

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

«Допущено до захисту»:

Завідувач кафедри образотворчого мистецтва

\_\_\_\_\_ Ольга ШКОЛЬНА

Протокол № \_\_\_\_ від «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**МИХАЙЛОВ МИХАЙЛО ГРИГОРОВИЧ**

Формування української художньої культури  
коміксів і графічних романів

Кваліфікаційна магістерська робота  
зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»

**Керівник науково-дослідної частини:**

Братусь Іван Вікторович,

Кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри образотворчого мистецтва

**Керівник творчої частини:**

Качуровська Діана Юріївна,

викладач кафедри образотворчого  
мистецтва

## ЗМІСТ

|                                                                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ВСТУП.....</b>                                                                                                  | <b>3</b>  |
| <b>РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСІВ ТА<br/>ГРАФІЧНИХ РОМАНІВ ХХ-ХХІ СТОЛІТТЯ.....</b>              | <b>5</b>  |
| 1.1. Загальний опис і огляд літератури з тематики коміксів і графічних<br>романів.....                             | 5         |
| 1.2. Перші комікси в Україні: поява і етапи розвитку .....                                                         | 11        |
| 1.3. Поява графічних романів в Україні: характеристика та основні<br>автори.....                                   | 26        |
| Висновки до першого розділу.....                                                                                   | 32        |
| <b>РОЗДІЛ II. АНАЛІЗ ТА ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ<br/>КОМІКСІВ І ГРАФІЧНИХ РОМАНІВ ХХ-ХХІ СТОЛІТТЯ.....</b> | <b>34</b> |
| 2.1. Світовий досвід розвитку коміксів: порівняльний аналіз .....                                                  | 34        |
| 2.2. Графічний роман як частина української художньої культури .....                                               | 44        |
| 2.3. Відмінності графічного роману від коміксу: теоретичний аспект.....                                            | 48        |
| Висновки до другого розділу.....                                                                                   | 54        |
| <b>РОЗДІЛ III. ТВОРЧИЙ АНАЛІЗ АВТОРСЬКОЇ РОБОТИ.....</b>                                                           | <b>58</b> |
| 3.1. Пошук художнього задуму: ідея, концепція та джерела натхнення.....                                            | 58        |
| 3.2. Композиційні рішення, вибір техніки та матеріалів.....                                                        | 60        |
| 3.3. Художнє втілення та інтерпретація теми в авторському проекті.....                                             | 64        |
| Висновки до третього розділу.....                                                                                  | 65        |
| <b>ВИСНОВКИ.....</b>                                                                                               | <b>68</b> |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>                                                                             | <b>71</b> |
| <b>ДОДАТКИ.....</b>                                                                                                | <b>78</b> |

## ВСТУП

В епоху глобалізації та інтенсивних культурних обмінів важливість вивчення та розуміння власної національної ідентичності стає все більш актуальною. Сьогодні, коли інформаційні потоки переплітаються, культурні кордони стають менш визначеними, а традиції постійно переосмислюються, виникає потреба в збереженні та розвитку відмінних особливостей кожної нації. У цьому контексті тема «Формування української художньої культури коміксів і графічних романів» виявляється особливо важливою.

Комікси та графічні романи давно визнані в світі не просто як елемент поп-культури, а як серйозний жанр, здатний передавати глибокі ідеї, відображати соціальні та культурні процеси, висвітлювати історичні події та ставити актуальні питання. В Україні цей формат мистецтва лише набирає популярності, відкриваючи нові горизонти для артистів, письменників та широкої аудиторії.

Вивчення української художньої культури коміксів і графічних романів дає можливість глибше розуміти особливості сучасного культурного дискурсу в Україні, його взаємодію з глобальними трендами та пошук відповідей на виклики сучасності. Саме тому дослідження цієї теми є актуальним та важливим кроком до формування діалогу між традиціями та нововведеннями, між національним і глобальним у контексті сучасної української культури.

На сучасному етапі розвитку української культури все більшої популярності набувають комікси та графічні романи, які популяризують графічне мистецтво, розширюючи його кордони та можливості. Проте в науковому дискурсі відсутній глибокий та всеосяжний аналіз цього культурного явища в українському контексті.

Спостерігаючи зростання інтересу до коміксів і графічних романів в Україні, можна зазначити, що їхній потенціал як інструменту соціокультурної взаємодії та відображення сучасних соціальних та культурних процесів потребує глибокого дослідження.

Актуальність проблеми полягає в тому, що комікси та графічні романи можуть служити віддзеркаленням суспільних змін, відображенням ідентичності

та духовних орієнтирів нації. Осмислення цього явища дозволить зрозуміти динаміку культурних процесів в Україні.

Формування української художньої культури коміксів та графічних романів набуває особливої актуальності в контексті сучасних культурних та соціальних трансформацій. З одного боку, комікси та графічні романи стають важливим елементом поп-культури, що відображає реальності сучасного суспільства, його цінності, конфлікти та аспірації. З іншого боку, вони стають медіумом, що надає можливість для артикуляції національної ідентичності, історичної пам'яті та культурних особливостей.

В умовах глобалізації та активних культурних обмінів комікси та графічні романи можуть виступати як засіб представлення України в світовому культурному просторі. Це акцентує необхідність дослідження даного феномену, його особливостей, потенціалу та викликів.

Наукова новизна полягає у комплексному аналізі формування української художньої культури коміксів та графічних романів, зокрема в її стилістичних, тематичних та семіотичних аспектах. Це також включає системний підхід до вивчення української художньої культури коміксів та графічних романів. Більшість попередніх робіт зосереджувалися на окремих аспектах цієї теми, таких як історія, стилістика або соціальний контекст. Проте комплексний підхід, що поєднує різні методи та перспективи, дозволить отримати більш глибоке розуміння цього явища.

Окрім цього, дослідження акцентує увагу на специфіці українського контексту, враховуючи особливості національної історії, культури та менталітету. Це дозволить виявити унікальні характеристики української художньої культури коміксів та графічних романів, що робить її відмінною від зарубіжних аналогів.

Також наукова новизна полягає у виявленні та аналізі основних тенденцій, мотивів та тем, що простежуються в українських коміксах та графічних романах, а також у розкритті їх ролі в формуванні національної ідентичності та культурної пам'яті.

**Об'єктом дослідження** є світові комікси та графічні романи від XX-XXI століттях.

**Предмет дослідження** – формування української художньої культури коміксів і графічних романів в XX-XXI століттях.

**Мета дослідження** – визначити ключові характеристики та особливості формування української художньої культури коміксів і графічних романів.

Для досягнення цієї мети були поставлені наступні **завдання**:

- 1) Дослідити історичний контекст появи коміксів та графічних романів в Україні.
- 2) Вивчити основні тенденції та відмінності українських коміксів від зарубіжних аналогів.
- 3) Аналізувати роль коміксів та графічних романів як інструменту соціокультурної взаємодії в українському суспільстві.

У процесі дослідження були використані такі методи: семіотичний, аксіологічний (ціннісний); історико-порівняльний, культурологічний та метод мистецтвознавчого аналізу.

Робота складається з вступу, трьох розділів, які включають по три підрозділи, та висновків.

Логіка дослідження зумовила структуру магістерської роботи: вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел, додатки.

## **РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСІВ ТА ГРАФІЧНИХ РОМАНІВ ХХ-ХХІ СТОЛІТТЯ**

### **1.1. Загальний опис і огляд літератури з тематики коміксів і графічних романів**

Комікс, інакше називаний мальовисом, – це послідовний ряд малюнків з текстом, які разом формують історію. Ці тексти часто зображені в мовних «бульках», що відображають думки або репліки персонажів. Спочатку комікси склалися з карикатур і простих розповідей, але з часом перетворилися на самостійний жанр мистецтва.

Хоча корені коміксів у Європі можна простежити до XV століття, їх сучасний вигляд і назва з'явилися лише наприкінці XIX століття.

Комікс має глибокі коріння, що простягається до часів наскельних рисунків і живописних ікон. Зображення у печерах Ласко у Франції можна розглядати як первісні комікси, адже вони через зображення діляться оповіданнями. Давні фрески та барельєфи у таких місцях як Єгипет, Греція або Рим в їхній структурі схожі на комікси, вони представляють історії через послідовність зображень. У часи Ренесансу церковні мурали відображали історії, розкидані по кількох зображеннях. Навіть зараз у багатьох християнських храмах «хресний шлях» демонструє кінцеві миті життя Ісуса через серію малюнків. Такі зображення у давніх храмах можна розглядати як архетипи сучасних коміксів [11].

У XVI-XVII століттях у Валенсії та Барселоні виникли перші елементи коміксів: картинки, призначені для широкого загалу, часто на релігійні мотиви. Ці малюнки зі світськими історіями тоді називалися «áukas». Аука – це каталонський зразок історій у зображеннях, який можна вважати попередником сучасних коміксів. Основна відмінність між коміксами та ауками – це їх розмір [28].

У 1833 році Родольф Топфер, швейцарський педагог і письменник, опублікував один з перших коміксів під назвою «Histoire de M. Jabot». Він представляв свої роботи у форматі картинних альбомів, власноруч розповсюджуючи їх серед читачів.

У 1854 році французький художник Гюстав Доре випустив книгу-альбом «Історія Святої Русі», яка сьогодні визнана одним із піонерів у світі коміксів (див. Додаток 1, рис. 1.1).

Арт-критик Борис Філоненко та Олена Колесник, професор кафедри культурології, вказують, що до середини 2010-х в Україні не існувало розвиненого ринку коміксів. Але завдяки популярності екранізацій коміксів і зацікавленості у фанатських заходах, таких як Comic Con, інтерес до цього жанру в Україні розростався.

Станом на кінець 2010-х років комікси, графічні романи та манга стають все більш поширеними в українській культурі. Відбувається багато фестивалів на цю тему, з'являються нові видавництва, які спеціалізуються на коміксах, і починають перекладати та видавати всесвітньо відомі серії.

Наприклад, видавництво «Ірбіс Комікси» презентувало українську версію бельгійських коміксів «Смурфики», і «Відома Історія Незалежності України» була адаптована у формат коміксу. Також українськими мовами були перекладені графічні романи на основі романів, таких як «Ворошиловград» за мотивами творів Сергія Жадана.

Таким чином, комікси і графічні романи стають все більш значущою частиною української культурної сцени.

Графічний роман – це комікс, в якому історія розповідається за допомогою малюнків доповнених короткими текстами або діалогами. Основна відмінність полягає в тому, що сюжет розгортається за допомогою послідовної серії ілюстрацій, а створення графічного роману, як правило, виконує одна або декілька осіб, що включає сценариста, художника та можливо колориста.

