

## ДИСКУРСИВНА ПРАКТИКА ГРАФІЧНОГО РОМАНУ: ВІД ВЕРБАЛЬНОГО ДО ВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

**Нестерук Сніжана Миколаївна,**

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри української та зарубіжної літератури

Рівненського державного гуманітарного університету

ORCID ID: 0000-0002-3766-1713

*У статті розглядається графічний роман як гібридна конструкція, завдяки якій лінійна текстова нарація та симультанна візуальна репрезентація утворюють єдиний інтермедіальний простір. Відзначено, що редукція традиційної кадрової детермінації базується на ізоморфній лінійності та сталій конфігурації смуг (панелей). Трансформація геометричних параметрів кадрів – від найменшого до панорамного розвороту – ініціює дифузію графічних сегментів і формує складний багатовимірний хронотоп оповіді. З'ясовано, що в графічному романі темпоральність дії або інтенсивність нарративної події корелює з просторовими параметрами «панелі» як елемента.*

*Простежено, що в національному графічному романі І. Баранька «Максим Оса» художня стилізація виявляється релевантним інструментарієм реконструкції козацької доби. Такий підхід дає змогу не лише візуалізувати етнокультурну ідентичність українців, автентичну естетику епохи, а й артикулювати її унікальний соціокультурний код. Жанрова матриця моделі українського героя в межах історичного континууму цього твору вибудовує конструкцію протагоніста, який поєднує елітарний аристократизм, неабиякий інтелект і вміння діяти в екстремальних умовах.*

*Робота над графічним нарративом «Максима Оси» трансформувалася в амбівалентний процес: вона постала не лише як інтелектуальний виклик митцеві, а й проявилася як спроба опанувати методи конструювання детективної інтриги.*

*Встановлено, що головним інструментарієм кореляції часових параметрів стає шлях пролонгації експозиції на панорамних панелях: він забезпечує децелерацію (уповільнення) темпоральності, тоді як інтенсифікація динаміки реалізується через вузьку вертикальну сегментацію. Такий підхід дозволяє конструювати задану психологічну ритміку перцепції твору. Панорамна ж експозиція з деталізацією екстер'єру трансформує подієвий ряд і здійснює перехід до символічної алегорії. Показано, що графічний нарратив роману «Максим Оса» функціонує в монохромних чорно-білих кольорах: зазначена стратегія дозволяє автору працювати на бінарних контрастах. Відсутність колірного спектра зміщує фокус уваги на графічну структуру (лінію), систему штрихування та архітектоніку кадру.*

**Ключові слова:** нарратив, бінарні контрасти, лінійність, децелерація, темпоральність, пролонгація, стилізація.

### ***Nesteruk Snizhana. Discursive practice of the graphic novel: from the verbal to visual art***

*The article examines the graphic novel as a hybrid construct in which linear textual narration and simultaneous visual representation form a unified intermedial space. It is noted that the reduction of traditional frame determination is based on isomorphic linearity and a stable configuration of strips (panels). The transformation of the geometric parameters of frames – from the smallest unit to a panoramic spread – initiates the diffusion of graphic segments and shapes a complex multidimensional chronotope of the narrative. It is established that in the graphic novel the temporality of action or the intensity of a narrative event correlates with the spatial parameters of the “panel” as an element.*

*It is traced that in the national graphic novel “Maksym Osa” by I. Baranko, artistic stylization proves to be a relevant tool for reconstructing the Cossack era. Such an approach makes it possible not only to visualize the ethnocultural identity of Ukrainians and the authentic aesthetics of the epoch, but also to articulate its unique sociocultural code. The genre matrix of the model of the Ukrainian hero within the historical continuum of this work constructs a protagonist who combines elite aristocratism, remarkable intellect, and the ability to act in extreme conditions.*

*Work on the graphic narrative “Maksym Osa” evolved into an ambivalent process: it emerged not only as an intellectual challenge for the artist, but also as an attempt to master the methods of constructing detective intrigue.*

*It is determined that the main tool for correlating temporal parameters is the method of prolonging exposition on panoramic panels: it ensures deceleration (slowing down) of temporality, whereas the intensification of dynamics is realized through narrow vertical segmentation. Such an approach allows for the construction of a predetermined psychological rhythm of the work’s perception. Panoramic exposition with detailed exterior depiction transforms the sequence of events and enables a transition to symbolic allegory. It is shown that the graphic narrative of the novel “Maksym Osa” functions in monochrome black-and-white tones: this strategy allows the author to work with binary contrasts. The absence of a color spectrum shifts the focus of attention to the graphic structure (line), the system of hatching, and the architectonics of the frame.*

**Key words:** narrative, binary contrasts, linearity, temporality, deceleration, prolongation, stylization.

**Вступ.** У постміленіальному художньому дискурсі спостерігається чітка тенденція до візуальної перцепції інформації. Це зумовлює семіотичні модифікації та народження синтетичних жанрових утворень, що актуалізують нерозривність вербального та візуального елементів. У цьому контексті комікс та його деривативна форма – графічний роман – постають як гібридні конструкції, завдяки яким лінійна текстова нарація та симультанна візуальна репрезентація утворюють єдиний інтермедіальний простір.

