

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЖАНРОВОЇ СТРУКТУРИ РОМАНУ О. ДЕ БАЛЬЗАКА «БАТЬКО ГОРІО» В ГРАФІЧНІЙ АДАПТАЦІЇ

Кравченко Я. П.

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри німецької філології, перекладу та світової літератури

Запорізький національний університет,

вул. Університетська, 66, Запоріжжя, Україна

Запорізький національний університет

orcid.org/0000-0002-1219-4688

yana_kr@yahoo.com

Ключові слова: *графічний роман, графічна адаптація, масова література, реалізм, детермінізм, аналітизм, жанрова деконструкція, фрагментарне мислення, десакралізація класики, життєподібність.*

Статтю присвячено аналізу жанрових трансформацій класичної оповідної структури роману XIX ст. в сучасній графічній адаптації. На матеріалі зіставного аналізу роману О. де Бальзака «Батько Горіо» і його графічного втілення встановлюються особливості деконструкції сюжету, наративної організації, характерології, принципів моделювання дійсності в межах вербально-візуальної парадигми. Аналізуються способи графічного перекодування традиційних ознак реалістичної прози – соціального і психологічного детермінізму, аналітизму, об'єктивізму, типізації, універсализму, авторського деміургізму. Характерні ознаки бальзаківського творчого методу – надмірна деталізація предметного світу, абсолютизація буденності, соціальний аналітизм, поліфонія, афористичність, полемічний пафос піддаються трансформаціям, що зумовлені нівелюванням головної соціально-культурної функції реалістичного письма – забезпечення правди життя. Досвід творення графічної версії роману Бальзака розглянуто в контексті прагнень сучасної культури віднайти шляхи переосмислення класики в дусі ігрових практик постмодернізму (нелінійності, інверсії, переміщення смислотвірного центру, сегментації). Вербально-візуальна парадигма графічного роману розглядається як свідчення епістемологічної невпевненості, заперечення логоцентризму, недовіри до класичних моделей наративу, руйнування кордонів між елітарною та популярною культурами. Внутрішня реальність графічного роману заснована на запереченні естетики життєподібності. Фрагментарність, мозаїчна структура, спосіб репрезентації персонажів як мальованих, умовних, гротескно перебільшених є свідченням технології деконструкції, відмови від правдоподібності та слідуванню письменницьким ідейним інтенціям. Епістемологічний дискурс реалізму заснований на домінуванні пізнавальної функції мистецтва, настанові на достовірність у відображенні дійсності, суть якої у збереженні масштабів і пропорцій життєвих реалій і обставин, водночас графічний роман утрачає пізнавальну спрямованість, оскільки орієнтований на критику естетики життєподібності, заперечення авторського деміургізму і всевладдя, неканонічність. Жанрова деконструкція класики як культурного поля оцінюється як складний і різномірний процес, у якому не лише руйнуються кордони між високою та масовою культурами, але й відбувається методом відбору, руйнування логіки ієрархічності – оновлення та реактуалізація самої класики відповідно до сучасного контексту.

GENRE STRUCTURE TRANSFORMATION OF H. DE BALZAC'S NOVEL "FATHER GORIOT" IN GRAPHIC ADAPTATION

Kravchenko Y. P.

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of German Philology, Translation
and World Literature
Zaporizhzhia National University
Universytetska str., 66, Zaporizhzhia, Ukraine
orcid.org/0000-0002-1219-4688
yana_kr@yahoo.com*

Key words: *graphic novel, graphic adaptation, mass literature, realism, determinism, analytism, genre deconstruction, fragmented thinking, desacralization of the classics, life-likeness.*

