

Цитування:

Крикуненко С. В. Новаторство коміксу в просторі сучасної екранної видовищної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2024. № 2. С. 57–63.

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

Krykunenko S. (2024). Innovation of comic in the space of modern screen spectacular culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 57–63 [in Ukrainian].

НОВАТОРСТВО КОМІКСУ В ПРОСТОРИ СУЧАСНОЇ ЕКРАННОЇ ВИДОВИЩНОЇ КУЛЬТУРИ

Мета роботи – дослідити новаторство коміксу в реальному просторі видовищних форм, зокрема вплив коміксу та графічних історій на кінематограф, аніме та відеоігри як глобальної складової сучасної екранної видовищної культури. **Методологія дослідження** заснована на використанні семіотичного, аналітичного та культурологічного методів у розкритті особливостей новаторського впливу коміксів на різні види медіа в просторі сучасних видовищних форм. **Наукова новизна** роботи полягає в здійсненні аналізу еволюції впливу коміксу на розвиток сучасних екранних видовищних форм, а також першому культурологічному дослідженні новаторських особливостей синергії коміксу та сучасних форм екранної видовищної культури. **Висновки.** Комікси надають широкий спектр візуальних та нарративних моделей, які можуть успішно використовувати в культурі екранних видовищних форм. Комікси здатні створювати мультимедійні всесвіти, які відкривають широкі перспективи для створення кінематографічних та ігрових універсумів, що розширюються на різні медійні формати. Такі всесвіти можуть стати основою для створення франшиз, серіалів та відеоігор, що розширюють аудиторію та створюють нові можливості для медійної конвергенції. Крім того, новаторство коміксів у культурі екранних видовищних форм проявляється у їхньому впливі на візуальні практики, естетичність та експерименти зі структурою та жанрами. Це дає можливість малюванню бути тим самим медіа, яке здатне створювати зовсім нові та унікальні стратегії нарративних і візуальних конструкцій, що дозволяє творцям екранних видовищних форм експериментувати з багатьма аспектами композиції твору.

Ключові слова: комікс, малюнок, видовищні форми, видовищні практики, універсум, кінематограф, аніме, відеоігри.

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

Innovation of comic in the space of modern screen spectacular culture

The purpose of the article is to examine the innovation of comics in the real space of spectacular forms, in particular the impact of comics and graphic stories on cinema, anime, and video games as a global component of contemporary screen spectacle culture. **The research methodology** is based on the use of semiotic, analytical and cultural methods in revealing the peculiarities of the innovative influence of comics on various types of media in the space of modern spectacular forms. **The scientific novelty** of the study consists in carrying out an analysis of the evolution of the influence of comics on the development of modern screen spectacular forms, as well as the first cultural research of the innovative features of the synergy of comics and modern forms of screen spectacular culture. **Conclusions.** Comics provide a wide range of visual and narrative models that can be successfully used in the culture of screen forms of entertainment. Comics are capable of creating multimedia universes that open wide perspectives for the creation of cinematic universes that expand into various media formats. Such universes can become the basis for the creation of franchises, series and video games, expanding the audience and creating new opportunities for media convergence. In addition, the innovation of comics in the culture of screen spectacle forms is manifested in their influence on visual practices, aesthetics and experiments with structure and genres. This makes it possible for sketching to be the very medium that is able to create completely new and unique strategies of narrative constructions, which allows the creators of screen spectacular forms to experiment with many aspects of the composition of the work.

Keywords: comic, sketch, spectacular forms, spectacular practices, universe, cinematography, anime, video games.

Актуальність теми дослідження. Комікси як особливий вид масової культури є важливим елементом світового мистецького простору. За останнє століття мальовані розповіді-історії здобули надзвичайну популярність як на Заході (культові американські DC Comics та Marvel), так і на Сході (японські та корейські манхви та манги). Сучасні технології відкривають нові можливості для творчого виразу графічних історій, що призводить до появи новаторських видовищних форм та експериментів у представленні відомих історій та культових персонажів. Компоненти мальованого стають основою для багатьох форм візуального сучасного мистецтва, зокрема різноманітні філактерії, мальовані шрифти та образотворчі техніки виконання досить часто доповнюються художніми композиційними складовими у кінематографі, аніме та відеоіграх, а сюжетна складова графічних історій стала найпопулярнішою основою для створення трансмедійних універсумів, які об'єднують різноманітні медіаформи. Такий підхід відкриває нові можливості для глибшого дослідження персонажів, світів та сюжетів через різні культурні та медійні контексти.

