

Дмитро Бслов,

аспірант,

Київський національний університет культури і мистецтв,

Україна, Київ

КОМІКС ЯК ПРОДУКТ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ

Стаття присвячена розкриттю поняття «комікс» як продукту інформаційної культури, мальованої історії або розповіді в картинках. Акцентовано увагу на тому, що графічні історії можна розглядати не лише як підвид (доповнення) одного з жанрів літератури, а і як повноцінний інформаційний продукт та окремий вид мистецтва. Проаналізовано різні визначення поняття «комікс» і простежено метаморфози їх видозмінення.

Виявлено, що сьогодні комікси стали предметом наукового вивчення в різних галузях знань. Особливу увагу приділено спробам виявити, що важливіше в коміксі: графічна частина чи текстово-вербальна. Розглянуто, яке місце посідає графічний роман в інформаційному середовищі України та чи має він перспективи вийти на широкий ринок і знайти свого читача.

Ключові слова: медіа-продукт, графічна історія, комікс, візуальна комунікація, медіа, інформаційний продукт, культура, мистецтво, комунікація.

У ХХІ ст. суспільство надає перевагу візуально-образному вираженню думки, яке значно спрощує сприйняття інформації. Комікс – інформаційний продукт, який являє собою зафіксовану на матеріальному носії зв'язну розповідь, історію, відображену в малюнках, які зазвичай супроводжуються короткими текстами. Термін «комікс» походить від англійського comic – комедійний, кумедний, комічний, смішний. Комікс є засобом швидкої й ефективної передачі інформації за рахунок одночасного використання графічних і вербальних компонентів. Його можна розглядати як окремий вид мистецтва і жанр літератури, який з кожним роком дедалі більше зміцнює свої позиції в сучасному суспільстві.

Розвиток коміксу став можливим завдяки вибуху масової культури, що зумовлений новітніми технологіями, які створюють умови для механічного репродукування образів.

Дослідники коміксів погоджуються з тим, що найперше визначення коміксу дав учений, якого прийнято називати «батьком» цього виду

мистецтва, швейцарський художник і письменник Р. Тепфер. У 1837 р., намагаючись пояснити свої роботи, він висловив думку, що комікс має змішану природу та складається із серії малюнків, що виконані у формі ескізу. Кожний малюнок супроводжується однією або двома стрічками тексту. Малюнки без тексту мали б неоднозначне тлумачення, текст без малюнків був би просто незрозумілим. Але разом вони складаються у своєрідний роман, проте настільки своєрідний, що він схожий на роман не більше, ніж на щось інше в цьому роді [22, с. 11].

Ще в середині XIX ст. комікс набуває неабиякої популярності й стає феноменом тогочасного суспільства. Французький комікс зусиллями Р. Тепфера розходить Європою у вигляді журналу. З набуттям популярності комікс починає сприйматися людьми як засіб інформації, вид мистецтва й задоволення духовних потреб [2, с. 132].

Визначення комікса за Р. Тепфером буде актуальним аж до 60-х років XX ст., коли він стане значущим компонентом західної культури й буде об'єктом вивчення різноманітних галузей науки.

Перший науковий конгрес, присвячений коміксу, відбувся у 1965 р. в Італії. Водночас серйозні наукові французькі видання починають публікацію статей, присвячених коміксу. Тоді з'являється його коротке тлумачення – історія, розказана в малюнках. Як зазначає С. Підпригора, хвиля зацікавлення вивченням природи коміксу певним чином може бути пояснена появою в 70-х роках XX ст. графічного роману, автори якого намагаються відмежуватися від коміксу, оскільки запропонований ними жанр вирізняється певною серйозністю у виборі тем, більшим обсягом, виходить у книжковому, а не в журнальному форматі, не передбачає постійного продовження. Цей своєрідний експеримент, фактично, руйнував основу жанру – настанову на комічність, спрощеність і розважальність. Відмінною стає й цільова аудиторія графічного роману – це насамперед дорослі читачі. Графічний роман стає спробою легітимізувати комікс, що традиційно був маркований як дитяче читання, надати йому статус мистецтва [14].

Найбільш промовистим фактором входження коміксу у європейську культуру була поява відповідного терміна у французькому енциклопедичному словнику П. Ларусса *Le Petit Larousse illustré* в 1982 р. Тлумачення стає більш широким: «Послідовність малюнків, що супроводжуються текстом, який описує дію, що переходить з малюнка в малюнок, тим самим забезпечуючи неперервність історії» [22, с. 3].

Розглядаючи поняття коміксу, учені не полишають спроб визначити, який компонент – графічний чи текстово-вербальний – відіграє в ньому

провідну роль. «Літературознавча енциклопедія» (авт.-уклад. Ю. Ковалів) надає перевагу останньому. Адже, як ідеться, комікс – це «серія чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним, текстом» [4, с. 508]. Тож виражений за допомогою нехай мінімального, але все ж таки тексту сюжет, відповідно до цього визначення, є первинним. «Розважальні малюнки» лише ілюструють його. Натомість літературознавча енциклопедія О. Ніколюкіна наголошує на обов'язковій наявності розміщених у суворій послідовності малюнків, порівняно з якими текст стає другорядним [11, с. 384]. Не в останню чергу саме завдяки синкретичному характерові комікс стає предметом різних міждисциплінарних досліджень, що приводить до застосування для його вивчення комплексу специфічних методологій. Як об'єкт вивчення комікс привертає увагу науковців різних галузей знань: соціології, естетики, семіотики, історії. У різних аспектах вивченням коміксів останнім часом займалися такі зарубіжні та вітчизняні дослідники, як Р. Бреннер (R. Brenner) [23], Н. Кон (N. Cohn) [24], Т. Гронстін (T. Groensteen) [28], П. Гравейт (P. Gravett) [27], М. Мак Вільямс (M. MacWilliams) [31], Т. Пепер і М. Корног (T. Perper, M. Cornog) [33], Р. Петерсен (R. S. Petersen) [34], Є. Козлов [5], К. Полякова [15], О. Сонін [18], Н. Космацька [8], Д. Ольшанський [13] та ін. Водночас актуальним залишається його розгляд як комплексного інформаційного продукту в рамках системи соціальних комунікацій.

