



№ 32 (2022) С. 67–74
National Academy of Fine Arts and Architecture Collection of Scholarly
Works «Ukrainian Academy of Art»
ISSN 2411–3034
Website: <http://naoma-science.kiev.ua/>

УДК 821.131.1:741.5–05
ORCID ID 0000-0003-0878-8050
DOI: <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2022-32-9>

Тарас Копанський

аспірант кафедри теорії та історії мистецтва
Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури
taras.kopanskyi@naoma.edu.ua

Олена Тихонюк

кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну
Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури
Olena_olena@ukr.net

ДЕКОНСТРУКЦІЯ КЛАСИЧНОГО КОМІКСУ У ТВОРЧОСТІ СЕРДЖІО ТОППІ

Анотація. У статті визначено стилеві домінанти візуальної мови у графічних новелах Серджіо Топпі. Досліджено трансформації мальовничої архітектури автора в контексті стійкої структури коміксу. Визначено ціннісні мистецькі риси робіт Серджіо Топпі як представника авторського коміксу.

Розглянуто специфіку соціокультурного життя автора з метою відстежити кореляцію між мистецьким та кар'єрним розвитком і елементами деконструкції усталених класичних структурних засад на прикладі його найбільш знакових творів. Під час проведення структурного розгляду художніх творів застосовано індукційний та компаративний методи дослідження, а також метод аналізу й синтезу, аналітично-порівняльний, так само було застосовано метод періодизації, метод візуального, морфологічно-композиційного та комплексного аналізу.

Проблема, порушена у статті, – це важливий пласт у збагаченні теоретичних знань про незлічений обсяг можливостей творчого прояву в побудові мальовничого.

Ключові слова: комікс, фрейм (панель), класичний комікс, деконструкція, європейське мистецтво, гіперфрейм, Шараз-Де.

DECONSTRUCTION OF THE CLASSIC COMIC IN THE WORK OF SERGIO TOPPI

Taras Kopanskyi, Olena Tikhonyuk

Abstract. The article identifies the stylistic dominants of the visual language in Sergio Toppi's graphic novels. The transformation of the author's comics architecture in the context of the stable structure of comics has been studied. The valuable artistic features of the works of Sergio Toppi as a representative of the author's comics have been determined.

The specifics of the sociocultural life of the author were considered in order to trace the correlation between artistic and career development and elements of deconstruction of established classical structural foundations using the example of his most iconic works. During the structural review of art works, the authors used inductive and comparative research methods, as well as the method of analysis and synthesis, analytical and comparative ones, the method of periodization, and the method of visual, morphological-compositional, and complex analyzes.

The problem raised in the article is an important layer in the enrichment of theoretical knowledge about countless possibilities of creative expression in the construction of a painting. The peculiarities of artist's creative searches in the comic culture are revealed, and the interrelationships between the individual vision

of the comic and the deconstructive methods, which help him modify classical principles, are disclosed. In the future, this publication could also serve for studying the work of the author or his followers; it will be useful for better understanding of the stylistic and narrative elements in modern paintings.

Key words: comic, frame (panel), classic comic, deconstruction, European art, hyperframe, Charaz-De.

Постановка проблеми. Візуальні аспекти європейського коміксу в їх класичному баченні піддалися змінам деконструкції, яка найбільш виразно проявлена у творчості Серджіо Топпі. Вплив авторського коміксу художника призвів до нової віхи розвитку та становлення мальовису в сучасному його вигляді. Питання впливу аспектів життєвого шляху на його творчості й надалі на культуру є важливим у вивченні «авторського» коміксу та визначальним у процесі дослідження його творчих робіт.

