

УДК 821-31:741.52](100):159.931/936](045)  
DOI: 10.36273/2076-9555.2020.12(293).10-15

**Лариса Мильченко,**

старший науковий співробітник відділу моніторингу  
засобів масової інформації Книжкової палати України,  
e-mail: svirel.34@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5905-077X>

**Лариса Татарінова,**

старший науковий співробітник відділу моніторингу  
засобів масової інформації Книжкової палати України,  
e-mail: larysa@i.ua  
ORCID: <https://orcid.org/0000-002-7950-7773>

## Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман

У статті досліджено аспекти розвитку візуальної книги, зокрема графічного роману, як новітнього синтетичного виду мистецтва, що поєднує візуальний і вербальний складники. Проаналізовано еволюцію графічного роману: від простої форми коміксу до змістовного твору, від серії малюнків до визнаного літературного жанру.

Зауважено, що популярність графічного роману продовжує зростати. Досліджено його місце у мистецькій системі координат та значення для культури початку XXI ст. Новітній вид синтетичного мистецтва демонструє позитивну динаміку розвитку й прагне посісти власне місце серед літературних творів. Сучасний графічний роман звертається до серйозної проблематики, постійно вдосконалює форму та зміст.

Розглянуто художні особливості візуальної книги та її національні відмінності. Попри особливості графічних романів у США, Західній Європі, Японії та Україні, останніми десятиліттями спостерігається виразне зближення форматів видань, хоча кожен із творів, як-от манга, BD чи український мальопис, зображує свого національного героя.

Визнання графічних романів як окремого виду мистецтва сприяли номінації та присудження престижних літературних премій. Попри чималу критику, мистецтвознавці наголошують, що "графіка стає новим владним інструментом оповідання історій". Графічні романи набувають дедалі вагомішого значення у видавничій галузі. На полицях книжкових крамниць навіть з'явилося окреме місце для візуального літературного твору. Нині традиційні книгарні та бібліотеки пропонують широкий асортимент графічних романів, а обсяги їх продажу невпинно зростають.

**Ключові слова:** візуальна книга; комікс; графічний роман; манга; BD; мальопис; міжвидовий переклад

**Постановка проблеми.** У Західній Європі й Америці комікси давно набули широкої популярності, тому їх розвиток до графічного роману закордонна аудиторія сприймає як цілком природний процес. Для вітчизняного читача графічний роман поки залишається новим видом мистецтва, адже в нашій культурі комікс не був поширеним, а за радянських часів — навіть забороненим як "низький", "буржуазний" жанр. Українському фаховому середовищу потрібно осмислення графічного роману як явища, його сприйняття, оскільки цей вид синтетичного мистецтва швидко розвивається й прагне посісти власне місце серед літературних творів.

У нашій країні ринок візуальних книг ще не надто розвинений, але потреби сучасного суспільства зумовлюють появу нових видів книжкової продукції. Україна не стоїть осторонь світових тенденцій книгодрукування, а отже дослідження формування та розвитку графічного роману є актуальним.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Перші так звані комікси в Західній Європі та Америці з'явилися ще у XVIII ст., але тільки від середини XX ст. у науковому середовищі зріс інтерес до цього жанру, адже до того часу його вважали "низьким", не вартим уваги. Одним із перших про комікс як своєрідну міфотворчість зауважував відомий письменник та вчений-семіотик У. Еко. "Міф про Супермена" він вважав своєрідною пропагандою, що подає міфічного Супермена як національного героя з певним набором

моральних якостей. Комікси — це код зі знаків, образів і символів, котрий людина має "прочитати", але на це їй потрібно витратити значно менше зусиль, ніж на звичне читання [1].

Наприкінці XX ст. візуальна книга привертає особливу увагу науковців. Важливою вважалася праця "батька" графічного роману В. Айснера "Комікс і послідовне мистецтво" [2], в якій художник розглядає цю гібридну вербально-візуальну форму як складне синтетичне медійне мистецтво, досліджує його еволюцію, національні особливості та відмінності (фото 1).