Французький учений Ф. Лакасен (F. Lacassin) називає комікс примиренням малюнка та слова в розповіді, де головне семіотичне навантаження приходить на малюнок [29]. Ряд науковців звертає увагу на те, що комікс є поліграфічним інформаційним продуктом. Так, Ж.-Б. Ренар (J.-B. Renard) вважає, що комікс є намальованою й надрукованою розповіддю (35, с. 9–10), а Б. Петерс (B. Peeters), як зазначає О. Сонін, стверджує, що сьогодні можна говорити про комікс, як про три компоненти: послідовність кадрів, співвідношення тексту й малюнка, тираж [18, с. 6].

Як взаємодію різних знакових систем розглядає співвідношення слова й зображення в коміксі Р. Барт. За словами Р. Барта, «словесний текст і зображення перебувають тут у компліментарних відносинах; і текст, і зображення виявляються, у цьому випадку, фрагментами крупнішої синтагми, єдність повідомлення досягається на більшому рівні – на рівні сюжету, історії, дієгезису» [1, с. 307]. При тому що зображення дає буквальне й символічне значення, що базується на основі культурного

коду. Також науковець наголошує, що зображення – це система, що потребує від користувача значно менше зусиль, позбавляючи його необхідності вникати в розлогі «словесні описи».

У. Еко вводить комікси в контекст міфотворчості («Міф про Супермена»). Італійський науковець вважає, що комікси про супергероя є інструментом виховного впливу, поширенням певних моральних якостей і зразків поведінки [21]. Отже, комікс можна розглядати як сукупність мотивуючих знаків, образів і символів, що породжують значення різними способами, створюючи код, який читач має проінтерпретувати [14].

Важливо відмітити, що комікси часто використовуються з рекламними, навчальними й освітніми цілями. Саме тому їм відводиться місце на сторінках багатьох газетних видань.

Незалежність коміксу до групи друкованих засобів інформації підтверджується способом його розповсюдження, спрямованістю до широкої аудиторії. Сьогодні, наприклад, видавництво Toon Books, що спеціалізується на випуску коміксів, розробило вікову лінійку коміксів: для наймолодших читачів віком трьох-чотирьох років; для старших дітей других-третьих класів і вище. Серед відомих дитячих коміксів можна відмітити Pifou, Archie Comics, Sonic the Hedgehog, комікси Діснея та ін. Для молодіжної аудиторії створюються комікси журналів *Mithalhlurant*, *Echodessavanes*, *Fluideglacial*. На дорослу публіку розраховані комікси, виконані в стилі екзистенціальної філософії та естетики андеграунду. У Японії комікс манга досягає чверті від загальної вартості всієї друкарської продукції. Левова частка цих коміксів, що продукується в Японії, стає доступною читачеві у форматі товстих журналів, яких у цій країні видається більше сотні, і книг.

Незважаючи на те що комікс манга розвивався під впливом західних коміксів, сьогодні, завдяки яскраво вираженій специфіці як графічного, так і літературного стилів, серед інших продуктів такого виду вона посідає особливе місце. Сценарій коміксу і відповідна йому структура, розташування кадрів вибудовуються за іншою логікою. Щодо графічного компонента, то в малюнках акцентуються лінії зображень, а не їхня форма. Відмінною й легко впізнаваною рисою коміксу манга є великі очі їхніх персонажів. Насправді, важливий не розмір очей, а увага, яку художник приділяє очам щодо решти обличчя. Автором такого стилю вважається Т. Осаму, який малював своїх персонажів під впливом героїв американських мультфільмів, зокрема Бетті Буп (дівчата з величезними очима) [26]. Успіх Т. Осамі підштовхнув інших авторів до наслідування його стилю.

Ще одна особливість коміксу манга – порядок читання згідно з правилами японської писемності (справа наліво, адже саме так розміщуються стовпці японських ієрогліфів). Початкові спроби видавців за межами Японії дзеркально перевертати сторінки так, як звично західному читачу (зліва направо), зазнали невдачі, адже окремі автори японського коміксу, зокрема А. Торіяма, вимагали від іноземних видавництв публікувати їхні комікси манга в оригінальному вигляді. Тому видавці частіше випускають комікси манга в оригінальному вигляді [25, 32].

Поряд з визначенням коміксу як жанру масової культури дедалі частіше виникає прагнення визнати за коміксом статус дев'ятого мистецтва, яке прийшло на зміну спробам дати йому визначення на основі існуючих форм мистецтва. Ще Ю. Тинянов (на прикладі кіно) доводив безглуздість визначення одного виду мистецтва на основі існуючих. «Називати кіно в порівнянні з іншими видами мистецтв настільки ж безглуздо, як називати ці мистецтва, скажімо, живопис – “нерухоме кіно”, література – “кіно слова”. Особливо це небезпечно стосовно нового мистецтва. Мистецтво не потребує визначення, а потребує вивчення» [19, с. 330]. Треба зазначити, що саме визначення щодо літературного положення коміксу відкрило доступ до його вивчення в літературознавчому аспекті й тим самим сприяло підвищенню культурологічної значущості цього інформаційного продукту. Зв'язок з літературою підтримується через наявність вербального компонента і відкриває простір для загальнофілологічного, зокрема мовного аналізу коміксу. Будучи на сьогодні переважно друкованим інформаційним продуктом, комікс наразі ближче до літератури, ніж до кінематографа й мультиплікації, і передбачає активну співучасть читача, який має бути здатним «охопити» думкою різні кадри коміксу й зуміти комплексно відтворити у своєму сприйнятті все його змістове багатство, сконструйоване за допомогою графічних і текстових елементів. За бажання читач може повернутися до попередніх частин твору, що можливо лише в тому випадку, коли йдеться про друкований текст, на протигагу фільмам або мультиплікації, формат яких дає змогу переглядати кадри лише послідовно, позбавляючи реципієнта синхронного сприйняття двох суміжних мікроепізодів (у коміксі це два послідовні кадри) або цілого епізоду, що складається з десятка мікроепізодів (у коміксі окремий епізод зазвичай структурується в межах сторінки або стрічки, доступних для одночасного сприйняття).