Основа для розуміння й пояснення жанру «комікс» було закладено в праці Скота Макклауда «Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво» [1]. Критичний та історичний погляд на феномен графічного роману запропонували автори колективної монографії Jan Baetens and Hugo Frey «The Graphic Novel: An Introduction» [2], опублікованої у 2015 р.; спеціалізовані розвідки Б. Біті, Ф. Ремлетт, Р. Данкан, У. Еко [3], Н. Коваль, О. Максименка [4], О. Ісаєвої [5] та інших. У вітчизняному просторі рефлексія над графічним романом, як автономною наративною структурою, залишається на етапі становлення і має фрагментарний характер (О. Колесник [6], Б. Філоненко [7]). Водночас інтермедіальна конвергенція та семіотичний синтез іконічного та вербального компонентів спорядично розглядалися в розвідках Т. Бондарєвої, Д. Белова [8].

**Мета статті.** Метою дослідження є дискурсивний аналіз динаміки графічного роману, що передбачає експлікування механізмів його візуально-вербальної трансформації.

**Результати.** Графічний роман сьогодні експонується як інтермедіальна конструкція, що локалізує літературну традицію коміксу (мальованої історії) та кінематографічної естетики. Зазвичай домігантою жанру висту-

пає оригінальний авторський наратив, проте в межах парадигми не виключеною є вторинна адаптація канонічних текстів класичної літератури. Бінарна структура авторства в графічному романі базується на синергії вербального наратора (сценариста) та візуального інтерпретатора (художника-графіка). Архітектоніка тексту залежить від сценариста, який вибудовує сюжет, подієву послідовність і діалоги. За таких обставин вербальний наратор виконує функції, ідентичні кінодраматургу. Натомість художник-графік здійснює візуальну експлікацію твору, яка за своєю семіотичною природою наближається до операторського мистецтва. Отже, колективний підхід і поділ праці (зустрічаються випадки моноавторської інтеграції функцій) експліцитно наближають графічний роман до кінематографа. Ця ізоморфність корелюється спільністю візуальної мови та кіномови, де ідентичними постають завдання композиційної побудови кадру, монтажної ритмізації, а також колористичної та люмінарної організації художнього простору. Тож не будемо заперечувати, що крім літератури та живопису, генеза графічного роману реалізується через три мистецькі парадигми:

Каліграфічну традицію, завдяки якій відбувається кореляція інтегрованого вербального та візуального компонентів і забезпечується монолітність хронотопу;

Хореографічне та театральне мистецтво, що вербалізує семіотичну систему кінесики (мову міміки, жестів, поз) і транслює експресивність засобів втілення;

Кінематографічні принципи, завдяки яким здійснюється імплементація структурних елементів, серед яких розкадровка, масштабування планів, використання різних ракурсів.

Вербальна оповідь зазвичай тяжіє до драматургічного принципу, йому властива пар-

ність героїв, оскільки основний текст драматичного твору – це ланцюг висловлювань персонажів, їхніх реплік і монологів. Подібно до того, як у драмі репліки розташовуються одна за одною з нового рядка, у графічному романі текст приймає ту же структуру, вибудовуючи розповідь у діалогічній формі.

Редукція традиційної кадрової детермінації базується на ізоморфній лінійності та сталій конфігурації смуг (панелей). Трансформація геометричних параметрів кадрів – від найменшого до панорамного розвороту – ініціює дифузію графічних сегментів і формує складний багатовимірний хронотоп оповіді.

Диференціація між графічним романом та кінематографом детермінована специфікою їх хронотопічної організації: кінематографічний твір завжди функціонує в часовому континумі, а графічна новела локалізується в топографічному просторі. Експозиція масштабних просторових об'єктів у кіно реалізується шляхом пролонгації експозиційного часу кадру. Натомість у графічному романі темпоральність дії або інтенсивність наративної події корелює з просторовими параметрами «панелі» як елемента. Таким чином, здійснюється просторова візуалізація часу: чим більшою є площа панелі, тим довший хронологічний інтервал, який вона в собі акумулює.

