

DOI: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.1\(33\).211967](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.1(33).211967)

УДК 159.942.32:[159.953.3:343.337.5] Оксана Довгополова
СМІШНЕ ТА СТРАШНЕ (РОЗДУМИНА
ПОЛЯХ ГРАФІЧНОГО РОМАНУ)

Статтю присвячено дослідженню «некласичних» візуальних методів комеморації трагедії Голокосту – тих, які за своєю жанровою стилістикою не мають бути мовою, якою можна говорити про трагедію, але стають нею. У статті виявлено зв'язок між використанням умовно сміхових засобів та проблемою неможливості репрезентації Голокосту на прикладі коміксу «Маус».

Ключові слова: проробка минулого, комеморація, колективна пам'ять, графічний роман.

«Проробка» минулого є одною з перманентно актуальних тем останніх декількох десятиліть. Описання феномену колективної пам'яті М. Гальбаксом зробило можливим аналіз колективних уявлень про минуле, що є інструментом творення ідентичності. Після Другої світової війни одною з ключових тем гуманітаристики стає поняття «проробки» минулого: як пам'ятати ці кошмари так, щоб вони не мали можливість повторитись. Людство зробило декілька серйозних кроків для створення інструментів комеморації, кожен з яких мав свою плюси та мінуси. В цьому тексті я не намагатимуся робити оглядів та узагальнень. Мені зараз йдеться про один з прийомів комеморації Голокосту – використання позірно сміхових інструментів в розповіді про Катастрофу. Класичним прикладом такої стратегії є комікс Арта Шпігельмана «Маус» (Maus), що входив в світ поступово протягом тринадцяти років в журналі RAW. Перші шість частин були опубліковані окремо в 1985 році та були номіновані на National Book Critics Circle Award [Bolhafner 1991b], а в 1992 р. «Маус» отримав Пулітцерівську премію.

Що може бути більш далеким від репрезентації трагедії, ніж комікс, несерйозний жанр, створений для розваги? «Маус» є реперною точкою не тільки в історії проробки минулого, але й в історії коміксів, які великою мірою в контексті діяльності Шпігельмана увійшли до респектабельного мистецтва під іменем «графічного роману». Це саме роман, що пишеться, а не малюється: Шпігельман робить наголос на тому, що для створення «Мауса» він обрав техніку, що дозволяла б йому відчувати, що він скоріш пише – від обрання паперу (спочатку він обрав звичайний ксероксовий папір) до використання чорнила [Bolhafner 1991a]. Як зауважує арт-критик Стивен Больхаднер, парадокс Шпігельмана полягає в тому, що «хоча він працював над тим, щоб привести комікс до дорослішання та

респектабельності, він свідомо вирішує використовувати як медіум те, що більшість людей вважає дитячим та безвідповідальним» [Bolhafner 1991b].

«Маус» згадується у численних дослідженнях в галузі *memory studies*, розглядається як приклад вдалого прикладу «вторинного свідчення», інколи пропонується в якості способу вводити до трагічних тем в «ігровий спосіб» підлітків (про це скажемо окремо далі). Авторка цих рядків навряд чи спроможеться зробити суттєвий внесок в розуміння місця «сміхових» форм проробки трагічного минулого в контексті творчого жесту Арта Шпігельмана, але спробує виявити зв'язок цього жесту з переважанням поняття *досвіду* в сучасній гуманітарній думці. Для дослідників колективної пам'яті створення «Маусу» фіксує один з моментів розвитку так званої неконвенційної історії. В цьому тексті ми спробуємо подивитись на відомий твір також в оптиці розвитку культури коміксів.

Метою даного дослідження є виявлення способів роботи з проблемою досвіду в творах, що репрезентують зусилля проробки трагічного минулого із допомогою умовно сміхових інструментів. Поставленої мети авторка спробує досягнути, вирішивши наступні **завдання**: виявити зв'язок між використанням умовно сміхових засобів та неможливістю репрезентації Голокосту; показати специфіку роботи з досвідом в коміксі Арта Шпігельмана «Маус»; встановити зв'язок між поняттям досвіду та використанням сміхових форм у «вторинному свідченні».