Вчені, які займаються вивченням жанру графічних оповідань, впевнені, що він є одним з найдавніших напрямків у візуальному мистецтві, який веде своє

походження від наскельних рисунків та іконографії. Пройшовши крізь численні етапи еволюції, графічні зображення отримали сучасне втілення у формі коміксів, які за своєю суттю та структурою є найбільш близькими до графічних романів [12].

До графічних романів можна віднести «німі» комікси, де вся історія розповідається тільки за допомогою малюнків, а також фото-комікси, де замість малюнків використовуються фотографії.

Різні країни мають свої національні традиції графічних романів. Наприклад, в Японії популярна манга, у США – комікси про супергероїв, в Франції і Бельгії – BD (bande dessinée), а в Іспанії, Італії та Латинській Америці – власні стилі графічної прози.

В Україні графічні романи набули популярності після Революції гідності. Один з найвідоміших українських графічних романів новітньої епохи – «Даогопак», що розповідає про пригоди козаків з Запорізької Січі.

Ілюстрації завжди були інструментом для розповіді історій, служачи засобом виразу думок та концепцій. Від древніх наскельних малюнків до ієрогліфів Стародавнього Єгипту, вони відображали життєвий шлях попередніх цивілізацій. Первісні художники малювали не лише образи, а й цілі історії, такі як сцени полювання.

Для тих, хто не володів писемністю (і це була більшість людства до недавнього часу), гумор став засобом розв'язання соціальних і політичних питань. З появою грамотності почали з'являтися друковані видання з гумористичними малюнками, наприклад, «Альманах Бідного Річарда», видаваний Бенджаміном Франкліном, однією з ключових фігур у створенні США [13].

Зображення не просто супроводжують текст, іноді вони його замінюють, надаючи можливість передати ідею більш доступно. Графічні романи стали надзвичайно популярними у недавні часи. З'явившись у 1970-1980-х, перший графічний роман, що має таку назву, було «Контракт із Богом» Вілла Айснера.



Термін «комікс» походить від англійського слова «comic» і в українській мові часто називають «мальопис». Спочатку комікси слугували для ілюстрації ідей та розваги читачів. Хоча довгий час їх вважали менш важливими, ставлення змінилося після виходу таких творів як «Maus» Арта Шпігельмана.

Зараз існує безліч жанрів візуальних книг з власними характеристиками, такими як японська манга, американський комікс або європейський BD.

Манга представляє собою японський комікс з глибокими коріннями в культурі країни. Початкові образи цього жанру датуються XII століттям і знаходять своє походження в роботах буддійського монаха Тоба. Сучасна манга, зокрема її рухи та виразність, заснована на цих давніх художніх підходах. Після закінчення Другої світової війни манга пройшла етап інтенсивного розвитку, однак її коріння залишається у традиційному японському мистецтві.

Зростання популярності коміксів у Японії привернуло інтерес видавців, які до цього часу не мали стосунків до розважальної літератури. Передові в цьому напрямку стали історики, які розробили навчальні підручники, які стали зрозумілими навіть для не найспритніших учнів. Згодом деякі видання, схожі на серію «Життя видатних особистостей», також з'явилися у форматі манги [14].

«Пригоди Обадія Олдбака» є першим відомим американським коміксом, який був випущений у 1841 році, базуючись на роботах швейцарського художника Р. Тепфера. У кінці XIX століття в США почали масово публікувати комікси в газетах. Комікс «The Yellow Kid» здобув величезну популярність, що сприяло росту продажу газет. У 20-х роках минулого століття комікси пережили перетворення під впливом моди на артдеко. Попри критику, жанр отримав підтримку від відомих письменників. З'явлення Супермена в 1938 році відкрило нову еру для американських коміксів. Проте після війни думка про комікси змінилася, вважаючи їх небезпечними для суспільства, що призвело до обмежень у їх створенні. Незважаючи на це, американський комікс збагатив світ численними персонажами і історіями.

В основі франко-бельгійських коміксів лежить концепція «bande dessinées» (BD) – що у перекладі означає «зображені стрічки». Цей жанр коміксів

відрізняється своєю унікальністю у порівнянні з іншими культурами. Ця традиція є однією з найдавніших в Європі і має численних шанувальників по всьому світу. Їх формат і стиль відзначаються високою якістю графіки та більшою об'ємністю порівняно з іншими коміксами.

Вважається, що найдавнішою французькою графічною оповіддю (BD) є передвиборча листівка з Квебеку, датована 1792 роком. Ближче до кінця XIX століття почали виходити журнали, які публікували історії у вигляді малюнків, зокрема «Le Chat Noir» (1882) та «Le Petit Français illustré» (1889). У той самий період були створені комікси відомого художника Крістофа, такі як «La famille Fenouillard» (1889) та інші. Ці комікси залишалися у тренді аж до 1970-х [15].

У 1930-х бельгійський художник Ерже вивів на світ історію про молодого репортера Тінтіна та його вірного супутника – собаку. Ерже створив цілу серію книг про Тінтіна, яка й донині є популярною.

Іншим знаменитим творінням є комікси про Астерікса, що були створені Р. Госциннім і А. Удердзо. Ці комікси розповідають історії про героїчних галлів і їхні пригоди.

«Смурфики» від Пейо також є однією з найбільш відомих серій в історії коміксів, яка завоювала серця читачів у всьому світі (див. Додаток 1, рис. 1.3). Крім цього, на основі літературних класиків також створювалися BD, наприклад, адаптація «Тараса Бульб» М. Гоголя.

Термін «графічний роман» вперше з'явився у 1964 році в американському есе про комікси. Однак її широке визнання прийшло лише у 1978 році, коли Вілл Айснер використав цей термін на обкладинці своєї роботи «Контракт з Богом». Цей твір відрізнився від традиційних коміксів, орієнтованих на супергероїв, своєю глибокою структурою та оригінальним задумом. Перед Айснером стояло завдання знайти видавця для такого нетипового для коміксу твору, і, щоб переконати їх, він назвав свою книгу «графічним романом» [17].

Поняття «графічний роман» можна визначити наступним чином: 1) синонім коміксу; 2) комікс у преміум-форматі (тверда обкладинка, високоякісний папір, розміром як книга); 3) вид коміксу для дорослої аудиторії,

що порушує важливі теми; 4) роман, де художні елементи коміксу є ключовими для розповіді [18].

На території України графічні твори існували набагато раніше, термін «комікс» з'явився у нас завдяки європейському впливу. Художники, такі як Г. Маликов та І. Вишинський, створювали цікаві історії на папері, даруючи їм життя через свої ілюстрації. Вишинський, зокрема, створив проєкт, що досліджував взаємодію різних культур у його уявному світі.

Автори коміксів часто надихаються традиційними українськими мотивами, особливо з епохи козацтва. Деякі приклади старих українських коміксів включають «Марко Пиріг, Запорожець – як Пиріг став Пирогом» (1992), «Тарас Бульба» (1993) та «Буйвітер» (1995) – де образ традиційного козака було перетворено в супергероя. Незважаючи на різноманітність сучасних коміксів, інтерес до козацької історії лише зростає, особливо після 2014 року, завдяки поживленому патріотизму та бажанню зануритись у національну історію та героїв [16].

«Битва за Україну» є іншим варіантом графічного роману, що висвітлює діяльність УПА. Цей матеріал, що був перевиданий, насправді має корені ще в 1950-х роках у США. Історія про пригоди «Максима Оси», українського козака, подорожувала Європою, перш ніж з'явитися на батьківщині.

Після подій Революції Гідності графічна література в Україні отримала новий імпульс. Ця нова хвиля почалася з «Дагопак», історії про козаків-бойовиків з Запорізької Січі. Зокрема, ця історія була представлена як спроба створити українського супергероя (див. Додаток 1, рис. 1.2).

У сучасний час українські графічні романи дедалі більше залучають увагу читачів. І хоча вони іноді порівнюються з коміксами, графічні романи часто мають глибший та складніший сюжет, а також більший обсяг. Вони можуть торкатися важливих соціальних питань і представляти серйозну літературу.

Міжнародне співтовариство також визнає цей жанр як мистецтво. Премія Айснера в США вручається кращим у цій галузі, а фестиваль коміксів у французькому Ангулемі є щорічною подією для любителів цього жанру.

В Україні з'являються власні заходи, що підтримують та розвивають графічний жанр, такі як Kyiv Comic Con і Fan Expo Odessa.

Досліджуючи історію та актуальні напрямки розвитку графічного роману як унікального виду мистецтва, можемо відзначити, що його вплив і вагомість лише зростають. Жанр перебуває у стадії активного розвитку та знаходить свою аудиторію серед читачів. Незалежно від регіональних особливостей у США, Європі, Японії чи Україні, ми спостерігаємо наближення стандартів публікацій. Водночас кожен роман є відображенням унікальної культурної спадщини, звертаючись до певної групи читачів.

З часом графічний роман перетворився та адаптувався до сучасних реалій. Сьогодні ми бачимо, як суспільні переваги визначають характер та структуру візуальних романів, а ці романи, в свою чергу, впливають на загальний літературний контекст. Нинішні графічні твори зосереджуються на актуальних питаннях, неперервно розширюючи свої межі.

Графічний роман як вид мистецтва має величезний потенціал, який ще очікує свого повного виявлення. Через його кінематографічну схожість, багато коміксів перетворюються на фільми. Літературні доробки із захоплюючим сюжетом також часто лягають в основу як графічних романів, так і кінопроектів.

Врешті-решт, слід підкреслити, що графічний роман заслуговує на докладний аналіз його взаємодії і перекладів між різними жанрами та видами мистецтва.

## **1.2. Перші комікси в Україні: поява і етапи розвитку**

Комікс (з англ. «comic» – «гумористичний») – це серія малюнків із супроводжувальними короткими текстами, зображеними у вигляді «хмаринок», які відображають думки чи репліки героїв, разом створюючи цілісний сюжет. В основі своєї, комікс – це взаємодія між графічними та текстовими елементами, яка формує повноцінний художній твір [1]. У 1985 році У. Айснер (Will Eisner)

вперше дав визначення коміксу як мистецтва послідовного зображення, акцентуючи на його унікальній жанровій особливості. Комікси представляють собою візуальний наратив, де слово та малюнок тісно переплетені і доповнюють одне одного [4].

Від давніх часів люди переказували свої оповідання за допомогою візуальних малюнків. Це можна спостерігати від наскельного малюнка до єгипетських графічних фресок і навіть у сучасних мемах. Візуальний засіб завжди слугував ключем до передачі думок та ідей. Проте, у відмінності від живопису або графіки, де акцент робиться на техніці, у коміксах головне – це розповідь. Тому комікс являє собою гармонійне поєднання образотворчого мистецтва та літературної творчості. Навіть якщо в коміксі відсутній текст, його оповідь все одно розкривається завдяки послідовним малюнкам [2].

