

Соціальні комунікації

УДК 82.91

**Троян Тетяна Геннадіївна**

*студентка*

*Інституту журналістики*

*Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

**Троян Татьяна Геннадиевна**

*студентка*

*Института журналистики*

*Киевского национального университета имени Тараса Шевченко*

**Troian Tetiana**

*Master of the*

*Institute of Journalism of the*

*Taras Shevchenko National University of Kyiv*

**Науковий керівник:**

**Філоненко Данило Валерійович**

*кандидат наук із соціальних комунікацій, асистент кафедри*

*мультимедійних технологій і медіадизайну*

*Інститут журналістики*

*Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

**Научный руководитель:**

**Филоненко Данил Валерьевич**

*кандидат наук по социальным коммуникациям, ассистент кафедры*

*мультимедийных технологий и медиадизайна*

*Институт журналистики*

*Киевского национального университета имени Тараса Шевченко*

**Scientific director:**

**Filonenko Danylo**

*PhD in Social Communications, Assistant of the  
Department of Multimedia Technologies and Media Design  
Institute of Journalism of the  
Taras Shevchenko National University of Kyiv,*

**ФОРМУВАННЯ КОМІКС-КУЛЬТУРИ: ПЕРЕВАГИ, ФУНКЦІЇ,  
ЗНАЧЕННЯ  
ФОРМИРОВАНИЕ КОМИКС-КУЛЬТУРЫ: ПРЕИМУЩЕСТВА,  
ФУНКЦИИ, ЗНАЧЕНИЕ  
THE GENERATION OF A COMIC-CULTURE: ADVANTAGES,  
FUNCTIONS, VALUES**

***Анотація.** У статті розглянуто специфіку графічної літератури, її значення для культури, виокремлено переваги форми коміксу, обґрунтовано необхідність створення комікс-культури в Україні.*

***Ключові слова:** графічна література, комікс, графічний роман, графічна новела, комікс-культура.*

***Аннотация.** В статье рассмотрена специфика графической литературы, ее значение для культуры, выделены преимущества формы комикса, обоснована необходимость создания комикс-культуры в Украине.*

***Ключевые слова:** графическая литература, комикс, графический роман, графическая новелла, комикс-культура.*

***Summary.** The article examines the specific of graphic literature, its importance for culture, identifies the advantages of the form of comics, justifies the need of creation of a comic culture in Ukraine.*

***Key words:** graphic literature, comics, graphic novel, graphic novella, comics culture.*

**Актуальність теми.** Інформаційна насиченість сучасного світу вимагає ефективних форм візуалізації для полегшення сприйняття матеріалу реципієнтами. До таких форм можна віднести комікси, які завдяки синтезу вербального та візуального становлять інтерес для дослідження. В Україні комікси залишаються невизнаним видом мистецтва, переважно їх вважають дитячим захопленням. Потенціал графічної літератури ґрунтовно не вивчено, тому комікси не популярні в нашій країні. Для подолання стереотипів щодо графічної літератури важливо сформувавши комікс-культуру.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Специфіку графічної літератури вивчають такі українські дослідники: Колесник О. [4], Космацька Н. [5; 6], Підопригора С. [11], Вороніна Р. [1], Філоненко Б. [14], Почепцов Г. [12]. Особливості використання коміксів як дидактичного матеріалу розглядають Онкович Г. [9], Даниленко Є. [2]. Ґрунтовно досліджено культуру коміксів у працях закордонних науковців, як-от МакКлауд С. [17], Лі С. [16], Айснер В. [15], Еко У. [3] та інших.

**Метою дослідження** є обґрунтування необхідності створення комікс-культури в Україні.

Реалізація зазначеної мети зумовила постановку таких **завдань**:

- дослідити причини непопулярності графічної літератури в Україні;
- розглянути стан вивчення зазначеної теми українськими дослідниками;
- визначити переваги форми коміксу;
- з’ясувати функції графічної літератури.

**Об’єкт дослідження:** закордонні та українські комікси.

**Предмет дослідження:** чинники формування культури коміксу.

**Результати дослідження.** Комікс – це переплетення візуального та словесного. Його сутність полягає в оповіданні історій через послідовні малюнки. Майстер коміксів Айснер В. використовує для позначення

сутності графічної літератури терміносполучення «послідовне мистецтво» [15, с. 122]. Комікс забезпечує легкість сприйняття інформації читачами завдяки наочності. Повторюваність персонажів, синтез образотворчого та вербального, можливість передання думок, почуттів та міміки персонажів у кожному епізоді створюють переваги цього жанру. «Спеціалісти різних галузей знань відзначають, що наочне зображення (передусім конкретне) різко знижує поріг зусиль, необхідних для сприйняття інформації» [5, с. 16]. Специфіка коміксів полягає ще й у впливі на цей жанр різних видів мистецтв: літератури, живопису, а також кінематографу та каліграфії. Дослідник графічної літератури Філоненко Б. називає комікси «наднаціональним» видом мистецтва, адже вони зрозумілі будь-якому пересічному читачеві [14].