Каталізаторами інституціоналізації жанру та інтенсифікації генезису графічної літератури в Україні стала діяльність таких референтних видавничих проєктів, як «К9» та «Чорний лев». Українські автори ініціювали пошук унікальної естетичної ідентичності графічного роману та сприяли формуванню автентичної національної школи. Синкретичне поєднання глобальних канонів манги, франко-бельгійської традиції банд-десіне та американської школи мальованих історій перетворилося в алгоритм, завдяки якому автори забезпечили дифузію національних сенсів у світовий візуальний простір. Зазначена стратегія легітимізувала українську графічну прозу як у внутрішньому соціокультурному полі, так і на рівні міжнародного мистецького дискурсу.

Розглянемо ідіостильові конвергенції графічного роману на прикладі одного з авторів. Ігоря Баранько позиціонують як транснаціонального митця: українського, французького та американського коміксиста, ілюстратора, художника. Народився митець у Києві

7 квітня 1970 року. З юних років захоплювався візуальним мистецтвом та мальованими історіями. Завершив навчання в художній школі у 1988 році, після чого проходив військову службу за контрактом. Провівши два роки в лавах радянської армії, Ігор, після розпаду СРСР, вирушив у подорож Сибіром та Центральною Азією, де займався медитативними практиками на теренах Бурятії, Туви та Таджикистану.

У 1991 році Баранько повернувся в Україну і розпочав свою кар'єру художника. Досягти значних успіхів в українському мистецтві у 1990-х роках було вкрай складно. Тому ілюстратор, сповнений надій, розсилав свої художні роботи до різноманітних європейських видавництв, прагнучи побудувати кар'єру в індустрії коміксів. Він отримав своє перше комерційне замовлення на створення коміксу за кордоном у 1998 році від ісландського замовника. Однак попри те, що роботу над коміксом було повністю завершено, видати його так і не вдалося через звільнення замовника. У період з 1993 по 1998 роки митець працював над своїми першими мальованими («Повернення Мамає», «Святослав і вікінг», «Мамай-змієборець. Кіква»), які заклали фундамент сучасної української індустрії коміксів. У 1999 році Ігор Баранько виграє американську Зелену Картку (Green Card) і вже наступного, 2000 року, переїздить до Америки. Там він продовжує розвивати свою кар'єру в індустрії коміксів: долучився до створення коміксів про Сімпсонів для Bongo Comics та реалізовував персональні задуми. У США оригінальним коміксом Баранька став «Піфітос: Щойно знайдена невідома поема Гомера». За словами самого художника, в Америці його манеру малювання часто характеризували як «надмірно європейську» [9]. Згодом автор переорієнтувався на французький ринок, оскільки його творча манера виявилася ближчою європейському читачеві, ніж американському. Зокрема, його творчий доробок здобув популярність у Франції та США, а такі видавничі гіганти, як DC Comics та Les Humanoïdes Associés, неодноразово публікували його твори.

У період 2008–2009 років світ побачив культовий графічний роман І. Баранька – «Максим Оса» [10], який здобув популярність в Україні. Виданням цього мальованого коміксу займається бельгійське видавництво Joker. Творчий

шлях видатного українського автора мальовань продовжується й нині: з 2013 року він мешкає та займається мистецькою діяльністю в Таїланді. Там, у колаборації з українським художником Олексієм Чебикініним та індуїстським духовним наставником Свами Авадхутом (Георгієм Аїстовим), він створює грандіозний графічний цикл, що ґрунтується на давньоіндійському епосі «Махабхарата: Боги та Герої». Сьогодні коміксист має репутацію успішного українського митця, чий талант визнали далеко за межами батьківщини.

Вибір улюблених тем автор пояснює так: «Козацька доба для України важлива. У кожного народу і цивілізації є базові епохи, на яких вони будують свою силу, самосвідомість. У французів багато такого, а Україна стала Україною саме в козацьку добу, тому ми будемо час від часу до неї повертатися, доки вона не осточортіє, як от в Америці постійно повертаються до ковбоїв» [9].

Свої захоплення природою коміксу, його кінематографічність художник коментує в окремих інтерв'ю. Адже для художника комікс – це не просто ілюстрована історія, а складна система візуальної комунікації, де він виступає водночас режисером, оператором, постановником та актором: «Комікс – це кіно на папері. Якщо це гарний режисер, то значить він і гарний коміксист. Ракурс, ближній і дальній план. Хоча сторіборд (розкадровка) перед фільмом – це ще не зовсім повноцінна мальована історія, а радше виробничий комікс» [9].

