

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЗ «ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»
ІСТОРИКО-ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І
МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН**



**ЛІНГВІСТИКА Й ЛІНГВОДИДАКТИКА: ЗДОБУТКИ І
ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ**

06–07 грудня 2024 року

**МАТЕРІАЛИ
ЮВІЛЕЙНОЇ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ НАУКОВЦІВ**



Одеса – 2024

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЗ «ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»
ІСТОРИКО-ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І
МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН**

**ЛІНГВІСТИКА Й ЛІНГВОДИДАКТИКА: ЗДОБУТКИ І
ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ**

06–07 грудня 2024 року

**МАТЕРІАЛИ
ЮВІЛЕЙНОЇ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ МОЛОДИХ НАУКОВЦІВ**

Одеса – 2024

УДК 801.8 + 811
ББК 81.2(4Укр)я5
Є27

Друк за ухвалою вченої ради ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол № 7 від 26.12.2024 року)

Редакційна колегія:

Євтушина Т. О. – к.філол.н., доц., доцент кафедри української філології і методики
навчання фахових дисциплін – технічний секретар;

Прокопенко Л. І. – к.пед.н., доц., завідувач кафедри української філології і методики
навчання фахових дисциплін – відповідальний редактор;

Босак Н. Ф. – к.пед.н., доц., доцент кафедри української філології і методики
навчання фахових дисциплін;

Горіна Ж. Д. – к.пед.н., доц., доцент кафедри української філології і методики
навчання фахових дисциплін.

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Марчук Л. М. – д.філол.н., проф., завідувач кафедри журналістики Кам'янець-
Подільського національного університету імені Івана Огієнка;

Нагорна Н. В. – к.пед.н., доцент кафедри педагогічної освіти та соціальної
реабілітації Одеського національного університету імені І. І. Мечникова.

Є27 Лінгвістика й лінгводидактика: здобутки і перспективи розвитку: матеріали
Ювілейної Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих науковців (м. Одеса,
06-07 грудня 2024 р.) [Електронне видання]: зб. тез доп. / редкол. Т. О. Євтушина,
Л.І.Прокопенко, Ж.Д.Горіна, Н.Ф.Босак. Одеса: ДЗ «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», 2024. 187 с.

У збірнику вміщено доповіді учасників Ювілейної Всеукраїнської науково-
практичної конференції молодих науковців «Лінгвістика й лінгводидактика: здобутки і
перспективи розвитку» (м. Одеса, 06-07 грудня 2024 р.). Матеріали збірника можуть бути
корисними для широкої філологічної аудиторії.

*За зміст тез, достовірність цитувань та оригінальність викладення матеріалу
відповідальність несуть автори*

© ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», 2024
© Автори статей, 2024

ЗМІСТ

ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Горіна Жанна

Комікси як жанр візуального наративу

6

СЕКЦІЙНІ ЗАСІДАННЯ

Александрова Орина

Можливості інтерактивної платформи Lerningapps для підтримки освітнього процесу на уроках української мови в основній школі

14

Басараба Ангеліна

Розвиток читацького інтересу в учнів закладів загальної середньої освіти за допомогою інтерактивних методів

18

Безверхна Олена

Активне словотворення в медіадискурсі періоду повномасштабного вторгнення: за матеріалами ГРАКу

21

Бойко Варвара

Використання інтерактивної платформи Wordwall як допоміжного інструменту під час підготовки уроків української мови в початковій школі

26

Бойко Маргарита

Синтаксис авторського монологічного мовлення кульмінації повісті «Неймовірні пригоди Івана Сили, найдужчої людини у світі» Олександра Гавроша

30

Дідур Людмила

Генезис української мови

33

Довга Єлизавета

Формування граматичної компетентності в учнів 6 класу під час вивчення дієслова (на матеріалі програмових творів про козаків)

42

Євтушина Тетяна

Фразеологізми як структурний компонент складених присудків прози Г. Вдовиченко

47

ПЛЕНАРНЕ ЗАСІДАННЯ

Жанна Горіна,
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри української філології і
методики навчання фахових дисциплін
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

