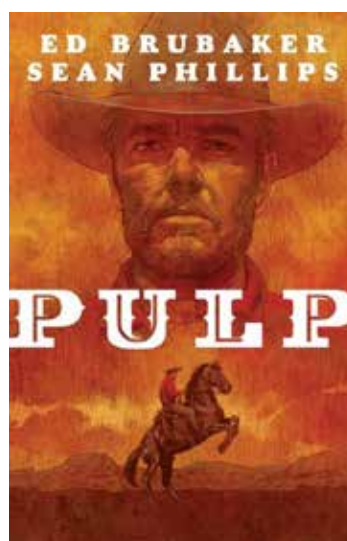


Рис. 1.4.8. комікс «Pulp»

і художником Шоном Філіпсом. Виданий 2020 року, цей комікс досліджує теми старіння, моралі, насильства та ідеалів минулого, на тлі Великої депресії в Америці. Він вирізняється своєю майстерно виконаною стилістикою, що нагадує як класичні вестерни, так і кримінальні драми. Пейзажі Дикого Заходу наповнені атмосферою ізоляції та небезпеки, передані через простори пустель, невеликі містечка та зруйновані будівлі. Комікс "Pulp" є зразковим поєднанням класичного вестерну та нуарної драми. Його дизайн і стилістика демонструють майстерність у створенні емоційно насиченої атмосфери, що вражає своєю глибиною та багатшаровістю. Завдяки контрасту між минулим і сучасністю, використанню символізму та ретельно опрацьованим візуальним деталям, цей комікс є винятковим прикладом графічного мистецтва.

Висновки. Аналіз літератури з історії становлення коміксу у якості жанру мистецтва та дизайнерських концепцій його візуальної мови засвідчує важливість цього напрямку для творчого осмислення суспільного простору та антропології. Секвенційне мистецтво, мистецтво коміксів є глобальним культурним

феноменом, вагомим явищем, яке має власну візуальну мову, соціальне значення і відгукується на проблеми свободи особистості, рівності, справедливості, добра і зла, захисту людини, а також розвиває горизонт уяви суспільного розвитку.

Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Унікальною особливістю коміксу є спосіб розгортання сюжету за допомогою панелей (кадрів), в яких розміщуються зображення і текст. У цьому комікс близький до мистецтва колажу. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. Завдяки своїй формі, комікси спрощують складні сюжети та відкрито висвітлюють суспільно-політичні теми. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій.

Література:

1. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних сенсів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013.
2. Сиротинська Н., Карпов В. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
3. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія*. 2000. № 3.
4. Наталя Космацька. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*. 2012. Випуск 19. С. 141–147.
5. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності / Chitarium URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 02.01.2025).
6. Михайлов М.М. Формування української художньої культури коміксів і графічних романів. Квал. Роб. Освіт. Рівн. Магістр. Київ. КСУБГ, 2023. 93 с.
7. Лиса І. В. Структура українського коміксу як окремого медіа повідомлення. Житомир. Вітражі. № 7. С. 59–62.
8. Підпригора С. Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова). *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського. Філологічні науки (літературознавство) : збірник наукових праць*. 2017. № 2.
9. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. 2012. Вип. 15, т. 4. С. 15–20.
10. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія сучасної України: електронна версія. НАН України, НТШ. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. URL: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449 (дата звернення: 06.01.2025).
11. Skott MakKlaud. (1993) Understanding comics. USA.
12. Белов Д. Український комікс : бібліотечно-інформаційний вимір : дис. доктора філ. наук. Київ, 2021. 213 с.

13. Мильченко Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 12 (293), груд. С. 10–15.

14. Полетаєва Г. Н., Набегов М. О. Етапи розвитку коміксу. Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку : Матеріали VIII Міжнар. науково-практ. конф. (07–08 верес. 2022 р.), онлайн конференція, 7 верес. 2023 р. – 8 верес. 2022 р. м. Кам'янець-Подільський, 2022. С. 107–109.