Аналіз досліджень і публікацій. Як соціокомунікаційне явище і культурний продукт комікс привертая увагу таких науковців, як О. Гудошник [1], Н. Космацька [2], І. Лиса [3], Т. Насалевич [4], В. Парамонова [7] та ін., які переважно зосереджують увагу на його комунікаційному потенціалі, історії виникнення, структурно-функціональних особливостях, національній специфіці, цифровій адаптації тощо. Водночас на часі дослідити новаторство коміксу в сучасному просторі формування видовищних форм.

У статті «Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу» Н. Космацька досліджує генезу коміксу як жанру мальованої літератури, етапи набуття коміксом його сучасного вигляду – форми та змісту. І. Лиса [3] зазначає, що «комікси є ефективним засобом передавання інформації, здатним не лише ефективно привертати увагу читачів, а й утримувати її». У праці В. Парамонової [7] зазначається, що комікси мали значний вплив на новітню культуру по всьому світі та стали справжньою революцією у кінематографі.

Мета статті полягає в дослідженні особливостей новаторства коміксу в просторі сучасної видовищної культури (кінематографі, відеоіграх та графіті).

Виклад основного матеріалу. Комікс (від англ. comic – смішний) – мальовані історії, які у певній послідовності створюють особливий

інформаційний наратив. Він з'єднує риси таких видів мистецтва, як література та образотворче мистецтво. У деяких країнах з розвинутою індустрією мальованих історій для них є власна (національна) назва. Так, у франкомовному світі комікс називають bande dessinée (з фр. мальована стрічка), японські комікси називають манга.

Класичне визначення коміксу як мистецтва послідовного зображення (sequential art), яке запропонував у 1985 р. У. Айснер (Will Eisner), уперше визначено специфіку жанру. Візуальний наратив, представлений коміксами, установив нероздільний синтез слова і малюнка базовою категорією жанру [1, 20].

На думку С. Форсвілль, комікси – це засіб, що використовується для висловлення ідей за допомогою зображень, які часто поєднуються з текстом або іншою візуальною інформацією. Найчастіше комікси набувають форми послідовностей панелей зображень [9].

За словами Т. Насалевич, комікс – це розповідь у малюнках, що поєднує в собі риси таких видів мистецтва, як література й образотворче мистецтво. Комікси можна визначити як гібридну форму слів і зображень, у якій є дві розповідні композиції, одна словесна та одна візуальна. Комікси рухаються вперед у часі через простір сторінки, через її прогресивний контрапункт присутності та відсутності: упаковані панелі (їх також називають кадрами), що чергуються з порожнім простором [4, 145].

Д. Ольшанський зазначає, що «комікс характеризується як послідовність споріднених загальним сюжетом малюнків, які мають текстовий супровід. Комікс визначають також як розважальний жанр, який побудований на основі відповідного ланцюжка малюнків. За своєю формою і характером впливу на сприйняття комікс частіше за все є синтезом текстової та художньої графіки, і саме цей фактор дає підстави говорити про комікс як про окремий спеціальний жанр, побудований на суміжних мистецтвах і літературі» [6, 37].

Комікс, який поєднує у собі вербальні та іконічні знаки, є типовим продуктом масової культури. Завдяки своїй наочності він забезпечує легкість сприйняття; повторюваність сюжетів та персонажів сприяє швидкому впізнанню; композиційна напруга гарантує емоції. Усе це перетворює читання коміксу в задоволення. Привабливість книги коміксів, на думку У. Еко, полягає у відчутті відпочинку, психологічній розрядці, коли читач, крок за кроком, відкриває те, що він уже знає, і те, що хоче дізнатися знову; розвага – у

відсутності відчуття часу, зосередженні на миттєвому, яке подобається, тому що повторюється [3, 16].