Об'єктом дослідження є мова репрезентації вторинного свідчення про Голокост в графічному романі «Маус» Арта Шпігельмана. **Предметом** є характер проробки минулого у оптиці подвійного досвіду, що демонструє А. Шпігельман.

Графічний роман «Маус» неодноразово розглядався в студіях колективної пам'яті. Особливо цікавим є аналіз феномену вторинного свідчення в дослідженнях Є. Трубіної [Трубина 2007]. В контексті нашої розвідки важливі також спостереження української дослідниці Лії Достлевої, що порівнює мотиви в коміксах, присвячених Другій світовій війні. Для наближення до розуміння міста «Мауса» в історії мистецтва важливими є дослідження власне історії та філософії коміксів. В цьому контексті важливим моментом в українському дослідницькому просторі є поява збірки «Комікс в музеї сучасного мистецтва» під редакцією Б. Філоненка. В процесі роботи використовувались також декілька інтерв'ю з А. Шпігельманом, що дозволяють торкнутися творчої лабораторії художника.

Отже, комікс «Маус» позначив певний переламний момент в розумінні проблеми проробки минулого. Завдання проробки минулого наштовхується на величезні складності через перше ж питання, яке ми ставимо собі – як нам розповісти про *досвід* людей, що опинилися всередині

Катастрофи? Показати катастрофічне минуле неможливо – якщо було б можливо, глядач збожеволів би від жаху. А якщо ми дамо якийсь пом'якшений варіант дійсності – чи зможе він донести справжню істину про кошмар Голокосту?

Друге питання, що виникає в цій ситуації – хто буде працювати з репрезентацією? Виявляється, що єдиним справжнім свідком є той, хто Голокост не пережив. Нагадаю хрестоматійні вже слова Ж.-Ф. Ліотара про те, що коли ми намагаємось говорити про Аушвіц в словах та образах, ми стаємо на шлях забуття про те, що не може бути репрезентоване. Розмірковуючи про фільм «Шоа» Ланцмана, Ліотар завважує, що жодна картинка не може передати реальність табору. Нагадаємо в цьому контексті також книгу Прімо Леві «Хиба це людина?», в якій автор описує власний досвід ув'язненого в Аушвіці – в таборі людина перестає бути людиною. І може повернутися до буття, коли табірна реальність перестає бути реальністю. Навіть той, хто вижив, не може відтворити для себе досвід табору. Тим більш передати іншим жах свого досвіду.

Отже, жоден текст чи образ не може передати реальність табору. Парадокс полягає в тому, що згаданий фільм Ланцмана став *першим* фільмом про Голокост. Якщо художник, що наважився торкнутися Катастрофи, змушений вдаватися до художніх прийомів, що підштовхують глядача до катарсису, чи не є це брехнею та маніпуляцією?

Проблема репрезентації підштовхувала дослідників та художників до пошуків якоїсь гранично нової мови. Нагадаємо здійснену в 1956 р. спробу німецького художника Йосефа Бойса створити проект меморіальної композиції в пам'ять Голокосту. Презентація проекту викликала скандал в суспільстві – отже, Бойс намагався передати трагедію Голокосту через образ зіпсованої органіки. У відповідь на звинувачення художник намагався пояснити, що він шукав таку мову, що зачепила б навіть свідомість людей, байдужих до розповіді про жахіття війни (якими ряснів тодішній медіа-простір). Проект не зберігся, ми маємо тільки описання загальної ідеї – згадали її тут саме для того, щоб продемонструвати відсутність мови, якою можна говорити про Катастрофу.

Ці зауваження про мову репрезентації Катастрофи, спроби відшукати спосіб донести до сучасника нелюдський жах злочинів нацизму передують власне темі даної розвідки. На тлі спроб створити щось невимовно жахливе для репрезентації раптом успішним виявляється проект, що використовує традиційно сміховий інструментарій – а саме комікс.

