

Цитування:

Крикуненко С. В. Структурно-стилістичні компоненти коміксу в реальному просторі формування видовищної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2023. № 3. С. 50–56.

Крикуненко Сергій Віталійович, аспірант Київського національного університету культури і мистецтв
<https://orcid.org/0000-0001-5584-1147>
undersunsergei@gmail.com

Krykunenko S. (2023). Structural and Stylistic Components of the Comics in the Real Space of Formation of Spectacular Culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 3, 50–56 [in Ukrainian].

СТРУКТУРНО-СТИЛІСТИЧНІ КОМПОНЕНТИ КОМІКСУ В РЕАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ ФОРМУВАННЯ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ

Мета роботи – виявити та дослідити структурно-стилістичні компоненти коміксу, його вербальні та невербальні складові, а також їх використання в контексті формування сучасних форм сценічно-екранної видовищної культури як особливого візуального феномену сьогодення. **Методологія дослідження** заснована на використанні діалектичного, семіотичного, аналітичного та культурологічного методів для виокремлення і систематизації структурно-стилістичних та композиційних елементів коміксу, які завдяки художнім особливостям використовують у формуванні сучасних форм сценічно-екранної видовищної культури. **Наукова новизна** дослідження полягає в здійсненні першого культурологічного аналізу синергії коміксу і сценічно-екранних форм видовищної культури, а також у сучасному аналізі та систематизації основних композиційних та структурно-стилістичних складових малювання; уточнені та доповнені такі поняття, як «комікс», «ідеограма», «креолізований текст». **Висновки.** У статті розкриті особливості сучасних різновидів коміксу, а також розглянуто їх вплив на формування видовищної культури. Досліджені компоненти коміксу, його вербальні та невербальні складові, які є основою загальної побудови малювання. Виявлені семіотичні особливості використання ідеограм, панелей, філактерій та креолізованого тексту в композиції графічних історій та наведена класифікація характеристик малювальних ліній. Розглянуто використання структурно-стилістичних компонентів коміксу як особливої візуальної компоненти у реальному просторі формування сучасних сценічно-екранних форм видовищної культури, а саме в кіно, анімаційних фільмах, мюзиклах, шоу-номерах та модних показах.

Ключові слова: комікс, малювання, ідеограма, креолізований текст, видовищні форми, видовищна культура, аудіовізуальне мистецтво, сценічне мистецтво, модний показ, сценічно-екранна видовищність.

Krykunenko Serhii, Postgraduate Student, Kyiv National University of Culture and Arts

Structural and Stylistic Components of the Comics in the Real Space of Formation of Spectacular Culture

The purpose of the article is to identify and investigate the structural and stylistic components of the comics, its verbal and non-verbal components, as well as their use in the context of the formation of modern forms of stage and screen entertainment culture as a special visual phenomenon of today. **The methodology** is based on the use of dialectical, semiotic, analytical, and culturological methods for distinguish and systematise the structural-stylistic and compositional elements of the comics, which, thanks to their artistic features, are used in the formation of modern forms of stage and screen spectacular culture. **The scientific novelty** of the study lies in conducting the first cultural analysis of the synergy of comics and stage-screen forms of spectacular culture, as well as in the modern analysis and systematisation of the main compositional and structural-stylistic components of the comics; concepts such as "comic", "ideogram", and "creolised text" have been clarified and supplemented. **Conclusions.** The article reveals the peculiarities of modern varieties of the comics, as well as considers their influence on the formation of spectacular culture. The researched components of the comics, its verbal and non-verbal components, which are the basis of the general construction of the comics. The semiotic features of the use of ideograms, panels, phylacteries and creolised text in the composition of graphic stories are revealed, and the classification of the characteristics of pictorial lines is given. The use of structural and stylistic components of the comics as a special visual component in the real space of the formation of modern stage and screen forms of spectacular culture, namely in cinema, animated films, musicals, shows, and fashion shows, is considered.

Keywords: comic, painting, ideogram, creolised text, spectacular forms, spectacular culture, audiovisual art, stage art, fashion show, stage and screen spectacle.