Як бачимо, серед інших екранних мистецтв комікс потребує більшої активності реципієнта, який для адекватного сприйняття вербоіконічного повідомлення повинен зайнятися співтворчістю.

Що стосується графічного компонента, він займає щонайменше рівну вербальному частину в структурі коміксу. У цьому також міститься принципова відмінність коміксу від книжкових ілюстрацій. Примітно, що близькі до коміксу (у технічному плані) іконографічні жанри (наприклад, естамп) протягом тривалого часу сприймалися в суспільстві як художні, як форми мистецтва (тобто такі, що відповідають естетичним канонам традиційних цінностей), тоді як визнання коміксу як культурно значущого феномену поки що не відбулося. Можливо, що включення вербальної складової в комунікативний простір коміксу навіть ускладнило його позиції, оскільки утворився симбіоз із кількох складових, без чітких рамок, що уособлюють література й живопис.

Європейська традиція розповідей шляхом використання послідовних зображень бере початок у XVI ст., коли у Валенсії та Барселоні почали продавати малюнки для народу, найчастіше релігійної тематики. Це були перекази житій святих у серіях невеликих гравюр, які були надруковані на кольорових аркушах.

Утім, більшість дослідників погоджується з тим, що як окремий інформаційний продукт комікс набуває поширення у Європі з XIX ст. У цей час у м. Епіналь (Франція) виникла фабрика з виготовлення історій у малюнках, на якій було виготовлено 600 історій, а в першій третині XIX ст. швейцарець Р. Тепфер опублікував у Женеві серію альбомів про пригоди пана Жабо та пана Крепена.

Складність проблеми проявляється в тому, що епохи появи перших прототипів коміксів дослідники поділяють не на роки, не на століття, а на цілі тисячоліття. Деякі автори схильні бачити перші зразки коміксів у наскельних малюнках або давньоєгипетських писемних пам'ятках. Так, Ф. Лакасен у своєму дослідженні, присвяченому коміксу, пише: «Деякі сторінки єгипетської “Книги мертвих” (3 тис. років до н. е.) – найдавніший приклад образотворчих історій, послідовні сцени яких розташовуються в стрічках одна над іншою, а текст усередині зображення» [29, с. 6]. У добу Середньовіччя культові споруди прикрашалися зображеннями сцен з Євангелія, сукупність яких створювала послідовну розповідь про народження, земний шлях, чудеса, хресну смерть, воскресіння і вознесіння Ісуса Христа.

Порівняння цих і багатьох інших пам'яток старовини із сучасним коміксом є наочним, дає змогу краще зрозуміти природу й особливості коміксу з позицій властивостей людського мислення та сприйняття інформації. Утім, і наскельні фрески, і храмові зображення можуть

розглядатися лише в контексті формування передумов для появи коміксу як інформаційного продукту.

Комікс розвивався паралельно в Старому й Новому світах – одним полюсом його розвитку були Сполучені Штати Америки, іншим – Франція. Англomовний і франкомовний комікси мають схожі історії. Звідси можна визначити основні віхи в історії коміксу, не зв'язуючи їх з історією однієї конкретної держави.

Традиційно виділяється кілька основних етапів, пройдених коміксом у своєму розвитку з кінця минулого століття до наших днів [22, с. 122].

Перший етап: 1814–1929 рр., або комікс гумористичний.

Поява коміксу як специфічного інформаційного продукту припадає на початок XIX ст. Швейцарець Р. Тепфер у 1830–1840 рр. створює та публікує ряд коміксів, першим з яких може вважатися «Історія пана Жабо» (Histoire de M. Jabot), створений у 1831 р. і опублікований у 1833 р. (рис. 1). В Америці історія коміксу розпочинається в 1842 р. з перекладу коміксу Р. Тепфера «Пригоди Обаді Олдбака» (The Adventures of Obadiah Oldbuck), оригінальна версія якого вийшла друком у 1837 р. (рис. 2). Разом з тим у Японії японський майстер кольорової ксилографії К. Хокусай створив першу серію робіт, яку він назвав «манга» ще раніше, у 1814 р. [7, с. 142] (рис. 3).



Рис. 1. «Пан Жабо» Р. Тепфера
Джерело: https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_monsieur_Jabot#/media/File:Monsieur_Jabot.jpg



Рис. 2. Р. Тепфер «Пригоди Обаді Олдбака» (The Adventures of Obadiah Oldbuck)
Джерело: <https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>

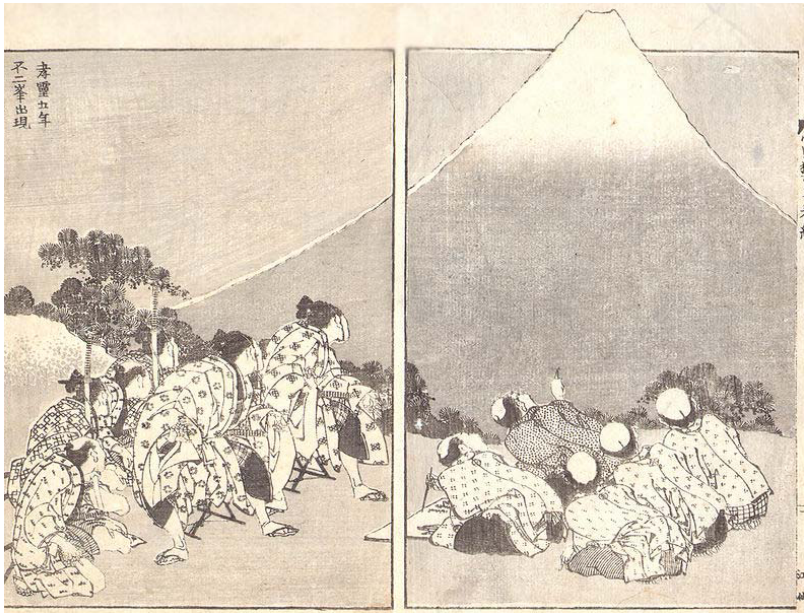


Рис 3. К. Хокусай «Споглядання гори Фудзі». 1814. Манга
Джерело: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=21665021>



Рис 4. Жовте дитя в квартирах МакФаддена
(The Yellow Kid in McFadden's Flats (1897)).
Джерело: https://en.wikipedia.org/wiki/American_comic_book#/media/File:YellowKidMcFadden2.jpg

Спочатку комікс поширювався на сторінках недільних періодичних видань, а згодом і щоденних.

