

АДАПТАЦИЯ НА ЛИТЕРАТУРНО ПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОД ФОРМАТА НА ГРАФИЧЕН РОМАН

Визуалното представяне на паракосмос в „Стъкленият град“ на Изабел Грийнбърг

Весела Кучева

Резюме: Графичните романи представляват книжни издания с висока художествена стойност, които водят началото си от изкуството на **VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS**

картинната книга и комикса. Една от основните характеристики на жанра е тематичното многообразие. Част от разглежданите в изданията теми са фундаментални общочовешки въпроси, други представляват енциклопедични или биографични произведения, а има и такива, които интерпретират класически литературни текстове. Съществуват и графични романи, при които се наблюдава смесване на литературен текст с авторски паралелен наратив. Такъв е „Стъкленият град“ на британската илюстраторка Изабел Грийнбърг. Той представлява авторско издание, в което художничката разглежда ранните текстове на сестрите Шарлот, Емили и Ан Бронте и техния брат Брануел и създадения от младите творци измислен свят. Подобна въображаема **ВИЗУАЛНИ**

ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА вселена бива наричана от изследователите на явлениято „паракосмос“ – собствен свят, който се характеризира с детайлни правила, общ език, география и герои, споделяни от всички участници във фантазията. Наличието ѝ е често срещано при деца, които в по-късен етап от живота си се превръщат в известни творци и сигнализира за богато въображение, но и за преживяна травма и желание за откъсване от действителността и трудностите, които могат да се срещнат в нея.

Ключови думи: графичен роман, комикс, паракосмос, Бронте, илюстрация, литературна адаптация, Изабел Грийнбърг

Графичният роман е жанр, разположен в полето на художествената картинната книга. Той представлява визуална медия, която, според различни теории, които ще бъдат разгледани накратко в настоящата статия, се е зародила от или едновременно с генезиса на изкуството на комикса, но с течение на времето и благодарение на усилията на художниците илюстратори, които я развиват, се е обособила като напълно самостоятелен художествен продукт, способен да излъчи авторски послания, различни смислови пластове и алтернативно визуално

Понятието „графичен роман“ се асоциира със специфична качествена промяна в изкуството на комикса, случила се между 70-те и 80-те години на двадесети век. В този период издателите и авторите (както на текста, така и на илюстрациите) на комикси започват да въвеждат нови определения в търсене на термин, който най-точно да опише произведенията, които се различават от свързаните с масовата култура екшън, криминални, научно-фантастични, супергеройски и приключенски серийни издания. Подобни определения включват „картинен роман“, „картинна история“, „секвенционално изкуство“, „графична литература“ и др. Терминът „графичен роман“ се налага главно благодарение на знаковото произведение на

американския илюстратор Уил Айзнер „Договор с Бог: [VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS](#) графичен роман“¹, чието заглавие съдържа понятието и което се превръща в световен бестселър. „По този начин словосъчетанието „графичен роман“ се е установило като класификация и концепция и често се тълкува като описващо революцията в комикса, която предизвиква значителна промяна в типа издания, разширява читателската аудитория и, най-вече, добавя съществено по-висок културен статус.“².

Сред изучаващите произхода на графичния роман обаче има и такива като френския изследовател Дени Мелие³, които поддържат хипотезата, че корените му могат да се намерят много преди Уил Айзнер да го идентифицира като художествено и наративно по-богата медия, която представлява алтернатива на масовия комикс. „Затова една различна възможност е да

[ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА](#)

се постави под въпрос дали графичният роман от двадесет и първи век, който, най-общо казано, се появява през 70-те години на двадесети век, не използва много по-стари исторически художествени средства, които присъстват в по-обширната история на комикса, която води началото си от Тьопфер⁴ или дори по-рано – от Хогарт.⁵⁻⁶ В подкрепа на тезата на

1 **Eisner**, Will. *A Contract with God and other Tenement Stories: a Graphic Novel*. New York: Baronet Books. 1978.

2 **Baetens**, Jan, **Frey**, Hugo, **Tabachnik**, Stephen E. (eds.). *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press. 2019, p. 2.

3 Дени Мелие (Denis Mellier) – френски изследовател на комикса и графичния роман, завършил филологическия факултет на Сорбоната, към настоящия момент е професор в Университета на Поатие.