Серед дослідників немає єдиної дефініції поняття коміксу. Існує думка, що комікси – це суто дитяче захоплення, вони не можуть висвітлювати важливі теми та не можуть відноситися до окремого виду мистецтва. Лі С., творець багатьох супергероїв компанії Marvel Comics, у своїй книзі «Як малювати комікси» (How to draw comics) також наголошує на тому, що в суспільстві склалося несправедливе судження щодо коміксів [16]. В Україні комікс переважно залишається невизнаним видом мистецтва, який сприймають як жанр, вигаданий індустрією розваг для підлітків. Це зумовлено тим, що в радянські часи комікси пропагувалися як картинки для дітей або як низькосортна література. Супергерої взагалі не відповідали радянській ідеології, яка не визнавала індивідуальності. Для прикладу візьмемо героя DC Comics – Бетмена. Бетмен має багато грошей, злочинцем для нього вважається зазіхання на чужу приватну власність. Зрозуміло, що тодішня влада формувала зневажливе ставлення до комікс-культури. Підтвердження цьому в тлумаченні поняття «комікси» в «Словнику української мови»: «У капіталістичних країнах — пригодницькі (переважно про вбивства, отруєння тощо), рясно ілюстровані книжечки,

розраховані на низькі уподобання та смаки» [13, с. 246]. Космацька Н. запевняє, що комікси не популярні в Україні, хоча і належать до масової культури [5, с. 15].

За «Літературознавчою енциклопедією» (автор-укладач Ковалів Ю.) комікс є серією «чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним текстом» [7, с. 508]. Автор книжки «Розуміння коміксу» (Understanding comics) МакКлауд С. запевняє, що комікс належить до самостійного виду мистецтва, та дає таке визначення поняттю: «Ілюстративні та інші зображення, зіставлені поруч в продуманій послідовності для передачі інформації та / або отримання естетичного відгуку від глядача» [17, с. 9].

В Україні комікси спорадично стають предметом наукового дослідження. Вороніна Р. зазначає, що обсяг коміксу впливає на його вид: масштабні мальовані історії отримали назви «графічні романи» або «графічні новели», а короткі – «стріпи». Також дослідниця виокремлює «німі комікси», в яких оповідь ведеться лише за допомогою малюнків [1, с. 3]. Дослідниця Колесник О. графічними романами називає всі форми якісного коміксу, які видані окремими книжками [4, с. 302]. Підпригора С. наголошує, що графічний роман є похідним від коміксу та належить до сфери «серйозної» літератури [11, с. 60].

Існує два погляди на поняття «комікс» – жанр літератури або форма. Зокрема Лі С. зазначає: «...комікси – це спосіб передачі інформації, а не жанр» [16, с. 10], українські дослідники переважно дотримуються думки, що комікс – це жанр. На нашу думку, комікс як форма розкриває сутність способу викладу сюжету за допомогою послідовних зображень, до коміксної форми можна адаптувати будь-який літературний жанр.

Потенціал коміксу в Україні ґрунтовно не досліджено, що негативно впливає на його становлення у вітчизняній культурі та науці. Тож для

розуміння сутності графічної літератури варто наголосити на основних її характеристиках. Почепцов Г. визначає такі головні переваги коміксів: концентрація на ключових ситуаціях, відсутність другорядної інформації [12]. Колесник О. виокремлює такі переваги графічної літератури: легкість передання психології та підсвідомості персонажів. Але дослідниця звертає увагу, що задля створення візуальної цілісності та стрімкості дії може бути скорочений діалог [4, с. 305].

Для того, щоб зрозуміти комікс як самостійний вид мистецтва, потрібно дослідити генезу графічної літератури. Історію становлення коміксів можна простежити з первісних часів, коли люди почали створювати наскальні малюнки. Такі серії зображень слугували комунікацією між тодішніми людьми. Також до цього мистецтва можна віднести давньогрецький живопис, малюнки стародавніх єгиптян, фрески про життя святих. Колона Траяна (збудована в 113 р.) містить рельєфні зображення, що висвітлюють фрагменти воєнних дій римлян під проводом імператора. Барельєфи на колоні можна віднести до форми коміксу. Дослідниця Космацька Н. називає ці види мистецтва «архаїчними формами коміксу» або «протоформами сучасного коміксу» [6, с. 141].