Щоб зрозуміти специфіку та особливості будь-якого культурного явища, важливо дослідити його історичний контекст. Українська культура коміксів не є винятком. Її розвиток був тісно пов'язаний із соціальними, політичними та культурними процесами в країні.

1. *Початок*: на початку XX століття комікси в Україні з'явилися на хвилі захоплення західноєвропейськими та американськими культурними тенденціями. Вони були невеликими, часто сатиричними, і служили як засіб коментування актуальних подій та явищ.
2. *Радянський період*: з приходом радянської влади культура коміксів отримала новий напрямок. Комікси стали інструментом пропаганди, в якому герої комунізму прославлялися, а вороги демонізувалися. Цей період вніс певні обмеження в тематику та стиль коміксів.
3. *Відродження після незалежності*: з розвалом СРСР і проголошенням незалежності України комікси почали переживати своє відродження. Вони стали засобом виразу національної ідентичності, історичної пам'яті та сучасних реалій.

Важливість контексту:

1. *Зрозуміння еволюції*: історичний контекст допомагає зрозуміти, як і чому комікси в Україні розвивалися певним чином, відображаючи зміни в суспільстві.

2. *Вплив на тематику та стиль*: соціополітична ситуація в країні безпосередньо вплинула на вибір тематики, стилістики та графічного оформлення коміксів.
3. *Взаємозв'язок з іншими медіа*: комікси часто взаємодіяли з іншими видами медіа (кіно, література, телебачення), відображаючи та формуючи популярні наративи.
4. *Роль в культурній ідентичності*: через свою доступність та візуальну привабливість комікси стали важливим засобом формування та вираження культурної ідентичності, особливо серед молоді.

Комікси як форма графічного оповідання мають глибокі корені в історії людства, від древніх муралів до середньовічних мініатюр. Однак сучасний комікс у якості масової культури з'явився відносно недавно, а в українському контексті його історія особливо цікава та багатогранна.

Комікси, як форма мистецтва та комунікації, мають довгу та різноманітну історію в українському культурному просторі. Вони відображали значущі періоди й події, а також слугували дзеркалом соціокультурних змін країни.

Перші комікси в Україні з'явилися на початку XX століття, інспіровані як західними тенденціями, так і внутрішніми культурними процесами. Вони були в основному гумористичними, нерідко використовувалися в сатиричних журналах і газетах для коментаря актуальних подій часів. У 1921 році видавництво «Світ дитини» у Львові випустило книгу під назвою «Чорнокнижник з Чорногори». Автором віршованої поеми є Ярослав Вільшенко, що вживав псевдонім Антін Лотоцький. Книга складається з 72 сторінок, прикрашених ілюстраціями Антіна Манастирського. Більшість малюнків відображають те, що описано в тексті. За висновком Бібліотеки українського мистецтва, це видання можна вважати першим українським коміксом, оскільки це оповідь за допомогою картинок [59].

Дослідження коміксів серед вчених України ще носить початковий характер, особливо порівнюючи з міжнародними науковими роботами в цій сфері. Основна причина такого стану речей полягає в тому, що захоплення коміксами та їх поширення серед української аудиторії набули масштабів тільки на початку XXI століття. У цей же час активно зросла діяльність місцевих творців коміксів, підтримана розвитком новітніх технологій та комунікаційних

засобів. Вітчизняні вчені почали активніше досліджувати світ коміксів, пропонуючи свої підходи та вибираючи різноманітні аспекти для аналітичної роботи [3].

### *Етапи розвитку*

1. 1920-1940 рр. – перший етап розвитку коміксів був пов’язаний з появою сатиричних журналів та газет, де комікси служили засобом політичної агітації або гумористичної реакції на події доби.

2. 1940-1980 рр. – під впливом радянської ідеології комікси в Україні стали менш популярними, але не зникли повністю. Вони часто використовувалися в дитячих виданнях або як ілюстрації до оповідань.

3. 1980-2000 рр. – період відродження. З розвалом Радянського Союзу комікси в Україні знову стали популярними, особливо серед молоді. З’явилися нові жанри, автори, студії, а також перші спроби створення повномасштабних комікс-альбомів.

4. 2000 – до сьогоднішнього дня – сучасний етап розвитку характеризується появою професійних комікс-конвенцій, шкіл, воркшопів та активної спільноти фанатів. Українські комікси здобувають визнання не лише вдома, але й за кордоном. На 2023 рік популярність українських коміксів росте: вони активно читаються і придбаються. Хоча у 2014 році були сумніви щодо існування феномену «український комікс», зараз цей жанр є важливою частиною культурної та комунікаційної сфер. Згідно з інформацією від видавництва Вовкулака, у 2019 році було випущено 169 українських коміксів, що вдвічі більше порівняно з 2018 роком. Дедалі більше видавництв звертає увагу на графічну літературу, презентуючи комікси на книжкових заходах та організовуючи тематичні фестивалі [19].

Історія коміксів в Україні є дзеркалом соціокультурних змін країни. Від перших гумористичних стрічок до сучасних, комікси відображають динаміку українського суспільства, його ідеали, конфлікти, радощі та тривоги.

У період раннього ХХ століття комікси слугували головним чином засобом розваги, відображаючи легковажні питання доби і надаючи їм гумористичний

відтінок. Проте з приходом радянської влади в Україні, комікси стали інструментом пропаганди, використовуючи їх як засіб поширення комуністичних ідеалів та взірців поведінки.

Після здобуття незалежності України у 1991 році, комікси знову зазнали перетворення. Існуючі табу та обмеження відступили, дозволяючи авторам досліджувати глибші та чутливі теми. Сучасні комікси в Україні часто стають платформою для обговорення таких питань, як національна ідентичність, війна на сході країни, соціальні нерівності та інші актуальні теми. В Україні, а також в колишніх республіках Радянського Союзу, стосовно ситуації з коміксами, виникають додаткові проблеми, які ускладнюють їхній розвиток. Однією з таких проблем є висока ціна на комікси, що робить їх недоступними для багатьох людей. Крім того, комікси відзначаються автономністю, означаючи, що вони не мають значущого зв'язку з кінематографом, рекламою та іншими аспектами масової культури [5].

Також варто відзначити роль коміксів у формуванні культурної спадщини та національної свідомості. Вони стали не просто інструментом розваги, але й засобом освіти та культурного обміну, вносячи свій внесок у розвиток української нації.

Вивчення історії коміксів в Україні надає цінний урок з розуміння того, як візуальні наративи можуть служити відображенням ширших соціокультурних процесів, що відбуваються в суспільстві. Комікси як специфічний медіаформат мають свою унікальну історію в Україні, що корелює з культурними, соціальними та політичними перетвореннями в країні.

На початку ХХ століття комікси проникли до України завдяки європейським впливам. Відразу стали популярними як форма естетичного та соціального виразу. Тодішні комікси віддзеркалювали життя звичайних людей, їхні радощі та турботи, суспільні та побутові конфлікти.

Як вже було зазначено, у радянський період комікси в Україні зазнали значних обмежень через цензурні вимоги. Вони перетворювалися на інструменти пропаганди, зосереджуючись на піднятті соціалістичних цінностей та вихованні



молодого покоління у дусі комуністичних ідеалів. Втім, деякі автори, ризикуючи своєю кар'єрою, вдалися до використання алегорій, щоб натякнути на реальні проблеми суспільства.

Після проголошення незалежності України в 1991 році комікси почали відроджуватися як форма мистецтва. Автори отримали свободу виразу, що сприяло виникненню нових жанрів та форм. 1990-ті стали часом експериментів, пошуків нової ідентичності в коміксах.

У 1990-х роках в Україні з'явилася перша серія вітчизняних коміксів. «Шовкову Державу» (створений Ф. Добрін і виданий «Дніпро», 1990) вважають першим коміксом українського видавництва (див. Додаток 1, рис. 1.4). Тоді ж вийшов історичний комікс «Облога Києва печенігами» від автора Сергія Позняка, виданий видавництвом «Україна». Комікс розповідає вигадану історію про хлопця, який в 968 році відбив напад печенігів на столицю. Варто згадати також роботу цього ж автора «Бій богатирів» для видавництва «Хортиця» у Києві. Комікс 1992 року «Марко Пиріг, Запорожець – як Пиріг став Пирогом» від видавництва «Козаки», створений Олександром Гайдученко, є цікавим прикладом коміксу про козаків. У цій історії розповідається про подорож героя Пирога до Запорізької Січі та його пригоди. В Тернополі в 90-х було опубліковано комікс «Святослав і вікінг» від художника Ігоря Баранька, який по стилістиці схожий на відомих героїв Астерікса та Обелікса. В 1994 році вийшов друком комікс «Новий Борисфен» Олексія Чебикіна, з яскравими ілюстраціями та фентезійною історією. В 1995 році з'явився «Буйвітер» Константина Сулими, що став новим культовим образом козака-супергероя [51].

Хоча було створено численні роботи, фінансові обмеження призвели до того, що комікси друкувалися невеликими тиражами і мали обмежений попит. Саме тому багато коміксів того періоду були втрачені [10].

На початку 2000-х комікси в Україні стали не просто розважальним матеріалом, але й засобом соціальної критики. Вони відображали трансформацію українського суспільства, економічні та політичні кризи, а також етапи національного поновлення.

З інтернетом поширилася гік-культура, організовувались спільноти художників, які створювали власні мальописи, та поціновувачів коміксів. Так у 2003 році з'явився сайт [comics.com.ua](http://comics.com.ua). У людей з'явилась можливість публікувати власні твори, обговорювати комікси, обмінюватись виданнями, автори ділилися своїм досвідом, шукали однодумців для спільної творчості. З'являються також нові друковані видання, такі як: «Milkygirl», «DarkWarrior», «Intercat», найвідоміший з яких український журнал на тему гік культури «K9», що мав великий вплив на популяризацію коміксів (див. Додаток 1, рис. 1.5).

Через обмежений жанровий вибір в Україні склалася невірна уява про комікси. Зазвичай їх ставлять на один рівень з карикатурами або шаржами, що сприймаються як продукція невисокої якості. Однак українські видавництва активно працюють над тим, щоб змінити ці уявлення. Щороку в Україні виходять комікси на різні теми, включаючи історичні [20].

Сучасний етап розвитку коміксів в Україні відзначається великою кількістю тем та стилів. Зокрема, історичні комікси стали популярними, допомагаючи молодому поколінню краще зрозуміти своє коріння. Також розповсюдженням користуються авторські комікси, які відображають особисті переживання та роздуми. Комікси можуть відображати різні сюжети та події, які розгортаються в різних контекстах. Це можуть бути історії про козаків, що подорожують по теренах Війська Запорозького, відображення протистояння «кіборгів» та російських загарбників, або навіть комбінація основних подій та особистостей Української революції 1917–1921 років з елементами фентезі, наукової фантастики або ж жахів [6].