4 Рудолф Тьопфер (Rodolphe Töpffer, 1799 – 1846) – швейцарски преподавател, художник илюстратор, автор на текстове и карикатурист, считан за създател на най-ранния европейски комикс – „Историята на господин Виу-Буа“, публикуван през 1837 г. в Женева.

5 Уилям Хогарт (William Hogarth 1697 – 1764) – британски художник, печатар, сатирик и карикатурист, по-известен със сериите си от живописни картини, наречени „Съвременни морални теми“, създавани от 1732 г. нататък, които заради секвенционалния си характер

са считани за разновидност на ранния комикс. След огромния успех на сериите Хогарт ги отпечатва и разпространява под формата на гравюри, което още повече ги доближава до облика на по-късните издания комикси.

6 Mellier, Denis, Frey, Hugo. The origins of adult graphic narratives : graphic literature

Дени Мелие може да се приведе доводът, че някои от характеристиките на графичния роман такъв, какъвто го познаваме в наши дни, безспорно присъстват в творчеството на споменатите художници илюстратори и съответно – в самия момент на зараждането на комикса. Това са социално ангажираната тема (сериите картини на Уилям Хогарт са сатира на обществените порядки, характерни за английско общество от XVIII в.), обмислено художествено решение за типографията (текстът в „Историята на господин Виу-Буа“ не е поставен в балони като в по-късния комерсиален комикс, а е разположен свободно под формата на скоропис в панелите), аудиторията от възрастни читатели, към която тези първи комикси са насочени (за разлика от

предназначените по-скоро за деца издания за VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS^S супергерои и екшън приключения), както и сравнителната автономия, която произведенията си извоюват в йерархията на визуалните изкуства от епохата. Ако твърдението за съпада на зараждането на жанровете на графичния роман и комикса в едно общо начало бъде прието за вярно, може да се каже, че разделението между тях настъпва на малко по късен етап – при комерсиализирането и сериализацията на комикса през двадесети век.

Една от основните характеристики на съвременния графичен роман и негова отлика от изкуството на комерсиалния комикс е тематичното многообразие.

Някои от интерпретираните фундаментални общочовешки теми включват: имигрантския живот (например в „Договор с Бог“ на Уил Айзнер), корупцията (в „Град на греха“⁷ на Франк Милър), психо-физическите

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА /
ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА^A

травми (в „Стигмата“⁸ на Лоренцо Матоти), сексуалната идентичност (във „Фън Хоум“⁹ на Алисън Бхдел), войната и холокоста (в „Маус“¹⁰ на Арт Шпигелман), смисъла на живота, отчуждението, пропиляването на живота и други съвременни проблеми на обществото (в „Истории за сглобяване“¹¹ на Крис Уеър), смъртта (в „Крайт“¹² на Адерс Нилсън) и др. Освен произведения с изцяло авторски фикционални наративи, съществуват енциклопедични с информационно-образователна тематика, биографични произведения, както и такива, които адаптират известни произведения от световната литературна класика (като например „За мишките и хората“¹³ на Джон

Tabachnik, Stephen E. (eds.). *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019, p. 21.

7 **Miller**, Frank. *Sin City: The Hard Goodbye*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics. 1991. 8

Mattotti, Lorenzo, **Piersanti**, Claudio. *Stigmata*. Seattle: Fantagraphics Books. 2011. 9 **Bechdel**,

Alison. *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston: Houghton Mifflin. 2006. 10 **Spiegelman**, Art.

Maus: A Survivor's Tale. New York City: Pantheon Books. 1980. 11 **Ware**, Chris. *Building Stories*.

New York: Pantheon. 2012.

12 **Nilsen**, Anders. *The End*. Seattle: Fantagraphics. 2013.

13 **Steinbeck**, John, **Dautremier**, Rébecca. *Des souris et des hommes*. Paris: Tishina. 2020.

Визуални изкуства и музика, том 3 (2021), ISSN 2683-1392

Visual Arts and Music, Volume 3 (2021)

Стайнбек, „Метаморфозата“¹⁴ на Франц Кафка, „Знаменитият идалго Дон Кихот де ла Манча“¹⁵ на Мигел де Сервантес и дори Библията¹⁶).

Графичните романи се характеризират със специфичен и разпознаваем начин на представяне на разказа чрез илюстрация, текст и последователни изображения, който при адаптирането на литературно произведение се различава от други визуални езици като например киното. Особен плюс за графичните романи като своеобразен посредник при адаптация на литературни произведения е, че те могат да възпроизведат типични за литературата наративни стратегии като дефамилиаризацията и когнитивното многообразие.