Зокрема, під кінець XIX ст. газети New York World Д. Пуліцера та New York Journal В. Р. Херста публікують історії Р. Аутколта (Richard Felton Outcault), головним героєм яких був маленький хлопчик у жовтому вбранні. Завдяки цим кольоровим серіям газети В. Р. Херста й Д. Пуліцера стали називати «жовтою пресою».

У Японії в цей час (1901 р.) Р. Китадзава (北澤 楽天) започаткував перший серіальний комікс «Тогосакі й Макубе оглядають Токіо» (Tagosaki to Makube no Toukyou kenbutsu), а «в 1905 р. почав видавати перший японський журнал Токуо rakku, повністю виконаний у кольорі» [27, с. 21].

Перші комікси були комічними й досить прямолінійними. Типовим коміксом вважається малюнок ескізного типу на білому тлі без декорації (на манер карикатури). Дійові особи – карикатурні персонажі. Вони екстравагантні, нереалістичні. Часто весь комікс будується на дотепній грі слів або смішній ситуації, яка розбита на три картинки. Зрідка зустрічається сатира на суспільні традиції та стереотипи. Отже, мета коміксу того періоду – викликати сміх і розважити. Чи не єдиною відмінністю французького коміксу від американського було те, що перший був орієнтований виключно на дитячу аудиторію, водночас останній спочатку був адресований дорослій публіці. Надалі це не могло не позначитися на розвитку техніки і виборі сюжетів.

Другий етап: 1929–1949 рр., або комікс пригодницький.

Це період розквіту індустрії коміксів.

У 1929 р. коміксом «Тентен у країні Рад» (Tintin au pays des Soviets) (див. рис. 5) бельгієць Ж. Ремі (Georges Remi) (він же Ерже – Нерґй) відкриває серію пригодницьких історій про пригоди маленького відважного героя, якому судилося стати кумиром і улюбленцем не тільки в Бельгії та Франції, а й в усьому світі (усього продано близько 200 млн пр. у перекладі 50 мовами) [20].

Двома роками пізніше в Америці Ч. Гоулд (Chester Gould) створює інший відомий персонаж коміксів – детектива Діка Трейсі (Dick Tracy). Комікс побачив світ 4 жовтня 1931 р. на сторінках газети Detroit Sunday Mirror (рис. 6).

Ці події відобразили тенденцію переходу від коміксу розважально-гумористичного до коміксу пригодницько-детективного, розквіт якого настає наприкінці 1930-х років з появою плеяди супергероїв (новий герой Супермен). Супермен – фантастичний супергерой, створений

письменником Д. Сігелом (Jerry Siegel) і художником Д. Шустером (artist Joe Shuster), студентами з Клівленда в 1933 р. Вони продали Супермена компанії Detective Comics, у майбутньому DC Comics, у 1938 р.

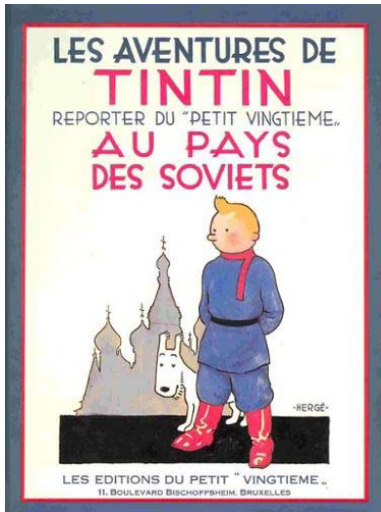


Рис 5. Ж. Ремі «Тентен у країні Рад» (Tintin au pays des Soviets)
Джерело: <https://www.amazon.de/Tintin-Land-Soviets-Adventures-Original/dp/0316003743>

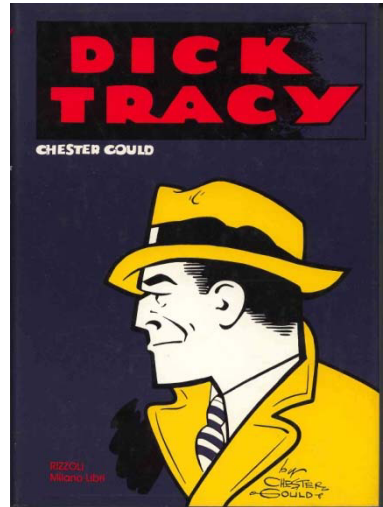


Рис 6. Дік Трейсі (Dick Tracy).
Джерело: <http://www.herbmuseum.ca/content/dick-tracy-1931-now>

Власне, з появи Супермена починається так зване золоте століття коміксів.

У Японії в цей час (1934 р.) Р. Китадзава засновує некомерційну художню школу, що спеціалізувалася на таких напрямках, як манга, карикатура, живопис. «Робота з журналами, підтримка молодих художників допомогли популяризувати манга і сприяли розвитку цього коміксу, а також пізніше й появи “манга-эйга” (“манга-кіно”), що передувало сучасному аніме» [9, с. 119].

Третій період: 1949–1960 рр., або комікс засуджений.

На початку 1950-х років (з появою телебачення) продажі коміксів почали знижуватися. Це період відносного спаду в розвитку комік-

сів. Спочатку у Франції 16 липня 1949 р. виходить закон, покликаний захистити молоде покоління від «згубного впливу» як французьких, так і американських коміксів [30]. Пізніше в Сполучених Штатах Америки доктор Ф. Вертам (Fredric Wertham) розгорнув кампанію з обґрунтування шкідливого впливу коміксів на підлітків. У 1954 р. виходить його книга «Спокушання невинних» (Seduction of the Innocent), у якій стверджувалося, що комікси змушують молодь ставати злочинцями. Критика Ф. Вертама стосовно коміксів вплинула на розгляд питання в сенаті США і формування в підсумку Комісії коміксів (Comics Code Authority), без узгодження з якою жодний комікс не міг вийти у світ.