«Маус» є достатньо відомим твором, тому дозволю собі скоріш нагадати його зміст та меседж, ніж робити його ретельний переказ. В рамках студій пам'яті цей твір аналізують в контексті проблематики «вторинного

свідчення» [Трубина 2007]. Це проблема формування того шару колективної пам'яті, який мають створити ті, хто не є безпосереднім свідком подій. Проблематика «вторинного свідчення» формується переважно в контексті трагічних подій, коли друга генерація відчуває певний розрив в розумінні минулого та має докласти певні зусилля для «відновлення», тобто, будування власного зв'язку з минулим. Для автора цих рядків важливий момент актуалізації поняття «досвіду» в просторі колективної пам'яті, який, як здається, просвічує в «Маусі». Спробую пояснити свої думки.

Отже, «Маус» не є власне розповіддю про Голокост. Він є розповіддю про те, як Арт Шпігельман формував для себе розуміння досвіду своїх батьків, який став для нього важливим в якійсь момент власного дорослого життя. Нагадаю, що батьки Шпігельмана опинилися в Сполучених Штатах після Другої світової війни, маючи за плечами досвід виживання в Аушвіці. В той момент, коли розгортається дія «Мауса», матері вже не було серед живих – вона вкоротила собі віку. У Арта ніколи не було теплих стосунків з батьком, він не міг втриматись він звинувачень останнього в смерті матері. Але в якійсь момент свого життя, вже маючи власну родину, Арт починає питати батька, як воно було там, в Аушвіці, до Аушвіці. При цьому він переповідає читачеві не тільки розповідь батька, а історію свого розпитування, історію розмов з батьком про Голокост. Ми бачимо декілька шарів руху часу та історії різних людей, що розгортаються в різних десятиліттях та в різних просторах, але зникаються в намаганнях зрозуміти Голокост.

Арт розповідає нам про *власний* досвід опанування знань про минуле батьків. Звідси й мова, що її використовує художник. Мова коміксу є природньою для Арта Шпігельмана, який на момент створення «Мауса» був головним редактором журналу RAW та одною з ключових фігур в мистецтві коміксу в США. Батько художника помер в 1982 р., і спілкування щодо подій Другої світової тривало біля двох років. Загальна робота над «Маусом» тривала біля 13 років [Bolhafner 1991a].

Для Шпігельмана було не просто природньо говорити мовою коміксу. Розповіді про нацистську пропаганду, що порівнювала євреїв з мишами та іншими гризунами, наштовхнули його на думку використовувати образ миші. Для Арта, який народився в Сполучених Штатах, улюбленим супутником дитинства був Міккі Маус, та ті два образи з'єднались: зобразити євреїв у вигляді мишей виявилось природним. Далі «ролі» розподілилися достатньо легко. Німці в «Маусі» виявилися котами, американці – собаками, поляки – свинями тощо. Варто звернути увагу на назву коміксу – він називається «Maus», що нагадує англійське слово «миша» (mouse), але є скоріш «ідишистським» варіантом впізнаваного слова.

Арту Шпігельману важливо не просто отримати інформацію про минуле

своїх батьків, але пропустити це знання через себе. Він не соромиться зауважувати не дуже приємні моменти спілкування з батьком – так, він переказує нібито незначний епізод, коли під час спільної поїздки в машині батько бачить чорного хлопця, який «голосує» на дорозі, та кидає расистський коментар щодо нього. Це дуже важливий момент, в який впирається сенс комеморації Голокосту – просто знання фактів не сприяє превенції геноциду.

Для автора цих рядків здається логічним припустити, що успіх «Мауса» по створенню принципово нової мови проробки минулого пов'язаний саме з тим, що Шпігельман розповів історію творення власного досвіду. Ризикну припустити, що успіх коміксу пов'язаний саме з перезавантаженням поняття досвіду в філософській теорії та гуманітаристиці в цілому. Поняття досвіду в межах принципу історизму передбачає домінантність теорії щодо досвіду, але в другій половині ХХ ст. поняття досвіду набуває нового значення. В філософсько-історичному знанні певну межу повернення до поняття досвіду позначено пошуками Г.-У. Гумбрехта («1926»), в яких філософ відмовляється від фіксації виключно на подіях, що їх можна вписати в гранд-нарратив. В «1926» (рік, коли в світі не відбувається нічого гранично доленосного) Гумбрехт зосереджується на внутрішньому досвіді людей, що жили в цьому році – що було модним, що збуджувало та що лякало, як сприймає людина себе. Не все з описаного демонструє певні «тенденції», центральним пунктом тут є саме живий досвід людей, які не мають зеленої гадки про те, що відбудеться завтра. В інший спосіб поняття досвіду торкається Ф. Анкерсміт, чия робота «Піднесений історичний досвід» позначила початок нового режиму існування філософії історії. «Маус» Шпігельмана відкрив новий горизонт для сучасників саме тому, що демонструє шлях до розуміння через досвід, в якому немає акцидентів.