Фото 1

Першою науковою працею, присвяченою винятково графічному роману, стала монографія вчених Кембриджського університету Я. Бетенса та Х. Фрея "Графічний роман: вступ" (2015) [3].

В Україні жанр графічного роману став розвиватися лише після Революції Гідності, отже наукове осмислення його тільки розпочинається. Візуальні книги становлять предмет дослідження О. Колесник [4] і Б. Філоненка [5]. У працях дослідники замислюються над питанням, що у візуальній книзі є первинним — малюнок чи текст, і розглядають графічний роман як жанр масової літератури, який останніми роками стає елітарним.

**Інформаційною базою дослідження** слугували статистичні матеріали та доповіді International Publishers Association (IPA, Міжнародна асоціація видавців), звіти дослідницького ресурсу Statista, матеріали наукових конференцій, довідкова та реферативна література.

**Мета статті** полягає в аналізі графічного роману, виявленні тенденцій формування нового виду синтетичного мистецтва у світі та Україні, дослідженні перспектив розвитку міжнародного й національного ринку візуальних книг.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Малюнки завжди допомагали людям розповідати свої історії, це був популярний метод передачі думок та ідей. З петрогліфів у доісторичних печерах чи з ієрогліфів Стародавнього Єгипту людство дізнавалося про життя та побут прадавніх цивілізацій, адже первісні художники намагалися не тільки створити зображення, а й втілити в ньому цілісну історію, як, наприклад, ланцюг подій, що описував полювання на тварин.

Для неписьменного населення (якою була більшість жителів різних країн світу аж до минулого століття) ефективним способом розв'язання соціальних проблем чи політичних завдань слугував гумор. Коли дедалі більше людей стали опановувати грамоту й читання, розпочали з'являтися періодичні видання, що містили гумористичні малюнки. Найяскравішим зразком є "Альманах Бідного Річарда" (Poor Richard's Almanac) (фото 2, 3), котрий упродовж 1732—1758 рр. випускав Б. Франклін — один із засновників США, політичний діяч, учений, письменник, видавець, один із лідерів війни за незалежність Сполучених Штатів. Зокрема, на шпальтах щорічника Франклін використовував сатиричні малюнки для популяризації ідей американської революції.

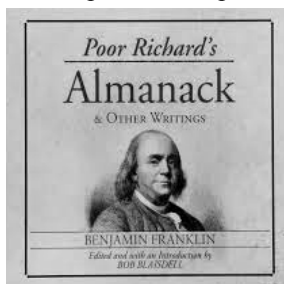


Фото 2



Фото 3

Малюнок часто не тільки супроводжує слово, а й іноді заміняє його. І це не дивно, адже часом саме ілюстрація дає змогу донести ідею в простішій та зрозумілішій формі. Віднедавна візуальні книги, зокрема графічні романи, набули величезної популярності.

Графічний роман як явище виник у середині 1970-1980-х рр. Першим твором, у заголовку якого бу-

ло зазначено "графічний роман", став "Контракт із Богом" В. Айснера (1978) (фото 4), тому цього графіка, дослідника й видавця вважають "батьком" нового жанру. Графічний роман — прямий нащадок коміксу.



Фото 4

Інтернаціональне слово "комікс" походить від англійського "comic" — комедійний, комічний, смішний. В українській мові вживають дотепний відповідник "мальовпис", що, на нашу думку, доволі влучно відзеркалює сучасне розуміння явища, бо візуальні книги, зокрема й графічні романи, не завжди мають гумористичний чи комічний зміст. На позначення жанру також послугуються англійським терміном "sequential art", що можна перекласти як "послідовне мистецтво", котре використовує формат "далі буде". У пропонованій розвідці вживатимемо термін "комікс" як більш поширений і зрозумілий у різних країнах світу.