Ринок коміксів в Україні на даний момент активно розвивається. Багато книжкових видавництв зосереджують свою увагу на коміксах, а також появляються спеціалізовані коміксові публікації.

Відомими видавництвами коміксів які діють і на теперішній час є Ірбіс Комікси, Nebeskey, Леополь, UA Comix, Vovkulaka, Molfar, ArtHuss, Рідна мова, Northern Lights, Мальопис. Частина з них перекладає українською мовою

зарубіжні культові комікси, також і випускає мальовиси власного авторства, та співпрацює з авторами.

Основна частина цільової аудиторії, яка зацікавлена у коміксах та слідує за їх новинками, складається з осіб віком від 23 до 35 років. Переважна більшість коміксів, що випускаються на українському ринку, призначена для дорослої аудиторії. Багато коміксів мають патріотичний зміст, але зараз також набирає популярності супергеройська тематика та фантастика під впливом американської культури. Крім того, стає популярнішими гумористичні та комікси для дітей [7].

Технологічний прогрес та розвиток інтернету зробили комікси ще доступнішими. Цифрові платформи, такі як веб-комікси, стали популярними серед молоді, відкриваючи нові можливості для творців.

У цілому, розвиток коміксів в Україні є свідченням динаміки культурних, соціальних та політичних процесів країни, відображаючи еволюцію української національної ідентичності та переходу від пострадянської доби до сучасної незалежної держави. Хоча комікси в Україні були популярні ще у радянські часи, вони в основному були спрямовані на дітей та молодь і не несли глибокого соціокультурного контексту. Українські комікси, так само як і комікси інших націй, відображають культурну, соціальну та історичну специфіку країни.

Деякі основні теми та напрямки, які можна зустріти в українських коміксах:

1. *Історичні комікси*: вони розповідають про важливі події в історії України, такі як Козацька доба, Перша та Друга світові війни, Голодомор, Революція Гідності, російська збройна агресія проти України тощо. Наприклад, спільний проєкт Музею Голодомору та художниці Кристини Хара що вийшов у 2020 році – цифрові комікси у мобільному додатку про Голодомор. Формат коміксу вирішили використовувати для того, щоб художньо та метафорично розказати про ці жахливі події, і навіть діти могли більше дізнатись про Голодомор. В коміксі відображені особисті історії киян що пережили цю трагедію [39]. Комікс «Рюрік. Київський літопис» – це історія що розказує про пригоди історичної

особи – Рюріка та становлення Київської Русі у IX столітті. У сюжеті вирують політичні та релігійні конфлікти між слов'янами, Візантією, а сценарій заповнений захопливими бойовими сценами, невідомими історичними фактами та романтичними стосунками [46].

2. *Соціокультурні комікси:* ці комікси зосереджені на сучасному житті, викликах та радощах звичайних українців. Вони можуть торкатися таких питань як міграція, сім'я, освіта, політика, молодіжна культура тощо. Наприклад, комікс Міністерства охорони здоров'я про COVID-19 для школярів [54]. Книгарня «Сяйво книги», журнал Inker, та видавництво UAComix створили випуск соціальних коміксів «24/02», що розповідає про повномасштабну війну очима людей. Вони розказали історії українців, які стали свідками трагедій російського вторгнення 2022 року [40].

3. *Фентезійні та міфологічні комікси:* засновані на українських легендах, міфах та фольклорі. Вони можуть представляти казкових героїв, таких як русалки, домовики чи казкові історії, зв'язані з українськими традиціями. Наприклад, графічний роман «МЕРВА», створений українським письменником Ігорем Давиденком, є містичним трилером, виконаним у дусі класичних фільмів жахів 1980-х років, з відчутним впливом української міфології [38].

4. *Супергероїчні комікси:* хоча супергероїчний жанр в основному асоціюється з американською культурою, українські автори також створюють своїх унікальних героїв, які борються з несправедливістю. Наприклад: Патріот: Атака клонів – комікс з елементами супергероїки автора Вадима Назарова.

5. *Авторські комікси:* ці комікси відображають особисті роздуми та переживання авторів. Вони можуть бути драматичними, гумористичними, романтичними або експериментальними. Одним із нещодавніх мальовисів є «3.3.3» видавництва UA Comix – є мальованою поезією що розказує короткі історії.

6. *Комікси для дітей:* особливий напрямок, який має на меті розважити та виховувати молодше покоління. Ці комікси часто містять моральні уроки або педагогічні елементи. Цікавим прикладом є комікс «Пес Патрон і Шкарпетковий

монстр», автора – Юліта Ран та Катерини Підлісної, видавництва Ранок, 2023 року, що розповідає про національного героя та улюбленця всіх дітей – собаку сапера Патрона.

7. *Фантастичні комікси*: ці комікси часто відзначаються оригінальними сюжетами. Українські фентезі-комікси, окрім розважального аспекту, також відіграють важливу роль у популяризації української культури та історії, надаючи читачам унікальний візуальний та культурний досвід. Наприклад, «ВОЛЯ: The WILL» є українським графічним романом у стилі альтернативної історії. Цей фантастичний серіал відбувається у вигаданій реальності, де Українська Держава процвітає у 1918 році. «ВОЛЯ» стала першим вітчизняним коміксом-бестселером, отримала культовий статус і була включена до бібліотек впливових осіб країни [37]. Також відомі такі комікси як «13-й Курінь» – видавництва The Will Production, «Характерник». Яскравим прикладом є антиутопія «Серед овець» Олександра Корешкова, видавництва Vovkulaka 2016 рік. Основним персонажем у коміксі «Серед овець» є пес, який живе серед овець. Сюжет пронизаний політичною сатирою та алюзіями до комуністичного устрою.

Загалом, українські комікси є дзеркалом соціокультурного контексту країни, відображаючи її минуле, сучасність та майбутнє через унікальний візуальний наратив свідомості.

Не можна не зазначити, що у сучасному світі, де візуальний контент стає ключовим засобом комунікації, комікси та графічні романи набувають особливого значення. Ці формати, поєднуючи в собі слово та зображення, стають потужним інструментом взаємодії між різними культурами та соціальними групами. Вони є дзеркалом суспільства, в якому ми живемо, відображаючи його цінності, страхи, надії та амбіції. У кожному кадрі, в кожній стрічці коміксу або графічного роману знаходиться глибока думка, емоція або соціальний коментар, який може викликати реакцію, викликати дискусії або навіть змінити свідомість читача.

Комікси та графічні романи вже не вважаються простим дитячим читивом, як це було раніше. Це – мистецтво, що здатне глибоко резонувати з аудиторією,

враховуючи актуальні соціальні та культурні питання. Вони відкривають можливість для діалогу між різними генераціями, расами, культурами та гендерами, сприяючи розумінню та емпатії.

Тому важливість коміксів та графічних романів в сучасній культурі не може бути недооціненою. Вони служать мостом між традиційними та новими медіа, між старими та молодими, між історією та сучасністю.

Зображення, символи та емоції, втілені в коміксах та графічних романах, є універсальними. Вони можуть бути зрозумілими незалежно від мовних бар'єрів, сприяючи глибшому розумінню та емпатії між людьми різних національностей.

Через комікси та графічні романи можна дослідити та відобразити реалії певної культури або соціальної групи, донести цю інформацію до широкої аудиторії, сприяючи взаєморозумінню.

Також, ці формати можуть бути використані як засоби навчання на різних рівнях освіти. Вони допомагають зрозуміти історію, культуру, соціологію та інші науки, роблячи навчальний процес більш захоплюючим.

Комікси та графічні романи можуть виступати як засоби для обговорення складних соціальних питань, включаючи расові, гендерні, релігійні та інші конфлікти.

Від легкого гумору до глибоких драматичних оповідей, комікси та графічні романи можуть охоплювати широкий спектр жанрів, що робить їх доступними для різноманітної аудиторії.

Яскраві зображення, унікальний стиль малюнка та дизайн сторінок стимулюють візуальне сприйняття читача, сприяючи розвитку його креативного мислення.

Комікси та графічні романи дозволяють авторам вільно виражати свої думки, емоції та погляди, об'єднуючи слово і малюнок. Зазвичай комікси живляться дією у своєму сюжеті, змушуючи персонажів бути неперервно активними. Сцени з нерухомими або сплячими героями зустрічаються нечасто, хіба що вони служать фоном для інших подій або є передвісником майбутніх дій. Більшість часу персонажі спілкуються, роблять заяви, діляться інформацією,

дають обіцянки, виставляють вимоги тощо. Тому діалоги відіграють ключову роль у словесній частині тексту коміксів [24].

Через діалог між текстом та зображенням комікси та графічні романи дозволяють глибше вивчати та розуміти культурні особливості, формуючи і підсилюючи соціокультурну ідентичність читачів. Комікс представляє собою злиття тексту та графіки, де словесна та візуальна компоненти тісно пов'язані між собою, формуючи єдине візуальне, смислове і естетичне ціле, яке взаємодіє з читачем на прагматичному рівні [25].

Зазвичай комікс сприймається як спрощений варіант літературного вихідного матеріалу. У численних ситуаціях цей погляд відповідає дійсності, причому це стосується не лише аматорських творів, але й деяких визнаних міжнародних робіт. Втім, часто проблема полягає не в самому форматі коміксу, а в необачному використанні його можливостей: замість того, щоб креативно передавати сюжет за допомогою візуальних методів, художник лише безпосередньо перекладає історію на сторінки [22].

Через свою відносну простоту та доступність комікси та графічні романи часто використовуються для висвітлення актуальних соціальних проблем, викликаючи дискусії та рефлексію з боку аудиторії.

Комікси та графічні романи відіграють ключову роль у соціокультурному діалозі в сучасному світі. Ці формати є не лише засобами розваги, але й могутніми інструментами комунікації, освіти та взаєморозуміння. Вони дозволяють перетворити складні соціокультурні питання на доступні та зрозумілі наративи, сприяючи глибшому розумінню та толерантності в глобальній спільноті.

Через свою візуальну природу комікси та графічні романи мають унікальну можливість перетворювати абстрактні концепції та ідеї на конкретні, візуально привабливі образи, що забезпечують більш безпосередній і емоційний зв'язок з читачем. Ця особливість робить їх ефективним засобом для порушення важливих соціокультурних тем, таких як гендерна рівність, права людини, екологічні питання та інші актуальні проблеми сучасності.

Більше того, вони відкривають нові горизонти для міжкультурного обміну. У світі, де культури постійно зіштовхуються та взаємодіють, комікси та графічні романи можуть служити «мостами», що сприяють взаємному розумінню та солідарності між різними народами.

Крім того, динаміка індустрії коміксів та графічних романів також сприяє розвитку креативності та інновацій. Вони стають платформою для експериментів із стилем, жанром та наративом, дозволяючи авторам та художникам виражати своє бачення світу в найрізноманітніших формах.