Основним архітектонічним складником будь-якого мальовисного твору є кадр (панель) – окремий фрагмент сторінки, у якому зображено частину історії. Зауважимо, що для цілісності композиції всі зображення та текстові компоненти (діалогічні хмари або філактерії) мають бути гармонійно об'єднані у смислову єдність кадрів. Слід також пам'ятати, що основною одиницею творення будь-якого коміксу є малюнок, який у поєднанні з текстом може слугувати ефективним методом комунікації між автором і реципієнтом [3, 14].

Останнім часом, комікс, його графічні та текстові компоненти почали все частіше використовуватись в реальному просторі екранних видовищних форм, оскільки сьогодення характеризується постійним процесом технологічного розвитку, його вдосконаленням та залученням новітніх медіа засобів до важливих і основних складових соціальної комунікації. Для початку спробуємо розглянути вплив коміксів на індустрію кіновиробництва, а також на особливості новаторства, які внесли мальовані історії в цю форму видовищної культури.

Перші фільми та серіали за мотивами культових мальовисів вийшли у так званий Золотий вік коміксів, який тривав з 1930-х до 1950-х років. Саме в цей період з'явилась масова зацікавленість мальованими історіями про людей з унікальними силами, які здійснювали героїчні вчинки. Тоді фільми про супергероїв ще не були окремим жанром, проте в цей період було знято кілька серіалів із такими персонажами, як Супермен, Бетмен та Капітан Америка. Ці серіали демонструвалися в кінотеатрах перед основним повнометражним фільмом, і зазвичай, містили неочікувані фінали та сюжетні розв'язки, щоб заохотити глядачів повернутися в кінотеатр для перегляду наступної частини (рис. 1). За таким же принципом особливої наративності працювали і мальовиси того часу, які залишали відкриті сюжетні лінії, щоб читачі були у постійному очікуванні наступної частини коміксу.

Срібний вік коміксів про супергероїв, який тривав з 1950-х до 1970-х років, ознаменував відновлення інтересу до коміксів і зосередження на елементах наукової фантастики та фентезі. Саме в цю епоху з'явилися популярні команди супергероїв, такі як Ліга Справедливості та Месники [10]. Крім того, у цей період спостерігається збільшення використання у сюжетних наративах наукової

фантастики, серед яких були історії про вторгнення інопланетян, подорожі в часі та міжвимірні пригоди. Такі концепції стали активно використовуватись у фільмах, створених за мотивами коміксів, до яких можна віднести «Атомна людина проти Супермена» (1950) та «Супермен і люди-коти» (1951) (рис. 2).



Рис. 1. Кадр із фільму «Бетмен та Робін» (1948)



Рис. 2. Кадр із фільму «Супермен і люди-коти» (1951)

Епоха бронзового віку коміксів тривала з 1970-х по 1990-ті роки. Вона характеризується більш зрілим та реалістичним підходом до мальовисних історій, з більш складними та соціально-актуальними сюжетними лініями. Тепер читачам було цікаво дізнаватись не тільки про героїчні вчинки улюблених персонажів, але й про складні соціальні відносини з суспільством та близькими, реалістичними подіями та жорсткими наративами існування. Такі фільми як «Супермен» (1978), «Супермен II» (1981), «Супермен III» (1983) та «Каратель» (1989) стали яскравим тому прикладом (рис. 3).

Бронзова ера коміксів про супергероїв була часом великих інновацій і творчості, і вона заклала основу для того, щоб жанр продовжував розвиватися та адаптуватися до мінливого культурного ландшафту через призму кіноадаптацій [4, 144].



Рис. 3. Кадр із фільму «Каратель» (1989)

Новий вік коміксів про супергероїв тривав з 1990-х до 2010-х років та ознаменувався значним збільшенням кількості адаптацій коміксів у досить успішних кінофраншизах, таких як «Люди Ікс» і «Людина-павук». Ця епоха також ознаменувала переломний момент в історії фільмів за мотивами графічних історій. Студії почали багато інвестувати в жанр супергероїки, і в результаті якість і популярність фільмів про супергероїв різко зросла. Наприклад, Компанія DC все більше екранізувала комікси VERTIGO, такі як «Ліга видатних Джентльменів», «Констянтин», «V означає Вендета», які стали справжнім культурним феноменом у всій кіноіндустрії. Велику популярність компанії DC принесли такі фільми як «Бетмен: Початок», «Повернення Супермена», «Темний рицар» та «Хранителі» [9].