Обидва ці нововведення обмежували творців коміксів у їхньому творчому пошуку.

Четвертий період: 1960 – наші дні, або комікс подорослішав.

Це період нового підйому, що збігся з початком потужного руху контркультури. У Європі поширюється серйозний комікс для дорослих. У цій новій якості він перестає бути виключно розважальним жанром, починає зачіпати теми, які здавалися назавжди закритими для нього. Звертаючись до зрілих читачів, письменники, художники й сценаристи порушували актуальні суспільні та філософські питання. Найбільш консервативним напрямом залишається комікс для дітей, головною метою якого є масове поширення із залученням максимальної кількості читачів. Він зберігає вірність тематиці, яка склалася багато десятиліть тому.

На сьогодні найяскравішим зразком нового жанру в царині коміксів залишається двотомний роман А. Шпігельмана (Art Spiegelman) «Маус: історія того, хто вижив» (Maus: A Survivor's Tale), у якому йдеться про Голокост (рис. 7). Твір А. Шпігельмана вивів графічний роман за межі коміксу та став потужною заявкою на його ствердження в статусі «серйозної», дорослої літератури. Роман «Маус: історія того, хто вижив» є одним з видатних творів графічної літератури, свідченням чого стало удостоєння твору Пулітцерівською премією (1992 р.).

Першим коміксом у незалежній Україні вважається «Дагопак» М. Прасолова. Це повнокольоровий тритомний мальований графічний роман-блокбастер. Його сюжет – на стику історії й фентезі. Сюжетну лінію створюють побудовані на легендах і міфах української історії пригоди козаків-характерників, надзвичайні здібності яких пояснюються їх належністю до лицарського ордену магів та майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі. Графічний стиль графічного роману-блокбастеру «Дагопак» є поєднанням стилів популярних західних і японських коміксів.

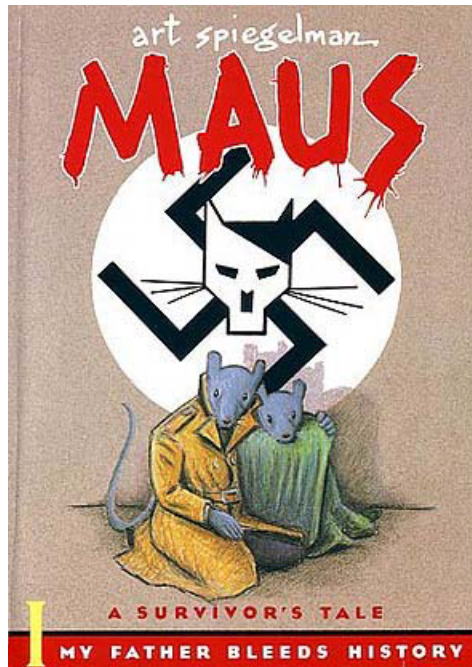


Рис 7. Обкладинка т. 1 роману А. Шпігельмана
«Маус: історія того, хто вижив»

Джерело: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%83%D1%81_\(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D1%81\)#/media/File:Maus.jpg](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%83%D1%81_(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D1%81)#/media/File:Maus.jpg)

Інший відомий український комікс «Війна богів» А. Данковича розповідає про міжнародну археологічну експедицію в Республіку Чад (Центральна Африка). Ще один твір А. Данковича «Саркофаг» є збіркою науково-фантастичних коміксів. Збірка містить три новели, різні за тематикою та сюжетом. Перша новела «Сон» (подорож у химерні світи); друга – «Світ 912» (міжзор'яні польоти); третя – «Саркофаг» (гора, з якої ніхто не повертається). Реалізація коміксу відбулася завдяки тому, що було зібрано 75 тис. грн на видання 1 тис. пр. Специфічною рисою коміксів А. Данковича є оригінальна й невласлива для більшості коміксів ручна техніка малювання кольоровими олівцями. Також на вітчизняному книжковому ринку користуються увагою адаптації до формату графічної

літератури класичних творів. Видавництво «Грані-Т» започаткувало серію «Класні комікси» [3] з метою зацікавлення школярів літературними творами, передбаченими шкільною програмою. Для адаптації наразі було відібрано шість творів класичної української літератури: «Ніч проти Різдва» М. Гоголя, «Хазяїн» І. Карпенка-Карого, «Конотопська відьма» Г. Квітки-Основ'яненка, «Москаль-чарівник» І. Котляревського, «Мина Мазайло» М. Куліша, «Кайдашева сім'я» І. Нечуй-Левицького, «Захар Беркут» І. Франка. До коміксів, які адаптують до специфіки сприйняття інформації широким загалом молоді й підлітків твори класичної української літератури й української історії, можна віднести двохтомну адаптацію історичної повісті І. Франка «Герой поневолі» та «Історію незалежності України» (комікс, який висвітлює українську історію з найдавніших часів до ХХ ст.).

Показово, що до жанру графічного роману адаптується сьогодні не лише українська класична література, а й твори сучасних авторів. У цьому контексті варто згадати спільний українсько-польський проект у межах програми культурних обмінів «TANDEM: Україна – Європейський Союз – Молдова» за підтримки Європейського культурного фонду (Нідерланди) та організації MitOst (Німеччина), що був реалізований організаціями з Польщі й України: літературне угруповання «СТАН» (Луганськ), товариство To.pole (Краків), товариство Rita Baum (Вроцлав), ГО «Форум видавців» (Львів). У рамках проекту у форматі графічного роману було видано роман С. Жадана «Ворошиловград» (2012). Авторами адаптації виступили польські художники А. Вабик (Artur Wabik) і М. Сурма (Marcin Surma) [10].

Разом з тим, незважаючи на появу в Україні в новітній час власних коміксів, говорити про формування відповідної комікс-культури в українському суспільстві ще зарано, а без цього виготовлення коміксів як особливих інформаційних продуктів залишатиметься проявом поодиноких ініціатив.

На сьогодні лише деякі українські видавництва займаються виготовленням і перекладом коміксів. Так, з 2015 р. видавництво «Ірбіс Комікси» видає перекладену українською мовою всесвітньо відому серію дитячих коміксів з мишею Д. Стілтоном, яка допомагає більше дізнатися про відомі події та особистості в історії людства («Таємниці сфінкса», «Шахраї в Колізеї», «Слідами Марко Поло», «Відкриття Америки»).