Принципът на дефамилиаризацията се изразява в това, че

литературното **VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS**

произведение, което е съставено единствено от текст, може да избегне спецификата в описанието на даден герой или ситуация, като остави въображението на читателя да довърши онези елементи, които умишлено са оставени недоизказани. По отношение на репрезентирането на героите, за разлика от киното, където персонажите са представяни от конкретни актьори с определени физически особености и чрез специфичните решения в костюма, грима и цялостната визия, то при графичния роман човешките изображения често са изградени чрез принципите на иконичността – посредством съвкупност от символи, знаци и други семантично натоварени елементи, които позволяват на читателя в много по-голяма степен да се идентифицира и да насложи собствената си представа за героя.

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА

Когнитивното многообразие, от своя страна, може да бъде изразено при графичния роман чрез комиксови панели, изображенията в които са поставени извън темпоралната условност, в която се намира първичният наратив, както и чрез секвенции, разположени извън основното пространство на наборното поле в книжния разтвор. Друг начин за постигане на когнитивно многообразие е чрез използването на множествена гледна точка – действието е показано не през очите на

един протагонист, а на множество различни герои, което осигурява на читателя възможността да изгради в собственото си въображение важните моменти в разказа като сбор от предложените разнообразни представи.

Възможността на жанра на графичния роман да представя на езика на визуалното класически литературни произведения го прави част от културата на конвергенцията¹⁷. За целите на трансмедийната адаптация

14 **Kafka**, Franz, **Kuper**, Peter. *The Metamorphosis*. New York: Broadway Books. 2009. 15
Cervantes, Miguel de, **Davis**, Rob. *The Complete Don Quixote*. London: SelfMadeHero. 2013. 16
Bloch, Serge, **Boyer**, Frédéric. *Bible: Les récits fondateurs*. Paris: Bayard Culture. 2016. 17
Терминът е въведен от Хенри Дженкинс и описва как една и съща история може да преминава през различни медии, чиито индустрии си кооперират помежду си, а публиката, от своя страна мигрира между тях. Аспект на културата на конвергенцията е трансмедийната нарация, която е подробно разгледана в книгата на Дженкинс „Култура

на текстовите произведения графичният роман използва по различен начин отделните си начини на комуникация – визуалния, типографския и секвенционалния – като чрез тази мултимодалност представя по нов начин наратива на литературното произведение.

Изключително интересна подгрупа на графичните романи, които превеждат на визуален език литературната класика, са изданията, при които се наблюдава смесване на част от оригиналния текст на литературното произведение (като пряка заемка или преразказ) с авторски паралелен наратив, който засяга тема, подобна или свързана с тази на литературния текст.

Пример за успешно реализирано в графичен роман смесване на част



от оригиналния текст на класическо произведение с авторски паралелен наратив е „Стъкленият град“ на Изабел Грийнбърг.¹⁸ Това е авторско издание, при което и текстът, и илюстрациите са дело на британската художничка Изабел Грийнбърг.

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА^A

1. Изабел Грийнбърг. Стъкленият град

на конвергенцията“ – **Jenkins**, Henry. *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 2006.

18 **Greenberg**, Isabel. *Glass Town*. London: Jonathan Cape. 2020.

Това е третият графичен роман на илюстраторката, като предходните два също са много интересни образци на жанра. Първият носи заглавието „Енциклопедията на ранната земя“ и представя съществуващи в митологията на северноевропейските народи предания и традиции, като ги поставя в рамката на измислена енциклопедия, която разглежда въображаем предисторически период от съществуването на планетата Земя, съчетан със сложно организирана религиозна система, управлявана от измислени от авторката божества. С идентичен визуален стил, но на различна тема е и вторият графичен роман на Изабел Грийнбърг – „Стоте нощи на Хиро“. В него става дума за измислен средновековен свят, в който, по примера на сборника „Приказки от хиляда и една нощ“, VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS

са вплетени една в друга множество истории, концентрирани около съзидателния дух на жената и творческото развитие, като успоредно са засегнати и проблемите, свързани с репресия и потисничество.