Значною подією у розвитку кінофільмів на основі коміксів мала успішна екранізація компанією Marvel «Залізної людини» (Iron Man) у 2008 році. Фільм став першим у франшизі Marvel Cinematic Universe (MCU), яка надалі стала однією з найуспішніших кінематографічних універсумів у всесвіті кіноіндустрії. Успіх цього фільму привернув увагу глядачів до багатогранності супергеройського жанру та встановив стандарт для майбутніх фільмів MCU (рис. 4) [15].



Рис. 4. Кадр із фільму «Залізна людина» (2008)

«Залізна людина» стала ключовим фільмом для MCU, запустивши велику серію фільмів, які об'єднали різних персонажів та

сюжети у величезній мережі кінематографічних історій. Таке неочікуване та масштабне новаторство привело до того, що вже за декілька років MCU випускало приблизно по 4 кінофільми на рік, кожен із яких мав шалений успіх. Особлива послідовність наративів, яка передавалась від фільму до фільму об'єднувала історії в одне ціле, яка в свою чергу вела глядачів до потужного фіналу, що закінчувався кожною фазою кіновсесвіту Marvel. Така глибоко інтегрована система фільмів та серіалів, об'єднана спільними персонажами та сюжетними лініями дає можливість цьому феномену формувати великі бази прихильників, активну комерційну діяльність та широку медійну експансію.

Сучасна епоха екранізації коміксів розпочалася в 2010-х роках і триває по сьогоднішній день. З продовженням еволюції фільмів про супергероїв жанр коміксів зазнав суттєвої трансформації з акцентом на диверсифікацію та розширення горизонтів. Режисери усвідомили важливість та успішність репрезентації та почали включати ширше коло персонажів та оповідань у ландшафт супергероїки. Серед визначних кіноадаптацій можна виділити такі фільми як «Чорна пантера» (2018), «Капітан Марвел» (2019) та «Вічні» (2021). Крім того, у зв'язку з актуальними проблемами гендерної рівності та реаліями сучасного суспільства режисери та сценаристи все частіше стали розширювати роль жінок у мальовисних кіноадаптаціях, надаючи їм не лише статичні або стереотипні образи, але й більш складні та багатоаспектні фактори, які мають власні мотивації, конфлікти та емоції [5].



Рис. 5. Кадр із кіноадаптації коміксу «Вічні», у якому лідер команди супергероїв – жінка (2021)

Сучасна ера фільмів, створених на основі сюжетів коміксів стала ігровим майданчиком для розширення меж візуального оповідання, занурюючи глядачів у особливі кінематографічні всесвіти. Розвиток кіноіндустрії коміксів з кожним етапом його розвитку зазнавав значних змін, більшість режисерів не дотримуються чіткої організації сюжету оригінальної версії коміксу. Вони

вдаються до авторського бачення подання сюжету, проте інколи змінюються лише певні моменти сюжету, а інколи й кінцівку коміксу. Наприклад, у сюжетній арці коміксу *The Night Gwen Stacy Died*, яка вийшла в 1973 році, смерть персонажу Гвен Стейсі відбулася під час битви Людини-Павука і Зеленого Гобліна на вершині мосту, проте у фільмі *Amazing Spider-Man 2*, який створив кіноадаптацію цього сюжету, були повністю змінені як і місце битви так і події, які привели до цього конфлікту. Крім того, кіноадаптації коміксів здатні відображати сучасні соціокультурні та політичні тенденції. Фільми, які розглядають теми рівності, справедливості та боротьби зі злом, можуть стати платформою для важливих дискусій і спонукати глядачів до задуму про сучасне суспільство.