Актуальність теми дослідження. Сучасний світ характеризується процесом постійного та нескінченного інформаційного потоку, який повністю поглинає людину. Пошук адаптивно-захисних механізмів для існування в цьому світі став ключовим завданням для людства, оскільки швидкість та ментальність засвоєння інформації виходять у першочергові цілі. Сьогодні комікс набуває великої популярності, оскільки його структурно-композиційна частина будується на лаконічності та легкості засвоєння інформації для кожного. Компоненти малювання стають основою для формування багатьох візуальних засобів комунікації та культуротворення, зокрема форм видовищної культури, які проходять шлях особливої трансформації.

Аналіз досліджень і публікацій. Комікс як особливий культурний феномен вже давно став однією із найпопулярніших тем дослідження серед науковців різних країн. Найвідомішою роботою є праця С. МакКлауда «Зрозуміти комікс. Невидиме мистецтво», в якій автор розкриває основні аспекти сприйняття малюнків та розглядає структурно-композиційні елементи малюваних історій як «особливий вид візуальної іконографії, що перш за все націлений саме на уявлення та увагу читача» [11, 58]. Найважливіші історичні аспекти формування коміксу опубліковані в дослідженні Р. Данкана, М. Сміта та П. Левіца «Сила коміксів». Серед вітчизняних наукових праць розглянуто першу захищену з даної теми дисертацію Д. Белова «Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір», в якій автор ідентифікує малюнок як інформаційний продукт, де комікс представляє собою «послідовність смислів, які автори прагнуть донести до читача, і, синергії тексту і малюнка, які, будучи в рівному ступені необхідними для коректного розуміння розповіді, стають рівнозначно важливими компонентами малювання» [1, 78].

Взаємодію різних знакових та композиційних систем коміксу розглядає французький семіотик та науковець Р. Барт, де коміксом автор називає «систему, що вимагає від читача значно менших зусиль, позбавляючи його необхідності вникати в розлогі «словесні описи», а малюнок, на думку дослідника, є найважливішим елементом оповіді» [9, 111].

Розглядаючи дослідження вітчизняних науковців про сучасні видовищні форми, слід звернути особливу увагу на наукове дослідження К. Станіславської «Мистецько-видовищні форми сучасної видовищної культури», в якій автор надає власні дефініції та класифікації і зазначає, що видовищність сприймається, як характерна ознака творчо-

діяльного акту, що втілюється в низці експресивних прийомів і спричиняє залучення глядача до дійства [8, 15].

Мета роботи – виявити та дослідити структурно-стилістичні компоненти коміксу, його вербальні та невербальні складові, а також їх використання в контексті формування сучасних форм сценічно-екранної видовищної культури як особливого візуального феномену сьогодення.

Виклад основного матеріалу. Якщо здійснити історичний екскурс, то перші комікси можна знайти у настінному живописі стародавніх єгиптян. Картинки та ілюстрації, створені на матеріальних поверхнях, ставали свого роду передавачем будь-якої важливої інформації і виконували комунікативну дію між різними групами людей. Проте остаточно малюнок як особливий вид медіа та нова мальовна форма остаточно сформувалася на початку минулого сторіччя.

Як в стародавні часи, так і в наші можна стверджувати, що комікс за своєю природою представляє собою синтетичний вид мистецтва та вбирає в себе синергію різних складових, серед яких образотворче мистецтво, література, сценарна майстерність. Коли реципієнт читає символи коміксів, він ґрунтується не лише на образах героїв та їх висловлюваннях, але й на особистісному досвіді. У такий спосіб читач коміксів розуміє те, що прагне транслювати йому художник або дизайнер.

Існує декілька визначень поняття коміксів та пов'язаних із ним термінів. Сама лексема «комікс» утворилася в результаті злиття двох англійських слів - comic (комічний) і strip (смуга, картинка). Енциклопедія Сучасної України за редакцією І. Дзюби подає таке визначення коміксу, автором якого є М. Савчук: «графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульбашки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію» [7].

Автор статті розглядає комікс як послідовність зображень та поєднаний з ними текст, які будуються у певній послідовності, створюючи тим самим особливий та зрозумілий для всіх наратив.