The article analyzes genre transformations of the classic narrative structure of the 19-century novel in the modern graphic adaptation. The comparative analysis of H. de Balzac's novel "Father Goriot" and its graphic implementation reveals the peculiarities of plot deconstruction, narrative organization, characterology, and principles of reality mapping within the verbal-visual paradigm. The article also studies the ways the traditional features of the realistic prose are graphically recoded – social and psychological determinism, analytism, objectivism, objectivism, typification, universalism, and author's demiurgism. The key characteristics of Balzac's literary method, such excessive detailing of the subject world, absolutization of everyday life, social analyticalism, polyphony, aphorism, and polemical pathos, undergo transformations caused by the weakening of the main socio-cultural function of realistic writing, which is to ensure the truth of life. The experience of creating the graphic version of Balzac's novel is viewed in terms of the modern culture's aspiration to rediscover the ways of reconsidering the classics, similar to postmodernism game principles (nonlinearity, inversion, shifting the center of meaning, segmentation). The verbal-visual paradigm of the graphic novel is regarded as a sign of epistemological uncertainty, denial of logocentrism, distrust of classical narrative models, and destruction of boundaries between elite and popular cultures. The internal reality of the graphic novel is based on denying the aesthetics of life-likeness. The fragmentation, mosaic structure, and the characters representation as pictured, conventional, and grotesquely exaggerated are evidence of the deconstruction technique, plausibility rejection, and sticking to the writer's ideological intentions. The epistemological realism discourse relies on the dominating cognitive function of art, emphasis on the true-to-life reflection of the reality, the essence of which is to preserve the scale and proportions of life situations and circumstances, whereas the graphic novel loses its cognitive orientation since it focuses on criticizing the aesthetics of life-likeness, non-canoncity, and denying the author's demiurgism and omnipotence. The genre deconstruction of the classics as a cultural field is evaluated as a complex and multilevel process, which not only destroys the boundaries between high and mass culture, but also, due to the selection method, ruins the logic of hierarchy – the renewal and reactualization of the classics in accordance with the contemporary context.

Кінець XX – початок XXI ст. позначений стрімким розвитком жанру графічного роману, що зумовлено загальнокультурним розповсюдженням гібридних вербально-візуальних форм. Феномен графічної прози є об'єктом численних культурологічних, соціологічних, освітньо-педагогічних студій різних методологічних спряму-

вань. Це синтетичне утворення загалом розглядається як детерміноване тенденціями маскультури XX – XXI ст., а саме – зростанням ролі візуальної інформації («ера візуальності» [Підпригора, 2017, с. 180]), «кризою вербального тексту» [Зеленов, Сідаш, 2023, с. 45], формуванням «колажного кліпового мислення» [Бахтіна, 2011, с. 2],

«сприйняттям світу через короткі яскраві образи» [Колесник, 2013, с. 304]. Водночас в академічному дискурсі оприявнюється тенденція розглядати цей жанр як «складне синтетичне медійне мистецтво, що прагне елітарності» [Eisner, 2008, с. 11] і претендує на утвердження в ролі самостійного естетичного феномену. Виразним свідченням інтегрування графічного роману в елітарний сегмент культури можна вважати вербально-візуальну адаптацію класичних літературних творів, що стала трендом як у західному, так і у вітчизняному культурно-мистецькому просторі (огляд графічних адаптацій творів української класики міститься в публікації [Белічко, Марченко, 2021]).

Запропоновану розвідку присвячено розгляду механізмів жанрово-стильової деконструкції, здійсненої в графічному романі за твором Оноре де Бальзака «Батько Горіо» французьких авторів – Тьєрі Ламі та Філіпа Трюо, малюнки – Брюно Дюамеля, що верше побачив світ 2009 року; українське видання здійснене 2019 року в перекладі Яреми Кравця [Ламі, Трюо, Дюамель, 2019]. Метою статті є встановлення комплексу прийомів і художньо-стилістичних засобів, завдяки яким відбувається трансформація бальзаківської оповіді у вербально-візуальну парадигму графічного роману.

Реалістичний соціально-психологічний роман, безумовно, найвпливовіший і найпопулярніший жанр у прозі XIX ст., що претендує на роль універсального засобу віддзеркалення суспільно-історичного досвіду своєї доби. Високий авторитет літератури реалізму значною мірою забезпечений грандіозним творчим спадком Оноре де Бальзака, котрий має славу «абсолюта» реалістичної прози, фундатора об'єктивного аналітизму і соціального детермінізму. «Батько Горіо» – класичний приклад бальзаківської соціально-психологічної художньої панорами, заснованої на ключових принципах реалістичної естетики XIX ст. – психологічному аналітизмі, об'єктивізмі, типізації, лінійності сюжету, авторському всевладді та всезнанні. Цей роман – один із канонічних зразків європейського реалізму, що, як відомо, поклав початок грандіозної «Людської комедії». Приналежність до привілейованого дискурсу класичної літератури робить «Батька Горіо» привабливим об'єктом ревізійоністських практик переінтерпретації і реактуалізації, в тому числі в аспекті наближення до паралітератури, зокрема графічної прози.