Актуальність теми дослідження. Питання розвитку власного стилю у творчості С. Топпі в контексті деконструкції коміксу досі залишається недостатньо вивченим. Стилістичні пошуки та шлях до зламу класичних законів творення мальовису є важливими чинниками у дослідженні розвитку процесів європейської й світової культури, що визначає актуальність вибраної теми.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Серед публікацій, дотичних та найбільш інформативних, є праця провідного дослідника й теоретика коміксів Тьєррі Грунстіна «Система коміксу», де автор описує та аналізує складники класичного коміксу і його систему. Він чітко пояснює складну роботу медіа та його унікальний спосіб поєднання візуальних, вербальних і хронологічних виражень, що робить цю працю надзвичайно корисною та важливою у дослідженні коміксів. Основне інформаційне джерело становить низка інтерв'ю, які він давав різним виданням, а також інтерв'ю його дружини, а саме: Jans, Michel. «*Interview pour la publication Mosquito*» <<http://www.editionsmosquito.com/toppi/index.php>>, це інтерв'ю Топпі, яке було опубліковано на сайті видавництва Mosquito і дає нам розуміння індивідуального процесу створення коміксу, еволюційних тонкощів становлення власної мови автора; також важливим є інтерв'ю його дружини Grasso, Marco e Marco De Giuli. «*INTERVISTA AD ALDINA TOPPI*» <<https://www.associazionelanonaarte.it/new/intervista-ad-aldina-toppi/>>, де ми дізнаємося про близькі відносини родини Баталья і Топпі. Важливою частиною джерельної бази для написання статті стали творчі роботи митця, що перебувають у власній колекції, а також фрагментно у вільному доступі.

Мета статті. Виявити особливості творчих пошуків митця в мальовписній культурі, а також розкрити взаємозв'язки між індивідуальним баченням коміксу й деконструктивними методами, за допомогою яких він видозмінює класичні засади.

Виклад основного матеріалу. Серджіо Топпі – митець, експериментальний та революційний стиль якого вплинув на авангард американських коміксів ХХІ ст. про супергероїв. Він був одним із небагатьох італійських авторів шостого виду мистецтва (коміксу) разом із такими авторами, як Баталья, Крепакс та Пратт. Майстер своєї справи, художник-самоук, що міг однією ілюстрацією заглибити глядача в багатогранну оповідь, його твори зачепили історію й культуру коміксів п'яти континентів у всій їх красі та багатогранності.

На більш серйозний творчий шлях, незважаючи на його любов до малювання в дитинстві, він ступив у дорослому віці, здобувши перемогу в живописному конкурсі, що був організований студентським культурним клубом Міланського державного університету в 1952 р. [1].

Із 1950-х років його кар'єра ілюстратора набирає обертів, він співпрацює з такими видавництвами, як Sgt. Kirk, Linus, Alter Alter, Il Giornalino, Il Mago, Corto Maltese, L'Eternauta, Comic Art, Ken Parker, Nick Raider, Quadrangolo Librri безліч інших [1].

Під час праці над енциклопедією *I Quindici* він знайомиться з Діно Баталья, що дуже вплинуло на його творчість. Як він потім сам згадує: «Коли я познайомився з ним (Діно Баталья), він був уже дуже відомим. Інколи у світі коміксів можна почути про професійну конкуренцію, він був повною протилежністю. Одного разу видання Quadrangolo Librri поручило йому випустити книгу, він запитав видавця, коли вони також поручать мені попрацювати над виданням, але ці люди навіть не знали, про якого Топпі він говорить! Він той, хто дав мені нові можливості публікуватися, а це трапляється вкрай рідко. Завдяки йому в 1975 році я випустив *Ukiyo-й Haiku & Suspense*» [6]. Деякі сторінки коміксів, оформлені Діно Баталья, так само можна віднести до рівня ілюстрацій чи плакатного мистецтва. У майбутньому вони стануть близькими друзями, пізніше в інтерв'ю його дружина роз-

повідатиме: «...Діно Баталья був першим і найвпливовішим із його промоутерів, і батько Джованні Коласанті, культурний і освічений директор *Messaggero dei Ragazzi* в Падуї з 1967 до 1982 року включно, дав йому можливість структурувати сторінку так, як він хотів, без жодних обмежень» [3].