За різновидами комікси чи не в кожній країні мають свою специфіку і можуть відрізнитись як кольорами, так і папером, або стилем написання. Український дослідник О. Максименко акцентує на німих коміксах, де «не обов'язково присутній текст, а сюжет виражений графічно й не потребує словесного супроводу», та фотокоміксах, де «замість малюнків сюжет передають у вигляді фото. Персонажами таких творів можуть виступати

відомі актори, іграшки або найвідоміші інтернет-меми» [5, 12]. Д. Белов на основі праць В. Соковніної звертає увагу на такі різновиди коміксу, як журнальний комікс (періодичне видання серії коміксів у форматі журналу чи газети) та web-комікс (такий, що спершу публікується в інтернет-блогах, на сайтах авторів або спеціальних ресурсах) [1, 68].

Якщо говорити про жанрову своєрідність коміксу, одне з питань, із якими з самого початку зустрічається дослідник коміксів – це питання про структурну та художню роль двох складових змісту коміксів: візуального та текстувального. Базуючись на визначенні В. Айснера, більшість дослідників, в тому числі і Скотт МакКлауд, доходять до висновку, що комікси, як секвенційне мистецтво, самодостатнє, яке не належить ні до живопису, ні до літератури [11, 198].

Отже, в коміксі присутні вербальні та невербальні компоненти. Завдяки їх поєднанню у своїй композиції, комікс надає просту для сприйняття інформацію, яка для читача будь-якого віку буде максимально сприйнятливою та створює певну загальнозрозумілу для реципієнта структуру. До вербальних компонентів коміксу відноситься текстова частина оповіді, що у свою чергу поділяється на репліки, тобто слова персонажу, та слова автора, які є свого роду провідником більш загального опису історії. Невербальні компоненти коміксу складаються із графічних елементів та послідовності малюнків, які зафіксовані між собою кордонами і тим самим створюють загальний

ілюстрований простір. Кожен з цих компонентів у співвідношенні між собою створює інформативну цілісність, яка допомагає читачу зрозуміти послідовність історії та загальну атмосферу оповіді. Певною особливістю в коміксах є те, що вербальні та невербальні компоненти в певний момент історії можуть з'єднуватись, створюючи тим самим особливу ідеограматизацію простору оповіді, в якій текст перетворюється у малюнок, а малюнок в текст. Така комбінація породжує посилення внутрішньої взаємодії і взаємозалежності вербальних і невербальних компонентів, виконуючи функцію певного сигналу і найвищої точки кульмінації розповіді. Особливої уваги заслуговує так званий креолізований текст. Український дослідник О. Ісаєва дає наступне визначення цьому терміну, в якому «поєднуються вербальні (тобто словесні) та невербальні (що належать до інших знакових систем) елементи. Вони створюють певне візуальну смислову єдність, що комплексно впливає на реципієнта» [2]. Найчастіше в мальовисах можна зустріти креолізований текст руху, вибуху, різноманітних повсякденних звукових ефектів, які доповнюються мальованими лініями, шрихами та у своїй композиційній структурі виділяються більш виразним та чітким шрифтом. Наприклад креолізований текст, який зображує звук транспортного руху художники найчастіше малюють під певним кутом та нахилом, доповнюючи його лініями та хмаринками. Така комбінація елементів у просторі дає можливість реципієнту відчувати певну динаміку та швидкість (рис. 1).



Рис. 1. Креолізований мальовисний текст звуку транспортного руху, який складається з ліній та нахилоного шрифту

Важливу роль у побудові мальованих історій відіграють і композиційні елементи коміксу, до яких ми відносимо панелі, лінії, ідеограми та текстові хмаринки. Відокремлений фрагмент сторінки, що містить певний момент історії, називається панеллю, яка є найважливішою складовою інкапсуляції оповіді. Основна мета інкапсуляції – це вирішення, які саме моменти історії треба передати читачеві для найбільш ефективного розуміння загального сюжету. Простір, в якому показна репліка героя або персонажу дослідники найчастіше можуть називати філактерією або текстовою хмаринкою – ідеографічним знаком коміксу, який

з'являється в момент діалогу біля персонажу та укладає в себе слова або думки персонажу. Такі хмаринки, в залежності від запропонованих обставин сюжету, можуть приймати інакші форми. Наприклад думки персонажу художники ілюструють в формі хмарки у напівпрозорій сітчастій текстурі, а конфліктні і напружені діалоги показуються в гострокутних, яскраво виражених фігурах з динамічним текстовим шрифтом, який в момент кульмінації може виходити за рамки діалогового простору.