Графічне втілення відомих творів найчастіше інтерпретується як прояв тенденції адаптування класичної прози до потреб масового читача. Ця жанрова форма цілком відповідає ментальній моделі сучасної реальності, яку прийнято визначати як «час коротких фраз і думок» [Бахтіна, 2011, с. 2]. Тамара Гундорова пояснює це явище

прагненням постмодернізму «переорганізувати культурну свідомість – але так, щоб залишилося відчуття первинності класичного» [Гундорова, 2013, с. 81]. На нашу думку, графічна адаптація великої оповідної структури потребує суттєвої трансформації засобів характеротворення, наративних прийомів, зміни авторської оптики в репрезентації явищ дійсності, пошуку специфічних смислових і стилістичних домінант, відмінних від вербалізованої нарації.

Парадигма мальовису виступає тією системою естетичних координат, у якій смислотвірне значення мають паралінгвістичні складники, зокрема сегментація тексту, графічні елементи, колір, шрифт, непіктографічні та іконічні текстові елементи. Основою композиції коміксу є система фреймів або кадрів. Кадром коміксу вважається кожне зображення в послідовності з декількох зображень, що створюють розповідь. Фрейми розподілені на сторінках книги і через них подаються характери, проблематика, сюжетна лінія і система внутрішніх конфліктів. Розмір фрейму залежить від важливості сцени, яку він зображає. Як бачимо, цілісний художній світ роману розпадається на окремі блоки-колажі – від чотирьох до восьми картинок на сторінці.

У графічній версії «Батька Горіо» вибір епізодів для ілюстрування довільний, зумовлений лише ключовими точками розгортання сюжету в теперішньому часі, тоді як у Бальзака події минулого і сучасності утворюють нерозривну смислову єдність і творять систему чинників-детермінантів. Система – перша формальна умова наукового пізнання, абсолютизованого реалістами, тому письменник всіляко намагається внести у свою історію характерів методичність і стрункність системи. Про це неодноразово він наголошує у своїх теоретичних міркуваннях: «Яка б не була кількість аксесуарів і образів, сучасний романіст повинен <...> згрупувати їх згідно з їх значенням, підпорядкувати їх сонцю своєї системи – інтересу або герою – і вести їх як блискуче сузір'я, в певному порядку» [Бальзак, 1981, с. 80].

Графічна адаптація «Батька Горіо» не відтворює подій, що представлені в романі-першооснові ретроспективно, у вигляді розлогих авторських коментарів і відступів. Наприклад, доволі детально відтворені історії пансіонерів мадам Воке (Мішоно, Пуаре, Вікторини Тайфер, Вотрена) і самої хазяйки пансіону, подані в романній експозиції як важливі складники морально-психологічної атмосфери, у яку потрапляє недосвідчений провінціал Ежен Растиньяк. Втрата цього компоненту призводить до сприйняття персонажів лише як загальної маси статистів, тоді як у Бальзака кожен із них неповторно індивідуалізований і підсилює головну ідею морального виро-

дження й егоїзму. Так само відсутня в мальовписі важлива ретроспективна історія молодого Горіо, його кар'єрного злету і злочинного збагачення під час післяреволюційної продовольчої кризи, сімейних стосунків, виховання дітей за моделлю купівлі-продажу. Саме цей епізод є ключовим у формулюванні бальзаківської концепції батьківської провини, адже для автора було вкрай важливим вказати на економічні, а не етичні причини зради дочок. Бальзак, як відомо, в цьому романі прагне уникнути мелодраматизму шляхом залучення читача до критичного аналізу суспільно-економічних чинників, що зумовлюють зображену трагедію.