У XVIII столітті малюнки з'явилися в пресі, що дало можливість розвитку коміксів на сторінках газет та журналів. Англійський графік Хогарт В. створив розповідь у малюнках. Першим автором газетного коміксу вважають карикатуриста та живописця Роулендсона Т. Педагог, новеліст, графік Топфер Р. створив у 1827 році «історію в естампах» (вправи для учнів). Ця робота принесла Топферу Р. визнання його першим автором сучасного коміксу в Європі. Згодом у своїй монографії він теоретично обґрунтував поняття коміксу, ввів поняття «коміксний персонаж». З 1896 року в США почався розвиток графічної літератури. В серії коміксів Ауткольта Р. з'явилися діалогові бульки (філактери). А Діркс

Р. уперше почав систематично використовувати філактери при створенні коміксів [6, с.142–143].

Комікси пройшли складний та неоднозначний шлях становлення. Перші графічні історії з’явилися у вигляді «врізок» на шпальтах газет, згодом почали виходити друком спеціалізовані газети та журнали коміксів. Графічну літературу звинувачували в розбещенні молоді, комікси втрачали свою популярність, потім знову користувалися попитом. Та все ж таки комікс ствердився як окремий вид мистецтва. В Японії комікси мають свою специфіку та отримали назву «манга», цей термін з’явився наприкінці XVIII – початку XIX століть. В Азії манга має високий попит, люди різного віку захоплюються цим мистецтвом. Видавці пропонують різні жанри та теми коміксів, адже манга стала прибутковою галуззю японського книговидавництва.

Арт-критик Філоненко Б. стверджує, що «коміксу в Україні як такого немає». Дослідник вважає, що графічну літературу в нашій країні не можна віднести до масової культури, а українські комікси називає «окремими експериментами окремих людей». Для того, щоб видавати якісну українську графічну літературу, Філоненко Б. наголошує на необхідності створення коміксної культури, яка буде доступна кожному [14]. «Нам бракує культури коміксу як такої. Особисто для мене це показник розвитку суспільства – коли затребувані комікси, коли є люди, котрі займаються цим професійно, є люди, які читають... Панує враження, що це – дитяче, несерйозне зайняття, не варте уваги. А за кордоном це цілий пласт культури», – запевняє Бежук І., творець брендів Євро-2012 – Яся та Івася [8, с. 20].

В Україні, на жаль, видання коміксів не розвинене, але перспективи в цього напрямку є. Видавництво «Рідна мова» отримало права на переклад коміксів компанії DC Comics українською, навесні 2017 року такі комікси з’явилися в продажу. В Україні успішним комерційним проектом серед

графічної літератури виявився тритомний комікс про пригоди козаків-характерників «Даогопак» (автори: Прасолов М., Колов О., Чебикін О.). Хоча вибір українськомовних коміксів не широкий, все ж таки можна знайти якісні видання коміксів для дітей, розважальні графічні історії та комікси на політичну й історичну тематику. Видавництво «Ірбіс Комікси» з 2015 року видає українською мовою італійську серію коміксів для дітей про миша Джеронімо Стілтона, в якій переплетені факти про відомих людей, історичні події з фантастично-пригодницьким сюжетом. З 2016 року «Ірбіс Комікси» започаткувало видання бельгійської серії коміксів про смурфіків українською мовою. З’являються адаптації творів відомих письменників до форми коміксу («Герой поневолі» видавництва «Леополь», «Бійцівський клуб», «Дім дивних дітей» видавництва «Клуб сімейного дозвілля»), видаються власні комікси, переважно, про козаків. Засноване видавництво коміксів «Vovkulaka», яке відомо випуском серії графічних історій «Серед овець» автора Корешкова О.

Становленню коміксової культури сприяють також комік-кони – фестивалі для фанатів коміксів. Програма таких фестивалів передбачає зустрічі з письменниками, художниками, видавцями, акторами, режисерами комікс-індустрії, а також тематичні конкурси, продаж графічних романів та різної атрибутики з героями коміксів. Перший такий фестиваль відбувся у Великобританії у 1968 році, а найбільшим у світі комік-коном, який проходить з 1970 року по сьогодні, вважається San Diego Comic-Con International. В Україні з 2015 року започатковано комік-кон, який вже три роки поспіль відбувається в Києві.