Як зазначалось вище, важливими складовими композиційної побудови коміксу є ідеограми, тобто елементи, які мають яскраво

виражений символічний характер. Їх функціонування можливе як і в просторі хмаринки (лінії, сердечки, зірочки) так і у просторі самого кадру, або загальної композиції (наприклад лінії або кольорові схеми, які зображують наслідки будь-якої дії або конфліктних сутичок). Ідеограма у коміксах є досить важливою композиційною складовою побудови історії, оскільки саме завдяки їй читач отримує максимально точну і повну інформацію, щодо фізично-емоційного стану героя, атмосфери сцени, розуміння звуків та рухів оповіді.

Автори коміксів за допомогою ліній можуть передати настрій і створити світ навколо персонажів, а читач, сприймаючи ці символи, по суті, переводить їх в емоції. Нервозність, незграбність, м'якість, агресія, злість, тривожність тощо – усе це показується за допомогою ліній, які обрамляють персонажів, створюючи контури. Варто також зазначити, що в композиційних і структурно-стилістичних компонентах такий елемент елемент коміксу як лінія за своєю природою може бути:

- агресивні лінії, яка підкреслюють характер героя і його настрій. У той же час за допомогою усе тих же ліній, як зазначалось раніше, створюється оточення героїв;

- хвиляста лінія, що позначають дим від сигарет;

- нерівні лінії (начебто незграбні), пухирці і штрихи довкола нього, завдяки яким чітко розуміємо, в якому стані перебуває персонаж.

Таким чином, автори спроможні показати нам заходи, звуки, настрій, емоції й багато чого іншого за допомогою ліній [5, 13].

В сучасному світі видовищна культура потребує постійного пошуку нових форм. Комікс, його графічні та текстові компоненти почали все частіше використовуватись в

реальному просторі культуротворення видовищних форм, оскільки сьогодення характеризується постійним процесом технологічного розвитку, його вдосконаленням та залученням новітніх медіа засобів до важливих і основних складових комунікації між автором та глядачем.

Українські дослідники найчастіше віддають перевагу визначенню видовища, сформульованому теоретиком і практиком режисури Віктором Кісінім. За його словами видовище – це спеціально організовані в часі та просторі публічна демонстрація соціально значущої поведінки [3, 18]. К. Станіславська дає авторську дефініцію цьому терміну та визначає його як зриму форму (об'єкт або дослідження), на якому фокусується увага суб'єкта-реципієнта з метою зосередженого споглядання та духовної взаємодії. Крім того, авторка виокремлює чотири групи сучасних мистецько-видовищних форм, які складаються з наступних категорій: образотворчо-тілесні, вуличні, сценічні та екранні [8, 15].

Яскравим прикладом взаємодії мальовписних елементів та кіно є кінострічка режисера Едгара Райта «Скотт Пілігрім проти всіх», яка створена за мотивами мальовписів Браяна Лі О'Мелла. У своїй монтажній композиції творці фільму використовують стилістичну структуру коміксу. Під час діалогів між головними дійовими особами фільму з'являються фігурні філактерії з певною інформативною частиною, а в момент неочікуваних ситуацій кадр поділяється на декілька частин, виконуючи ту ж саму функцію, що і в коміксах. Таке графічно-анімаційне доповнення дає глядачу більш чіткий орієнтир у напруженості конфлікту, можливостях персонажу та допомагає посилити певні цінності, наприклад, між добром та злом (рис. 2).



Рис. 2. Кадр боротьби між двома персонажами фільму Едгара Райта «Скотт Пілігрім проти всіх», доповнений мальовписними лініями для підсилення відчуття напруженості та моментальності події

Особливої уваги заслуговує повнометражний анімаційний фільм «Людина-Павук: Навколо всесвіту» 2018 року, загальна стилістика якого повністю побудована на структурно-композиційних елементах коміксу. Панелі мальовису, лінії, текстові хмаринки, ідеограми – всі ці елементи є важливою складовою стилістичного оформлення анімаційної стрічки. Мультфільм став новим та особливим етапом в індустрії анімаційного кіновиробництва, оскільки така технологія художнього відтворення була застосована вперше. Особливістю анімаційного фільму також стала особлива динаміка оповідання історії, яка до прем'єри стрічки була притаманна лише японським аніме, а коміксна стилістика в контексті повнометражного мультфільму виявилась неочікувано гармонійною. Мультфільм був відзначений багаточисельною кількістю нагород, серед яких перемога в номінації «Найкращий повнометражний анімаційний фільм» премії Оскар, Золотий глобус та БАФТА.