Графічна адаптація виразно фрагментарна, що позбавляє її життєподібності – ще одного ключового маркера реалізму, що лежить в основі бальзаківського методу. Роман «Батько Горіо» принципово заперечує власну «створеність». На самому початку оповідач пристрасно переконує читача: «Та знайте: ця драма – не вигадка, не роман. All is true» [Бальзак, 2013, с. 148]. Читач неодмінно має прийняти цю умову, так працює життєподібність реалістичного тексту. Внутрішня реальність графічного роману натомість заснована на запереченні естетики життєподібності. Фрагментарність, мозаїчна структура, спосіб репрезентації персонажів як мальованих, умовних, гротескно перебільшених є свідченням технології деконструкції, відмови від правдоподібності й будь-якого слідування письменницьким ідейним інтенціям.

Авторський деміургізм – ще одна домінанта художньої структури і стилю реалістичного письма. Внутрішня перспектива твору, ракурс зображення дійсності являє собою об'єктивізований об'ємний часопростір зі своїми планами, сценами та динамікою їх змін, а також самодостатністю персонажів, котрі постають нібито незалежно від волі автора. Це, на думку Д. Наливайка, є проявом тенденції «специфічної об'єктивізації дійсності, прагнення представити її як таку, що існує за іманентними законами і не тільки сама себе розгортає, а й нібито сама себе розповідає» [Наливайко, 2004, с. 15]. Отже, провідним засобом нарації в реалістичній прозі є показ, що витісняє розповідь і опис. Ця особливість зближує романну оповідь із наративом графічного роману, адже в такому разі саме візуальна репрезентація стає ефективним методом зображення. Автори мальовпису використовують кінематографічну техніку планів – панорамних, загальних, середніх, ближніх. Окремі сцени і діалоги акцентовані крупним, максимально деталізованим планом, наприклад, епізод марень батька Горіо напередодні смерті з його прозріннями щодо підступності дочок та їх корисливого лицемірства. Змарніле обличчя нещасного Горіо займає третину ілю-

строваного простору сторінки [Ламі, Тіро, Дюамель, 2019, с. 85].

Графічна адаптація суттєво трансформує функційне призначення твору. В реалістичній системі літератури домінує пізнавальна функція. Атрибутивним є ставлення автора до дійсності як до предмета спостереження, вивчення та достовірне її відтворення. Твір мислиться і здійснюється як художнє дослідження життєвих феноменів і їх переконливе відтворення. За твердженням Д. Наливайка, «реалізм характеризується тим, що він інтенційований на емпіричну дійсність і йде шляхом спостережень, вивчень та аналізів її феноменів; творчість реаліста базується на цих спостереженнях і вивченнях, на досвідному знанні й мислиться як їх художнє узагальнення» [Наливайко, 2004, с. 11]. Графічний роман спростовує орієнтацію на пізнання, натомість маніфестує ігрову природу. Цей жанровий різновид створений в іншій епістемологічній парадигмі, що переосмислює засадничі принципи реалістичної естетики в контексті постмодерністської концепції реальності як текстуального конструкту.

Основою художньої практики Бальзака-реаліста є відповідність ідеалу справедливості. Роман – втілення уявлень про моральну норму, Істину. У зв'язку із цим художній метод Бальзака спирається на велику кількість майже статистичних спостережень, на важливості яких сам автор неодноразово наголошував: «Публіка не знає, яка невтомна праця думки потрібна від письменника, який прагне істини в усіх своїх висновках, і скільки поступово нагромаджених спостережень закладено в епітетах, на перший погляд, неістотних, але призначених для того, щоб виділити дану особу з тисячі інших» [Бальзак, 1981, с. 204]. Письменник прагне до точного соціального діагнозу; він вважає свої романи настільки ж науково достовірними творами, як історичні трактати. Більше того, він ставить себе вище професійних істориків, бо останні вивчають лише політичні події – офіційний верхній шар суспільного життя, між тим як художник осягає глибше, і його завдання – створити історію характерів. Із цього випливає наступне, ще більш вагоме завдання – вивчити загальну основу соціальних явищ, відкрити їх розумний або нерозумний сенс.