Таким чином, комікси та графічні романи не лише відображають культурні особливості та цінності, але й активно формують їх, сприяючи діалогу, освіті та взаєморозумінню в сучасному глобалізованому світі.

Комікси та графічні романи є одними з найбільш унікальних форм мистецтва, які поєднують в собі словесний та візуальний способи вираження. У контексті глобалізації ці жанри грають ключову роль у створенні культурних мостів, поширенні ідей та поглибленні міжкультурного розуміння. Глобалізація призвела до того, що локальні культурні особливості, відображені в коміксах, стають доступними для широкого загалу людей, незалежно від географічного розташування чи культурного бекграунду.

Такий широкий доступ до коміксів і графічних романів сприяє створенню глобальної спільноти ентузіастів, які обговорюють, аналізують та інтерпретують різноманітні твори. Водночас це дає можливість авторам з різних країн взаємодіяти, обмінюватися досвідом і надихати один одного, що призводить до створення нових іноваційних проектів.

Крім того, в контексті глобалізації комікси та графічні романи допомагають формувати новий погляд на світ, руйнуючи стереотипи і викликаючи до рефлексії. Вони не лише розважають, але й дозволяють читачам критично мислити, розширюючи їхні горизонти та підтримуючи культурний діалог на глобальному рівні.

Розглянемо декілька аспектів цього питання:



Глобальний обіг: завдяки глобалізації комікси з однієї країни легко стають доступними у всьому світі. Це призводить до поширення культурних особливостей та відкриває нові горизонти для читачів. Наприклад, японська манга стала популярною у багатьох країнах за межами Японії.

Міжкультурний діалог: через комікси та графічні романи люди можуть дізнатися більше про життя, традиції та історію інших народів. Вони можуть використовуватися як засіб освіти та обговорення соціальних питань.

Глобальні теми: багато сучасних коміксів та графічних романів зосереджуються на глобальних проблемах, таких як зміни клімату, міграція, права людини тощо. Це допомагає підвищити свідомість читачів та стимулює глобальний діалог.

Адаптація та гібридизація: популярні комікси адаптуються під різні культури, зберігаючи основний зміст, але з урахуванням місцевих особливостей. Це створює гібридні форми, які відображають глобалізований характер сучасного світу.

Технологічний розвиток: інтернет та цифрові платформи допомогли коміксам і графічним романам досягти широкої аудиторії. Сервіси, такі як webtoons, дозволяють авторам з усього світу публікувати свої роботи для глобальної аудиторії.

Інтеграція медіа: комікси та графічні романи часто стають базою для створення фільмів, телесеріалів, анімацій, відеоігор та інших медіапродуктів. Ці адаптації розширюють вплив первинного матеріалу, залучаючи аудиторії, які можливо ніколи б не читали самого коміксу.

Крос-культурні колаборації: глобалізація сприяє співпраці між авторами, художниками та видавництвами з різних країн. Це може призвести до створення коміксів, що поєднують різні стилі та культурні погляди, що робить їх особливо цікавими для глобальної аудиторії.

Доступність та демократизація: цифрові технології не тільки допомагають розповсюджувати комікси, але і дозволяють незалежним авторам публікувати

свої роботи без необхідності звертатися до великих видавництв. Це стимулює різноманіття і дає можливість голосам з різних куточків світу бути почутими.

Відображення сучасної реальності: глобалізація вносить зміни у життя людей по всьому світу. Сучасні комікси та графічні романи відображають ці зміни, демонструючи, як люди адаптуються до нової реальності, долаючи культурні та соціальні бар'єри.

Виклики для авторів: незважаючи на всі позитивні сторони глобалізації, вона також створює виклики. Автори можуть відчувати тиск адаптувати свої роботи для міжнародної аудиторії, можливо, жертвуючи автентичністю або специфікою своєї культури.

Загалом, глобалізація значно посилила вплив коміксів та графічних романів на світову культуру, сприяючи обміну ідеями та культурними особливостями між різними народами.

В умовах глобалізації комікси та графічні романи продовжують розвиватися, адаптуючись до змінюваного світового ландшафту. Вони служать важливим інструментом для підтримки міжкультурного діалогу та взаєморозуміння в глобалізованому світі.

Ці твори стають віконцем у різні культури, надаючи читачам можливість заглядати в серце інших народів, дізнаватися про їхні звичаї, цінності та погляди. Особливо важливо, що комікси та графічні романи можуть служити мостом між поколіннями, залучаючи як молодь, так і дорослих до обговорення актуальних питань.

В сучасному світі, де інформаційний потік часто перевантажений і поверхневий, комікси пропонують глибокий досвід, спонукаючи до рефлексії та критичного мислення. Їх візуальна сила, поєднана із словесним контентом, дозволяє глибше сприймати та аналізувати складні теми, роблячи їх більш доступними для широкої аудиторії.

Тому, нарешті, можна стверджувати, що комікси та графічні романи не просто розважальний контент. Вони є дзеркалом культури, історії та сучасних

тенденцій, активними учасниками культурного діалогу, який об'єднує людей незалежно від їхньої географії, мови чи культурного бекграунду.

### **1.3. Поява графічних романів в Україні: характеристика та основні автори**

Україна, незважаючи на свій багатий історичний і культурний спадок, доволі пізно почала знайомство з жанром графічного роману порівняно з іншими європейськими країнами. Проте, за останні роки спостерігається зростання інтересу до цього жанру як серед авторів, так і серед читачів.

Декілька ключових факторів сприяли цьому зростанню інтересу в Україні.

Після здобуття незалежності, а особливо протягом останніх десятиліть, Україна пройшла складний шлях самоідентифікації. Графічні романи стали однією з платформ, де автори могли досліджувати і роздумувати над темами національної ідентичності, історії, та сучасних соціальних викликів. З розвитком технологій і збільшенням доступності до інтернету графічні романи та комікси стали легше доступними для української аудиторії. Цифрові платформи дозволили молодим авторам публікувати свої роботи без необхідності шукати традиційних видавців.

Графічні романи в Україні почали використовувати в освітніх процесах, розглядаючи їх як ефективний інструмент для навчання та обговорення складних історичних і соціальних питань. Українські автори графічних романів почали отримувати міжнародне визнання, що, в свою чергу, сприяло підвищенню інтересу до жанру на вітчизняному рівні.

Тренди, що спостерігаються на світовому ринку графічних романів, також вплинули на Україну. З ростом популярності жанру в інших країнах, українські читачі та автори також стали більше цікавитися цим напрямком художньої культури.

В усьому, графічний роман в Україні перетворюється на могутній інструмент культурної взаємодії, який дозволяє не лише розповідати унікальні історії, але й сприяє глибокому розумінню себе як нації.

### **Характеристика:**

*Тематика:* спочатку графічні романи в Україні були схильні до історичних та національних мотивів. Проте з часом діапазон тем розширився, і тепер вони можуть включати соціальні, психологічні та навіть фантастичні сюжети.

*Стиль:* хоча багато українських графічних романів віддзеркалюють західний стиль, специфіка української естетики та культурної спадщини також присутня.

*Візуальні особливості:* українські графічні романи виявляють вплив традиційного народного мистецтва, зокрема використання орнаментики, колориту та символіки. Це може бути помічено в деталях дизайну, фонів та інших елементах ілюстрації.

*Повідомлення:* багато українських графічних романів не лише розважають, але й несуть важливе соціальне чи культурне послання. Через це жанр графічного роману часто використовується як засіб для обговорення актуальних питань, таких як політична ситуація, гендерні питання, екологічні виклики тощо.

*Мова та діалог:* українські графічні романи часто використовують автентичний мовний колорит, включаючи діалекти, сленг та інші мовні особливості, які допомагають передати атмосферу та автентичність персонажів.

*Взаємодія з читачем:* українські графічні романи намагаються створити глибокий емоційний зв'язок з читачем. Це здійснюється через детально пророблені персонажі, яскраві сюжетні лінії та використання символів та метафор, які резонують з культурними й історичними аспектами України.

*Колаборація та співпраця:* оскільки графічний роман є відносно новим жанром в Україні, багато авторів та художників співпрацюють між собою, обмінюючись досвідом, натхненням та ресурсами. Це сприяє створенню більш глибоких та багатогранних творів.

В Україні комікси та графічні романи рідко стають об'єктом спеціалізованого наукового аналізу, хоча деякі дослідники, такі як О. Колесник та Б. Філоненко, присвячують їм увагу. В основному, вони знаходять відгук у читацькій аудиторії на літературних веб-сайтах та форумах. Однак, з урахуванням того, що комікси представляють собою поєднання різних видів мистецтва, варто вказати на роботи, які досліджують цей видовий синтез. До них належать дослідження таких авторів як Н. Аркіна, Ю. Борєв, А. Вартанов, Н. Горницька, М. Гуляєва, В. Ждан, М. Каган, В. Кожінов, В. Кузнєцова, В.І. Фесенко та інші.

Українська коміксова та графічна література лише набирає обертів. Хоча Н. Космацька вважає, що коміксова культура не знайшла своє місце в Україні, інші, як Б. Філоненко, стверджують, що масова культура коміксу в Україні ще формується. Однак, О. Колесник вбачає потенціал в розвитку цього жанру в Україні, особливо з урахуванням збільшення інтересу до нього за останні роки.

Цікавість до коміксової культури підтримують такі альманахи як «К9» та «Чорний лев», а також різноманітні видавництва та фестивалі. Крім того, українські автори створюють графічні романи на основі зарубіжного та вітчизняного досвіду, намагаючись відтворити унікальний стиль та національний колорит.

Останніми роками в Україні активно адаптують класичні літературні твори до формату графічної прози, намагаючись зробити їх більш доступними для сучасної молоді. Серед них є відомі твори, такі як «Ворошиловград» С. Жадана або «Герой поневолі» І. Франка.

При цьому українська графічна проза прагне зберегти національний колорит, акцентуючи увагу на історичних та культурних особливостях, таких як козацтво. Саме образ козака можна розглядати як національний аналог супергероя в українському контексті. Таким чином, розвиток коміксової культури в Україні відкриває можливості для пошуку нових форм виразності та взаємодії із читачем.

Дитячий комікс-розмальовка «Українські супергерої», створений Лесею Воронюк у 2015 році, розкриває виховний і патріотичний потенціал жанру. Головні герої цього твору мають завдання врятувати Україну від загроз. Через їхні імена і здібності відображено український культурний код. Центральне послання коміксу: незважаючи на всі труднощі, Добро завжди переможе Зло.

Комікс «Патріот» від Вадима Назарова, виданий у 2016 році, акцентує увагу на опорі проти іноземних агресорів. «Патріот» у цьому творі – це бойовий обладунок, який наділяє людину надзвичайними здібностями.