Згодом видавництво «Махаон Україна» в перекладі українською мовою починає видавати комікси DC; права на переклад українською мовою коміксів «Вертіго» отримує видавництво «Рідна мова».

Популяризації коміксів в Україні сприятиме організація та проведення комікс-фестивалів і ко스플레이-фестивалів [таких як львівський фестиваль ко스플레이 ANICON (з 2009 р.) та київський фестиваль гікової культури Kuiv Comic Con (з 2015 р.)], а також поява відповідних періодичних видань. У зв'язку з останнім примітною є ініціатива М. Курінного започаткувати орієнтований на дитячу аудиторію від 7 до 12 років журнал коміксів Juno. Пілотний проект було презентовано у 2017 р. на Київському фестивалі коміксів. Обсяг першого примірника – 80 с., його вартість – 99 грн. Особливість журналу коміксів Juno полягає в його незалежності. Автор стартапу закликає всіх бажаючих долучитися до підготовки і видання такого інформаційного продукту, а перший номер журналу – результат колективної співпраці 26 кращих українських художників. За відгуками перших читачів, вони в захваті й чекають на другий номер.

Перспективною також видається ідея популяризації українських коміксів шляхом їх вдалої екранізації. Першою в історії українського кінематографу спробою екранізації коміксу став детективний фільм І. Сауткіна «Максим Оса» за мотивами однойменного коміксу І. Боронька (2015 р.). Презентація проекту відбулася 7 червня 2015 р. у рамках першого в Україні фестивалю популярної культури «Київ комікон». Бюджет проекту становив 63 млн грн, серед яких частка державного фінансування лише 19 млн.

Як бачимо, сьогодні в Україні коміксова культура переживає процес свого становлення й наразі охоплює невеликий сегмент авторів і видавців, водночас реакція споживачів цього інформаційного продукту свідчить на користь його перспективності та можливостей подальшого розвитку.

Висновки. Комікс – особливе соціокультурне явище, пов'язане з особливостями сучасних інформаційних процесів. Його статус закріплено сьогодні в тлумачних словниках, його значущість підкреслюється як зверненням до нього окремих представників різних галузей науки, так і створенням міждисциплінарних дослідницьких груп, що ставлять перед собою завдання його комплексного вивчення. Зв'язок історії виникнення коміксу, його розвитку та оформлення у своєрідне явище культури з новітньою історією людства, а також роль, яку він відіграє в житті сучасного суспільства, дають змогу розглядати комікс як феномен інформаційної культури, що посідає помітне місце в сучасних культурних проявах.

Список використаних джерел

1. *Барт Р.* Риторика образа [Електронний ресурс] / Р. Барт // Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – Москва, 1994. – С. 297–318. – Режим доступа: http://www.philology.ru/literature1/barthes-94_a.htm. – Загл. с экрана.
2. *Белова Т. М.* Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов / Т. М. Белова // Вестн. Кемеров. гос. ун-та. – 2015. – № 3 (2). – С. 132–136.
3. Класні комікси [Електронний ресурс] // Грані-Т : сайт. – Режим доступу: <http://www.grani-t.com.ua/books?seria=218>. – Назва з екрана.
4. Літературознавча енциклопедія : у 2-х т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. – Київ : Академія, 2007. – Т. 1. – 608 с.
5. *Козлов Е. В.* Коммуникативность комикса (в текстуальном и семиотическом аспектах) : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. В. Козлов. – Волгоград, 1999. – 18 с.
6. *Космацька Н. В.* Мова сучасного коміксу як явища масової культури [Електронний ресурс] / Н. В. Космацька // Мова і культура. – 2012. – Вип. 15, т. 4. – С. 15–20. – С. 15–20. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5. – Назва з екрана.
7. *Космацька Н.* Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу [Електронний ресурс] / Н. Космацька // Вісн. Львів. ун-ту. Серія іноземні мови. – 2012. – Вип. 19. – С. 141–147. – Режим доступу: http://old.lingua.lnu.edu.ua/Visnyk/visnyk/Visnyk_19/articles/19_kosmatska.pdf. – Назва з екрана.
8. *Космацька Н. В.* Структурно-функціональні особливості мови французьких коміксів (на матеріалі серії «Asterix») : автореф. дис. ... канд. філол. наук : спец. 10.02.05 / Космацька Наталя Валеріївна. – Київ, 2012. – 19 с.
9. *Леонов В. Ю.* Основные аспекты формообразования манга, ее виды, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности производства [Електронний ресурс] / В. Ю. Леонов // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2012. – № 11 (25), ч II. – С. 119–122. – Режим доступа: www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/28.html. – Загл. с экрана.
10. *Москвичова А.* Три історії про український комікс [Електронний ресурс] / А. Москвичова // Читомо. – 2013. – 26.06. – Режим доступу: <http://archive.chytomo.com/news/tri-istoriii-pro-ukrainiskij-komiks>. – Назва з екрана.

11. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Николюкин А. Н. (главред.). – Москва : Интелвак, 2001. – 1600 с.
12. *Олійник Є. В* Україні створили комікс-блокбастер про козаків [Електронний ресурс] / Є. Олійник // Радіо «Свобода». – 2012. – 20.08. – Режим доступу: <https://www.radiosvoboda.org/a/24682040.html>. – Назва з екрана.
13. *Ольшанський Д. В.* Дидактичні умови використання коміксів у навчанні іноземних мов молодших школярів : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.09 / Д. В. Ольшанський ; Ін-т педагогіки АПН України. – Київ, 2002. – 20 с.
14. *Підпригора С.* Українська графічна проза на шляху до популярності [Електронний ресурс] / С. Підпригора // Ideo-grafika. – 2016. – 11.02. – Режим доступу: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels>. – Назва з екрана.
15. *Полякова К. В.* Становление семиотической системы американского комикса и японского манга : автореф. дис. ... канд. филол. наук : спец. 10.02.20 / К. В. Полякова ; Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена ; науч. рук. И. Б. Руберт. – Санкт-Петербург, 2004. – 19 с.
16. *Пухарев П.* Борис Філоненко: Робити комікси з національними героями зараз на часі [Електронний ресурс] / П. Пухарев // Читомо. – 2014. – 11.03. – Режим доступу: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>. – Назва з екрана.
17. *Саманчук С.* Андрій Данкович: «Індустрія коміксів в Україні тільки зароджується» [Електронний ресурс] / С. Саманчук // Вежа : сайт щоденних інтерв'ю. – 2016. – 29.09. – Режим доступу: <http://www.vezha.org/andrij-dankovych-industriya-komiksiv-v-ukrayini-tilky-zarodzhuyetsya>. – Назва з екрана.
18. *Сонин А. Г.* Комикс: психолингвистический анализ : монография / А. Г. Сонин ; М-во общ. и проф. образования Рос. Федерации, Алт. гос. ун-т. – Барнаул : Изд-во Алт. гос. ун-та, 1999. – 110 с.
19. *Тынянов Ю. Н.* Поэтика. История литературы. Кино / Ю. Н. Тынянов. – Москва : Наука. – 1977. – 576 с.
20. *Хисямова А.* Бельгийские комиксы о Тантане обзавелись своим музеем [Электронный ресурс] / А. Хисямова // РИА «Новости». – 2009. – 2.06. – Режим доступа: http://www.webcitation.org/65_gcM3_iNt. – Загл. с екрана.
21. *Эко У.* Миф о супермене. Роль читателя. Исследования по семио-

тике текста [Электронный ресурс] / У. Эко. – Москва, 2005. – Режим доступа: <http://culturca.narod.ru/eco1.htm>. – Загл. с экрана.

22. *Baron-Carvais A.* La Bande dessinée [Electronic resource] / A. Baron-Carvais. – 2007. – 128 p. – Mode of access: <https://www.cairn.info/la-bande-dessinee-9782130561071.htm>. – Title from the screen.

23. *Brenner R. E.* Understanding Manga and Anime / R. E. Brenner. – 2007. – 356 p.

24. *Cohn N.* The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images / N. Cohn. – London: Bloomsbury. – 2013. – 256 p.

25. *Fletcher D.* TOKYOPOP Unfopped. An Interview with Jake Forbes [Electronic resource] / D. Fletcher // Sequential Tart. – Mode of access: <http://www.sequentialtart.com/archive/feb02/forbes.shtml>. – Title from the screen.

26. *Glazer S.* Manga for Girls [Electronic resource] / S. Glazer // The New York Times. – 2005. – 18.09. – Mode of access: <https://www.nytimes.com/2005/09/18/books/review/manga-for-girls.html>. – Title from the screen.

27. *Gravett P.* Manga: 60 Years of Japanese Comics / P. Gravett. – London : Laurence King Publishing, 2004. – 174 p.

28. *Groensteen T.* The System of Comics / T. Groensteen // University Press of Mississippi. – 2007 [1999]. – 188 p.

29. *Lacassin F.* Pour im neuvieme art: la BD / F. Lacassin. – Paris : Editions Slatkine, 1982. – 508 p.

30. Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000878175&idArticle&dateTexte=20101226>. – Title from the screen.

31. *MacWilliams M. W.* Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime / M. W. MacWilliams, 2008. – 352 p.

32. Manga Right to Left – Will It Fly? [Electronic resource] // ICv2. – 2002. – 8.03. – Mode of access: <https://icv2.com/articles/comics/view/1189/manga-right-left-will-it-fly>. – Title from the screen.

33. *Perper T.* Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World / T. Perper, M. Cornog. – ABC – CLIO, 2011. – 254 p.

34. *Petersen R. S.* Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives / R. S. Petersen. – ABC – CLIO, 2011. – 274 p.

35. *Renard J.-B.* La Bande dessinée / J.-B. Renard. – Paris : Seghers, 1978. – 267 p.

References

1. Bart, R. (1994). Ritorika obraza [Rhetoric of the image]. *Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika – Selected Works: Semiotics. Poetics*. pp. 297–318. Moscow [in Russian].
2. Belova, T. M. (2015). Komiksy kak sredstvo vyrazheniia etnokulturnykh stereotipov. [Comics as a means of expression of ethnocultural stereotypes]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta – Bulletin of the Kemerovo State University*, no. 3 (2), pp. 132–136 [in Russian].
3. Klasni komiksy [Class Comics]. *Hrani-T: sait – Grani-T: website*. Retrieved from <http://www.grani-t.com.ua/books?seria=218> [in Ukrainian].
4. Kovaliv, Yu. I. (2007). Literaturoznavcha entsyklopediia: u 2-kh t. [Literary Encyclopedia: in 2 volumes], Vol. 1. Kyiv: Akademiia [in Ukrainian].
5. Kozlov, E. V. (1999). Kommunikativnost komiksa (v tekstualnom i semioticheskom aspektakh) [Communicative of the comics (in the textual and semiotic aspects)]. *Exetended abstract of candidate thesis*. Volgograd [in Russian].
6. Kosmatska, N. V. (2012). Mova suchasnoho komiksu yak yavyscha masovoi kultury [The language of a modern comic as a phenomenon of mass culture]. *Mova i kultura – Language and Culture*, issue 15, Vol. 4, pp. 15–20. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5 [in Ukrainian].
7. Kosmatska, N. (2012). Narys z istorii vynyknennia i stanovlennia zhanru komiksu. [Essay on the history of the emergence and formation of the genre of comic book]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Serii inozemni movy – Visnyk of Lviv University. A Series of Foreign Languages*, issue 19, pp. 141–147. Retrieved from http://old.lingua.lnu.edu.ua/Visnyk/visnyk/Visnyk_19/articles/19_kosmatska.pdf [in Ukrainian].
8. Kosmatska, N. V. (2012). Strukturno-funksionalni osoblyvosti movy frantsuzkykh komiksiv (na materialy serii «Asterix») [Structural and functional features of the language of French comic books (on the material of the series «Asterix»)]. *Exetended abstract of candidate thesis*. Kyiv [in Ukrainian].
9. Leonov, V. Iu. (2012). Osnovnye aspekty formoobrazovaniia manga, ee vidy, khudozhestvenno-tekhnologicheskie etapy sozdaniia i spetsificheskie osobennosti proizvodstva [The main aspects of the formation of the manga, its types, artistic and technological stages of creation and specific features of production]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i iuridicheskie nauki, kulturologiia i iskusstvedenie. Voprosy teorii i praktiki – Historical, Philosphical, Political and Legal Sciences, Cultural Studies and Art History*.