Засобом досягнення об'єктивної істини є соціальний і психологічний аналітизм. Аналітичність – одна з атрибутивних рис реалізму й водночас одна з його стильових домінант. Аналітичний елемент вплітається в оповідь і зображення, визначає характер і структуру реалістичного наративу. Графічний роман не має засобів для здійснення аналітики, тому тяжіє до показу, набуваючи візуальної живописності. Специфічна настанова реалізму полягає в тому, що, звертаю-

чись до певної теми, письменник мислить свою мету як художнє дослідження певного явища чи проблеми. Подібної епістемологічної настанови не має паралітература. Культура, яка породжує комікс, декларує відмову від існування однозначної істини, це культура плюралістична, для якої характерна руйнація раціоналістичних обґрунтувань дійсності. В її основі епістемологічна невпевненість – зневіра в можливості й необхідності надати об'єктивне і несуперечливе тлумачення дійсності.

Психологічний детермінізм – одна з найголовніших рис бальзаківського методу, яка згодом утверджується як ключовий маркер класичного реалізму. Характери Бальзака детерміновані, зумовлені комплексом соціальних, історичних, побутових, фізіологічних чинників – походженням, стосунками в сім'ї, вихованням, освітою, історичними обставинами, економічними, релігійними політичними чинниками. В одному з теоретичних виступів письменник зазначає: «Справжній роман зводиться до двохсот сторінок, у яких міститься двісті подій. Ніщо так не викриває безпорадність автора, як нагромадження фактів. <...> Талант виявляється в описі причин, які породжують факти, в таємничих порухах людського серця» [Бальзак, 1981, с. 80]. Причини поведінки кожного з персонажів, незалежно від сюжетної функції, визначені факторами-детермінантами, які є ключем до розуміння концепції особистості. Для Ежена Растиньяка визначальними є збідніле аристократичне походження, стосунки з батьками і сестрами, виховання в провінційному Ангулемі, формування почуття обов'язку і відповідальності, сердечність, природність і щирість поведінки, безпосередність у вияві співчуття до старого Горію. Ці особистісні домінанти зафіксовані у творі за допомогою прямих авторських характеристик, розкриті в сюжетних лініях – листуванні з матір'ю і сестрами, спілкуванні з віконтесою де Босеан і Дельфіною Нусінген, вияві турботи і співчуття до Горію, діалогах із Вотреном, мешканцями пансіону Воке. Складна система причинно-наслідкових взаємозв'язків, чинників, що визначають характер, залишаються поза увагою у графічній адаптації, характер Растиньяка, як і інших персонажів, утрачає складну детермінованість, постає одразу готовим, схематичним, однолінійним. Він позбавлений драматизму морального вибору, який закладений Бальзаком в сюжеті та є темою роману. Йдеться про життєвий вибір – підкоритися хижацькому закону егоїзму чи протистояти, зберігаючи моральні принципи.

Поетика графічного роману не забезпечує комплексу засобів вираження смислотворення, характерних для бальзаківського художнього методу. Загальновідомо, що стильовою домінантою французького

романіста є лексична надмірність. Стиль Бальзака виражає конфлікт переконань, у якому особливої ваги набуває різке, наступальне слово. Слів у Бальзака завжди більше, ніж необхідно для монологічного висловлювання про події, оповідь складається із викликів, відгуків, питальних реплік, через які стикаються різні сфери життя та думки.

Цим же пояснюється така загальновизнана особливість бальзаківського стилю, як велика кількість вигадливих метафор і гіпербол. У Бальзака майже кожне слово стоїть у найвищому ступені, всі відмінності перетворюються на антитези: це стиль смислової екзальтації і перебільшення. Авторське бачення героїв і дійсності – макроскопічне, крізь збільшувальне скло. В описах (портретах, пейзажах, інтер'єрах тощо) у Бальзака важлива велика кількість предметних деталей. Предметний світ романів надмірний і насичений, спрямований назовні, повернений назустріч читачеві всіма своїми поверхнями. Прояв цього – кольори, запахи, звуки, світло, цифри, розрахунки.