Комікс «Звитяга. Савур-могила» Дениса Фадеєва об'єднує сучасні події і козацькі легенди. Історія змушує рефлексувати над вірністю Батьківщині.

І. Баранька у своєму коміксі «Максим Оса» розповідає про козацькі пригоди, комбінуючи історичний контекст із детективною інтригою (див. Додаток 1, рис. 1.6).

Комікс «Даогопак», створений Максимом Прасоловом і Олексієм Чебікіним, представляє козацькі пригоди у сучасному світлі, поєднуючи українську культуру зі східними мотивами. У творі «Даогопак» чітко виражена гармонія жанрів: від пригод до містичного і історичного. Автори цього твору зазначають, що їх світ розшириться, маючи в запасі сценарії для наступних книг.

«Діра» від С. Захарова та С. Мазуркевича – це художнє видання, яке розповідає про особистий трагічний досвід одного з авторів, коли він був у полоні. Він був свідком становлення так званої «ДНР», і через своє мистецтво спробував протистояти агресії.

На сьогодні, графічна література в Україні долає відсутність попиту, яка виникла за радянських часів. Проте, цей жанр стикається з рядом викликів, включаючи домінування зарубіжної продукції та недостатній інтерес читачів. Проте, українські комікси акцентують увагу на культурних і історичних особливостях, формуючи ідеал українського супергероя.

Відмінності між графічним романом та коміксом полягають у структурних особливостях та художньому виконанні. «Максим Оса» та «Даогопак» є більш

об'ємними за своєю суттю, ніж звичайний комікс, а «Діра» є взірцем графічного роману з глибоким осмисленням реальних подій.

Зазначена аналізована література – лише вершина айсберга української графічної прози, оскільки багато чого залишається за рамками цього огляду. Ці автори, разом із багатьма іншими, стали фундаментом для розвитку графічного роману в Україні. Їхні роботи відзначені як в Україні, так і за її межами, завдяки їхній унікальності, глибині і професіоналізму.

Їхній внесок в українську культуру графічного роману неможливо переоцінити. Вони не просто створювали історії, а й формували напрямки, в яких розвивався цей жанр в Україні. Через їх роботи багато українців вперше зіткнулися з графічним романом як з серйозною формою мистецтва, яка може порушувати глибокі соціальні, культурні та історичні питання.

Ці автори не лише розширили горизонти української літератури, але й внесли внесок в світову культуру графічного роману, представивши унікальний український погляд та сприйняття. Їх твори стали мостом між традиційною українською культурою та сучасними глобальними тенденціями.

Важливо також зазначити, що завдяки їхній праці графічний роман в Україні перетворився з «нижчої» форми розваги на повноцінний жанр, який зараз знаходить своє місце в академічних дослідженнях, шкільних програмах та книжкових магазинах.

У загальному, ці автори підняли графічний роман в Україні на новий рівень, показавши, що він може бути не тільки засобом розваги, але й потужним інструментом культурної та соціальної рефлексії.

Графічний роман в Україні відображає глибокі культурні та історичні корені країни, але в той же час розвивається та адаптується до сучасних реалій. Він є відображенням того, як українське мистецтво змішує традиційне з новим, створюючи унікальні та оригінальні твори, які можуть зацікавити та надихнути читачів усього світу.

Графічний роман в Україні знаходить свій унікальний голос завдяки талановитим авторам, які беруть найкраще зі своєї культурної спадщини та

комбінують його з сучасними тенденціями. Ці автори не лише демонструють високий рівень майстерності, але й додають важливий вклад у розвиток жанру на національному рівні, роблячи його актуальним, релевантним та відповідним сучасному читачеві.

## **Висновки до першого розділу**

Історичний контекст української культури є результатом синтезу багатьох впливів – від давніх слов'янських обрядів і традицій до взаємодії з іншими народами та культурами протягом століть. Вивчення цього контексту показує, що українська культура є унікальною та багатогранною, зберігаючи відданість корінням, але й адаптуючись до змінних історичних реалій. Українська культура є свідченням стійкості, креативності та відкритості народу, який зміг зберегти свою ідентичність у складних умовах історичних випробувань.

Через численні інвазії, окупації та культурні контакти з сусідами протягом століть, українська культура поглинала та адаптувала різні впливи, створюючи особливий синкретизм. Однак, незалежно від зовнішнього впливу, вона завжди зберігала своє основне ядро, формоване власними віруваннями, цінностями та традиціями.

Розглядаючи конкретні елементи української культури, можна побачити, як давні поганські обряди співіснують з християнськими традиціями, а фольклор та народна музика змішуються з сучасними жанрами. Ця динаміка є свідченням гнучкості та живучості української культури, яка зуміла зберегти свою автентичність, будучи відкритою до нововведень.

Також важливо зазначити, що історичний контекст української культури відображає не тільки культурні процеси, але й політичну та соціальну динаміку країни. Від часів Київської Русі до сучасної незалежної України, культурна еволюція завжди була пов'язана з політичними, економічними та соціальними змінами.



У підсумку, історичний контекст української культури є відображенням багатошарового й глибокого розвитку нації, яка через випробування й труднощі формувала свою унікальну ідентичність.

Аналізуючи появу та розвиток коміксів в Україні, можна сказати, що цей процес був відзначений численними особливостями, пов'язаними із соціокультурним та історичним контекстом країни.

Поява перших коміксів в Україні була зумовлена як впливом зарубіжних культурних тенденцій, так і потребою висловлювати власні соціальні, політичні та культурні ідеї в новому візуально-текстовому форматі. Цей жанр мистецтва став новим інструментом для комунікації та вираження національної самосвідомості.

Етапи розвитку українських коміксів корелюють із ключовими моментами в історії країни. Вони відображають політичні зміни, соціальні рухи та культурні трансформації, що відбувалися в Україні.

Загалом, перші комікси в Україні та їх подальший розвиток демонструють глибоку взаємодію між культурними проявами та ширшими історичними та соціальними процесами. Цей жанр став не просто розвагою, а важливим елементом культурного діалогу та самовираження нації.

У підсумку, українські комікси представляють собою унікальне поєднання національної культурної спадщини з сучасними світовими тенденціями коміксового мистецтва. Їх розвиток та особливості є свідченням креативності, адаптивності та культурної самобутності українського народу.

Графічний роман в Україні вже давно перестав бути просто «книгою з малюнками». Він еволюціонував у серйозний жанр, який відображає глибокі соціокультурні процеси, що відбуваються в суспільстві.

Початковий етап розвитку графічного роману в Україні був зумовлений впливом історичних, соціокультурних та політичних процесів. Перші графічні романи, що з'явилися в Україні, відображали національну ідентичність, культурну спадщину та історичні події країни.

Основні автори перших українських графічних романів зробили значний вклад у формування і розвиток цього жанру в Україні. Їхні роботи були визнані як на національному, так і на міжнародному рівні, завдяки унікальному стилю, глибині та оригінальності подачі матеріалу.

Відзначається також, що хоча графічний роман в Україні був спочатку сприйнятий як нова форма мистецтва, він швидко знайшов свою аудиторію, особливо серед молоді. Це свідчить про гнучкість української культури та її здатність адаптуватися до нових форм виразу.

Таким чином, розвиток графічного роману в Україні є свідченням багатогранності та динамічності української художньої культури, яка продовжує розвиватися і адаптуватися до сучасних тенденцій світового мистецтва.

## РОЗДІЛ II. АНАЛІЗ ТА ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ КОМІКСІВ І ГРАФІЧНИХ РОМАНІВ XX-XXI СТОЛІТТЯ

### 2.1. Світовий досвід розвитку коміксів: порівняльний аналіз

Комікси, хоча є загальноприйнятим медіаформатом у багатьох країнах, різняться за стилістичними, культурними та тематичними особливостями в залежності від регіону. Порівняльний аналіз світового досвіду допоможе краще зрозуміти цю специфіку.

#### 1. США:

Особливості: для американських коміксів типова різноманітність, особливо популярними є комікси про супергероїв (персонажі з надзвичайними здібностями). Цей жанр отримав популярність завдяки великим видавництвам, таким як Marvel та DC Comics. Такі герої, як правило, мають особливості, що відображають наш світ, де добро часто протистоїть злу. Однак з часом їх історії стають більш глибокими, а комікси зосереджуються на важливих етичних та моральних питаннях [8].

Вплив: культура супергероїв вплинула на глобальне сприйняття коміксів, а також на кіноіндустрію, адаптації коміксів стали блокбастерами.

#### 2. Японія:

Особливості: японська манга відрізняється від західних коміксів стилістикою малюнка, глибиною сюжету та різноманіттям жанрів. Вони можуть бути призначені для різних вікових груп та соціальних категорій.

Вплив: манга та аніме завоювали світ, призначені не тільки для дітей, але й для дорослих.

#### 3. Європа (Франція та Бельгія):

Особливості: європейські комікси, або банд-десіне, часто мають більш детальний малюнок та реалістичний сюжет. Вони можуть торкатися серйозних тем або бути гумористичними.

Вплив: такі комікси як «Астерікс», «Тінтін» стали культовими не тільки в Європі, але й у всьому світі.

#### 4. Латинська Америка:

Особливості: комікси часто використовуються як засіб соціальної критики, відображаючи історію, політику та культуру регіону.

Вплив: художники, такі як Жоао Монтанаро, стали відомими завдяки своїм коміксам, що засновані на соціальній критиці.

Отже, порівняльний аналіз світового досвіду розвитку коміксів демонструє різноманіття жанрів, стилів та культурних особливостей.

Світовий досвід розвитку коміксів являє собою багатогранний і різноманітний процес, який відображає культурні, соціальні та історичні особливості кожної країни. У початку XX століття в Америці спостерігався перший значний розмах популярності коміксів, які активно друкувались у табloidних газетах та журналах. Більшість цих ранніх коміксів зображали життя простих людей, але із гумористичної перспективи. У ті часи комікс сприймався як розвага для містян і часто ставав об'єктом критики [21].

У Сполучених Штатах Америки комікси здобули надзвичайну популярність завдяки створенню образу супергероїв, таких як Супермен, Бетмен та Людина-павук, видавництва Marvel та DC Comics, які стали символами американської культури. З іншого боку, у Японії манга стала важливою частиною культурного життя, пропонуючи читачам широкий спектр тем і жанрів, від романтичних історій до фентезі та наукової фантастики. Довгий час Японія застосовує свій унікальний формат коміксів (манга) у навчальному процесі та соціальній інтеракції. Манга займає лідируючу позицію серед усіх друкованих публікацій. У нещодавній добі, інші нації взяли на замітку цей підхід, використовуючи мангу для вивчення японської мови [9]. Комікси вже є частиною сучасних національних та місцевих шкільних програм. Найбільш поширений підхід до них об'єднує мистецтво, освіту та інтегрований метод навчання. Як приклад, в США програма Центру Кеннеді «Трансформація освіти через мистецтво» була запроваджена в школах Орегону та 29 інших закладах

Вашингтона. У Індії система освіти з інтеграцією мистецтва впроваджена Національною радою з освітніх досліджень і навчання. Починаючи з березня 2021 року, понад 100 навчальних коміксів було включено до програм для учнів 3-12 класів, доступних на освітній платформі Educart [27].