Майстерність реалістично передавати фігури та об'єкти Серджіо Топпі відточив саме під час співпраці з видавництвом журналу *Messaggero dei Ragazzi*. Це вимагало від нього розвитку стилю карикатури. Пізніше він поєднає цей досвід, створивши унікальну стилістику його зрілих робіт, які захопили глядачів у всьому світі. На питання, чи перейняв Топпі щось у Діно Баталья, він відповідає: «Ні. Він був дуже витонченим, тоді як у мене грубіша лінія. Малюнок Баталья завжди відрізнявся шляхетністю і витонченістю, яких мені не вистачає» [6].

Радикально переосмислювати структуру й естетичність заповнення коміксової сторінки Топпі почав із 1970-х років. До цього яскравим прикладом його стилю можна назвати роботу *Tsushima* про перемогу Японії в морській битві проти Росії 1905 р. (іл. 1), опубліковану в журналі *Corriere dei Piccoli* # 39 [2]. Ця робота з класичною розбивкою сюжету на прямокутні фрейми не відрізнялася від коміксів інших авторів, хіба що впізнаваною стилістикою, характером ліній і заповненням площин. Особливістю цього стенд-елоун (одичний випуск) є історичні примітки з інформацією про кораблі, які брали участь у битві, що трапляється доволі рідко в історичних коміксах, тут дався в знаки його попередній досвід роботи над дитячою енциклопедією.

Із 1974 р. Серджіо Топпі починає співпрацю з *Messaggero dei Ragazzi* у Падуї, де він на основі текстів Міно Мілані малює численні історичні комікси. Свобода вираження, надана видавництвом, дає змогу його графічній мові набути індивідуальності та позбутися зайвих умовностей. Проте прийоми, які він використовує, є певним чином блюзнірством для тих років. Він трансформує фрейми, що розмежовують кадри, або відкидає зовсім їхню концепцію, тим самим готує підґрунтя графічно нової манери, яку він використовуватиме в майбутньому. Яскравим прикладом стилістичних метаморфоз можна назвати сингли *Leone il grande* 1976 р. (іл. 2). Автор відмовляється від усталеної структури гіперфрейму (контур, візуально явний або неявний, який обрамляє всі панелі на сторінці коміксів [5]) зі схожими формами панелей. «У своїх дослідженнях я постійно керуюся потребою розірвати певні обмежувальні кайдани, характерні для коміксів. Порушення лінійної послідовності або класичної концепції компоновання площин і пропорцій є необхідним, якщо ми хочемо розвивати комікс-середовище» [4]. Топпі в пізніх роботах усе частіше відмовляється від концепції гіперфрейму, інколи порушуючи просторові координати, що було неприйнятним для тогочасного коміксу. Як наголошував



Іл. 1. Серджіо Топпі. *Tsushima*. 1970 [5, с. 5].
URL: <https://corrierino-giornalino.blogspot.com/2020/11/tsushima.html?m=1>



Іл. 2. Серджіо Топпі. Leone il grande. 1976 [5, с. 23].
 URL: https://www.youtube.com/watch?v=eQwBgltnwTM&ab_channel=RottedellImaginario

Грунстін, «просторові координати панелі на сторінці визначають її місце розташування. Розташування панелі визначає її місце в протоколі читання» [5, с. 35].

Топпі виділяється ретельним штрихуванням, майстер використовує у своїх роботах туш та перо, інколи акварель, це наближає їх до гравюри: «Мене завжди приваблювала гравюра, офорт, завдяки перу я знаходжу ці відчуття...» [6].