Графічний роман «Максим Оса» був написаний у формі козацького детектива і включав дві частини: «Людина з того світу» та «Скарб вовкулаки». Нереалізовану кінематографічну релевантність твору автор пояснює жанровим дефіцитом репрезентативної вітчизняної фільмографії. За його переконаннями, деструктивність попередніх спроб адаптації була детермінована прагненням режисерів до надмірної епізації та масштабної візуалізації. Натомість авторська концепція імплементації ідеї твору базувалася на трансформації нарративу в площину готичного детективу з мінімальним бюджетом. У такій моделі основне місце посідає не масштабна експозиція, а психологічна харизма протагоніста й інтенсивна сюжетна інтрига: «...Але я б, найімовірніше, використав, винятково з економії, таку особливість комікса, як камерність. Там, власне,

кілька людей, ліс, кладовище і дім Кричевського. А режисери розвернулися на всю Європу і почали робити епічне полотно, і це була причина, чому тоді фільм не зробили: завеликі витрати. А це могла би бути досить дешева, стильна, трохи готична стрічка, де головною мала бути харизма головного героя і детективна зав'язка» [9].

Події графічного роману розгортаються у XVII столітті. І. Баранько підкреслює, що це не патріотичний комікс, а пригодницька історія на українську тематику. Художня стилізація виявляється релевантним інструментарієм реконструкції козацької доби. Такий підхід дає змогу не лише візуалізувати етнокультурну ідентичність українців, автентичну естетику епохи, а й артикулювати її унікальний соціокультурний код. Інтертекстуальний зв'язок доробку автора з літературним циклом про Ераста Фандоріна стає ключовою детермінантою, що вказує на засадничий прецедентний текст.

Зазначена інтенція засвідчує експліцитне прагнення автора до реконтекстуалізації успішної парадигми інтелектуального ретродетективу. Жанрова матриця моделі українського героя в межах історичного континууму вибудовує конструкцію протагоніста, який поєднує елітарний аристократизм, неабиякий інтелект і вміння діяти в екстремальних умовах: «Я прочитав, і мені дуже сподобалося! Я вирішив – придумую щось подібне. До цього я ніколи не вигадував детективи, це була перша моя спроба. В ідеалі, щоб дотримуватися жанру, потрібно було діяти так: спочатку придумати якесь таємниче вбивство, підозрюваних, роздуми, сумніви, і наприкінці – «ага, то ось хто, виявляється, гад!» [9].

Робота над графічним нарративом «Максима Оси» трансформувалася в амбівалентний процес: вона постала не лише як інтелектуальний виклик митцеві, а й проявилася як спроба опанувати методи конструювання детективної інтриги. Зазначене пояснює пріоритетність логічних зв'язків та дедуктивних підходів, які демонструє Оса за деконструкції класичного архетипу воїна-звитязця. Запозичена динаміка нарративу артикулює новий тип героя в українському коміксі – «козака-детектива». Максим Оса вибудовується не просто воїном-характерником, а аналітиком, чия харизма та гострий розум домінують над фізичною силою.

Найбільш цікавим аспектом є пряме порівняння Оси з героями американського «жорсткого» детективу 30-х років ХХ століття. Художник свідомо реалізовує естетику чорного детективу – з її нуаром, втомою, цинізмом та водночас кодексом честі – у декораціях ХVII століття. Максим Оса – це фактично українська реінкарнація героїв-одинаків, які борються проти Темряви. Ілюстратор відзначає, що козацтво не було однорідною масою героїв-патріотів. Наголошуючи на різниці статусів (бідні / багаті) та характерів, він змальовує Осу «простою людиною». Вразливості героя – лінощі, пристрасть до оковитої, «приблатненість» – не применшують крутості, а навпаки, моделюють персонажа зрозумілим і близьким сучасникові. Образ Оси поєднує в собі риси класичного ковбоя (рішучість, харизма) та традиційного українського героя-хитруна. Ця внутрішня дихотомія між розслабленістю та миттєвою готовністю до дії («крутий і рішучий») створює динаміку характеру.

Ігор Баранько прямо зазначає, що Оса – це універсальний тип героя, на якого лише «накладено українські мотиви». Подібна стратегія продиктована спробою створити глобальний, зрозумілий архетип, який при цьому зберігає свою національну ідентичність завдяки ментальним рисам (душевність, хитрість) та антуражу. Тож Максим Оса постає не як статичний образ минулого, а як модерний антигерой, що поєднує в собі світові поп-культурні коди та глибинну українську автентичність.