Отже, комікс — це послідовність малюнків, зазвичай із короткими текстами, що створюють певну розповідь. Тексти оформлюють у вигляді специфічної "мовної бульки" (від англ. speech balloon), що передає мову чи думку персонажу, містить заголовок або титри (фото 5). Спочатку в коміксах використовували карикатури для ілюстрації певної думки чи ідеї, викладали цікаві та прості історії, аби розважити читача [6].



Фото 5

Тривалий час комікси вважали "низьким" жанром, однак ставлення до них змінилося після публікації роману А. Шпігельмана "Maus: Survivor's Sale" ("Maus: історія тих, хто вижив") — біографічної оповіді про поневірвання батьків автора у Другій світовій війні під час Голокосту. Книгу було номіновано на кілька літературних премій, а 1992 р. видання здобуло спеціальну Пулітцерівську премію.

У 2018 р. уперше графічний роман Н. Дрнасо "Сабріна" номінували на Букерівську премію, що, безумовно, свідчить про визнання нового синтетичного жанру, котрий має гідну літературну основу, про визнання візуальної книги романом. Попри чималу крити-

ку, журі, коментуючи рішення, наголосило, що "графіка стає новим владним інструментом оповідання історій".

Вітчизняне "Видавництво" підготувало до друку книги А. Шпігельмана "Маус" та Н. Дрнасо "Сабріна" в перекладі українською, в цьому разі постає вкрай важливе питання міжвидового перекладу, оскільки, працюючи над графічним романом, недостатньо перекласти тільки "мовні бульки". Цей синтетичний твір, на думку У. Еко, являє собою код зі знаків, образів і символів, котрий людина має проінтерпретувати. Іноді ці повідомлення іншою мовою, іншим менталітетом зчитуються неоднаково, як-от жести чи символи, зрозуміли лише мешканцям певної країни. Важливим може стати навіть колір, наприклад, для нас "червоний — то любов, а чорний — то журба", для японців білий — колір трауру.

Наразі є багато різновидів національних візуальних книг зі своїми традиціями та особливостями, водночас до найпоширеніших належать японська манга, американський графічний роман та європейський BD.

### Манга

Манга — це різновид суто національного японського коміксу. Один із найперших малюнків з'явився у XII ст. в японському монастирі. Буддійський чернець Тоба проілюстрував чотири жартівливі історії: дві з них стосувалися тварин, котрих переслідували люди, а решта — ченців, які порушували правила, зокрема брали участь у бійках півнів. Основи жанру манга в його сучасній формі, а саме рухи та жести, запозичено саме з давньої художньої техніки (фото 6, 7).



Фото 6



Фото 7

Бурхливий розвиток зазначений напрям дістав після Другої світової війни під впливом західних тенденцій, але його витoki — у традиційному японському мистецтві: мангу й нині малюють тушшю, тому ілюстрації зазвичай чорно-білі, хоча є й кольорові.

Сьогодні в Японії майже чверть друкованої продукції становить саме манга. Видавництва Kodansha та Shueisha, що посідають відповідно сьому та восьму сходинки в рейтингу найпотужніших видавництв світу, друкують винятково мангу, заробляючи по 1 млрд дол. щорічно. Відділи коміксів є у всіх видавництвах країни.

В Японії мангу читають діти й дорослі, шанують і як літературне, і як художнє мистецтво. Наразі існує багато її жанрів: пригод, детективи, фантастика, історія, спорт, навіть наука.

### Американський комікс

"Пригоди Обадія Олдбака" — найстаріший визнаний американський комікс, опублікований 1841 р. як варіант "Histoire de M. Vieux Bois" ("Історія пана В'є-Буа", 1828) швейцарського карикатуриста Р. Тепфера.

У США комікси вперше почали друкувати у 1880-х рр. на сторінках газет синдикатів В. Херста та Дж. Пулітцера. Р. Ауткольт створив комікс "The Yellow Kid" ("Жовтий малюк"), котрий став настільки популярним, що його наявність на шпальтах гарантувала зростання продажів газет. У 1897 р. Hearst Syndicate випустив перший збірник коміксів "The Yellow Kid" у форматі книги. Цю найпопулярнішу серед покупців колекцію можна вважати першим фінансово успішним американським графічним романом.