КОМІКСИ ЯК ЖАНР ВІЗУАЛЬНОГО НАРАТИВУ

Анотація: У статті систематизовано наукові напрацювання і дослідницькі позиції щодо тлумачення статусу коміксів у західних і вітчизняних комікс-студіях, розглянуто перші прототипи мальованих історій. Акцентуючи на унікальних особливостях коміксу як одного із різновидів графічної літератури, автор витлумачує його як жанр візуального наративу

Ключові слова: візуальний наратив, комікс, графічна література, графічний роман

Abstract: The article systematizes scientific developments and research positions regarding the interpretation of the status of comics in Western and Ukrainian comics studios. The first prototypes of drawn stories are considered. Emphasizing the unique features of the comics as one of the varieties of graphic literature & the author interprets it as a genre of visual narrative

Key words: visual narrative, comics, graphic literature, graphic novel

Постановка проблеми та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. У сучасному світі існує значна кількість оповідних форм таких, як: кінематограф, мультиплікація, літературні твори, газети, глянцеві журнали, графічний роман, манга, комікси, живопис. Кожній із цих форм оповіді притаманні свої особливості і прийоми: рухомі зображення, пов'язані між собою за допомогою монтажу, є основою кіно й анімації, живопис, навпаки, статичний і тому найчастіше сполучає в собі велику кількість оповідальних елементів. Натомість в епоху суцільного панування цифрових трансформацій саме візуальна оповідь виступила важливою складовою медійної комунікації, з тим що візуальний контент більш ефективний, ніж аудіо чи текстовий. Він, як відомо, неодмінно викликати бурхливі емоції і спонукати реципієнта до дії.

Аналіз наукових досліджень, у яких розглянуто порушену проблему. Теоретичний огляд наукових напрацювань із порушеної проблеми виявив, що в зарубіжній англо- і франкомовній традиції (В. Айснер, Р. Топфер, Н. Кон, Дж. А. Бейтман, У. Мак-Кей, Р. Бреннер, К. Мікконен, М. Скріч, Р. Петерсен, С. МакКлауд, Т. Гроенстін) комікс, по суті, виступає об'єктом міждисциплінарних зацікавлень і розглянутий із кількох дослідницьких позицій:

- як вид мистецтва (статус дев'ятого мистецтва)
- як жанр масової культури
- як специфічний різновид креолізованого тексту
- як особливий літературний жанр (т. зв. графічна, візуальна література)

- як жанр трансмедійної журналістики
- як наративна стратегія метажурналістського дискурсу (т.зв. лонгрид)

До прикладу, в сучасному англomовному енциклопедичному виданні «The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory» (2011) комікси уналежнено до специфічного жанру мультимедіа [15], тоді як в українській літературознавчій й енциклопедичній традиції визначення мальовипису «ряд чорно-білих або кольорових розважальних малюнкiв, що ілюструє розвиток сюжету, представленого мінімальним, здебільшого діалогічним, текстом» [10, 467], «графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнкiв) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія» [8], як бачимо, тяжіє до розгляду його в межах жанру графічної літератури. Як зазначають українські дослідники Е. Огар, Х. Копильчак: «На зламі ХХ – ХХІ століття графічна література перетворюється на складноструктуроване – за тематикою, жанровими і стилістичними ознаками медійне (літературно-видавниче) й мистецьке явище, із специфічними проявами й особливими традиціями в культурі тих країн, де воно прижилося. Графічна література розширює свої статусні рамки, демонструючи поряд із артефактами маскульту широкого вжитку приклади серйозних високомистецьких артпроектів» [11, 65].

Виходячи із цих та інших словниково-довідникових джерел, можемо дійти висновку, що спільним для всіх визначень є наступне: комікс – це серія послідовних ілюстрацій із текстом, яка реалізує зв'язне оповідання про якусь історію. Погоджуємося із О. Колесник, що «комікс — це особливий спосіб оповіді, де текст — це послідовність кадрів, що містить не лише малюнок, а й словесний контекст, що передає переважно діалог героїв, укладений у певний кадр. При цьому малюнок і вкладений текст утворюють органічну смислову єдність» [16, 35]. Варто визнати, що наявність вербального компонента (буквеного тексту) насправді підкреслює зв'язок коміксів із літературою в класичному її розумінні, відкриваючи дослідникам шлях до його аналізу в літературознавчому, наратологічному й власне лінгвістичному аспектах.