Жанровою домінантою графічного нарративу І. Баранька є дискретна оповідь, що генерується на перетині літературної традиції, образотворчої експлікації та кінематографічної монтажної структури. У межах такого художнього простору автор здійснює функціональну синкретизацію ролей сценариста, режисера та художника-графіка. Геометрична

конфігурація кадрів моделює нарративну стратегію «Максима Оси». Головним інструментарієм кореляції часових параметрів стає шлях пролонгації експозиції на панорамних панелях: він забезпечує децелерацію (уповільнення) темпоральності, тоді як інтенсифікація динаміки реалізується через вузьку вертикальну сегментацію. Такий підхід дозволяє конструювати задану психологічну ритміку перцепції твору.

Експозицію вербальних реплік і рефлексії протагоністів упроваджено шляхом авторських філактерів, які в архітектоніці графічного роману набувають певної форми або семіотичної конфігурації. Загалом, вербальні висловлювання характеризуються хвилеподібною, мінливою формою зовнішніх контурів та візуально пов'язуються з головою персонажа. Ігор Баранько використовує три форми варіативних конфігурацій протагоністів:

Сферично округлий філактер вказує на артикуляцію емоційно-нейтрального дискурсу, позбавленого експресивної акцентуації. За такої графічної конфігурації вербальні акти маркуються як комунікація, що не має додаткового емоційного забарвлення та є зрозумілою та прийнятною в будь-якій ситуації (рис. 1);

Зигзагоподібний контур з'являється в моменти інтенсифікації афективних станів протагоністів (криків, використання нецензурної лексики, погроз; викривлення обличчя від болу, гніву, жаху; візуалізації поту, сліз, розширених зіниць, почервоніння обличчя) й уособлює фізіологічний, акустичний аспекти вокальної експресії. Приміром, ведучи розслідування, Максим прямує до шинкарки і по дорозі чує спорадичні акустичні звуки (див. рис. 1);

Прямокутний контур у конфігурації кадру слугує площиною для вербалізації інтроспективних рефлексій суб'єкта, маркує перехід від



Рис. 1. Овальний / зигзагоподібний контур словесної репліки

діалогічної взаємодії до невласне-прямої мови, і описує контекст, час або місце дії (рис. 2).

Прямокутний філактер через відсутність деїктичного індекса (хвостика) у моделі внутрішньої фокалізації детермінує стриманість, суворість, відсутність емоцій, аналітизм протагоністів. Розроблена система «текстових рамок» дозволяє автору керувати «гучністю» оповіді, вибудовуючи складну емотивну драматургію лише через зміну накреслення філактерів у тексті.

Прямокутна геометрична конфігурація контуру постулює втручання гетеродієгетичного наратора, інтегруючи авторське резюме, метатекстові коментарі та ретроспективну експозицію подій у цілісну структуру візуального наративу (рис. 3). На відміну від сферично округлих філактерів діалогів, прямокутна форма маркує статичність, відстороненість і аналітичність викладеного.

Прямокутний графічний контур виконує роль літературного оповідача, дистанційованого вокалізатора. У кінематографічному

еквіваленті – це голос за кадром. Він дозволяє автору вийти за межі того, що ми бачимо на малюнку, і розширює інформаційну місткість кадру, інтегруючи метатекстову інформацію про історичну ретроспекцію, топографічну експлікацію.

Часопросторові характеристики митець реалізує через вертикальні та горизонтальні панелі. Горизонтальні панелі передають відчуття уповільненої дії, а вертикальні – відчуття прискорення. Важливо зауважити, що така послідовність панелей формує особливу темпоральну динаміку, подібну до прийомів швидкого кіномонтажу. Застосування вертикальних конфігурацій кадру уможливорює ефективне фрагментування й сегментування рухів, показуючи кожен етап двоюмою між супротивниками як окремий енергійний імпульс, що посилює відчуття небезпеки та безпосередньої присутності в епіцентрі протистояння (рис. 4).

Вертикальний вектор кадрів акцентує увагу на панорамній метриці (висоті) чи падін-