Багатослівність бальзаківських описів нівелюється самою природою графічного роману. Оскільки в мальовисі домінують зображення, то експресивність мовлення істотно редукується. Для підкреслення емоційності сцени художник виділяє окремі репліки персонажів збільшеним шрифтом, інакшим написанням чи яскравим кольором. У сценах із нейтральною експресією шрифт монотонний і маловиразний, підкреслено стриманий, аби не відволікати читача від змісту. Форма і розташування кадрів упродовж розгортання сюжету варіюються – вони можуть нечітко виділятися, накладатися або вставлятися один в одного, що створює ускладнений хроно-топ оповіді. Розмір фрейму залежить від важливості сцени, яку він зображує. Драматичні й напружені сцени зазвичай подаються в більших кадрах, ніж сцени, де персонаж, наприклад, роздумує над чимось. Важливу роль відіграє кольористика. Бруно Дюамель використовує кольори, що формують сприйняття подій твору – насичений червоний, бордовий, смарагдовий колір світського Парижа контрастують із сірим, вицвілим зеленим, жовтим, коричневим пансіону Воке. Графічна частина далека від реалістичності, стилізації зображень схематичні й перебільшені, іноді до гротескних форм.

Бальзак оцінював власний художній метод як елітарний, розрахований на мислячого читача-інтелектуала. Пояснюючи свій підхід до дійсності у відомому «Етюді про Бейля», він акцентував його доступність лише обраному типу сприйняття: «Всякий образ відповідає якій-небудь ідеї, або, точніше, почуттю, що є сукупністю ідей, а ідея не завжди приводить до образу. Ідея потребує послідовної роботи мислі, яка доступна не всім умам»

[Бальзак, 1981, с. 55]. Цікаво, що письменник припускав можливість жанрово-стильових експериментів над власним доробком і оцінював подібну перспективу вельми негативно: «Ми публікуємо книгу для того, щоб її читали, а не для того, щоб її хромолітографували на драму або процідили на водевіль. <...> Хоч яка наївна ця заява, вона означає, що ми робимо це не для того, щоб її порізали, порвали, роздягли, четвертували, підсмажили на вогнях рампи <...> Щоб оцінити прекрасні літературні твори, потрібні широка освіта, розвинутий інтелект, тиша, дозвілля і деяке напруження розуму, тоді як для розуміння п'єси досить послухати і подивитися її у дрімотні години травлення» [Бальзак, 1982, с. 198–199]. Травлення є максимальною метафорою, що виражає письменницьке ставлення до перспективи перекодування його творів в іншу художню якість. Ціннісна опозиція високе – низьке, інтелектуальне – розважальне визначає письменницьке сприйняття культурного феномену. Тоді як постмодернізм, на думку Джона Сторі, «байдужий до вимоги віддавати пошану позачасовому тексту з фіксованою

цінністю» [Сторі, 2005, с. 271]. Плюралізм цінності, що сповідується парадигмою постмодернізму, заперечує шаблони культурного споживання, сформовані естетичними смаками привілейованого читацького середовища. Графічна адаптація класичного тексту є маніфестацією відсутності категоричної відмінності між елітарним і маргінальним, високою та масовою культурою.