Продовжуючи роботу з видавництвом Corriere dei Piccoli (з 1972 р. перейменовується на Corriere dei Ragazzi), автор створює короткі розповіді Merlin Monro (1975, #37). Тут з'являються впевнені кроки до переосмислення фрейму або навіть спроби імітування умовної анімації (іл. 3) [2]. Значно загострюються й засоби графічної виразності: в одному фреймі зображення створюється активним поєднанням форми й контрформи; деталізована штриховка вихоплює крупні плани, а активний рух концентрується чорним чітким силуетом; насиченість аркуша досягається тональним та фактурним контрастом. Це є доволі незвичним для коміксів тих часів. Для порівняння можна взяти сторінку популярних коміксів Tintin et les Picaros (іл. 4) або Пратта Ballad of the salty sea (іл. 4) (обидва 1976 р.), де сюжет розвивається в рівномірно розподілених по формату прямокутних фреймах, а графіка стримано одноманітна. Але загалом у нього це все ще доволі класичне трактування сторінок, як він сам пояснював: «...як

тільки в мене з'явиться можливість, я б створив комікс, який би відійшов від традиційної системи, без типового фіксованого кадру,



Іл. 3. Серджіо Топпі. Merlin Monro. 1975 [6, с. 14].
 URL: <https://corrierino-giornalino.blogspot.com/search/label/toppi?max-results=2& m=1>

схожого на екран телевизора, і без серії дій і подій, розміщених у певній послідовності для маленьких квадратів. Це тому, що мене цікавила вертикальність, корисна для виходу з полів за допомогою зміни класичної перспективи» [7, с. 251].

Наступні роботи Топпі характеризувалися безпрецедентною структурою, що була позбавлена необхідності в жолобах, фреймах і загальном типової, послідовної, суворо встановленої будови. Так, в Італії в період із 1979 по листопад 1980 р. випускається тридцятисерійна збірка коміксів Un Uomo un'Avventura видавництва Daim Press. До її створення долучилася більшість відомих художників того часу – від Діно Баталья до Гюго Пратта, Гвідо Крепакса та ін., де деякі з авторів використовують схожі рішення заповнення сторінки. Ця збірка принесла видавництву премію Yellow-Kid у листопаді 1976 р. Топпі доклав свою руку до трьох примірників із серії, а саме: L'uomo del Nilo 1976; L'uomo del Messico 1977; L'uomo delle paludi (1978). У них можна помітити деяку кінематографічність в архітектурі наповнення панелі. Малюнки ніби зійшли з екранів кінотеатрів, він уміло підбирає кадр.

У 1979 р. публікується перше оповідання графічної новели Sharaz-De (Шараз-Де) в журналі Alter-Alter, що можна справедливо

вважати апогеєм його графічної мови. Набір історій, що знайшли натхнення в казках «Тисяча й одна ніч», проте не є їх суворою адаптацією. Пам'ятник середньовічній, східній культурі, збірка оповідань про жорстокого царя Шаг-Ріяра та його бранку із власної волі на ім'я Шараз-Де, що повинна розповідати казки щоночі. Злі духи, пригоди, небезпеки, багатства завжди невіддільна частина, що наповнює історію. «Шараз-Де» дивовижно деталізований, під його пером світ пустелі, у якому відбувається дія книги, оживає. Топпі прикрашає персонажів чудовим одягом, обладунками й головними уборами, а самі створіння місцями гротескні, циклопічні, такі, що ідеально підходять для чарівного світу історій бранки. Із дванадцяти коротких оповідань дві виконано в акварельній техніці, інші – тушшю з олівцем, що також є його стилістичною особливістю, майже в усіх його витворах можна помітити сліди підготовчого ескізу. Топпі експериментує з деякими кольорами в книзі: глибокий синій, відтінки бузкового й зеленого перетворюють нічну пустелю на містичне місце, тоді як насичені жовті та коричневі кольори одягу вдень роблять персонажів майже частиною ландшафту.

Але найбільшим еволюційним проривом у творі Sharaz-De є саме режисура аркуша.



Іл. 4. Жорж Проспєр Ремі (Ерже). Tintin et les Picaros. 1976 [6, с. 16].

URL: <https://www.tintin.com/en/albums/tintin-and-the-picaros#>

Хьюго Пратт. Ballad of the salty sea. 1976 [6, с. 16].