Рис. 2. Прямокутний контур філактера

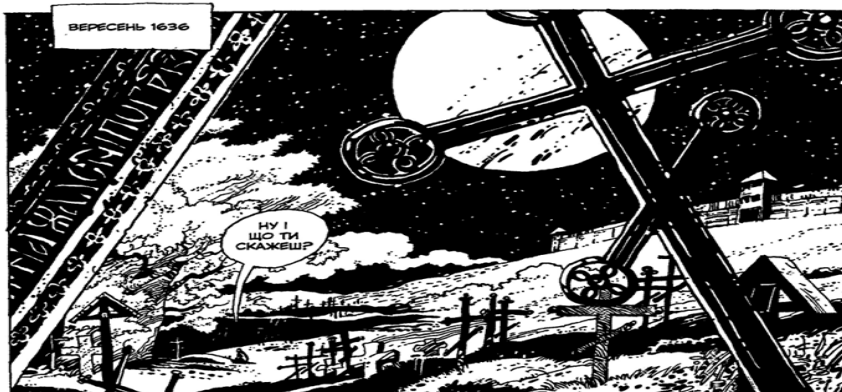


Рис. 3. Авторський прямокутний філактер

нях, а горизонтальний – підкреслює масштаб і просторову протяжність локації. Важливо зауважити, що вузькі вертикальні панелі часто використовуються для створення ефекту «замкненого простору», фокусує увагу на емотивному статусі протагоніста чи деталях зброї. Зазначений підхід експлікує психоемоційну дисонансність і напругу, так звану саспенс очікуваність, властиву детективному жанру, тоді як широке горизонтальне розташування дозволяє детально оглянути місце події (локації) та емпатично зануритися в автентичний культурно-історичний контекст епохи.

Періодично панелі графічного роману демонструють павзу в мілітарних сутичках, поєдинках. Це дозволяє зафіксувати панорамний ракурс, семантично наситити візу-

альне поле деталями й забезпечити перехід від динамічної дії до статичного споглядання. Така зміна масштабу (від великого плану бою до широкої панорами) виконує функцію «видиху», сповільнюючи ритм оповіді. Причому панорамна експозиція з деталізацією екстер'єру (цвинтар, хрести, могили) трансформує подієвий ряд і здійснює перехід до символічної алегорії. Конфронтація протагоністів відбувається в межах есхатологічного хронотопу, про що свідчить символіка хрестів, сам цвинтар і світло холодного Місяця (рис. 5).

Номінації головних героїв – Максима Оси та Матвія Хвоста – апелюють до козацького ініціального ритуалу, під час якого маркування новобранців зазвичай відбувалося через сатиричну ідентифікацію. Так, прізвище Оса

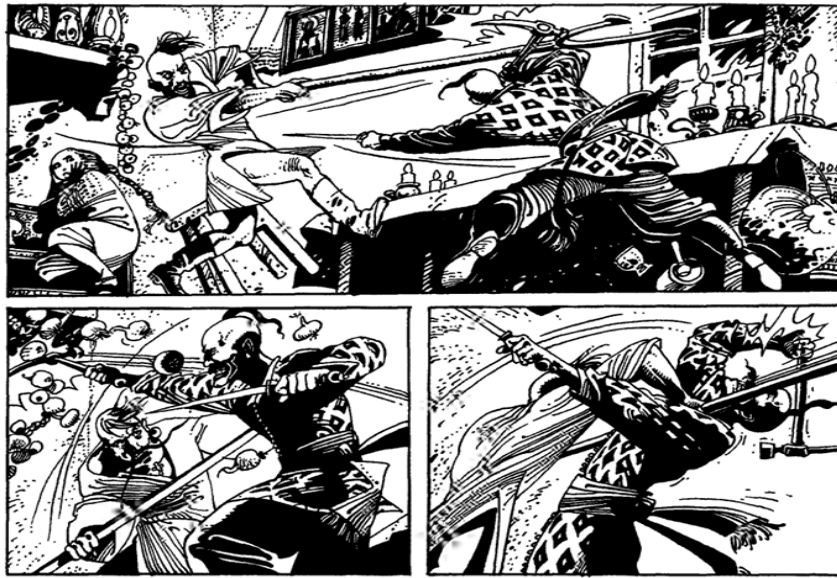


Рис. 4. Вертикальні та горизонтальні панелі



Рис. 5. Панорамний кадр

окреслює поведінкову парадигму персонажа. Семантичне значення цієї номінації базується на поєднанні зовнішньої легкості, стрімкості з агресивністю та нав'язливістю. Символіка імені головного героя ґрунтується на багатозначності образу оси в народних уявленнях, де вона постає символом мудрості та спритності. Традиційна роль цієї комахи, як посередника чи судді, знаходить своє відображення в детективній іпостасі козака. Такі риси, як дотепність, гострий аналітичний розум, а також певна в'їдливість і непоступливість, повністю відповідають характеру Максима Оси. На вербальному рівні характер героя увиразнюється через використання обценної лексики: «сво-лото», «сучий сину», «хто ж ти в біса такий», «клята могила», «як же не запам'ятати таку пику», «поцілуй мене в сраку», «безумний Андрійко», «нісенітниця», «бісова сило» [10]. Окрім зазначеного, деструктивна мовна суб'єктність персонажа (в'їдливості) передається за допомогою численних іронічно та саркастично маркованих реплік.