В „Стъкленият град“ художественият похват включва смесване на текстуална реалност с авторска фикция. Изданието обединява части от ранните текстове на сестрите Бронте¹⁹ и техния брат Патрик Брануел с биография и фикция, създадена около живота на самите Шарлот, Емили, Ан и Брануел, като имажинерните и реалните истории се преплитат в своеобразен паракосмос. Терминът „паракосмос“ е въведен за първи път от британеца Бен Винсент – самопровъзгласен паракосмист, участвал в проучване по темата, направено от психолога и изследователя Робърт ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА^A

Силви за британската радио и телевизионна компания BBC през 1976 г. Етимологията на понятието е изведена от гръцкото „пара“ (παρά – „близо до“, „паралелно със“) и „космос“ (κόσμος – „свят“, „вселена“). Значението му е разгледано подробно в трудовете на Робърт Силви, психиатъра Стивън МакКийт²⁰ и психолога Дейвид Коен²¹. Паракосмосът представлява изключително детайлен въображаем свят. Такива светове обикновено биват създавани в детска възраст и могат да имат както един, така и множество създатели, всеки от които има сложна и дълбоко емоционална връзка със субективната вселена на създадения от него имажинерен свят, в който могат да бъдат инкорпирани действителни или измислени личности, събития и концепции. Паракосмосът обикновено има своя география, език и история и представлява продължително явление, което, независимо от това, че най-често е преживявано в детството,

19 Сестрите Бронте са Шарлот, Емили и Ан Бронте, английски писателки и поетеси от Викторианската епоха – б.а.

20 Silvey, Robert, MacKeith, Stephen. The paracosm: A special form of fantasy. In: Morrison, Delmont C. (Ed.). *Organizing early experience: Imagination and cognition in childhood*. New York: Baywood Publishing Co., 1988, pp. 173–197.

21 Cohen, David, MacKeith, Stephen. *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. London: Routledge, 1992.

може да се превърне в сложна реалност, която да се простира и в живота на възрастния. Много често наличието на паракосмос свидетелства за ускорено интелектуално развитие, за творчески потенциал или за необичайна способност за решаване на непосилни за детската психика проблеми като смъртта на човек от семейството. Въображаемата вселена предлага освобождение от недостатъците на реалността и възможност за контрол над преживяванията в една идеална среда. При деца, преживели травма или загуба в ранна възраст, паракосмосът функционира като начин осъзнато да се премине през процеса на скърбене. Един от най-често цитираните примери за личности, развили паракосмически светове след смъртта на близки, са писателите Джеймс Матю

Бари, VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS

Айзък Динесен и Емили Бронте. Именно паракосмичният свят, създаден и описан в детството на сестрите Бронте и техния брат, който те продължават да населяват и в живота си като възрастни, представлява обект на наратива на „Стъкления град“.

Стъкленият град е събирателното име на фикционалния свят, който първоначално е бил създаден от Шарлот и брат ѝ Брануел. По-късно към него се присъединяват и Емили и Ан, които обаче след няколко години се самоотлъчват от конфедерацията на Стъкления град и създават свой собствен свят – Гондал – „най-вероятно в знак на бунт срещу по-големите си брат и сестра, които обикновено им давали по-нисши роли в игрите“²².

Гондал представлява островен континент в Тихия океан, управляван

от жена и е подробно изобразен в поемите на двете сестри. Впоследствие Шарлот и Брануел измислят еволюирала версия на Стъкления град – империята Ангрия. Авторите на въображаемата вселена описват себе си като боговете (наречени от самите тях „джинии“ – от лат. *genii*), които направляват съдбите на героите, населяващи паракосмоса (една част са измислени, но други са реално съществували исторически личности, като например Артър Уелсли, по-известен като херцогът на Уелингтън²³).

Графичният роман на Изабел Грийнбърг проследява паралела и сложните взаимовръзки между текстовете, написани през различните периоди на съществуването на измислените светове и реалните събития от битието на младите автори. Със серия от секвенционални изображения е представен и моментът на генерирането на паракосмоса, който започва като игра между децата с подарената от баща им кутия с войници играчки.

22 The Brontës' Secret science fiction stories. British Library [website], <https://www.bl.uk/press-releases/2011/may/the-bronts-secret-science-fiction-stories>, (accessed 18 May 2021).

23 Артър Уелсли – (1769 – 1852) – британски фелдмаршал и министър-председател, воювал срещу Наполеон Бонапарт.

VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS



2. Изабел

Грийнбърг. Стъкленият град (с. 32-33).