У 1920-х рр. американські комікси зазнали значних змін і перетворень під впливом стилю артдеко. Нові форми критикували за художній несмак і розбещеність, водночас на їх захист стали відомі літератори Дж. Джойс, Г. Стайн та Ф. С. Фітцджеральд, наголошуючи на головній рисі, притаманній коміксу, — демократизмові.

У 1938 р. комікс-культура вибухнула з публікацією Action Comics та її зіркою — хлопцем на ім'я Супермен! Цей персонаж проклав шлях до золотого століття коміксів, і величезний потік костюмованих героїв, детективів, ковбоїв заповнив газетні кіоски. Впродовж 1940-х рр. комікси продавали мільйонами примірників читачам різного віку.

Після Другої світової війни ставлення до коміксів змінилося, їх стали сприймати як джерело злочинності та насилля, а отже обсяги продажу стрімко скорочувалися. Намагаючись контролювати спад, видавці пропонували прийнятніший, "м'який" тип коміксу. У 1954 р. Американська спілка видавців, щоб заспокоїти стурбованих графічними жахами й кримінальними коміксами батьків, ухвалила кодекс "Comics Code Authority", що обмежував використання сцен насилля, порнографії та жаків. Це призвело до застою у виробництві, але кодекс сприяв теоретичному осмисленню коміксів як одного з видів мистецтва.

Американський комікс подарував людству чимало супергероїв, як-от: Супермен, Людина-Павук, Бетмен тощо. Відомі американські письменники теж зверталися до жанру коміксу, зокрема С. Кінг, який разом зі С. Снайдером створив графічний роман-хорор "Американський вампір".

У. Еко, аналізуючи розвиток коміксу кінця XX ст., зазначав: "Минули ті часи, коли критичне дослідження феномену коміксу супроводжувалося докорами" [1].

Найпотужнішими видавництвами коміксів у світі є американські Marvel та DC; Marvel випереджає DC за обсягами прибутку (41,38% супроти 26,79%), а також за показниками кінцевого випуску продукції (45,49% супроти 27,63%). Нині найуспішнішою серією графічних романів у США є "Sandman" Н. Геймана, котру надрукував імпринт DC Comics — Vertigo. Приблизний обсяг реалізації цього графічного роману — понад мільйон примірників.

### Франко-бельгійська школа, BD

Франко-бельгійські комікси зазвичай називають bande dessinées, або BD, — це французьке поняття, що перекладається як "намальовані смужки". BD — галузевий термін, оскільки в Іспанії комікси називають tebeos (фонетична адаптація назви "ТВО" — іспанського журналу коміксів, що виходив у Барселоні від 1917 до

1998 р.), а в Італії — fumetti, буквально — "маленькі димки" за формою "мовних кульок". BD — одна з найдавніших європейських традицій мистецтва коміксу, що має школу й численних послідовників по всьому світу [6]. Найдавнішим коміксом BD вважають передвборчу листівку з Квебека (Канада) 1792 р.

На відміну від американських коміксів чи японської манги, BD видають у широкому форматі та палітурці, на кшталт книг для дітей в Америці. Їх малюють аквареллю, олійною фарбою, чорнилами, олівцем, а також створюють на комп'ютері за допомогою цифрових технологій. За багато років цей вид мальованих історій набув численних жанрових форм і стилів з огляду на різноманіття цільових і вікових аудиторій.

У 1930 р. бельгійський художник Ерже (Hergé) створив пригодницьку історію хлопчика Тінтіна та його собаки. Перший графічний альбом — "Tintin in the Land of the Soviets" ("Тінтін у Країні Рад") (фото 8), мав значний успіх, і загалом Ерже випустив 24 альбоми, останній з яких було надруковано вже після смерті автора наприкінці 1980-х рр. Історії про пригоди Тінтіна й досі видаються 29 мовами.