URL: <https://raggedclaws.com/2011/10/26/heads-up-corto-maltese-the-balladof-the-salt-sea-by-hugo-pratt/>

Автор нарочито грається з класичним фреймом, роздроблюючи одне зображення на частини, вмонтовуючи фрейми різної форми у цільне ілюстративне тло або взагалі відмовляючись від фрейму. Недоліком або ж особливістю є те, що оповідь відходить на задній план і дається в жертву зображенню. Його коміксні сторінки ближче до ілюстрації та плакату: «Для мене комікс та ілюстрація надзвичайно пов'язані, і я не бачу великої різниці між цими двома видами робіт за винятком того, що комікси розповідають історію на тридцяти або більше сторінках, і тому не потрібно намагатися синтезувати щось у єдине зображення» [6]. Він уникає строгих правил, де «кадр диктує свій закон для зображення. Цей емпіричний факт підсилює теоретичний привілей, який неодмінно повинен бути наданий панелі над усіма іншими внутрішніми елементами» [5, с. 29]. У класичних коміксах художники часто вдаються до спрощеного пророблення кадрів на користь швидкості прочитання історії, у Топпі ви не знайдете панелі, якій би він не приділив максимум уваги. І він із легкістю уникає обмежень рамкою, виходячи за неї чи й зовсім стираючи її кордони. Цим автор спонукає око глядача вільно рухатися сторінкою (на протигагу послідовному читанню), повертаючись назад ще раз і ще. Читач ніби блукає

в казковому просторі, з якого немає виходу.

Він професійно користується законами композиції, часто колажує різні сцени та різні пропорції зображень в одну ілюстрацію, формуючи єдиний композиційний центр розгортку. Але художник не відкидає панелі зовсім, у нього вони видозмінюються на користь творчої мови. Розташування панелі на сторінці відповідає певному моменту розгортання історії, а також у процесі читання це правило приноситься в жертву візуальному та естетичному заповненню сторінки. За Грунстіном (провідний дослідник і теоретик коміксів) це є порушенням коміксної структури: «Традиційна модель сторінки коміксів розташовує панелі горизонтальними рядами, розділеними білими проміжками» [5, с. 54].

В ілюстрації можна простежити вплив модерну на його творчість, у деяких роботах можна помітити граційність лінії Обрі Бердслі, декоративність заповнення плям Клімта, утім, сам автор не приховував свою любов до Японії та модерну: «Пам'ятаю, коли я був ще дитиною, перед війною, коли Італія була в союзі з Японією, у Мілані в замку Сфорца була виставка японських дитячих малюнків. Мене дуже вразили ці малюнки, вони мені дуже сподобалися. Напевно, звідси народилася моя пристрасть до Японії. Із того часу моя



Іл. 5. Серджіо Топпі. Sharaz-De. La lunga notte. 1979 [9, с. 17].
URL: [http://book-graphics.blogspot.com/2013/05/sharaz-de-tales-from-arabian-night s.html?m=1](http://book-graphics.blogspot.com/2013/05/sharaz-de-tales-from-arabian-night-s.html?m=1)

цікавість до японського графічного дизайну залишилася зі мною назавжди. Пам'ятаю, що з того моменту я попросив кілька книг з ілюстраціями про Японію. Я коряво намагався переробити ці малюнки... Я відчуваю до цього всесвіту захоплення, змішане зі страхом» [6].

Щоб зрозуміти, чому цей твір є значущим у світі коміксів, достатньо поглянути всередину, на дбайливо деталізовані історії в малюнках. Приміром, послідовні сторінки (11–12) історії *La lunga notte* (іл. 5). Їхня композиція складається з безлічі плям, що врівноважують одна одну, проте чітко відрізняється діагональний переріз, що завершується портретами закоханих і впирається в декоративну пляму, що зображує сережку на золотому перетині. Також виділяються дві палі з головами, що також попадають на золотий перетин і підтримують загальний ритм сторінки. Ліва частина умовного розвороту, своєю чергою, візуально розділяє фігура глашатая, верхня частина являє собою три фрейми. Цей поділ є умовним через те, що плями на лівій і правій сторінках не є пов'язаними між собою, такі візуальні поєднання між сторінками можна доволі часто зустріти у його пізніх коміксах, наприклад *Tanka*, *Solitudinis Morbus*, *Mushrooms*, *Myetzko* і багато інших. Загалом усі сторінки в книзі між собою композиційно і візуально пов'язані, одна ніби протікає в іншу.