Неодноразово композиційні елементи побудови коміксу надихали світових дизайнерів на створення своїх колекцій та модних показів. У 2015 році дизайнер Цуморі Тісато випускає у світ колекцію «Осінь-Зима 2015», в якій змішує естетику японської манги з американським стилем коміксів і переносить на одяг та моделі не тільки героїв графічних історій, філактерії та цілісні композиції, а й цілі панелі мальованих оповідей. У 2018 році італійська торгова марка PRADA, яка працює у напрямку виробництва дизайнерського одягу та взуття випускає весняно-літню колекцію, в якій яскраво прослідковуються структурні елементи коміксу, а саме панелі та кадри з коміксу видавництва DC «Чудо-жінка». Над колекцією дизайнер Міучча Прада працювала з професійними авторами та художниками коміксів та японської манги, серед яких була і Тріна Роббінс, перша авторка, яка створила та намалювала Чудо-Жінку (рис. 3).



Рис. 3. Модний показ «Prada's Wonder Women Hit» з використанням панелей коміксу, що підкреслюють головний задум дизайнера

Відображення структурних елементів коміксу зустрічається і в режисурі сценічного простору. 14 червня 2011 року відбулась прем'єра бродвейського мюзиклу «Spider-Man: Turn off the Dark», створеного за мотивами коміксів видавництва MARVEL «Amazing Spider-Man». Окрім художньо-декоративної частини мюзиклу, виконаній у стилістиці

ілюстрацій коміксів, на сцені біля персонажів з'являються філактерії, які створюють свого роду звукові ефекти та панелі, відокремлюючи персонажів вистави від загальної композиції сценографії. Проекційне зображення, яке виконує роль декорації, також створено у стилістиці мальовисів, на якому час від часу з'являється розподіл на панелі (рис. 4).



Рис. 4. Декорації у вигляді коміксу з мюзиклу «Spider-Man: Turn off the Dark»

У 2019 році українська співачка MARUV у національному відборі на Євробачення демонструє вокальний номер під пісню «Siren Song», у якому чітко простежуються стилістичні мотиви коміксу. На екрані з'являються хмаринки зі звуковими ефектами, а сама композиція візуального оформлення номеру побудована із великої кількості коміксних ідеограм (рис. 5). У 2020 році у фіналі американського пісенного конкурсу

«American Idol» співачка Katy Perry демонструє номер під музичну композицію «Daisies», який виконаний за допомогою новітніх 3D-технологій. Художня композиція номеру виконана у стилістиці американських мінімалістичних коміксів, а візуалізація віртуальних об'єктів, які з'являються навколо співачки, притаманна газетним коміксам 50-х років.



Рис. 5. Філактерія зі звуком вибуху у дизайні сценографії виступу співачки MARUV на національному відборі на пісенний конкурс «Євробачення-2019»

Зазначимо, що неабиякий вплив елементи графічних історій мають і на сучасні соціальні мережі. Дизайнерське оформлення таких мереж комунікацій як «Telegram», «Viber» та «WhatsApp» у своєму інтерфейсі мають елементи філактерій, а саме форму коміксів, завдяки яким відбувається обмін повідомленнями та неймовірну кількість смайликів, які виконують функцію ідеограм. Допоміжними візуальними елементами віртуального спілкування є так-звані «Стікери», які є свого роду відображенням невербальних компонентів мальованих історій.

Сьогодні комікси є особливою категорією візуальної системи комунікації завдяки майже пророчим символам та ідеограмам: їхнє поєднання слів і малюнків утворює популярне мистецтво, яке розкриває глобалізаційні виклики сучасного життя, соціальні трагедії і тривоги через літературні основи якими є казки та фантазії та досліджує уявлення про героїзм, толерантність та культуру різних країн.