Отже, графічна адаптація канонічного тексту – це складна багатокомпонентна форма перекодування вербального у візуальне, що втілює сучасні стратегії деконструкції жанрових конвенцій класичної оповідної структури. Методологічним підґрунтям жанрово-стильової і смислової трансформації реалістичної художньої парадигми є епістемологічна невпевненість, постмодерністська чуттєвість, заперечення логоцентризму і антиєрархізм. Освоєння графічними технологіями культурного поля класики відповідає ігровим практикам постмодернізму (нелінійності, інверсії, переміщення смислотвірного центру, сегментації), що заперечують опозицію елітарне/масове й утверджують плюралізм цінності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Eisner W. Theory of Comics and Sequential. Florida : Poorhouse Press, 2008. 192 p. URL: https://archive.org/stream/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art/Will_Eisner_Theory_of_Comics_and_Sequential_Art_djvu.txt
2. Бальзак О. де. Думки про мистецтво. Київ : Мистецтво, 1981. 255 с.
3. Бальзак О. де. Етюди про звичаї. Харків : Фоліо, 2013. 429 с.
4. Батько Горіо. Графічний роман : Тьєрі Ламі, Філіп Тіро, Брюно Дюамель / переклад з франц. Я. Кравець. Львів : Вид-во «Леополь», 2019. 96 с.
5. Бахтіна Г.П. Інформатизація суспільства та проблема «кліпового мислення». *Київський політехнік*. 2011. № 2. С. 2. URL: <http://kpi.ua/1102-7>
6. Белічко Н., Марченко Н. Графічна література: визначення, історія, складові. *Українська академія мистецтва*. 2021. Вип. 30. С. 29–37. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Uam_2021_30_6
7. Гундорова Т. Післячорнобильська бібліотека: Український літературний постмодернізм. Київ : Критика, 2013. 344 с.
8. Зеленов Є., Сідаш Н. Вплив кліпового мислення на світосприйняття молодого покоління. *Вісник Східноукраїнського національного університету ім. В. Даля*. 2023. № 1 (105). Том 1. С. 45–57. URL: <https://doi.org/10.33216/2220-6310/2023-105-1-45-57>
9. Колесник О. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. Вип. 31. С. 301–306.
10. Наливайко Д. Епістемологія і поетика реалізму. *Слово і Час*. 2004. № 11. С. 3–17.
11. 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)* / за ред. О. Філатової. Миколаїв : МНУ імені В.О. Сухомлинського, 2017. № 2 (20). С. 180–187.
12. Сторі Дж. Теорія культури та масова культура. Вступний курс. Київ : Акта, 2005. 358 с.

REFERENCES

1. Eisner, W. (2008). Theory of Comics and Sequential. Florida : Poorhouse Press. 192 p.
2. Balzac, H. de (1981). Dumky pro mystetstvo [Thoughts on Art]. Kyiv: Mystetstvo. 255 p.
3. Balzac, H. de. Etiudy pro zvychai (2013). [Etudes on Customs]. Kharkiv : Folio. 429 p.
4. Batko Horio [Father Goriot] (2019). [Graphic novel] : Thierry Lami, Phillip Tiro, Bruno Duhamel; transl. from French by Yarema Kravets. Lviv : Leopold. 96 p.

5. Bakhtina, G. (2011). Informatyzatsia suspilstva ta problema “klipovogo myslennia” [Informatisation of Society and Problem of “Clip Thinking”]. *Kyivskiy politekhnicheskii zhurnal*. № 2. P. 2.
6. Belichko, N., Marchenko, N. (2021). Grafichna literatura: vyznachennia, istoriia, skladovi (Graphic Literature: Definition, history, components). *Ukrainska akademiia mystetstva*. № 30. P. 29–37.
7. Hundorova, T. (2013). Pislachornobylska biblioteka: Ukrainyskyi literaturnyi postmodernizm [Post-Chornobyl library: Postmodernism in Ukrainian Literature]. Kyiv : Krytyka. 344 p.
8. Zelenov, Y., Sidash, N. (2023). Vplyv klipovoho myslennia na svitospryiniattia molodoho pokolinnia (Influence of Clip Thinking on the Young Generation’s World Perception). *Visnyk Shchidnoukrainskoho natsionalnoho universytetu im. V. Dalia*. № 1 (105). Vol. 1. P. 45–57. URL: <https://doi.org/10.33216/2220-6310/2023-105-1-45-57>.
9. Kolesnyk, O. (2013). Poetyka grafichnogo romanu: syntez mystetstv ta transpozysii [Poetics of the Graphic Novel: Synthesis of Arts and Transposition]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. Vol. 31. P. 301–306.
10. Nalyvaiko, D. (2004). Epistemologia i poetyka realizmu [Epistemology and Poetics of Realism]. *Slovo i chas*. № 11. P. 3–17.
11. Pidoprygora, S. (2017). Grafichnyi roman yak intermedialna proektsia (na materialy romanu “Dira” S. Zakharova) [The 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) / za red. O. Filatovoi*. № 2 (20). Mykolaiv: MNU imeni V.O. Sukhomlynskoho. P. 180–187.
12. Storey, J. (2005). Teoria kultury ta masova kultura. Vstupnyi kurs [Theory of Culture and Mass Culture. Introductory Course]. Kyiv : Akta. 358 p.