Фото 8

Вельми популярна велика серія графічних романів про Астерікса, яку 1959 р. започаткували Р. Госцінні та А. Удердзо. У 1961 р. було опубліковано першу збірку "Asterix the Gaul" ("Астерікс Галл") (фото 9, 10). Нині побачило світ 37 романів, виданих у 30 країнах світу.

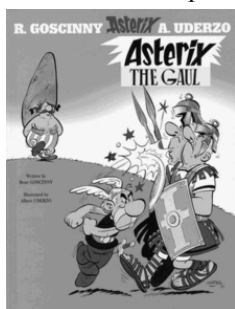


Фото 9

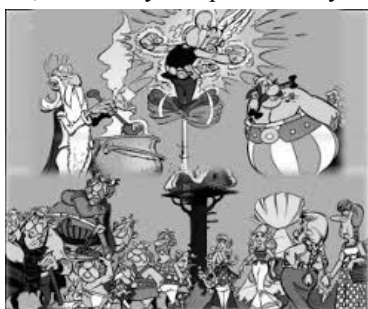


Фото 10

"The Smurfs" ("Смурфики") від Пейю (Pejo) — мабуть, одна з найуспішніших серій коміксів усіх часів.

За мотивами повісті М. Гоголя "Тарас Бульба" майстри BD у Франції створили мальопис "Taras Boulba" (сценарій адаптації — Frédérique Voulyz та Jean-David Morvan, художник — Igor Kordey; видавництво Delcourt, 2008).

#### Україномовні графічні романи

Жанр "мальопису" був відомий у нашій країні ще до того, як українці познайомились із терміном "комікс"

та зразками графічних романів з Європи. Художник-графік Г. Маликов, який провів дитинство в Києві під час нацистської облоги, уявляв себе героєм і малював історії про війну. І. Вишинський, відомий ілюстратор багатьох книжок для дітей, також створював комікси про своїх друзів і товаришів-художників. Він вигадував яскраві образи, кумедні ситуації, малював уявну країну, де жили люди різних народів. Цей твір складався з-понад 300 сторінок; наразі його дружина має оригінал, а друзі — ксерокопії.

Прикладом графічного роману слугує книга "Битва за Україну", що оповідає історію Української повстанської армії (УПА). Буклет насправді є вдалим перекладом матеріалу 1953 р., надрукованого у Філадельфії (США) у газеті української діаспори.

Історія про пригоди українського козака "Максим Оса" І. Баранька — одного з найвидатніших художників цього жанру, здійснила тривалий шлях: від бельгійського видавництва, що оприлюднило твір французькою мовою, до Польщі, перш ніж дістатися нашої країни, де спочатку вийшла друком російською, а лише згодом, на вимогу шанувальників, — українською (фото 11, 12).



Фото 11



Фото 12

Сплеск популярності україномовних графічних романів відбувся лише після Революції Гідності, й одним із перших творів нової хвилі став "Дагопак" М. Прасолова, О. Чебикіна та О. Колова. Це роман-блокбастер про пригоди козаків-характерників і майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі. Перший номер було репрезентовано у вересні 2012 р. на львівському Форумі видавців, а загалом побачило світ три серії коміксу. Зауважимо, що "Дагопак" — це яскрава спроба створити національного супергероя [7] (фото 13, 14). Загалом, специфікою вітчизняного графічного роману стає звернення до автентичних тем та образів.



Фото 13

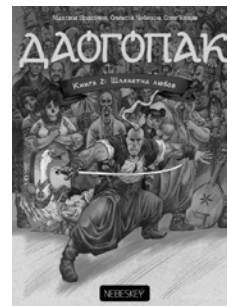


Фото 14

Останніми роками значно зріс попит вітчизняних читачів на графічні романи, зокрема перекладаються

українською й видаються всесвітньо відомі твори, як-от "Відкриття Америки" чи "Таємниця Сфінкса".