Дозволю собі звернутись до аналізу творчості Шпігельмана українського дослідника Бориса Філоненко, який аналізує різку позицію художника щодо виставки «Високе й низьке: сучасне мистецтво [й] популярна культура» в Музеї сучасного мистецтва Нью-Йорка (МоМА), 1990. Виставка була орієнтована на розміщення в одному полі творів сучасного мистецтва та коміксів. Шпігельмана така ініціатива обурила як намагання помістити живе мистецтво коміксу в мертвий виставковий простір – та цим вбити його. Незалежний журнал RAW, що їм Шпігельман керував разом із Франсуазою Мулі протягом 1980–1991 років, «пропагував належне ставлення до коміксу – як виду мистецтва, відкритого до формальних експериментів» [Філоненко 2018: 72]. Відповідаючи на кураторську ідею розмістити комікси в єдиному музейному просторі з поп-артом, Шпігельман заважує, що комікси піднялися на такий рівень, що їх не соромляться читати

інтелектуали. «Ми не говоримо про супергеройські ескапістські фантазії чи про кучеряві історії з балакучими тваринами. / Комікси в RAW – інтимні й інтенсивні, вони змушують кіпити в емоційній енергії, це подривний шматок, нові ідеї й... / може НЕ такі вони й безпечні» [Цит. по: Філоненко 2018: 72].

Джон Карлін зауважує, що революція в коміксах, яка перетворила їх на серйозне мистецтво, пов'язана з іменами Р. Крамба та Дж. Гріна, які почали писати комікси від першої особи [Карлін 2018: 103], тобто, запрошуючи читача до простору досвіду. Це зріла форма самовираження автору коміксу, отже створює ефект реалізму [Карлін 2018: 103]. При цьому Шпігельман пішов ще далі. В «Маусі» оповідь від першої особи «постає як сценарій, що розігрується в малюнках... При цьому художник час від часу варіює стиль графіки й композицію сторінок, створюючи додаткові виражальні засоби, які змінюють атмосферу історії. Тому Маус і концептуальний, і емоційний водночас. Авторів не доводиться жертвувати жодним із рівнів оповіді, бо напруга між ними передає Шпігельманові непрості стосунки з батьком і переплетення їхніх долів з історією Голокосту та асиміляції євреїв в Америці кінця ХХ століття» [Карлін 2018: 104].

Графічний роман написаний як автобіографія автора. «Поеднання страшної долі Владека зі спробами його сина дати собі раду з минулим перетворює Голокост на актуальну історію, що розгортається в теперішньому часі» [Карлін 2018: 105]. Голокост може бути частиною активної думки сучасної людини не тоді, коли вона отримує максимально якісну та повну інформацію про події минулого, але тоді, коли знаходить можливість перетворити це на частину власного досвіду – в якому, на щастя, немає таборів.

«Маус» є прикладом проробки гранично травматичного досвіду за допомогою інструментів, що до цього моменту використовувались для сміху та розваги. До речі, варто зауважити, що загальним місцем широких оглядів засобів розказати про страшні події минулого дітям є вказівка на можливість використання коміксів з обов'язковою згадкою про піонерський комікс «Маус». Дозволю собі припустити, що автори цих узагальнень тексту графічного роману не читали, тому що він місцями моторошно страшний та розрахований на сприйняття дорослою людиною з відповідним досвідом. Дитина може отримати чи не більшу травму, ніж при фронтальній демонстрації мертвих тіл виснажених в'язнів Аушвіцу.