Мета дослідження скерована на розкриття унікальних характеристик коміксу, що дозволяють кваліфікувати його як жанр візуального наративу.

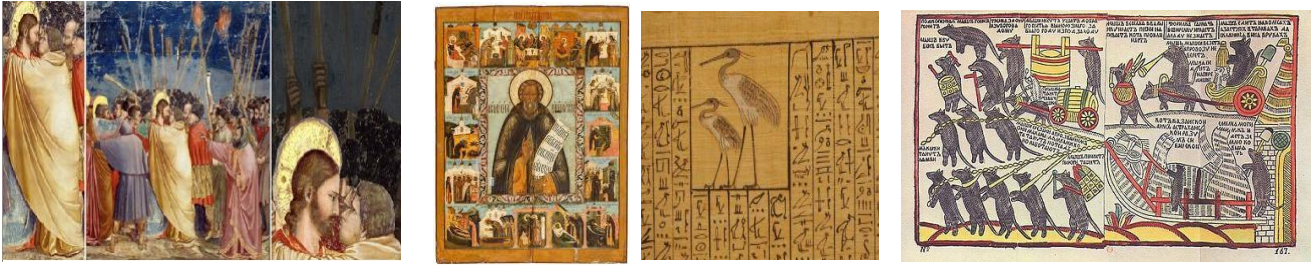
Викладення основного матеріалу. Комікс (від англ. comic – «смішний, кумедний») – спосіб розповісти цікаву історію за допомогою мальованих зображень, за визначенням теоретика в галузі графічної літератури Скотта МакКлауда «суміжні ілюстративні й інші зображення, розташовані в продуманій послідовності задля передавання інформації і / або отримання естетичного відголосу від глядача» [18, 9], хоча, за висновками автора, «комбінація слів і малюнкiв не є визначенням коміксів, але має значний вплив на його розвиток» [18, 13]. За своєю структурою комікси складають пов'язані між собою панелі, які розміщують в особливій послідовності, на що зосібна одним із перших звернув

увагу американський художник, сценарист, видавець Вілл Айснер, означаючи їх терміном «sequential art» (укр. «послідовне мистецтво», де помічаємо схожість із поняттям «послідовний монтаж»), тобто мова йде про лінійну оповідь, послідовну сюжетну організацію зображень і слів для вираження будь-якої ідеї чи розповіді. На його думку, в коміксі правила, які притаманні мистецтву (симетрія, мазки пензля) і літературі (граматика, структура сюжету) «накладаються» одне на інше», а події, зафіксовані в окремих кадрах, розміщені на одному аркуші або розвороті [13].

Наразі в медіасередовищі «сторітеллінг» - це технологія викладення історії, в якій переплетені між собою всі сучасні види і жанри медіа (кіно, фото, анімація, відеоігри, мобільні застосунки, веб-дизайн), різні формати і цифрові платформи. Як вважає Ерік Міллер, під час використання цієї технології викладення кожен проєкт трансформується в захопливу історію, яка синхронно співіснує у книгах, фільмах, серіалах, відеоіграх, коміксах і музичних творах [17]. Учені наголошують, що ключовим у тлумаченні терміна «нарратив» є «історія, розповідь» <...> усний або письмовий опис дійсності або вигаданих подій, які вибудовані за допомогою сюжету» [6, 54]. Утім, різниця між історією, як розповіддю про справжню або вигадану подію чи події, і сторітеллінгом полягає, на нашу думку, в більшій емоційній забарвленості оповідальної форми останнього. Із цього випливає, що комікс як форма оповіді передає реалістичні або уявлювані події, ідеї, враження, але за допомогою мальованих образів, створюваних завдяки синтезу зображень і тексту, чи з акцентом на гумористичній, розважальній або повчальній тональності передаваної інформації. Унікальну сутність коміксу О. Колесник вбачає «в оповіданні історії через послідовність зображень» [7, 303], а А. Сонін розтлумачує її як «особливий спосіб оповідання, текст якого складається із послідовності кадрів, що містять, окрім малюнка, вербальний складник, що передає переважно діалог персонажів та розміщений в особливій рамці. При цьому малюнок і вміщений у ньому вербальний текст утворюють органічну смислову єдність» [12, 9]. По правді, помічена вченими кінематографічність коміксу як полікодового тексту полягає в запозиченні прийомів кінематографу (чергування кадрів, зміна планів, техніка монтажу або комбінаторика елементів), крім того, саме мальована історія почала першою застосовувати в зображенні суто кінематографічні прийоми на рівні художньої стратегії, яка визначає вибір того чи того варіанту щодо стилістики й естетики мальованості.