Questions of Theory and Practice, no. 11, part 2, pp. 119–122. Retrieved from www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/28.html [in Russian].

10. Moskvychova, A. (2013). Try istorii pro ukrainskyi komiks [Three stories about the Ukrainian comic]. *Chytomo*. (26 June). Retrieved from <http://archive.chytomo.com/news/tri-istoriii-pro-ukrainskij-komiks> [in Ukrainian].

11. Nikoliukin, A. N. (Ed.). (2001). Literaturnaia entsiklopediia terminov i poniatii [Literary Encyclopedia of Terms and Concepts]. Moscow: Intelvak [in Russian].

12. Oliinyk, Ye. (2012). V Ukraini stvoryly komiks-blokbaster pro kozakiv [In Ukraine, created a comic strip-blocker about the Cossacks]. *Radio «Svoboda» – Radio «Svoboda»*. (20 August). Retrieved from <https://www.radiosvoboda.org/a/24682040.html> [in Ukrainian].

13. Olshanskyi, D. V. (2002). Dydaktychni umovy vykorystannia komiksiv u navchanni inozemnykh mov molodshykh shkolariv [Didactic conditions for the use of comic books in the teaching of foreign languages for junior pupils]. Instytut pedahohiky APN Ukrainy. *Exetended abstract of candidate thesis*. Kyiv [in Ukrainian].

14. Pidopryhora, S. (2016). Ukrainska hrafichna proza na shliakhu do populiarnosti [Ukrainian graphic prose on the way to popularity]. *ideo-grafika*. (11 February). Retrieved from <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels> [in Ukrainian].

15. Poliakova, K. V. (2004). Stanovlenie semioticheskoi sistemy amerikan-skogo komiksa i iaponskogo manga [The formation of the semiotic system of the American comic book and the Japanese manga]. *Exetended abstract of candidate thesis*. Saint Petersburg [in Russian].

16. Pukhariev, P. (2014). Borys Filonenko: Robyty komiksy z natsionalnymy heroiami zaraz na chasi [Boris Filonenko: Making comics with national heroes is on time]. *Chytomo*. (11 March). Retrieved from <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi> [in Ukrainian].

17. Samanchuk, S. Andrii Dankovych: «Industriia komiksiv v Ukraini tilky zarodzhuietsia» [Andriy Dankovych: «Comics industry in Ukraine is only emerging»]. *Vezha: sait shchodennykh interv'iu – Tower: Website for Daily Interviews*. (29 September). Retrieved from <http://www.vezha.org/andrij-dankovych-industriya-komiksiv-v-ukrayini-tilky-zarodzhuyetsya> [in Ukrainian].

18. Sonin, A. G. (1999). Komiks: psikholingvisticheskii analiz [Comics: Psycholinguistic Analysis]. Barnaul: Izdatelstvo Altaiskogo gosudarstvennogo universiteta [in Russian].

19. Tynianov, Iu. N. (1977). *Poetika. Istoriia literatury. Kino* [Poetics. History of literature. Cinema]. Moscow: Nauka [in Russian].
20. Khisiamova, A. (2009). *Belgiiskie komiksy o Tantanе obzavelis svoim muzeem* [Belgian comics about Tintan got their own museum]. *RIA «Novosti» – Russian news agency «News»*. (2 June). Retrieved from <http://www.webcitation.org/65gcM3iNt> [in Russian].
21. Eko, U. (2005). *Mif o supermene. Rol chitatelia. Issledovaniia po semiotike teksta* [The myth of superman. The role of the reader. Research on the semiotics of the text]. Retrieved from <http://culturca.narod.ru/eco1.htm> [in Russian].
22. Baron-Carvais, A. (2007). *La Bande dessinée*. Retrieved from <https://www.cairn.info/la-bande-dessinee-9782130561071.htm> [in French].
23. Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime* [in English].
24. Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury [in English].
25. Fletcher, D. *TOKYOPOP Unflopped. An Interview with Jake Forbes. Sequential Tart*. Retrieved from <http://www.sequentialtart.com/archive/feb02/forbes.shtml> [in English].
26. Glazer, S. *Manga for Girls*. (2005). *The New York Times*. (18.09). Retrieved from <https://www.nytimes.com/2005/09/18/books/review/manga-for-girls.html> [in English].
27. Gravett, P. (2004). *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing [in English].
28. Groensteen, T. (2007 [1999]). *The System of Comics*. *University Press of Mississippi* [in English].
29. Lacassin, F. (1982). *Pour im neuvieme art: la BD*. Paris: Editions Slatkine [in French].
30. *Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse* Retrieved from <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000878175&idArticle&dateTexte=20101226> [in French].
31. MacWilliams, M. W. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* [in English].
32. *Manga Right to Left – Will It Fly?* *ICv2*. (8.03.2002). Retrieved from <https://icv2.com/articles/comics/view/1189/manga-right-left-will-it-fly> [in English].
33. Perper, T., Cornog, M. (2011). *Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World*. ABC-CLIO [in English].

34. Petersen, R. S. (2011). Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives. ABC-CLIO [in English].

35. Renard, J.-B. (1978). La Bande dessinée. Paris: Seghers [in French].

Стаття надійшла до редакції 06.06.2018.

Dmytro Belov,

Ph.D. Student,

Kyiv National University of Culture and Arts,

Ukraine, Kyiv

Comics Book as a Product of Informational Culture

The paper deals with the concept of comics as a product of informational culture, a drawn story or story in pictures. The emphasis is on the fact that graphic stories could be considered not only as a subspecies (additions) of any of literature genres, but as a complete information product or even a kind of art. It is stated that today comic books have become the subject of study in various fields of knowledge. Comics place as a graphic novel in the information environment of Ukraine is considered.

Keywords: media product, graphic history, comic book, visual communication, media, informational product, social culture, art, communication.