Важливість формування комікс-культури зумовлена, насамперед, соціальною функцією, що виявляється в розкритті коміксових персонажів. Для прикладу візьмемо героя DC Comics – Супермена, комікс з’явився в 1938 році в США. Дослідники графічної літератури наголошують на значенні цього персонажу для культури та суспільства США загалом.



Зокрема Філоненко Б. зазначає, що комікс про Супермена морально підтримував населення під час холодної війни. Адже коли існувала паніка серед населення щодо можливого використання ядерної зброї, комікси «протидіяли» цій загрози [14]. Еко У. в книзі «Роль читача» розглядає графічну літературу в контексті міфологічного наративу та зазначає, що Кларк Кент (Супермен) – це образ типового пересічного читача, який має безліч комплексів та непорозумінь з оточуючими. Якщо читач ідентифікує себе з таким персонажем, то матиме надію, що одного дня його життя перестане бути таким непримітним [3]. До того ж супергерой це не завжди людина з надздібностями. Найбільш відомі такі персонажі без суперсил із коміксів Marvel Comics та DC Comics: Бетмен, Залізна людина, Чорна вдова, Зелена стріла. Тобто ці персонажі доводять, що стати героєм можна без наявності надможливостей. Для цього лише потрібні постійні тренування, наполегливе навчання та вдосконалення своїх умінь.

Створення коміксних супергероїв є надзвичайно актуальним в Україні, оскільки такі герої акумулюють у собі патріотизм, моральні цінності, тобто стають взірцем для наслідування. Почепцов Г. також наголошує на соціально важливій функції коміксів: «Комікси творять історію, як і будь-яке інше мистецтво. І для дорослих, і для дітей вони створюють героїв, із якими легше йти по життю, сповненому проблемами та антигероїв» [12]. За нинішніх політичних умов доречно видавати графічні історії про події на сході країни, створювати позитивні образи українських захисників.

Форма коміксу також ефективна для навчання. Дослідники наголошують на ефективності використання коміксів як дидактичного матеріалу. Даниленко Є. пояснює необхідність наочних засобів у навчанні тим, що збільшується кількість учнів із образним мисленням. «Кадри коміксу – це, по суті, кадри фільму, який зупинився. Людина сьогодні прагне не читати й слухати, а дивитися й вдивлятися». Дослідник акцентує

увагу на впливі коміксу на розвиток учнів: діти, які розуміють сенс коміксів, прагнуть зрозуміти матеріал, а не «зазубрити», вчать мислити та самостійно здобувати знання [2, с. 29–30]. Комікс поєднує вербальне та візуальне сприйняття, він емоційно забарвлений, тому навчальний матеріал у такій формі буде краще запам'ятовуватися. Комікси роблять навчання цікавішим, що поліпшує мотивацію та бажання отримувати знання. Перспективи застосування коміксів у навчальному процесі величезні: будь-яку дисципліну можна викладати за допомогою коміксів. «Так, США, Японія та деякі європейські країни активно розробляють навчальні засоби у вигляді коміксів для усіх сфер життя, починаючи від перших книжок для дітей, навчальних посібників з фізики та хімії, закінчуючи інструкціями для побутових приладів та літаків» [10]. Запровадження коміксів у навчальному процесі сприяє не лише кращому засвоєнню матеріалу учнями, але й формуванню коміксової культури.

Форма коміксу не обмежує авторів у виборі тем, стилів, жанрів. Це може бути фентезі, детектив, наукова фантастика, казка, поезія, біографія, пригоди, історична белетристика тощо. Інструкції до приладів, інструктажі з техніки безпеки легко адаптувати до форми графічної літератури. Українська дослідниця Онкович Г. наводить такі приклади: британська компанія «Self Made Hero» адаптувала до форми манга всі твори Шекспіра В. Перша докторська дисертація у формі коміксу «Unflattening» була захищена в 2014 році колумбійським науковцем Соусанісом Н. В якості українського прикладу наводить видання братів Капранових «Мальована історія незалежності України» [9, с. 56–57].

Комікс-культура не сформована в Україні, оскільки в суспільстві склалося несправедливе судження щодо сенсу графічної літератури. МакКлауд С. радить позбутися всіх стереотипів щодо коміксів для того, щоб відкрити повний спектр можливостей цього виду мистецтва. Спектр можливостей коміксу величезний: художники можуть використовувати

будь-який стиль малювання, від реалістичного до спрощеного, застосовувати абстракцію або символізм. Художникам-коміксистам доступні всі засоби візуалізації, адже вони не обмежуються використанням лише певних жанрів та стилів. Комікс складається з серії фрагментарних зображень, тож читачам доводиться домислювати, що залишилося за рамками зображень. МакКлауд С. називає цей взаємозв’язок видимого та невидимого «серцем коміксу». Потенціал коміксу як самостійного виду мистецтва автор ілюструє словами Топфера Р. : «... історії в картинках, які не сприймаються критиками і гортаються лише школярами, мали величезний вплив у всі часи, мабуть, навіть більший, ніж література» [17, с. 199–205].