Изданието е организирано визуално като комбинация от комиксови

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА

панели, мащабни илюстрации на разтвор, детайлни карти, илюстриращи географията на паракосмоса, и авторска типография. Художественият стил на Изабел Грийнбърг, който включва смесване на дигитална илюстрация с ръчно произвеждани мастилени и моливни текстури, усилва усещането за уязвимост, което носят образите на Шарлот, сестрите ѝ и Брануел. Фигурите изглеждат така, сякаш биха могли да бъдат понесени от всеки по-силен порив на вятъра. От самото начало става ясно, че героите съществуват в пряка близост със смъртта. Контурите им са променливи и включват известна деформация от обичайните човешки пропорции. Въпреки че са статично разположени върху страниците на книгата, образите сякаш са в постоянно движение.



3. Изабел Грийнбърг. Стъкленият град (с. 30-31)



4. Изабел Грийнбърг. Стъкленият град (с. 12-13).

VISUAL ARTS / PLASTIC ART^S

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ
ИЗКУСТВА^A

49



5. Изабел Грийнбърг. Стъкленият град (с. 70-71).

VISUAL ARTS / PLASTIC ART^S

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ
ИЗКУСТВА^A

50



6. Изабел Грийнбърг. Стъкленият град (с. 120-121).

Визуални изкуства и музика, том 3 (2021), ISSN
2683-1392 Visual Arts and Music, Volume 3 (2021)

Интересно е да се отбележи, че „Стъкленият град“ се различава по



своите послания от друг графичен роман, при който са смесени текст на „Джейн Еър“ на Шарлот Бронте с ив. Това е „Джейн, лисицата и аз“ с автор на рации от Изабел Арсено.

VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА

7. Изабел Арсено и Фани Брит. Джейн, лисицата и аз²⁴

Изабел Арсено е кандска илюстраторка, която през 2013 г. получава най-престижната литературна награда в Канада, а именно – Наградата на генерал-губернатора на Канада – в категорията „детска илюстрация“ за работата си по „Джейн, лисицата и аз“.

Акцентът в произведението е поставен върху благотворното влияние на литературата – главната героиня в графичния роман, четейки „Джейн Еър“, успява да се справи с тормоза в училище, на който е подложена, и да осъзнае собствената си ценност като човешко същество. В статията си за онлайн изданието *Brainpickings*

Мария Попова характеризира графичния роман като „абсолютно съкровище, което смесва реалностите на капацитета на децата да бъдат жестоки, възможностите за превъзможване на собствените ни психологически капани

24 **Arsenault, Isabelle, Britt, Fanny.** *Jane, le Reanrd & Moi*. Montreal: Les Éditions de La Pastèque. 2012. [Britt, **Fanny, Arsenault, Isabelle.** *Jane, the Fox and Me*. Toronto: Groundwood Books. 2013.].

Визуални изкуства и музика, том 3 (2021), ISSN 2683-1392
Visual Arts and Music, Volume 3 (2021)

и силата на литературата да вдъхновява, успокоява и трансформира“²⁵. В „Стъкленият град“ на Изабел Грийнбърг, който описва истинската история на авторката на „Джейн Еър“, ефектът, който има времето, прекарано в измисления литературен свят, е показан много по-реалистично и многопластово с неговата понякога тъмна, сложна и всепоглъщаща страна, която едновременно обогатява живота на твореца и читателя, но също така би могла да внесе объркване и скъсване на връзка с реалния живот. Представеният в рамките на „Стъкленият град“ паракосмос представлява иновативен подход към адаптацията на

литературно произведение под формата на графичен роман, който не следва изцяло сюжетната линия на литературния текст, служещ като отправна

ARTS / PLASTIC ARTS

точка, а добавя нови смислови и наративни пластове. По този начин читателят научава повече за самия процес на зараждането на творчеството и е подкрепен, ако реши, да разгледа с по-голямо внимание собствените си представи и образи, конструирани около познат класически литературен разказ.

25 **Popova**, Maria. *Jane, the Fox and Me: A Gorgeous Graphic Novel about the Travails of Youth Inspired by Charlotte Brontë*. *Brain Pickings* [web blog], <https://www.brainpickings.org/2013/11/25/jane-the-fox-and-me/>, (accessed 22 November 2020).