Візуальний ряд доповнено детальним зображенням історико-побутового гардеробу (козацький одяг, головні убори, бурки) та антропологічними маркерами (чубоселедець, довгі вуса), що функціонують як іконічні індекси соціально-статусної приналежності героя. Система символів поширюється й на експонування аксесуарної атрибутики: сережка у вусі протагоніста функціонує як семіотичний індекс. Вона верифікує гене-

ологічний статус (єдиного сина в роду), що є важливим показником невербальної характеристики персонажа та поглиблює етнокультурну достовірність наративу.

Графічний нарратив роману «Максим Оса» функціонує в монохромних чорно-білих кольорах: зазначена стратегія дозволяє автору працювати на бінарних контрастах. Відсутність колірної спектра зміщує фокус уваги на графічну структуру (лінію), систему штрихування та архітектоніку кадру. Гранична поляризація інтенсифікує ефекти жорсткості й драматизму. Опозиція чорного й білого сегментів візуалізує динаміку дій, фізіогномічну експресію персонажів, ідеально корелюючи в системі антиномій буття: життя – смерті, добра – зла.

**Висновки.** Таким чином, на основі проведеного аналізу можна зробити висновок, що дискурсивна практика графічного роману є складним утворенням, яке функціонує на перетині літератури, образотворчого мистецтва, театрального мистецтва, кінематографа; постать ж Ігоря Баранька є унікальним явищем в українському мистецтві, оскільки акумулює глибокий інтелектуалізм, майстерну графіку та переосмислення національних міфів. Інтермедіальна взаємодія візуальної оповіді з іконічними знаками в ідіостилі Ігоря Баранька представлена: наративною оповіддю про Максима Осу, системою персонажів; іконічною презентацією прямої мови, внутрішніх монологів та авторських коментарів шляхом моделювання філактерів, архітектонікою кадрів.

### Література:

1. Макклауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво. Київ : Рідна мова. 2019. 224с.
2. Baetens Jan, Frey Hugo The Graphic Novel An Introduction A Journal of International Children's Literature. Volume 54. Number 1. 2016. pp. 70–71. URL: [https://is.muni.cz/el/phil/podzim2017/ESB038/um/02\\_misto\\_komiksu\\_mezi\\_ostatnimi/baetens\\_jan\\_frey\\_hugo\\_-\\_the\\_graphic\\_novel\\_1\\_chapter.pdf](https://is.muni.cz/el/phil/podzim2017/ESB038/um/02_misto_komiksu_mezi_ostatnimi/baetens_jan_frey_hugo_-_the_graphic_novel_1_chapter.pdf) (дата звернення: 15.01.2026).
3. Еко У. Міф про Супермена. *Роль читача. Дослідження з семіотики текстів*. Л. : Літопис, 2004. С. 158–182.
4. Максименко О. Дев'яте мистецтво. *Український журнал*. 2013. Вип. 3-4. С. 20–21.
5. Ісаєва О. Креолізований текст на уроках світової літератури як фактор активізації читацької діяльності. URL: <https://ozonlit.org/kreolizovanyj-tekst-na-urokah-svitovoji-literatury-yak-faktor-aktyvizatsiji-chytatskoji-diyalnosti/> (дата звернення: 15.01.2026).
6. Колесник О. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2013. Вип. 31. С. 301–306.
7. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі. URL: <https://archive.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi#:~:text=%D0%91%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%20%D0%A4%D1%96%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A0%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B7%20%D0%BD%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%8F%D0%BC%D0%B8,%D1>

%84%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8E%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D1%96%D0%B2%20\*%20%D0%9F%D1%80%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B2%20%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96 (дата звернення: 15.01.2026).

8. Белов Д. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір : дис. ... д-р філософії : спеціальність 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Київ : Київський національний університет культури і мистецтв, 2021. 211 с.
9. Нестелеєв М. Ігор Баранько: Злочин американського коміксу у тому, що через нього люди вважають комікси чимось підлітковим і дурним, зробленим для людей, які не вміють читати *Культура*. 23 вересня. 2022. URL: <https://tyzhden.ua/igor-baranko-zlochyn-amerykansko-ho-komiksu-u-tomu-shcho-cherez-noho-liudy-vvazhaiut-komiksy-chymos-pidlitkovym-i-durnym-zroblenym-dlia-liudej-iaki-ne-vmiiut-chytaty/> (дата звернення: 15.01.2026).
10. Баранько І. Максим Оса. Одеса : Євгеніос, 2011. 96 с. URL: [https://chtyvo.org.ua/authors/Baranko\\_Ihor/Maksym\\_Osa/](https://chtyvo.org.ua/authors/Baranko_Ihor/Maksym_Osa/) (дата звернення: 15.01.2026).