Останній момент, якого хотілося б торкнутися в цьому тексті, це специфіка використання образів тварин в коміксі. В інтерв'ю зі Шпігельманом 1991 року С. Больхафнер питає художника, чи не спричиняє використання образів тварин певного зниження теми, перенесення емоцій

в простір яких-небудь «космічних одіссей»? На це художник рішуче відповідає – навпаки, це піднімає градус емоційності: отже, людина автоматично включає фантазію, відтворює розповідь як частину власного досвіду [Bolhafner 1991a]. Додам від себе, що в «Маусі» є моменти, де автор демонструє себе не як мишу, а саме як людину в мишачій масці. Саме в цей момент для Шпігельмана нібито відкривається час – змикаються різні його пласти.

Використані Шпігельманом образи тварин створювали для нього неприємності: одного разу йому відмовили у в'їзді до Польщі, бо поляки зображені в коміксі у вигляді свиней. Між художником та польським аташе відбувся характерний діалог. На питання аташе, чи знає Шпігельман, що нацисти називали поляків *schwein* (свиня), художник відповів «Так, а нас вони називали паразитами» [Bolhafner 1991a]. Це про людські спільноти, наголошує Шпігельман. «Ці метафори, що їх я призначив для саморуйнування в моїй книзі – і я думаю, вони справді саморуйнуються – досі мають залишкову силу, що дозволяє їм працювати як метафорам, та досі надає людям можливість працювати над ними» [Bolhafner 1991a]. На зауваження Большафнера, що миша вже набула дуже милих рис у Міккі-Маусі, Шпігельман нагадує низку милих мультяшних свинок, які вже теж є частиною культури. Отже, справа не в свинях та мишах, справа в тому, як зобразили «своїх».

Українська дослідниця та художниця Л. Достлева, що зараз живе в Польщі, вивчала реакцію поляків на «Маус». Аналізуючи власне польські графічні романи, присвячені, зокрема, Варшавському повстанню, дослідниця звертає увагу на комікс, «в якому герої зображені у вигляді антропоморфних тварин. Поляки зображені у вигляді собак, поляки, які співпрацюють з советами, – у вигляді собак у намордниках, радянські солдати – табададам – у вигляді свиней» [Достлева 2017]. Л. Достлева робить іронічний висновок: «Дуже цікаво слідкувати за цим діалогом ідей, культур і різних історичних правд» [Достлева 2017].

Графічний роман Арта Шпігельмана назавжди змінив принципи проробки минулого, розкривши продуктивність нібито несерйозних жанрів у створенні досвіду осмислення трагічного минулого. Варто зауважити, що комікси не є єдиним способом використання зовнішньо сміхових інструментів в проробці пам'яті про Голокост. Можемо нагадати також художній проект польського художника Збігнева Лібери «Лего. Концентраційний табір». Як описує його мистецтвознавець Анна Марковська, «робота належить до так званого жанру *toy Art*, що використовує зовнішньо безневинні дитячі іграшки, але має прихований потенціал розвінчання світу дорослих з його стандартами. В роботі “Лего.

Концентраційний табір” художник звинувачує функціоналізм – один з ідеалів сучасності, демонструючи, наскільки легко він здатен перетворитися в бездушний перфекціонізм, що служить злочину» [Марковская 2015]. Варто в цьому контексті заважити, що в 2002 р. робота З. Лібери придбав у свою колекцію Їьо-Йоркський єврейський музей.

Арт Шпігельман розробив спосіб змикання різних часових пластів, що дозволяє вирватись за межі кола неможливості репрезентації минулого. Нам доступний лише наш власний досвід – і Шпігельман щиро ділиться з читачем своїм досвідом дати собі раду з минулим. Ми не можемо зазирнути в минуле, але можемо надати можливість спогадам іншої людини змінювати конфігурацію нашого обжитого світу. Інструментарій графічного роману виявляється туг дуже дієвим, бо підштовхує читача до миттєвого включення фантазії та відчуття себе супутником того, хто розповідає.