Європейські комікси, особливо з Франції та Бельгії, надають великої уваги деталям, реалістичному стилю малюнка та глибоким сюжетам, часто торкаючись серйозних соціальних та культурних питань. Це дозволяє європейським коміксам знаходити своє місце не лише на полицях дитячих кімнат, але й у бібліотеках та книгарнях для дорослих.

Але хто ж читачі цих коміксів? Вони різноманітні. Хоча деякі вважають комікси дитячою літературою, сучасні комікси насправді розраховані на аудиторію усіх вікових категорій. Діти і підлітки обожають комікси за яскраві малюнки та цікаві сюжети, тоді як дорослі оцінюють глибину та комплексність, які часто пропонують сучасні комікси.

Чому ж людям подобаються комікси? По-перше, комікси пропонують унікальне поєднання візуального мистецтва та літератури. Вони дозволяють читачеві поринути у світ, де можливе все, від подорожей у космос до зустрічі з драконами. Комікси також відкривають можливість для ескапізму, надаючи людям шанс на мить втекти від повсякденного життя та пережити пригоди разом із улюбленими персонажами. Крім того, завдяки своїй доступності і візуальності, комікси часто служать мостом до літератури для тих, хто вважає традиційне читання важким або нудним. Незалежно від причин, комікси продовжують завойовувати серця і розуми читачів у всьому світі.

Комікси, які існують в різних культурах світу, є більше ніж просто засобом розваги. Вони стали важливим культурним, освітнім та соціальним інструментом, що допомагає формувати суспільство. Розглянемо корисність коміксів та мотивацію їх створення.

Комікси відображають культурні, історичні та соціальні особливості країни чи регіону, де вони були створені. Через комікси можна дізнатися про традиції, цінності, вірування та історію різних народів. Вони служать мостом між

поколіннями, передаючи історії та міфи, які формують національну самосвідомість [30].

Комікси є ефективним засобом навчання. Через комбінацію візуальних образів та тексту вони можуть спростити складні концепції та зробити навчання більш захоплюючим. У багатьох країнах вони використовуються як дидактичний матеріал для навчання мови, історії, географії та інших предметів [31].

Комікси часто використовуються як засіб коментування соціальних, політичних та економічних проблем. Через комікси автори можуть висловити свої погляди, критикувати недоліки суспільства або пропонувати рішення. Вони служать платформою для соціального діалогу та обговорення актуальних проблем [32].

За основу створення коміксів часто лягає бажання розказати історію. Це може бути особиста історія, фантастична пригода або реальні події. Комікси дозволяють авторам висловити свої емоції, думки та переживання у візуальній формі, створюючи глибокий зв'язок з читачем. Крім того, багато авторів мають мотивацію впливати на суспільство, змінюючи його на краще через свої твори.

Комікси є важливим елементом культурного спадку багатьох країн світу. Вони допомагають освоювати знання, формують соціальну свідомість та дозволяють авторам висловлювати свої погляди та емоції. Їх значущість у сучасному світі не можна недооцінювати [33].

#### Порівняльний аналіз українських та світових коміксів

| Країна, загальні дані                                                | Тематика                                                              | Формат                                     | Особливості                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Сполучені Штати Америки</i> (США вважаються батьківщиною сучасних | В основному героїчні, фентезійні, науково-фантастичні сюжети, а також | Комікс-книги, щотижневі комікси в газетах, | Розвиток індустрії коміксів у США відбувався під впливом соціокультурних та політичних процесів. |

|                                                                                                                                                              |                                                                                      |                                                                                                                               |                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| коміксів, де вони набули популярності ще в 30-х роках ХХ століття з появою таких персонажів, як Супермен і Бетмен).                                          | реальні життєві історії.                                                             | графічні романи.                                                                                                              | Наприклад, у 50-х роках виникли цензурні обмеження (Comics Code Authority), які обмежували зображення насильства, сексу та інших «небажаних» елементів. |
| <i>Японія</i><br>(В Японії комікси відомі під назвою «манга». Вони в корені відрізняються від західних коміксів, як по стилю зображення, так і по тематиці.) | Велика різноманітність жанрів, від романтичних до історичних і науково-фантастичних. | Манга часто видається в товстих збірниках, де можуть бути роботи різних авторів. Також є серійні манги, які видаються роками. | Манга є важливою частиною японської культури. Вона є доступною для всіх вікових категорій і соціальних груп, з різними темами та сюжетами.              |
| <i>Україна</i>                                                                                                                                               | Історичні події, національна культура, сучасне життя.                                | Комікс-книги, короткі комікси в періодичних виданнях,                                                                         | Комікси в Україні довгий час були в тіні інших медіа. Проте з ростом національної самосвідомості та інтересу до власної                                 |

|  |  |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|--|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | онлайн-комікси. | культури комікси стають все популярнішими. Їх використовують для вираження ідентичності, відображення історичних подій та сучасних проблем. Останнім часом в Україні з'явилося багато талановитих авторів і художників коміксів, які працюють як незалежно, так і в рамках великих проектів. |
|--|--|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Кожна з розглянутих країн має унікальний підхід до коміксів, що відображає їхню культурну, соціальну та історичну специфіку.

- У США комікси служать засобом відображення героїчної культури, соціальних змін та політичних процесів.
- В Японії манга є невід'ємною частиною національної культури, пропонуючи широкий діапазон жанрів та стилів для всіх вікових груп.
- В Україні комікси відіграють роль в національному відродженні, допомагаючи людям зрозуміти свою історію, культуру та сучасні виклики.

Таким чином, комікси є потужним засобом вираження культурної ідентичності, незалежно від країни чи регіону.



Комікси служать не лише джерелом розваги, але й важливим культурним засобом, який дозволяє виразити особливості національного характеру, історії та менталітету. Україна, як і інші країни, має свої унікальні особливості в цьому жанрі.

Після отримання незалежності, українське мистецтво і культура відчували великий розмах. Це також відбилося і в коміксовій індустрії. Проте, на відміну від західного світу, де комікси з'явилися вже в 30-х роках XX століття, Україна лише починала свій шлях в цьому напрямку. Слід акцентувати увагу на декілька ключових різниць порівняно з деякими іншими країнами, де культура коміксів рівноправна з кіно та белетристикою. Треба зазначити освітню програму для молодшої та середньої школи. Замість того, щоб заохочувати молодь до літератури та культури письма, програма відсуває їх від читання, акцентуючи на важких соціальних та історичних темах, представлених складною мовою та метафорами, що часто є незрозумілими для молодих людей. Тоді як у глобальному масштабі вже у 90-х було прийнято спрощувати важкі літературні твори, перетворюючи читання для дітей на захоплюючий процес. Так, в країнах Сходу та Америці комікси є популярними з раннього віку, і зацікавленість ними може зберігатися протягом всього життя [23].

### **Тематичні відмінності**

Українські комікси: центральне місце в них займає національна історія, культурні особливості та героїчні образи. Останнім часом стають популярними комікси на теми сучасних подій, зокрема Революції Гідності та війни на сході України.

Зарубіжні комікси: на заході, особливо в США, комікси часто пов'язані з фантастичними і героїчними образами, такими як супергерої. У Японії «манга» включає в себе широкий спектр жанрів – від романтики до наукової фантастики.

### **Візуальний стиль**

Українські комікси: характеризуються специфічним стилем, який нерідко відображає етнічні мотиви, традиційне мистецтво та народну символіку.

Зарубіжні комікси: західні комікси мають свій візуальний стиль, який часто базується на реалізмі та деталізації. Японська манга відрізняється своїми характерними героями з великими очима та динамічною композицією.

#### 5. Ринок та розповсюдження

Українські комікси: локальний ринок ще формується. Відсутність великих видавництв і дистриб'юторів робить процес випуску та розповсюдження коміксів ускладненим.

Зарубіжні комікси: західний ринок коміксів дуже розвинений завдяки великим видавництвам як Marvel та DC. Японія також має велику індустрію манги з численними видавництвами та широкою аудиторією.

#### 7. Соціокультурний вплив

Українські комікси: в умовах глобалізації та зростання впливу західної культури, українські комікси служать важливим інструментом збереження національної ідентичності. Вони допомагають молодому поколінню пізнавати власну історію, міфологію та традиції в сучасному, легко сприйнятному форматі.

Зарубіжні комікси: вони відіграють роль не лише в культурному, але й в соціальному контексті. Наприклад, американські комікси часто висвітлюють актуальні соціальні проблеми, права меншин, гендерні питання тощо.

#### 8. Технічний аспект

Українські комікси: через обмежені ресурси і фінансування, українські художники і автори часто використовують традиційні методи створення коміксів або доступне програмне забезпечення. Це може віддавати деяку харизму та особливість їх роботам.

Зарубіжні комікси: великі видавництва, такі як Marvel чи DC, мають доступ до новітніх технологій та професійних інструментів, що дозволяє їм створювати високоякісні візуальні образи.

#### 9. Освітні і науковий потенціал

Українські комікси: існує потенціал для використання коміксів як освітнього інструменту. Це може бути засіб привертання уваги до історії, літератури або навіть наукових досліджень.

Зарубіжні комікси: існують численні приклади, коли комікси використовуються для освітніх цілей, від історії до біології.

## 10. Перспективи розвитку

З огляду на глобалізацію та інтернет, українські комікси мають шанс досягти міжнародної аудиторії. Це може допомогти не лише в комерційному відношенні, але й у популяризації української культури у світі.

Українські комікси, хоч і менш відомі на світовій арені, мають унікальний голос та особливий підхід до вираження культурних і соціальних ідей. Вони є важливим засобом збереження та популяризації національної ідентичності, і заслуговують на глибоке дослідження та широке визнання.

З ростом національної свідомості та збільшенням інтересу до коміксів серед молоді, українська коміксова індустрія має всі шанси на розвиток. Існують сподівання, що з часом Україна зможе представити світові унікальні та якісні комікси, які будуть конкурентоспроможними на міжнародному ринку.

Українські комікси відображають національну ідентичність, історію та культурні особливості країни. Вони можуть бути менш відомими на світовому ринку порівняно з американськими чи японськими аналогами, але мають великий потенціал та унікальність, яка заслуговує на увагу.