На думку багатьох зарубіжних і вітчизняних дослідників (Р. Барт, О. Ісаєва, Н. Космацька, С. МакКлауд, Г. Почепцов, Н. Гейман, Ф. Лакасен, Д. Белов, К. Холл, О. Колесник, У. Еко), візуальний сторітеллінг в історичній хронології сягає ще часів доісторичної епохи, коли наші пращури потребу у спілкуванні задовольняли через наскельні, печерні малюнки, давньоєгипетські писемні пам'ятки або китайські ієрогліфи, середньовічні храмові фрески із зображенням сцен із Євангелія, житійні ікони, лубок, подієві зображення на кераміці (Скотт МакКлауд навіть припускає, що витoki коміксів засновані на ілюстраціях із записника Леонардо да Вінчі [18]) тощо. Так, цілком очевидно, що візуальна оповідь виникла значно раніше, ніж усна

чи писемність, адже історії існували з перших часів появи людства, як стверджує Ролан Барт [1]. Крім того, автори



Мал. 1. Фреска Джотто Мал. 2. Житійна ікона Мал. 3. Стародавній Єгипет Мал. 4. Лубок колективного дослідження «Сила коміксів» (Р. Данкан, М. Сміт, П. Левіц) пропонують термінологічно розрізняти поняття «комікс» (як загальний термін на позначення послідовних малюнків, розміщених поряд), «комік-буки» (як друковані або цифрові комунікаційні практики, тобто різні за обсягом видання з послідовно розташованими панелями і сторінками, що в різних пропорціях поєднують текст і зображення) і «комік-скрипи» - мальострічка в газеті, що порівняно з комік-буками, має менше панелей і жорсткіший формат. На думку дослідників, тлумачення коміксу, який С. МакКлауд докладно розробив у праці «Understanding comics: The Invisible Art», поширюється і на «комік-стрипи, комік-буки, наскельний живопис, давньогрецький вазопис, зображення на гобеленах та вітражах. Усі ці різні форми комунікації можна тлумачити як єдине медіа з кількох причин. По-перше — через схожість форми. У всіх них історія розповідається за допомогою певних моментів різної довжини, зображених у панелях <...> Ще одна формальна схожість — великий потенціал для використання композиційних елементів. Відчуття відстані, ракурс, розташування елементів, імітацію світла та інші елементи композиції цілком можливо використовувати в усіх наведених формах візуальної комунікації. Усі ці зображення створені з використанням одної візуальної мови» [5, 17-18].

Без сумнівів, відправною точкою в історії європейського коміксу, одним із значущих чинників, який безпосередньо вплинув на його дальший розвиток, стала поява друкарського верстату, й згодом барвисті зображення, малюнки почали відігравати доповнювальну роль в оповіданнях. Тому не дивно, що його на той час було об'єднано з мистецтвом створення ілюстрованих та оповідальних серій (Франція, Бельгія, Швейцарія, а пізніше США, Англія, Німеччина, Японія). Водночас, на думку автора однієї з перших дисертацій, присвячених українському коміксу, Дмитра Белова, неабияка складність проблеми пошуку історичних витоків полягає в тому, що «епохи появи перших прототипів коміксів дослідники поділяють не на роки, не на століття, а на цілі тисячоліття» [2, 88]. Автор виокремлює наступні головні віхи в історії коміксу з кінця XIX століття до нашого часу: 1). 1814 – 1929 – комікс гумористичний із дотепною грою слів або кумедною ситуацією, де дійові особи – екстравагантні карикатурні персонажі; 2). 1929 – 1949 – комікс пригодницький, так звана «золота доба» коміксів із появою цілої плеяди