Яскравим прикладом взаємодії мальовисних сюжетів та кіно є анімаційні фільми, засновані на сюжетах японської манги, які отримали назву «аніме». Під час роботи над анімаційним фільмом значна увага відводиться структурно-семантичним особливостям манги, що включають не лише характерний стиль малюнків, а й особливості сюжетної побудови, виразності персонажів та передачі емоцій, які є визначальними для багатьох японських коміксів. Найпопулярнішими є манги, по мотивах яких були відзняті аніме та серіали, серед яких можна виділити, «Ванпачмент», «Зошит смерті», «Сейлор Мун», «Кенді-Кенді», «Стальний алхімік», «Бойовий ангел Аліта» та інші [12]. Наприклад «Ванпачмент» (*One-Punch Man*), популярний анімаційний серіал, створений на основі японської манги, став надзвичайно відомим не тільки завдяки своєму неперевершеному поєднанню гумору, динамічних бойових сцен та глибоких думок про сенс життя та справедливість, але й завдяки своїм унікальним стилем анімації, динамічними сценами бою та використанням структурно-стилістичних елементів мальовису у загальній кадровій композиції. Сьогодні це аніме не тільки є одним із найвідоміших анімаційних творів у світі, але й відноситься до класу шедеврів японського аніме (рис. 6).



Рис. 6. Кадр з анімаційного фільму «Ванпачмент», доповнений мальовисними лініями для підсилення відчуття сили удару головного героя

«Атака титанів» (*Attack on Titan*) – аніме-серіал, заснований на однойменній манзі. Аніме здобуло популярність завдяки напруженому екшену, політичним інтригам та емоційній оповіді, а також зберігає вірність манзі, адаптуючи ту саму сюжетну лінію та персонажів, майже без відхилень від вихідного матеріалу (рис. 7). Аніме-адаптація японської манги здобула визнання серед шанувальників наукової фантастики та фанатів кіберпанку. Її унікальна атмосфера, складний сюжет та захопливі бойові сцени забезпечили їй особливе місце у світі аніме. Глибокі теми, що досліджуються у цьому аніме, створюють міцний емоційний зв'язок із глядачами та залишають їх з низкою важливих питань про майбутнє технологій та сутність людської природи.



Рис. 7. Кадр із анімаційного фільму «Атака титанів», доповнений мальовисними лініями для підсилення відчуття швидкості героя

Неодноразово сюжети коміксів та композиційні елементи побудови коміксу надихали покоління розробників комп'ютерних та консольних ігор на створення фантастичних і захопливих світів, які гравці могли досліджувати. Найпопулярнішими серіями ігор на основі коміксів стали *Batman: Arkham Series* (2009–2016), *Spider-Man* (2018–2023), *Marvel's Avengers* (2020), *The Walking Dead* (2012–2013), *Hellboy: The Science of Evil* (2008–2009).

Новаторство коміксів у видовищній культурі відеоігор можна розглянути в декількох аспектах. Перш за все, комікси надають відеоіграм можливість використання різноманітних сюжетних ліній, персонажів та елементів візуального стилю, які можуть бути вільно адаптовані для ігрового формату. Це дозволяє відтворити атмосферу коміксів та цілі сюжетні лінії у відеоігровому середовищі. Крім того, гравці можуть взаємодіяти з персонажами та подіями, впливати на їх розвиток, а не просто спостерігати їх. Це створює новий рівень

іммерсії та дозволяє гравцям відчувати себе частиною улюблених коміксів. Зазвичай, усі відеоігри долучають гравців до всесвіту ігрової адаптації мальнопису через форму першої особи, в якій пропонують вільно рухатись та подорожувати запропонованим світом та використовувати певні навички та здібності у бойових конфліктних ситуаціях. Комп'ютерна гра *Ultimate Spider-Man* (2005) стала першою ігровою адаптацією відомого коміксу, в якій був повністю відкритий світ для вільних рухів та пересування у межах ігрового всесвіту. У монтажну композицію творці та художники залучили мальнописні спецефекти бою, напруги та відчуття небезпеки, які додали максимального споріднення з оригінальним коміксом (рис. 8).



Рис. 8. Кадр із відеоігри *Ultimate Spider-Man*, доповнений мальнописними спецефектами удару

Оскільки творці відеоігор за мотивами коміксів намагаються відтворити у сюжетних лініях геймінгу повноцінні мальнописні історії, це створює унікальну естетику та відчуття аутентичності для гравців, поглиблюючи їхню іммерсію у віртуальних світах. Крім того, це дозволяє відтворити і повноцінний наративний потенціал, створюючи ігри зі складними сюжетами, глибокими характерами персонажів, та максимально підкреслити і розширити сюжетну арку, адже формат таких ігор необмежений в часі. А завдяки внеску відомих художників коміксів світу мальнопису та відеоігор стали нерозривно пов'язаними, формуючи візуальну ідентичність та особливий візуальний дизайн, який приваблює всіх прихильників графічних історій.