Список використаної літератури

- Адорно, Т. (2005) *Что значит «проработка прошлого»*, в: *Неприкосновенный запас*, № 2–3 (40–41), Москва. Дата обращения: 12.04.2019. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nz/2005/2/ado4.html>
- Гумбрехт, Х. У. (2000) *1926. На острие времени* / Перевод Е. Канишевой. Москва: Новое литературное обозрение, 574 с.
- Достлева, Л. (2017) *Про “Maus” Арта Шпігельмана: образ свини goes East*, в: *Medium*. Дата звернення 12.04.2019. Режим доступу: <https://medium.com/@liadostlieva/про-maus-арта-шпігельмана-образ-свини-goes-east-fdfdb11e9677>.
- Карлін, Дж. (2018) *Традиційні комікси й радикальне особисте висловлювання*, в: *Комікс у музеї сучасного мистецтва* / [Обріст Х.У., Крамб Р., Шпігельман А., Карлін Дж., Філоненко Б.]; за редакцією Б. Філоненка. Харків: IST Publishing, сс. 87–108.
- Леві, П. (2017) *Чи це людина?* / Пер. з італійської М. Прокопович, Львів: Видавництво Старого Лева, 272 с.
- Марковская, А. (2015) *Польское искусство после 1989 года*, в: *Вестник Европы*, № 42–43, Москва. Дата обращения 12.04.2019. Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/vestnik/2015/42/44m-pr.html>.
- Мінаков, М. (2007) *Досвід і філософія: еволюція поняття досвіду в західній філософії XIX–XX століть*. Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософських наук. Спеціальність 09.00.05 – історія філософії, Київ, 409 с.
- Трубина, Е. Г. (2007) *Феномен вторичного свидетельства: между безразличием и «отказом от недоверчивости»*, в: *Топос*, № 1(15), Минск, сс.105–129.

- Філоненко, Б. (2018) *Комікс у музеї сучасного мистецтва. Арт Шпігельман проти синдрому Ліхтенштейна*. в: *Комікс у музеї сучасного мистецтва* / [Обріст Х. У., Крамб Р., Шпігельман А., Карлін Дж., Філоненко Б.]; за редакцією Б. Філоненка, Харків: IST Publishing, сс. 61–85.
- Эткинд, А. (2016) *Кривое горе: память о непогребенных*. Москва: Новое литературное обозрение, 328 с.
- Bolhafner, J. S. (1991a) *Art for Art's Sake: Spigelman Speaks on RAW's Past, Present and Future*. In: *The Comic Journal*, № 145. Retrieved April 12, 2019 from: <http://bolhafner.com/stevesreads/ispieg2.html>.
- Bolhafner, J. S. (1991b) *Comics as Art: the Man Behind the "Maus"*, in: *St. Louis Post-Dispatch*, Sunday. June 23. p. 3. Retrieved April 12, 2019 from <http://bolhafner.com/stevesreads/ispiegel.html>.

Оксана Довгополова

СМЕШНОЕ И СТРАШНОЕ (РАЗМЫШЛЕНИЯ НА ПОЛЯХ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА)

Статья посвящена рассмотрению «неклассических» визуальных методов коммеморации трагедии Холокоста – таких, которые по жанровой стилистике, казалось бы, не могут быть языком проговаривания трагедии. В статье выявлена связь между использованием условно смеховых средств и проблемой невозможности репрезентации Холокоста на примере комикса А. Шпігельмана «Maus».

Ключевые слова: проработка прошлого, коммеморация, коллективная память, графический роман.

Oksana Dovgopola

FUNNY AND SCARY (SPECULATIONS ON MARGINS OF GRAPHIC NOVEL)

The article is devoted to the “non-classical” visual methods of Holocaust commemoration. Graphic novels couldn't be an instrument of Holocaust commemoration by genre. Article reveals the inner relations between the contingently laughter instruments and the problem of impossibility of Holocaust representation at the example of A. Shpigelman's graphic novel “Maus”. Author reveals the connections between the notions “experience”, “representation”, “fantasy”. The classical dilemma of the impossibility of tragic experience's representation appears solving through launching of the “non-serious” instruments. A. Shpigelman's graphic novel “Maus” shows that working through the tragic past is possible only due the emotional involving into the transformation of our own picture of the world. The laughter

instruments make such involvement productive and deep. “Maus” demonstrates us the point of connection of past, present and future in gesture of communication at the art space.