Видавництво "Грані-Т" започаткувало серію коміксів, що ґрунтуються на українській класиці: "Захар Беркут" І. Франка, "Мина Мазайло" М. Куліша, "Конопська відьма" Г. Квітки-Основ'яненка, "Кайдашева сім'я" І. Нечуя-Левицького та інші. Є видавництва, що спеціалізуються на випуску візуальних книг, як, наприклад, зазначене "Грані-Т", а також "Леополь", котре 2014 р. започаткувало серію "Українська графічна література" та надрукувало повість І. Франка "Герой поневолі" в адаптації М. Тимошенка та К. Горішного. У передмові автори-художники зазначили, що у графічному романі сценарій і малюнки співіснують для відтворення сюжету. Проєкт дістав схвальні відгуки, зокрема дослідник Б. Філоненко зазначив, що це "найвдаліша спроба в Україні зробити комікс", "робота, що потрапила у всі точки цього жанру — героїчна розповідь, революційний характер" [5]. Авторам вдалося зберегти оригінальний текст повісті І. Франка, хоча, звісно, його наведено не в повному обсязі.

Варта уваги й адаптація роману С. Жадана "Ворошиловград", здійснена в межах українсько-польського проєкту.

Про перебування в полоні та катівнях ДНР розповів у своєму романі донецчанин С. Захаров. "Діра" С. Захарова та С. Мазуркевича — це художнє осмислення трагічного досвіду бранця на рідній землі (фото 15, 16). Художник створив артпроєкт "Мурзилка" й поширив Донецьком карикатури на представників окупаційної влади. "Захарова схопили, тримали у підвалі, кілька разів імітували розстріл. Вийшовши з катівні, художник намалював те, що відбувалося з ним та іншими полоненими, письменник Сергій Мазуркевич записав усе зі слів Захарова" [8].

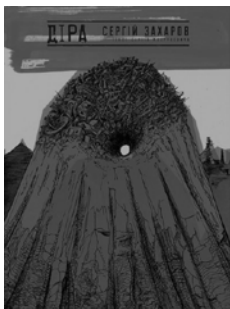


Фото 15



Фото 16

Нині графічні романи стають дедалі вагомішим складником вітчизняного видавничого репертуару. Традиційні книгарні та бібліотеки пропонують широкий асортимент такої літератури, адже популярність мальовисів поміж споживачів лише зростає. Обсяги продажу графічних романів збільшуються з року в рік, наприклад, 2018 р. показники їх реалізації у США сягали 640 млн дол., тоді як 2014 р. вони коливалися в межах 400 млн дол., водночас 2019 р. продажі зросли лише на 0,7% порівняно з 2018-м.

Попит на візуальну книгу зростає і у Великій Британії, зокрема продаж роману "Batman: The Dark Knight Returns" ("Бетмен: Повернення Темного Лицаря") тривав 40 тижнів, і він входив у список бестселерів

країни. За 2019 р. Франція та Бельгія разом заробили на реалізації такої літератури майже 580 млн дол.

У чому полягає відмінність графічного роману від коміксу? Окремі критики й досі вважають графічний роман розширеним коміксом, проте він уже давно переріс межі "низького жанру" й ствердився у сфері дорослої літератури. Головна різниця полягає у змісті коміксів і графічних романів. Останні зазвичай торкаються серйозної проблематики, концентруючись на складних, актуальних соціальних проблемах і особистих драмах, а не на пригодницькій тематиці. Друга відмінність — сюжет. Комікси зазвичай мають доволі лінійний сюжет, тоді як графічні романи відрізняє наявність розгалуженої фабули, кількох сюжетних ліній. Як традиційний літературний твір графічний роман має зав'язку, перипетії, кульмінацію, розв'язку та фінал, а сюжет розкривається поступово.