### References:

1. Makklaud, S. (2019). Zrozumity komiksy. Nevydyme mystetstvo [Understanding Comics: The Invisible Art] Kyiv: Ridna mova. [in Ukrainian].
2. Baetens, Jan & Frey, Hugo. (2016). The Graphic Novel An Introduction A Journal of International Children's Literature. Volume 54. Number 1. Retrieved from: [https://is.muni.cz/el/phil/podzim2017/ESB038/um/02\\_misto\\_komiksu\\_mezi\\_ostatnimi/baetens\\_jan\\_frey\\_hugo\\_-\\_the\\_graphic\\_novel\\_1\\_chapter.pdf](https://is.muni.cz/el/phil/podzim2017/ESB038/um/02_misto_komiksu_mezi_ostatnimi/baetens_jan_frey_hugo_-_the_graphic_novel_1_chapter.pdf)
3. Eko, U. (2004). Mif pro Supermena [The Myth of Superman]. Rol chytacha. Doslidzhennia z semiotyky tekstiv L.: Litopys.[in Ukrainian].
4. Maksymenko, O. (2013). Deviate mystetstvo [The Ninth Art]. *Ukrainskyi zhurnal*. Vyp. 3–4.(pp. 20–21). [in Ukrainian].
5. Isaieva, O. (2015) Kreolizovanyi tekst na urokakh svitovoi literatury yak faktor aktyvizatsii chytatskoi diialnosti [Creolised text in world literature lessons as a factor in stimulating reading activity]. Retrieved from: <https://ozonlit.org/kreolizovanyj-tekst-na-urokah-svitovoji-literatury-yak-faktor-aktyvizatsiji-chytatskoji-diyalnosti/> [in Ukrainian].
6. Kolesnyk, O. (2013). Poetyka hrafichnoho romanu: syntez mystetstv ta transpozytsiia [The Poetics of the Graphic Novel: Synthesis of the Arts and Transposition]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. Vyp. 31. (pp. 301–306). [in Ukrainian].
7. Filonenko, B. (2014). Robyty komiksy z natsionalnymi heroiami zaraz na chasi [Making comics with national heroes is timely now]. Retrieved from: [https://archive.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robity-komiksy-z-natsionalnymi-geroyami-zaraz-na-chasi#:~:text=%D0%91%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%20%D0%A4%D1%96%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE:%20%D0%A0%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B7%20%D0%BD%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%8F%D0%BC%D0%B8,%D1%84%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8E%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D1%96%D0%B2%20\\*%20%D0%9F%D1%80%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B2%20%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96](https://archive.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robity-komiksy-z-natsionalnymi-geroyami-zaraz-na-chasi#:~:text=%D0%91%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%20%D0%A4%D1%96%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE:%20%D0%A0%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B7%20%D0%BD%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%8F%D0%BC%D0%B8,%D1%84%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8E%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D1%96%D0%B2%20*%20%D0%9F%D1%80%D0%BE%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81%D0%B8%20%D0%B2%20%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%96) [in Ukrainian].
8. Bielov, D. (2021). Ukrainskyi komiks: bibliotечно-informatsiinyi vymir [Ukrainian comics: library and information dimension]. Dys...d-r filosofii...spetsialnist 029 «Informatsiina, bibliotечna ta arkhivna справа», Kyiv Kyivskyy natsionalnyi universytet kultury i mystetstv. [in Ukrainian].
9. Nestelieiev, M. (2022). Ihor Baranko: Zlochyn amerykansko-ho komiksu u tomu, shcho cherez noho liudy vvazhaiut komiksy chymos pidlitkovym i durnym, zroblenym dlia liudei, yaki ne vmiiut chytaty [Igor Baranko: The crime of American comics is that because of them, people consider comics to be something juvenile and stupid, made for people who cannot read]. *Kultura*. 23 veresnia. Retrieved from: <https://tyzhden.ua/igor-baranko-zlochyn-amerykansko-ho-komiksu-u-tomu-shcho-cherez-noho-liudy-vvazhaiut-komiksy-chymos-pidlitkovym-i-durnym-zroblenym-dlia-liudej-iaki-ne-vmiiut-chytaty/> [in Ukrainian].
10. Baranko, I. (2011). Maksym Osa [Maxim Osa]. Odessa: Yevhenios. Retrieved from: [https://chtyvo.org.ua/authors/Baranko\\_Ihor/Maksym\\_Osa/](https://chtyvo.org.ua/authors/Baranko_Ihor/Maksym_Osa/) [in Ukrainian].

Дата першого надходження статті до видання: 06.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 30.01.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 15.04.2026