Топпі також часто поміщає персонажів маленьких розмірів по всій книзі на кордоні фреймів як засіб для врівноваження композиційних плям і певної сюжетної ієрархії, для гри масштабу дійства, зручний і корисний почерк автора. Тут він користується для надання просторової глибини улюбленим методом бароко, раптовим зменшенням пропорцій у мотивах заднього плану та рельєфних фігур із використанням переднього плану, більшого за натуральну величину.

У всіх його пізніх книгах можна помітити характерний поділ сторінки навпіл, явний чи завуальований. Досягається це завдяки фреймам чи площинам ілюстрацій, за допомогою композиційних способів, гри чорного й білого, він його використовував ще до того, як випустити «Шараз-Де», наприклад *Vestago*, *Black & Tans*, *Krull*, *Tanka* і безліч інших.

Величина фігури глашатая в нижній частині сторінки показує його значущість, ієрархічність у пропонованій композиції. Зверху нього в середньому фреймі розташовується король, що ніби приховується за своїми словами, він

є недосяжним, довкола нього мури й палаци. Окрім того, ці графічні схеми підсилюють один із найефективніших нарративних ресурсів, використаних автором: зіставлення різних дискурсивних конструкцій, зазвичай повних контрастів між тими, що містяться попереду, і тими, що розташовані позаду кадру. Отже, між приховуванням і виставленням існує діалектика, яка є вирішальною для графічної структури цієї сторінки.

Фігури грають важливу роль у загальній композиції, вони створюють простір, необхідний для того, щоб усі частини зображення стали одним цілим. Нижче трьох фреймів білий простір, який згідно із семіотичними умовностями коміксу повинен бути заповнений продовженням історії в панелях, але там розташовується фігура, і білий простір слугує свого роду жолобом між сценами в такий спосіб композиційним відпочинком, між графічно навантаженим низом сторінки з безліччю деталей, що відчутно домінує на сторінці. Робота виділяється дивовижною динамікою. Подібні постаті часто зустрічаються у творах автора, зазвичай займаючи сторінку в монументальному розмірі, поставі, концентруючи увагу на собі, й акцентують візуальним знаком.

Палі з головами зв'язують верхню й нижню частини сторінки ще сильніше, додаючи певний сюрреалістичний ефект, а також руйнують припущення, що зображення з оповісником може слугувати інклюзивною панеллю, що є досить уживаним типом заповнення сторінки та часто виконує апріорну функцію встановлення декору. Довершує це композиційне панно вершинок зверху сторінки як маленький акцент для врівноваження динаміки форм і величин. Театральність того, що відбувається, спричиняє певну ніяковість, надаючи сцені певний відтінок штучності.

Також важливо згадати контраст і логічність дизайну баблів (текстових віконць), де квадратний відведено для мови автора, а круглий – для власне висловлювання персонажів; також окремо можна помітити текст, розміщений у пустому просторі й необмежений ніякими рамками, що послуговується для слів Шараз-Де. Можна помітити, що штучна інкрустація – це естетичне ставлення до бабла всередині його дизайну, підкреслює саме знакові інтерпозиції. Підриваючи тип традиційної орієнтації сторінки, Топпі створює свою власну мову, визначає що є головним, та збагачує сторінку динамічністю і драматичністю.

Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження. Окреслено основи переосмислення звичної мальовничої структури. Визначено, що класичні прийоми графічного відтворення коміксу в роботах Топпі слугують виключно даниною поваги до жанру, його пізні експерименти з жанром – це щось нове, на грані художнього альбому й коміксу, до світу шостого мистецтва його зв'язує здебільшого присутність сюжету.