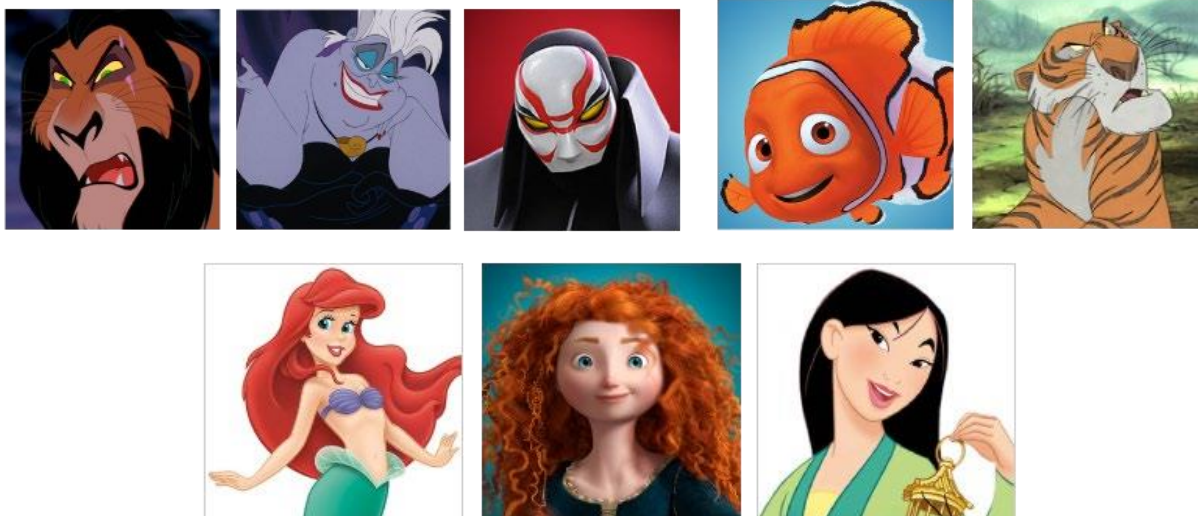
супергероїв, що відображало тенденцію переходу від коміксу розважально-гумористичного до коміксу пригодницько-детективного; 3). 1949– 1960 – комікс засуджений як період відносного спаду в розвитку комікс-індустрії; 4). від 1960 до наших днів – комікс подорослішав [2; 3]. Так само Тьєррі Гроенстін, один із провідних франкомовних дослідників і теоретиків коміксу, наполягаючи на науковій легітимності статусу коміксології, акцентує увагу на «чотирьох первородних гріхах», які цьому перешкоджають. Перший – стосується гібридної природи коміксу, яка сформувалася внаслідок поєднання тексту й зображення. Учений наголошує на тому, що в багатьох культурах нема істотних переваг зображення над словом або переваги слова над зображенням, а навпаки, слово й зображення – рівноцінні засоби виразності. Другий гріх полягає в недостатній витонченості і примітивності сюжетів, що створює враження про мальовані історії як про легковажне читиво. Третій гріх впливає з родового зв'язку коміксів із карикатурою, яку традиційно вважають «нижчим» жанром візуального мистецтва через сприйняття сміхової культури як антиземи до гармонії ще з часів античності. Четвертий гріх полягає в тому, що комікси як медійний інструмент повертають читача до стану дитинства [14, 111- 122].

Як бачимо, візуальний наратив у коміксах – це синтез історії і дискурсу, де текст і зображення перебувають у постійній взаємодії із застосуванням нового інструментарію візуальної мови. Яскраві ілюстрації, які доповнюють текст, увиразнюють його, розставляють важливі акценти задля кращого розуміння змісту. Зокрема, на нашу думку, ілюстрації в сучасному коміксі або в такому його різновиді, як графічний роман, виступають важливим складником візуалізації художнього тексту, забезпечують художникам-графікам або дизайнерам широкий простір для творчості й інтерпретацій, де ілюстративний ряд – одночасно слугує як декоративною окрасою літературної канви, так і супровідним, унаочненим поясненням тексту, де колір і форма відіграють першорядну роль. А втім, ілюстрація з точки зору оповіді не є самостійним утворенням, вона лише певним чином презентує окремі моменти сюжетного наративу, що дозволяє максимально наблизити читача, шанувальника коміксів, до тих подій, які відбуваються, створити таким чином ефект нібито його «присутності» й самоідентифікації з головним героєм коміксу.