Keywords: *working through the past, commemoration, collective memory, graphic novel.*

References

- Adorno, T. (2005) *Chto znachit «prorabotka proshlogo»* [What is the Meaning of «Working Through the Past?»], *Neprikosnovennyiy zapas*, № 2–3 (40–41), Retrieved April 12, 2019 from: <http://magazines.russ.ru/nz/2005/2/ado4.html>
- Gumbrecht, H. U. (2000) *1926. Na ostrie vremeni* [In 1926: Living at the Edge of Time], *Moskva*, *Novoe literaturnoe obozrenie*, 574 p.
- Dostlieva, L. (2017) *Pro “Maus” Arta Shpigelmana: obraz svini goes East* [About Art Shpigelman's “Maus”: the pig's image goes East]. Retrieved April 12, 2019 from: <https://medium.com/@liadostlieva/%D0%BF%D1%80%D0%BE-maus-%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0-%D1%88%D0%BF%D1%96%D0%B3%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7-%D1%81%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D1%96-goes-east-fdfb11e9677>.
- Karlin, Dzh. (2018) *Traditsiyi komiksi y radikalne osobiste vislovyuvannya* [Traditional comics and radical personal expressions], v: *Komiks u muzeyi suchasnogo mistetstva*, editors Obrist, H. U., Kramb, R., Shpigelman, A., Karlin, Dzh., Filonenko, B., Harkiv, IST Publishing, pp. 87–108.
- Levi, P. (2017) *Chi tse lyudina?* [If this is a man?], Lviv, Vidavnistvo Starogo Leva, 272 p.
- Markovskaya, A. (2015) *Polskoe iskusstvo posle 1989 goda* [Transformations in Polish art after 1989 – introduction], *Vestnik Evropy*, № 42–43. Retrieved April 12, 2019 from: <http://magazines.russ.ru/vestnik/2015/42/44m-pr.html>
- Minakov, M. (2007) *Dosvid i filozofiya: evolyutsiya ponyattya dosvidu v zahidniy filozofiyi XIX–XX stolit* [Experience and Philosophy: Evolution of the concept of experience in the Western philosophy of the XIX–XX centuries], *Dis. na zdobuttya nauk. st. d. flos. nauk, Spetsialnist 09.00.05 – istoriya filozofiyi*, Kiev, 409 p.
- Trubina, E. G. (2007) *Fenomen vtorichnogo svidetelstva: mezhdu bezrazlichiem i «otkazom ot nedoverchivosti»* [The phenomenon of secondary evidence: between indifference and «refusal of distrust»], *Topos*, № 1(15), Minsk, pp. 105–129.
- Filonenko, B. (2018) *Komiks u muzeyi suchasnogo mistetstva. Art Shpigelman*

-
- proti sindromu Lihtenshteyna* [Comics in the Museum of Contemporary Art. Art Spiegelman against the Liechtenstein syndrome], v: *Komiks u muzeyi suchasnogo mistetstva*, ed. Obrist, H. U., Kramb, R., Shpigelman, A., Karlin, Dzh., Filonenko, B.], Harkiv, IST Publishing, pp. 61-85.
- Etkind, A. (2016) *Krivoie gore: pamyat o nepogrebennyih* [Curve grief: the memory of the unburied], Moskva, Novoe literaturnoe obozrenie, 328 p.
- Bolhafner, J. S. (1991a) *Art for Art's Sake: Spiegelman Speaks on RAW's Past. Present and Future*, in: *The Comic Journal*, № 145. Retrieved April 12, 2019 from: <http://bolhafner.com/stevesreads/ispieg2.html>
- Bolhafner J. S. (1991b) *Comics as Art: the Man Behind the "Maus"*, in: *St. Louis Post-Dispatch*, Sunday, June 23. Retrieved April 12, 2019 from: <http://bolhafner.com/stevesreads/ispiegel.html>.

Стаття надійшла до редакції 3.03.2020

Стаття прийнята 4.04.2020