Різняться комікси та графічні романи й за обсягом, зокрема комікси — невеликі твори до 32 сторінок, тоді як графічний роман складається з 60—120, а то й більше сторінок. Над коміксом зазвичай працює один автор, над графічним романом — команда творців. Графічний роман прагне елітарності: видається на якісному папері у палітурці з додатковими матеріалами, а найголовніше — містить вербальні й невербальні елементи: письмові та візуальні, тоді як комікс може бути "безсловесним".

Засновник графічного роману В. Айснер довів, що цей жанр — не явище маскультури, а повноцінний вид мистецтва [2]. У 1988 р. у США було започатковано Премію Айснера — одну з найпрестижніших і найвідоміших нагород у галузі візуального мистецтва, котру присуджують щорічно на зустрічі творців коміксів Comic Con.

Найпомітнішою щорічною подією для європейських поціновувачів цього жанру є Міжнародний фестиваль коміксів, що проходить у французькому Ангулемі. Місто заповнюють туристи-книголюби, і навіть церква стає місцем продажу коміксів релігійної тематики.

В Україні також започатковано міжнародні фестивалі візуальної книги, як-от Kyiv Comic Con чи Fan Expo Odessa.

**Висновки.** Проаналізувавши історію та тенденції розвитку графічного роману як новітнього синтетичного мистецтва, можна зробити висновок, що його популярність і надалі зростатиме. Цей жанр демонструє позитивну динаміку й прагне посісти власне місце серед літературної продукції. Попри національні особливості графічних романів у США, Західній Європі, Японії та Україні, останніми десятиліттями спостерігаємо зближення форматів видань. Хоча вони схожі за зовнішнім виглядом, кожен є продуктом унікальної історії, що впливає на відповідну аудиторію читачів.

Семіотика візуальної книги від зародження до сьогодення зазнала значних змін і трансформацій. Наразі можемо спостерігати зворотний процес, коли смаки суспільства впливають на специфіку створення

візуальної книги, а візуальна книга — на розвиток літературного процесу. Сучасний графічний роман звертається до серйозної проблематики, постійно вдосконалюючи форму та зміст.

Естетичний потенціал графічного роману як окремого синтетичного виду мистецтва ще повністю не розкрито. Цей жанр за своєю природою доволі

близький до мистецтва кіно, тому режисери охоче звертаються до екранізації коміксів. Літературні твори з динамічним сюжетом теж часто стають основою графічних романів чи кінофільмів.

Підсумовуючи, зауважимо, що графічний роман потребує ґрунтовнішого дослідження міжвидових перекладів і різноманітних міжвидових взаємодій.

#### Список використаної літератури

1. Eko U. The Role of the Reader Explorations in the Semiotics of Texts. — Mode of access: [https://monoskop.org/images/1/1b/Eco\\_Umberto\\_The\\_Role\\_of\\_the\\_Reader\\_1979.pdf](https://monoskop.org/images/1/1b/Eco_Umberto_The_Role_of_the_Reader_1979.pdf). — Title from the screen.
2. Eisner W. Theory of Comics and Sequential. — Mode of access: <https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf>. — Title from the screen.
3. Baetens J. and Frey H. The Graphic Novel: An Introduction / Jan Baetens and Hugo Frey. — Charlotte Pylyser NY : Cambridge University Press, 2015. — 286 p. — Mode of access: [https://www.academia.edu/13152015/Jan\\_Baetens\\_and\\_Hugo\\_Frey\\_The\\_Graphic\\_Novel\\_An\\_Introduction](https://www.academia.edu/13152015/Jan_Baetens_and_Hugo_Frey_The_Graphic_Novel_An_Introduction). — Title from the screen.
4. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція. — Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk\\_2013\\_31\\_43](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2013_31_43). — Назва з екрана.
5. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі. — Режим доступу: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>. — Назва з екрана.
6. *The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory: Literary Theory from 1900 to 1966 ; Literary Theory from 1966 to Present Cultural Studies* / edited by M. Keith Booker. — Blackwell Publishing Ltd, 2011 — 1341 p.
7. *Козаки йдуть: другий том коміксу "Дагопак"*. — Режим доступу: <http://platfor.ma/magazine/text-sq/projects/kozaki-idut-drugii-tom-komiksu-daogopak>. — Назва з екрана.
8. Презентація проекту "Діра" Сергія Захарова. — Режим доступу: <http://litcentr.in.ua/news/2016-07-30-4532>. — Назва з екрана.