Помітно, що традиційні супергеройські історії в коміксах, а також багато детективних, містично-фентезійних чи інших нині популярних графічних новел насичені контрастними фарбами, які налаштовують реципієнтів на відповідний емоційний настрій, зокрема й, щоб підкреслити агресивність, жадібність лиходіїв або дивовижну силу, мужність головних персонажів-антагоністів. Так, проведений контент-аналіз інфографічного дизайну щодо колірної палітри Діснеївських персонажів довів зв'язок між «добрими» і «злими» силами. Було проаналізовано 44 випадкових персонажі (22 – позитивних і 22 – негативних) Діснея й виявлено, що майже у 100% поганих персонажів у дизайні домінували чорні і / або червоні кольори (Урсула «*Русалонька*», Шрам «*Король Лев*», Капітан Крюк «*Пітер Пен*»),

тоді як позитивні, добрі герої були синьо-бузковими (Салліван «Корпорація монстрів», Попелюшка), зеленими (Меріда «Хоробра серцем») або жовтими (Білосніжка і Бель «Красуня і чудовисько»). У персонажів, які виявляли подвійну, складну натуру, акцентними кольорами дизайну виступали фіолетовий (Малефісента «Спляча красуня», Алладін) або помаранчевий (Шер-Хан «Книга джунглів»). Погоджуємося із О. Колесник, що крім колористичної домінанти, візуальна форма так само має значення, скажімо, щоб підкреслити агресивність героїв або лиходіїв, художники наділяють їх загостреними елементами, тоді як в оформленні спокійних і доброзичливих персонажів переважає використання заокруглених форм[16].





Дотично теми наших наукових зацікавлень, пов'язаних із розробленням алгоритму аналізу семіотики і драматургії «мови» кольору в прикладних аспектах [4], перспективною виглядає ідея дослідження акцентних кольорів у коміксах про українських національних супергероїв та їхніх антагоністів, оскільки ще видатний італійський мислитель XX століття У. Еко, який присвятив анатомії графічної прози окреме дослідження, вмонтовував комікс-історію про Супермена в ширший контекст ідеї міфотворчості. Принагідно погоджуємося з Е. Огар і Х. Копильчак, що «універсальним архетипним героєм в українських мальописах виступає козак (*«Дагопак»*, *«Українські супергерої»*, *«Діра»*, *«Савурмогила»*), що втілює зрозумілу українцям міфологічну схему і відображає принцип – добрий і сильний герой, що захищає добро і протистоїть злу <...> Серед супергероїв українських коміксів також є воїни, солдати (*«Звитяга»*, *«Кіборги»*), що є звичайними людьми, надзвичайні здібності в яких виникають завдяки раціональній рушійній силі – патріотизму» [11, с. 71]. Хоча О. Колесник уточнює, що через поки що низьку поширеність в Україні комікс-культури, вітчизняні автори не охоче наважуються на експерименти, тому покладаються в основному на досвід Заходу, але й завдяки популярності супергеройського кіно час від часу прагнуть перейняти характерну для американських коміксів тему супергероїв, трансформуючи її на тло національної культури. «Козаки в українському світогляді є прообразом національного супергероя. У зв'язку з цим доцільно говорити про комікс як міфологічний наратив, який дає суспільству взірць для наслідування, акумулює патріотизм, актуалізує національну гордість» [16, с. 40].

Висновки. Викладене дозволяє потлумачити комікс як особливе сполучення вербальних і візуальних компонентів, таке поєднання тексту і зображення, що разом складають «світ історії», прочитання якої потребує неабиякої активності і співтворчості від самого читача, його максимального занурення в сюжет, домислення неомовленого з одночасним зосередженням на візуальному наративі. Припускаємо, що складність розуміння не лише коміксів, а й інших візуально-літературних жанрів загалом полягає в тому, що наш читацький і культурний досвід

є або візуальним, або словесним, тому коли ці обидва досвіди перетинаються, то реципієнт не впевнений, як йому правильно вчинити – читати або роздивлятися малюнки, а оскільки за читання (декодування слів) і за візуальне сприйняття відповідають різні півкулі головного мозку, тому частіше він обере стратегію перемикавання уваги або на текст, або на зображення, замість їхнього одночасного поєднання. Останнє потребує сформованості особливого вміння – вміння візуально «читати» історію.