БИБЛИОГРАФИЯ

ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА

Arsenault, **Isabelle**, Britt, **Fanny**. *Jane, le Reanrd & Moi*. Montreal: Les Éditions de La Pastèque. 2012. [Britt, **Fanny**, Arsenault, **Isabelle**. *Jane, the Fox and Me*. Toronto: Groundwood Books. 2013.].

Bechdel, Alison. *Fun Home: A Family Tragicomic*. Boston: Houghton Mifflin. 2006.

Bloch, Serge, **Boyer**, Frédéric. *Bible: Les récits fondateurs*. Paris: Bayard Culture. 2016.

Cohen, David, **MacKeith**, Stephen. *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. London: Routledge, 1992. **Cohen**, David, **MacKeith**, Stephen. *The Development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*. London: Routledge, 1992.

Cervantes, Miguel de, **Davis**, Rob. *The Complete Don Quixote*. London: SelfMadeHero. 2013.

Eisner, Will. *A Contract with God and other Tenement Stories: a Graphic Novel*. New York: Baronet Books. 1978.

Greenberg, Isabel. *Glass Town*. London: Jonathan Cape. 2020.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 2006.

Kafka, Franz, **Kuper**, Peter. *The Metamorphosis*. New York: Broadway Books. 2009.

Mattotti, Lorenzo, **Piersanti**, Claudio. *Stigmata*. Seattle: Fantagraphics Books. 2011.

Mellier, Denis, **Frey**, Hugo. The origins of adult graphic narratives : graphic literature and the novel, from Laurence Sterne to Gustave Doré (1760 – 1851). In: **Baetens**, Jan, **Frey**, Hugo, **Tabachnik**, Stephen E (eds.). *The Cambridge History of the Graphic Novel*.

Cambridge: Cambridge University Press, 2019, pp. 21-38.

Miller, Frank. *Sin City: The Hard Goodbye*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics. 1991.

Nilsen, Anders. *The End*. Seattle: Fantagraphics. 2013.

Popova, Maria. Jane, the Fox and Me: A Gorgeous Graphic Novel about the Travails of Youth Inspired by Charlotte Brontë. *Brain Pickings* [web blog], <https://www.brainpickings.org/2013/11/25/jane-the-fox-and-me/>, (accessed 22 November 2020).

Silvey, Robert, **MacKeith**, Stephen. The paracosm: A special form of fantasy. In: **Morrison**, Delmont C. (Ed.). *Organizing early experience: Imagination and cognition in childhood*. New York: Baywood Publishing Co., 1988, pp. 173–197.

Spiegelman, Art. *Maus: A Survivor's Tale*. New York City: Pantheon Books. 1980.

Steinbeck, John, **Dautremer**, Rébecca. *Des souris et des hommes*. Paris: Tishina. 2020.

VISUAL ARTS / PLASTIC ARTS

В
И
Э
У
А
Л
Н
И
И
Э
К
У
С
Т
В
А
/
П
Л
А
С
Т

The Brontës' Secret science fiction stories. *British Library* [website].
[https://www.bl.uk/
press-releases/2011/may/the-bronts-secret-science-fiction-stories](https://www.bl.uk/press-releases/2011/may/the-bronts-secret-science-fiction-stories) (accessed 18
May 2021).

Töpffer, Rodolphe. *Histoire de Mr. Vieux Bois*. Geneva. 1837.

Ware, Chris. *Building Stories*. New York: Pantheon. 2012.

Abstract: Graphic novels are book editions of high artistic value, which have their origins in the art of the picture book and comics. One of the main

VISUAL
ARTS / PLASTIC ARTS

features of the genre is its thematic diversity. Some of the topics covered in the publications are existential universal issues, others are encyclopaedic or biographical works, and there are some that interpret classical literary texts. There are also graphic novels in which the literary text is interwoven with an author's parallel narrative. Such an example is *The Glass City* by the British illustrator Isabel Greenberg. It is an author's edition, in which the artist reviews the early texts of the sisters Charlotte, Emily and Anne Bronte and their brother Branwell and the fictional world, created by these young authors. They called the imaginary universe "paracosm" - created own world, which is characterized by detailed rules, common language, geography and characters, shared by all participants in the fantasy. This phenomenon

is ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА / ПЛАСТИЧНИ ИЗКУСТВА

common in children who later in life become famous artists and reveals rich imagination, but also a trauma and desire to detach from reality and the difficulties that may be encountered in it.

Keywords: graphic novel, comics, paracosm, Bronte, illustration, literary adaptation, Isabel Greenberg