References:

1. Pocheptsov, H. (2013). Komiksy yak zasib transliatsii sotsialnykh sensiv. Supermen i Harri Potter: konstruiuvannya nematerialnoho v masovii kulturi. [Comics as a means of transmitting social meanings. Superman and Harry Potter: constructing the intangible in mass culture]. Kyiv. [in Ukrainian]

2. Syrotynska, N., & Karpov, V. (2019). Neuroart: mystetstvo piznannia liudyny. [Neuroart: the art of knowing a person]. K. NAKKKiM. 80s. [in Ukrainian]

3. Olshanskyi, D. (2000). Komiks yak zasib formuvannya movlennievkykh mekhanizmiv u molodshykh shkoliariv pid chas vyvchennia inozemnoi movy. [Comics as a means of forming speech mechanisms in younger schoolchildren during the study of a foreign language]. *Pedahohika i psykholohiia*. № 3 [in Ukrainian]

4. Kosmatska, N. (2012). Narys z istorii vynykennia i stanovlennia zhanru komiksu [An essay on the history of the emergence and development of the comic genre]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Serii inozemni movy*. Vyp. 19. S. 141–147 [in Ukrainian]

5. Istoriia vynykennia komiksiv: vid pershykh shtrykhiv do suchasnosti [History of the emergence of comics: from the first strokes to the present day] / Chitarium Retrieved from: <https://chitarium.com/istoriya-vynykennya-komiksiv-vid-pershykh-shtrykhiv-do-suchasnosti/> (data zvernennia: 02.01.2025) [in Ukrainian]

6. Mykhailov, M.M. (2023). Formuvannya ukrainskoi khudozhnoi kultury komiksiv i hrafichnykh romaniv [Formation of Ukrainian artistic culture of comics and graphic novels]. *Kval. Rob. Osvit. Rivn. Mahistr. Kyiv. KSUBH*, 93 s. [in Ukrainian]

7. Lysa, I. V. Struktura ukrainskoho komiksu yak okremoho media povidomlennia [The structure of Ukrainian comics as a separate media message]. *Vitrazhi*. №7, m. Zhytomyr, S. 59–62. [in Ukrainian]

8. Pidopryhora, S. (2017). Hrafichnyi roman yak intermedialna proektsiia (na materialy romanu «Dira» S. Zakharova). [Graphic novel as an intermedial projection (based on the novel "The Hole" by S. Zakharov)]. *Naukovyi visnyk Mykolaivskoho natsionalnoho universytetu imeni V.O. Sukhomlynskoho. Filolohichni nauky (literaturoznavstvo) : zbirnyk naukovykh prats / za red. O. Filatovoi*. № 2 [in Ukrainian]

9. Kosmatska, N. V. (2012). Mova suchasnoho komiksu yak yavyscha masovoi kultury [The language of modern comics as a phenomenon of mass culture]. *Mova i kultura*. Vyp. 15, t. 4. S. 15–20. [in Ukrainian]

10. Savchuk, M. V. Komiks. Entsyklopediia suchasnoi Ukrainy: elektronna versiia. [Comics. Encyclopedia of Modern Ukraine: electronic version]. NAN Ukrainy, NTSh. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy, 2006. Retrieved from: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449 (data zvernennia: 06 .01.2025) [in Ukrainian]

11. Skott MakKlaud. (1993). Understanding comics. USA.

12. Bielov, D. (2021). Ukrainskyi komiks: bibliotechno-informatsiinyi vymir [Ukrainian comics: library and information dimension]. *Dys. doktora fil. nauk*. Kyiv. 213 s. [in Ukrainian]

13. Mylchenko, L. (2020). Osoblyvosti spryiniattia vizualnoi knyhy. Komiksy. Manha. Hrafichnyi roman. [Peculiarities of perception of a visual book. Comics. Manga. Graphic novel]. *Visnyk Knyzhkovoi palaty*. № 12 (293), hrud. S. 10–15. [in Ukrainian]

14. Polietaieva, H. N., & Nabiehov, M. O. (2022). Etapy rozvytku komiksu. [Stages of comic book development]. *Dyzain ta mystetstvo v konteksti sotsiokulturnoho rozvytku : Materialy VIII Mizhnar. nauково-prakt. konf. (07–08 veres. 2022 r.), onlain konferentsiia, 7 veres. 2023 r. – 8 veres. 2022 r. m. Kamianets-Podilskyi*. S. 107–109. [in Ukrainian].