#### Larysa Mylchenko, Larysa Tatarinova Features of perception of the visual book. Comics. Manga. Graphic novel

*The article examines aspects of the development of the visual book, in particular the graphic novel, as the newest synthetic art form, which combines the visual and the verbal. The exploration is devoted to the analysis of the evolution of the graphic novel: from a simple comic book form to a meaningful novel, from a series of drawings to a recognized literary genre.*

*The popularity of the graphic novel continues to grow. Its place in the artistic coordinate system and its significance for the culture of the beginning of the XXI century are studied. The newest kind of synthetic art shows good dynamics of development and aspires to take the place among literary works. Modern graphic novel addresses serious issues, constantly improving the form and content.*

*The article analyzes the artistic features of the graphic novel and its national differences. Despite the peculiarities of graphic novels in the United States, Western Europe, Japan, and Ukraine, there has been a clear convergence of publication formats in recent decades, although each of the works, such as manga, BD, or Ukrainian painting, depicts its national hero.*

*The recognition of graphic novels as a separate art form was facilitated by the nominations and awards of prestigious literary prizes. Despite considerable criticism, art critics have acknowledged that "graphics are becoming a new power tool for storytelling". Graphic novels are becoming increasingly important in the field of publishing. A separate place for a visual work of literature has appeared on the shelves of bookstores. Traditional bookstores and libraries offer a wider selection of graphic novels. Sales of graphic novels are growing.*

**Keywords:** visual book; comic; graphic novel; manga; BD; painting; interspecific translation

#### References

1. Eko U. (2020). *The Role of the Reader Explorations in the Semiotics of Texts*, [online]. Available at: [https://monoskop.org/images/1/1b/Eco\\_Umberto\\_The\\_Role\\_of\\_the\\_Reader\\_1979.pdf](https://monoskop.org/images/1/1b/Eco_Umberto_The_Role_of_the_Reader_1979.pdf).
2. Eisner W. (2020). *Theory of Comics and Sequential*, [online]. Available at: <https://alphalight.files.wordpress.com/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf>.
3. Baetens J. and Frey H. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. Charlotte Pylyser NY: Cambridge University Press, [online]. Available at: [https://www.academia.edu/13152015/Jan\\_Baetens\\_and\\_Hugo\\_Frey\\_The\\_Graphic\\_Novel\\_An\\_Introduction](https://www.academia.edu/13152015/Jan_Baetens_and_Hugo_Frey_The_Graphic_Novel_An_Introduction).
4. Kolesnik O. S. (2020). *Poetika grafichnogo romanu: sintez mistectv ta transpoziciya*, [online]. Available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk\\_2013\\_31\\_43](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2013_31_43).
5. Filonenko B. (2020). *Robiti komiksi z nacionalnimi geroyami zaraz na chasi*, [online]. Available at: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>.
6. Booker M. Keith [edited]. (2011). *The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory: Literary Theory from 1900 to 1966 ; Literary Theory from 1966 to Present Cultural Studies*. Blackwell Publishing Ltd.
7. *Kozaki jdut: drugij tom komiksu "Daogopak"*. (2020), [online]. Available at: <http://platfor.ma/magazine/text-sq/projects/kozaki-idut-drugii-tom-komiksu-daogopak>.
8. *Prezentaciya proektu "Dira" Sergiya Zaharova*. (2020), [online]. Available at: <http://litcentr.in.ua/news/2016-07-30-4532>.

Надійшла до редакції 17 грудня 2020 року