Висновки. Комікси надають широкий спектр візуальних та наративних моделей, які можуть успішно використовуватись у культурі екранних видовищних форм. Комікси здатні створювати мультимедійні всесвіти, які відкривають широкі перспективи для створення кінематографічних та ігрових універсумів, що розширюються на різні медійні

формати. Такі всесвіти можуть стати основою для створення франшиз, серіалів та відеоігор, що розширюють аудиторію та створюють нові можливості для медійної конвергенції. Крім того, новаторство коміксів у культурі екранних видовищних форм проявляється у їхньому впливі на візуальні практики, естетичність та експерименти зі структурою та жанрами. Це дає можливість мальнопису бути тим самим медіа, яке здатне створювати зовсім нові та унікальні стратегії наративних та візуальних конструкцій, що дозволяє творцям екранних видовищних форм експериментувати з багатьма аспектами композиції твору.

Література

1. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Соціальні комунікації*. 2017. Вип. 17. С. 19–24.
2. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Іноземні мови*. 2012. Вип. 19. С. 141–147.
3. Лиса І. В. Комікси як окремий складник структури медіапростору. *Вісник Книжкової палати*. 2023. № 2. С. 13–18.
4. Насалевич Т. В. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. № 4. С. 144–149.
5. Ніколаеску Е. Історичний шлях франко-бельгійського коміксу. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені І. Франка. Дрогобич : Гельветика*, 2020. № 34. С. 165–170.
6. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія*. 2000. № 3 (28). С. 36–44.
7. Парамонова В. А. Манга в Японії: захисний рефлекс надміру урбанізованого суспільства чи культурно-цивілізаційний здобуток нації. *Українська орієнталістика : зб. наук. пр.* 2010. № 4–5. С. 223–224.
8. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної видовищної культури : навч. посіб. Київ : Стило, 2020. 208 с.
9. Duncan R., Smith M., Levitz P. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. Bloomsbury Academic, 2015. 464 p.

10. McCloud S. Understanding comics: The invisible art. New York: William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.

References

1. Hudoshnyk, O. (2017). Comics in the Ukrainian Communication Space. Bulletin of Dnipropetrovsk University. Foreign Social Communication, 17, 19–24 [in Ukrainian].

2. Kosmatska, N. (2012). Essay on the History of the Emergence and Development of the Comic Genre. Bulletin of Lviv University. Foreign Languages, 19, 141–147 [in Ukrainian].

3. Lysa, I. (2023). Comics as a Separate Component of the Media Space Structure. Bulletin of Book Chamber, 2, 13–18 [in Ukrainian].

4. Nasalevych, T. (2020). Development of Comics as Genre of Modern Literature. Scholarly Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. Philology. Social communications, 4, 144–149 [in Ukrainian].

5. Nikolaiesku, E. (2020). Historical Way of Franco-Belgian Comics. Humanities Science Current Issues, 34, 165–170 [in Ukrainian].

6. Olshanskyi, D. (2000). Comics as a Means of Forming Speech Mechanisms in Younger Schoolchildren during Foreign Language Learning. Pedagogy and Psychology, 3, 36–44 [in Ukrainian].

7. Paramonova, V. (2010). Manga in Japan: Protective Reflex of Excessively Urbanised Society or Cultural and Civilizational Achievement of the Nation. Ukrainian Oriental Studies, 4–5, 223–224 [in Ukrainian].

8. Stanislavska, K. (2020). Artistic and Performing Forms of Modern Spectacular Culture. Kyiv [in Ukrainian].

9. Duncan, R., Smith, M., & Levitz P. (2015). The Power of Comics: History, Form, and Culture. Bloomsbury Academic [in English].

10. McCloud, S. (1994) Understanding Comics. New York [in English].

*Стаття надійшла до редакції 05.04.2024
Отримано після доопрацювання 07.05.2024
Прийнято до друку 15.05.2024*