Без сумніву, аспекти його творчого життя та характерні стримуючі чинники спричинили видозміни мистецьких поглядів і зміни пара-

дигми класичних правил побудови мальовничих робіт. Можна помітити, що з 1970-х років він поступово нехтує архаїчними законами жанру задля його розвитку та поєднує сторінки коміксу з більш ілюстративними й дизайнерськими композиційними методами. Увесь мистецький пошук кристалізується в роботі «Шараз-Де», що стала одним із візуальних монументів авторського коміксу.

Ця публікація буде корисною для вивчення творчості автора чи його послідовників, допоможе більш якісно зрозуміти стильові й нарративні елементи в сучасних мальовписах.

Список використаної літератури

1. Angiolino, Andrea. *Toppi Sergio*, Dizionario Biografico degli Italiani. 2019. № 96. *Treccani*. URL: <https://www.treccani.it/enciclopedia/sergio-toppi_%28Dizionario-Biografico%29/> (дата звернення: 22.11.2022).
2. Antologia di 25 anni di tre pubblicazioni a fumetti italiane. *Б.м., б.в., б.п.* URL: <https://corrierino-giornalino.blogspot.com/> (дата звернення: 22.11.2022).
3. Grasso, Marco e Marco De Giuli. «INTERVISTA AD ALDINA TOPPI». URL: <https://www.associazionelanonaarte.it/new/intervista-ad-aldina-toppi/> (дата звернення: 22.11.2022).
3. Gravett, Paul. «Sergio Toppi: Master of the Impossible». *Comic Heroes Magazine*. 2012. URL: http://www.paulgravett.com/articles/article/sergio_toppi (дата звернення: 22.11.2022).
4. Groensteen, Thierry. «The system of comics»/ перек. Bart Beaty i Nick Nguyen ; 1-е вид. Mississippi. University Press of Mississippi, 2007.
5. Jans, Michel. «Interview pour la publication Mosquito». *Б.м., б.в., б.п.* URL: <http://www.editionsmosquito.com/toppi/index.php> (дата звернення: 22.11.2022).
6. Rado, M. «Intervista a Sergio Toppi». Еболо, 2016. С. 251.
7. Testa. Gianluca. «Sono solo un artigiano!». 25 жовт. 2012. *Artribune Magazine*. 2012. № 9. URL: <https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2012/10/sono-solo-un-artigiano/> (дата звернення: 16.11.2022).

References

1. Angiolino, Andrea. «*Toppi Sergio*», Dizionario Biografico degli Italiani. Volume 96, 2019. *Treccani Web*. 15 November 2022 <https://www.treccani.it/enciclopedia/sergio-toppi_%28Dizionario-Biografico%29/> [in Italiano]
2. Antologia di 25 anni di tre pubblicazioni a fumetti italiane. *N.p., n.p., n.d. Web*. 22 November 2022 <<https://corrierino-giornalino.blogspot.com/>>
3. Grasso, Marco e Marco De Giuli. «INTERVISTA AD ALDINA TOPPI». February 2019. Веб. 15 November 2022. <<https://www.associazionelanonaarte.it/new/intervista-ad-aldina-toppi/>> [in Italiano]
4. Gravett, Paul. «*Sergio Toppi: Master of the Impossible*». *Comic Heroes Magazine* No. 15, November 2012. Web. 15 November 2022. <http://www.paulgravett.com/articles/article/sergio_toppi> [in English]
5. Groensteen, Thierry. «*The system of comics*». translated Bart Beaty i Nick Nguyen. 1st ed. Mississippi. University Press of Mississippi, 2007. Print [in English]
6. Jans, Michel. «*Interview pour la publication Mosquito*». *N.p., n.p., n.d. Web*. 15 November 2022 <<http://www.editionsmosquito.com/toppi/index.php>> [in French]
7. Rado, M. «*Intervista a Sergio Toppi*». 8 March 2010., б.в., Ebola 2016, pg. 251. Print [in Italiano]
8. Testa. Gianluca. «*Sono solo un artigiano*!». 25 October 2012. *Artribune Magazine* #9. Веб. 16 November 2022 <<https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2012/10/sono-solo-un-artigiano/>> [in Italiano]

Подано до редакції 01.12.22