Література

1. Барт Р. Риторика образа. *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. М.: Прогресс, 1994. С. 297-318.
2. Белов Дм. Комікс як продукт інформаційної культури: наук. пр. Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського. Київ, 2018. Вип. 49. С. 83–103.
3. Белов Д. О. Український комікс: бібліотечно-інформаційний вимір: дис...на здобуття д-ра філософії. Київ, 2021. 211 с.
4. Горіна Ж. Д., Герасименко К. В. Візуальна культура кольорової перцепції модерністського художнього твору (за результатами експериментального дослідження) : колективна монографія. *Нова лінгвістична парадигма: напрями і перспективи* / За ред Н. В. Кондратенко. Вінниця : ТВОРИ, 2024. С.12-31. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/20159>
5. Данкан Р., Сміт М., Левіц П. Сила коміксів. Історія, форма й культура/ пер.з англ. Д. Скорбатьюка. Київ: ArtHuss, 2020. 512 с.
6. Куликова О. М. Сторітелінг як важлива складова професійної підготовки майбутніх журналістів. *Częstochowa, Republic of Poland. October 12-13, 2022*. С. 53-56. URL.: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/264/7312/15217-1>
7. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури* : збірник наукових праць; вип. XXXI. Київ : Міленіум, 2013. С. 301-307.
8. Комікс / М. В. Савчук. Енциклопедія Сучасної України / редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ. Київ : І-т енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. URL.: <https://esu.com.ua/article-1449>
9. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Сер. Іноз. Мови*. 2012. Вип. 19. С. 141–147.
10. *Літературознавча енциклопедія*: у 2-х т. / авт.-укладач Ю. І. Ковалів. Київ : Академія, 2007. Т. 1. 608 с.
11. Огар Е. І., Копильчак Х. С. Сучасний український «мальовис»: видавничі реалії та перспективи. *Поліграфія і видавнича справа*. 2018. Вип. 2. С. 64-75.
12. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ : монографія. Алт. гос. ун-т. Бар наул : Изд-во Алт. гос. ун-та, 1999. 110 с.
13. Eisner Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac (FL, USA): Poorhouse Press, 1985. 164 p. URL: <https://alphalight.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/07/will-eisner-theory-of-comics-sequential-art.pdf>
14. Groensteen Thierry. The Current State of French Comics Theory. *Scandinavian Journal of Comic Art*. Spring, 2012. Vol. 1, No. 1. P. 111–122. URL: <http://sjoca.com/wp-content/uploads/2012/06/SJoCA-1-1-Forum-Groensteen.pdf>
15. 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.
16. Kolisnyk Oleksandra. Specifics of Modern Comics: Traditions and Innovations. *Graphic design in information and visual space*. 2023. P. 20-43. URL.: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/view/288/8497/17747-1>
17. Miller Eric. Theories of Story and Storytelling: retrieved from / E. Miller. URL: <http://www.storytellingandvideoconferencing.com/67.pdf>. January 2011.
18. McCloud, Scott. *Understanding comics: The Invisible Art*. Northampton / S. McCloud. Massachusetts : Kitchen Sink Press, 1993. 224 p.

Наукове видання

**ЛІНГВІСТИКА Й ЛІНГВОДИДАКТИКА: ЗДОБУТКИ І
ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ**

06-07 грудня 2024 року

**МАТЕРІАЛИ ЮВІЛЕЙНОЇ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
МОЛОДИХ НАУКОВЦІВ**

Збірник тез доповідей

Рецензенти:

Марчук Л. М. – д.філол.н., проф., завідувач кафедри журналістики Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка;

Нагорна Н. В. – к.пед.н., доцент кафедри педагогічної освіти та соціальної реабілітації Одеського національного університету імені І. І. Мечникова.

Технічний секретар – Тетяна Євтушина

Формат 60х90/16.

УМ.-ДРУК. АРК. 6