**Висновки.** Отже, для того, щоб графічна література впевнено ствердилася в нашому мистецтві, потрібно сформувати культуру коміксів. Важливо не лише переймати досвід видання графічних історій, наприклад, в Японії та США, але й втілювати власні традиції видання, створювати самобутніх героїв коміксів. Створення супергероїв актуально для України, оскільки такі герої виконують важливу соціальну функцію: вчать патріотизму, моральним цінностям, морально підтримують, дарують надію. Форма коміксу ефективна в освітньому процесі, поліпшує мотивацію навчатися та сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Графічна література не обмежує авторів та художників у виборі стилів та жанрів, тому комікси можуть зацікавити читачів різних вікових груп.

### **Література**

1. Воронина Р. В. Комикс как особый жанр детской литературы / Р. В. Воронина // Бібліотеки і суспільство: рух у часі та просторі : матеріали II Науково-практичної Інтернет-конференції. – Харків, 2016. – С. 1–15.

2. Даниленко Є. Зарубіжний досвід використання дидактичних коміксів / Є. Даниленко // Біологія і хімія в школі : Науково-методичний журнал. – 2011. – №6. – С. 29–32.
3. Еко У. Міф про Супермена // Роль читача. Дослідження з семіотики текстів / Убмберто Еко. – Львів : Літопис, 2004. – С. 158–182.
4. Колесник О. С. Поетика графічного роману : синтез мистецтв та транспозиція / О. С. Колесник // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. – 2013. – Вип. 31. – С. 301–306.
5. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури / Н. В. Космацька // Мова і культура. – 2012. – Вип. 15, Т. 4. – С. 15–20.
6. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу / Н. В. Космацька // Вісник Львівського університету. Серія : Іноземні мови. – 2012. – Вип. 19. – С. 141–147.
7. Літературознавча енциклопедія : у 2-х т. / авт.-укладач Ю. І. Ковалів. – Київ : Академія, 2007. – Т. 1. – 608 с.
8. Максименко О. Дев'яте мистецтво / О. Максименко // Український журнал. – 2013. – Вип. 3–4. – С. 20–21.
9. Онкович Г. В. Комикс как средство медиаобразования / Г. В. Онкович, А. Д. Онкович // Медиаобразование. – №2. – С. 52–60.
10. Остапенко Л. П. Дидактичний потенціал коміксів [Електронний ресурс] / Л. П. Остапенко, О. К. Соловйова. – Режим доступу: [http://www.institutemvd.by/components/com\\_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948\\_Ostapenko\\_Solovjova.pdf](http://www.institutemvd.by/components/com_chronoforms5/chronoforms/uploads/20160331174948_Ostapenko_Solovjova.pdf)
11. Підпригора С. В. Графічна проза як художній експеримент: український вимір / С. В. Підпригора // Вісник Черкаського університету. Серія : Філологічні науки. – 2016. – № 1(2). – С. 55–62.
12. Почепцов Г. Комікси як засіб транслявання соціальних смислів [Електронний ресурс] / Г. Почепцов // Mediasapiens. – 2012. – Режим

доступу:[http://osvita.mediasapiens.ua/ethics/manipulation/komiksi\\_yak\\_zasib\\_translyuvannya\\_sotsialnikh\\_smisliv/](http://osvita.mediasapiens.ua/ethics/manipulation/komiksi_yak_zasib_translyuvannya_sotsialnikh_smisliv/)

- 13.Словник української мови: в 11 томах. – Т. 4, 1973. – С. 246.
- 14.Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі [Електронний ресурс] / Борис Філоненко // Читомо. – 2014. – Режим доступу: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>
- 15.Eisner W. Comics and Sequential Art / Will Eisner. – Tamarac (FL) : Poorhouse Press, 1985. – 164 p.
- 16.Lee S. How to draw comics: from the legendary co-creator of Spider-Man, The Incredible Hulk, Fantastic Four, X-men and Iron Man / Stan Lee. – 1<sup>st</sup> ed. – Dynamite Entertainment, 2010. – 224 p.
- 17.McCloud S. Understanding comics: The invisible art / Scott McCloud. – Northampton, M A : Kitchen Press, 1994. – 224 p.