Висновки. Сучасні тенденції до спрощення та лаконічності інформації характеризуються постійним пошуком нових

форм та засобів візуалізації. Це дає можливість коміксу як максимально доступному та зрозумілому для всіх культурному медіафеномену відобразитись у багатьох формах людського виробництва, зокрема його структурно-композиційним елементам, до яких ми можемо віднести філактерії, лінії, панелі, ідеограми та будь-які варіації стилістичного текстового наповнення. Особливе місце свого відображення комікс знаходить у видовищній культурі та її формах, оскільки естетика, історично сформована композиційна конструкція та знайома всім лаконічність відкриває для митців візуального простору широке поле та велику можливість для найрізноманітніших творчих варіацій. Найбільше своє поширення мальовипис знаходить у формуванні видовищної культури, до яких можна віднести кіно, анімаційний фільм, шоу та модний показ.

Література

1. Белов Д. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір : дис. ... д-ра філ. наук : 029.10. Київ, 2021. 213 с.
2. Ісаєва О. О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності. URL: https://litvsesvit.ucoz.net/publ/statti/isaeva_olena_kreol_izovaniy_tekst_na_urokakh_svitovoji_literaturi_jak_faktor_aktivizaciji_chitackoji_dijalnosti/3-1-0-4 (дата звернення: 01.05.2023).
3. Кісін В. Б. Режисура як мистецтво і професія : навчальне видання. Київ : АЕЛС-технологія, 1998. 104 с.
4. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Іноземні мови*. 2012. Вип. 19. С. 141–147.
5. Максименко О. Мальовані історії: в Україні комікс активно розвивається, але рідко потрапляє на очі широкої публіки. *Український тиждень*. 2012. Вип. 19. С. 11–14.
6. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. URL: <https://cutt.ly/ytP7JNo> (дата звернення: 27.04.2023).
7. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 23.04.2023).
8. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної видовищної культури : навчальний посібник. Київ : Стило, 2020. 208 с.
9. Barthes R. *Mythologies*. New York : Twenty-fifth printing, 1991. 166 p.
10. Duncan R., Smith M., Levitz P. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. Bloomsbury Academic, 2015. 464 p.
11. McCloud S. *Understanding comics: The invisible art*. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.

References

1. Bielov, D. (2022). Ukrainian comic book: library and information dimension. Doctor's thesis. Kyiv, KNUCA [in Ukrainian].
2. Isaeva, O. (2015). Creolised text in world literature lessons as a factor in activating reading activity. Retrieved from: https://litvsesvit.ucoz.net/publ/statti/isaeva_olena_kreol_izovaniy_tekst_na_urokakh_svitovoji_literaturi_jak_faktor_aktivizaciji_chitackoji_dijalnosti/3-1-0-4 [in Ukrainian].
3. Kisin, V. (1998). Directing as an art and profession: a textbook. Kyiv: AELS-technologiya [in Ukrainian].
4. Kosmatska, N. (2012). Essay on the history of the emergence and development of the comic book genre. *Visnyk Lvivskoho Universitetu. Foreign languages series*, 19, 141–147 [in Ukrainian].
5. Maksymenko, O. (2012). Drawn stories: comics are actively developing in Ukraine, but rarely catch the eyes of the general public. "Week" magazine, 28 (245), 11–14 [in Ukrainian].
6. Pocheptsov, H. (2012). Comics as a means of broadcasting social meanings. *Media Sapiens*. Retrieved from: <https://cutt.ly/ytP7JNo> [in Ukrainian].
7. Savchuk, M. (2014). Comics. *Encyclopedia of modern Ukraine*. Retrieved from: <https://esu.com.ua/article-1449> [in Ukrainian].
8. Stanislavska, K. (2020). Artistic and performing forms of modern spectacular culture: a textbook. Kyiv: Stylos [in Ukrainian].
9. Barthes, R. (1991). *Mythologies*. New York: Twenty-fifth printing [in English].
10. Duncan, R., Smith, M., Levitz, P. (2015). *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. Bloomsbury Academic [in English].
11. McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. New York: Harper Collins Publishers [in English].

Стаття надійшла до редакції 14.07.2023
Отримано після доопрацювання 17.08.2023
Прийнято до друку 24.08.2023