Головні схожості українських коміксів із зарубіжними зумовлені універсальними особливостями жанру коміксу, а також глобалізацією, яка призводить до спільних тенденцій в медійних продуктах різних країн. Розглянемо декілька конкретних схожостей:

### 1. Візуально-текстова структура

- Українські комікси: наприклад, в коміксі «Козаки в кіберпросторі» поєднуються текстові блоки діалогів із візуальними зображеннями дій персонажів.

- Зарубіжні комікси: класичний комікс «Batman» також використовує комбінацію тексту діалогів із візуальними зображеннями, що дозволяє розповідати динамічну історію.

### 2. Різноманітність жанрів

- Українські комікси: маємо комікси, що охоплюють історичні, фантастичні, романтичні теми тощо.

- Зарубіжні комікси: як в США, так і в Японії, комікси представлені в широкому діапазоні жанрів, від супергеройських до повсякденних історій.

### 3. Соціокультурний коментар

- Українські комікси: деякі комікси можуть використовуватися для коментування суспільних тем або актуальних подій, таких як воєнний конфлікт на сході України.

- Зарубіжні комікси: наприклад, американські комікси часом висвітлюють теми расової та гендерної рівності, а в японській манзі можна знайти відображення соціальних проблем сучасної Японії.

### 4. Формати розповсюдження

- Українські комікси: виходять як окремі випуски, так і в збірниках; останнім часом активно розвивається цифровий формат.

- Зарубіжні комікси: також доступні як у паперовому, так і в електронному вигляді, з великими платформами для цифрового розповсюдження, такими як ComiXology.

### 5. Використання коміксів в освіті

- Українські комікси: можуть використовуватися як додатковий матеріал для вивчення історії чи літератури в школах.

- Зарубіжні комікси: в США чи Японії також використовують комікси в освітніх цілях, надаючи інформації в легко сприйнятному форматі.

Ці схожості підкреслюють універсальність коміксів як медійного жанру та їх здатність адаптуватися до різних культурних і соціальних контекстів.

Від газетних стрічок та ілюстрованих переказів до гігантів кінопромисловості, де блокбастери про супергероїв заробляють мільярди, комікси виростили до визначного культурного феномену. Вони стали ключовим способом представлення історичних подій, артистичних та соціальних ідей. Завдяки своєму унікальному мовному стилю, комікси здатні звертатися до різних вікових груп і національностей, зустрічаючи різноманітні смаки та переваги [26].

## 2.2. Графічний роман як частина української художньої культури

Графічний роман, як форма мистецтва і літератури, існує у багатьох культурах та країнах світу. У кожному регіоні він набуває своїх особливостей, відображаючи культурні, соціальні та історичні контексти. Український графічний роман не є винятком. Він відображає особливості української культури, історії та сучасності.

Україна, з її багатим історичним минулим, від давніх традицій до сучасних викликів, надає унікальний фон для розвитку графічного роману. Цей жанр, який поєднує в собі елементи літератури та образотворчого мистецтва, в Україні отримав особливе осмислення.

Взаємодія історичних подій, культурних традицій і сучасних реалій створила плідне середовище для того, щоб автори могли розповідати історії, що резонують з серцями і розумами читачів. Від героїчного минулого, що відображено в епічних сюжетах про козацькі часи, до інтимних історій особистої боротьби, український графічний роман розкриває глибокі аспекти національної душі.

Особливо важливо відзначити, що в українському контексті графічний роман стає не просто розважальним жанром, а й засобом публічної дискусії, рефлексії та осмислення історії та культурної спадщини. Він дозволяє авторам та читачам взаємодіяти на глибокому рівні, занурюючись у комплексність української ідентичності.

Таким чином, графічний роман в Україні виявився не просто імпортованим жанром, але й потужним інструментом культурної самовираженості, який продовжує еволюціонувати, відображаючи безмежні можливості для творчості і самовизначення.

Розглянемо декілька ключових специфік українського графічного роману:

*Тематичний діапазон.* Як вже було згадано, багато українських графічних романів висвітлюють історичні події та персонажі, такі як Козацька епоха,

Голодомор, події Першої та Другої світових воєн та інші ключові моменти української історії.

*Стилістика.* Український графічний роман часто відображає елементи народного мистецтва, етнічних мотивів та традицій. Це може бути проявом у стилі малюнка, колірній гаммі або в певних символах, що використовуються в романі.

*Соціальні питання.* З огляду на сучасну політичну і соціальну обстановку в Україні, деякі автори графічних романів беруть на себе роль коментаторів, висвітлюючи питання, які важливі для сучасного українського суспільства.

*Мова.* Більшість українських графічних романів пишуться українською мовою, але деякі можуть містити елементи російської, англійської або інших мов, відображаючи мовну різноманітність країни.

*Інтертекстуальність.* Українські графічні романи можуть включати посилання на традиційні літературні твори, пісні, обряди або інші культурні феномени, створюючи глибший контекст для читача.

### **Стилістичні особливості українського графічного роману:**

*Кольорова палітра.* У багатьох українських графічних романах можна помітити використання землянистих та природних відтінків, що відображає близькість до природи і національних традицій.

*Символізм.* Традиційні українські символи, такі як тризуб, калина, мотанки та інші, часто знаходять своє місце в ілюстраціях, надаючи глибокий контекст історіям.

*Лінійність та деталізація.* Малюнки часто характеризуються високою деталізацією та чіткістю ліній, що свідчить про ретельний підхід до ілюстрації.

*Емоційність.* Герої українських графічних романів часто зображуються емоційно, з акцентом на їх внутрішній світ і переживання.

*Інтерактивність і динаміка.* Нерідко українські графічні романи використовують динамічні композиції кадрів, щоб передати рух або напруженість моменту, змушуючи читача занурюватися глибше у сюжет.

*Шрифт і текст.* Характерний рукописний стиль, іноді з елементами традиційних українських орнаментів, додає автентичності та національного колориту.

*Фони.* Деталізовані фони часто використовуються для створення глибини сцени і контекстуалізації історії, демонструючи архітектурні, природні або міські особливості України.

### **Тематичні особливості українського графічного роману:**

*Історичні мотиви.* Багато графічних романи в Україні базуються на історичних подіях, таких як Голодомор, Козацька доба, боротьба за незалежність.

*Соціокультурні питання.* Теми соціальної несправедливості, взаємодія поколінь, міграція, ідентичність в сучасному світі часто стають предметом уваги авторів.

*Фольклор та міфологія.* Легенди, міфи, народні оповідання та обряди відтворюються в графічних романах, іноді в сучасному контексті або інтерпретації.

*Психологічна глибина.* Українські графічні романи часто зосереджені на внутрішньому світі персонажів, їхніх думках, почуттях, конфліктах.

*Сучасне життя.* Не дивлячись на історичний та культурний контекст, українські графічні романи також висвітлюють сучасні проблеми, такі як урбанізація, технологічний розвиток, глобалізація та їх вплив на індивіда.

*Сім'я та традиції.* Центральне місце в багатьох графічних романах належить родинним відносинам, спадкоємності та передачі традицій з покоління в покоління.

*Життєві випробування.* Теми особистісного росту, кохання, втрати, жертви та надії часто стають ключовими у графічних романах.

*Конфлікти та війни.* Історичні та сучасні конфлікти, зокрема події на Сході України, відображені в графічних романах, показуючи долю звичайних людей в умовах війни.

*Гумор і сатира.* Деякі українські графічні романи мають гумористичний або сатиричний підтекст, висміюючи суспільні недоліки або певні стереотипи.

*Міфологія.* Давні українські легенди, боги та міфічні істоти відроджуються на сторінках графічних романів, іноді в сучасних інтерпретаціях.

Український графічний роман є унікальним явищем, яке відображає багатий культурний і історичний контекст країни. Покликаний поєднувати словесне та візуальне мистецтво, графічний роман в Україні здатний відобразити нюанси, що є характерними для українського народу, його традицій і світогляду.

Перше, що варто відзначити, – це специфіка візуального мовлення. Українське образотворче мистецтво завжди відзначалося глибоким символізмом, де кожен мотив, колір чи композиція несе певне значення. У графічних романах ця особливість виявляється в повній мірі, дозволяючи авторам створювати багатовимірні образи та історії.

Далі слід звернути увагу на тематику. Якщо у глобальному контексті графічні романи часто фокусуються на альтернативних реальностях, фантастичних світах та супергероях, то українські графічні романи часто зорієнтовані на реальні історичні події, соціокультурні виклики та національні міфи.

Особлива роль у графічних романах в Україні відводиться історичному контексту. Важливі події, такі як боротьба за незалежність, Голодомор, Чорнобильська трагедія, російське вторгнення та інші, знаходять своє відображення в роботах сучасних авторів, які прагнуть донести до читача свій погляд на минуле й його зв'язок із сьогоденням.

Також не можна обійти увагою і вплив європейської та світової культури на український графічний роман. Інтеграційні процеси, світові тенденції та взаємодія з іншими культурами збагачують український графічний роман, роблячи його частиною світової культурної спадщини, але з яскраво вираженим національним колоритом.



У підсумку, український графічний роман є важливим елементом культурної панорами країни, який демонструє глибину та багатогранність українського духу, його зв'язок із минулим і бачення майбутнього.

### **2.3. Відмінності графічного роману від коміксу: теоретичний аспект**

Українська культура завжди славилася своєю глибокою художньою спадщиною. Графічний роман, що являє собою синтез тексту та малюнка, стає все більш популярним і в Україні, доповнюючи класичні форми мистецтва новими візуальними і наративними можливостями.

Графічний роман – це довга коміксна історія, що має більш складний сюжет і глибше розроблених персонажів порівняно зі звичайними коміксами. Він може висвітлювати широкий спектр тем: від фантастики до реалістичних образів сучасного життя. Початком для графічних романів, які характеризуються «дорослою» сюжетною лінією та високою художньою якістю, можна вважати «романи без слів» – серії ксилографій, які були створені бельгійським митцем Франсом Мазерелем на початку XX століття [29].

Графічні романи почали з'являтися в Україні відносно недавно, особливо порівняно з західними країнами. Однак за короткий час вони набули популярності серед читачів та авторів, допомагаючи розширити межі художньої експресії.

Графічні романи в Україні часто відображають культурні, соціальні та історичні аспекти країни. Через комбінацію візуального та текстового контенту автори можуть досліджувати складні питання національної ідентичності, історії та сучасних соціальних викликів.

Графічний роман, як частина української художньої культури, демонструє потенціал і можливості для дослідження та вираження унікальних аспектів української дійсності. Він є свідченням того, як традиційні та сучасні форми

мистецтва можуть доповнювати одне одного, пропонуючи нові перспективи та горизонти для художньої експресії.

Українська культурна спадщина налічує багато форм художнього вираження, від традиційних народних мистецтв до сучасних медійних форматів. У той самий час комікси, як форма візуального мистецтва та наративу, починають відігравати важливу роль у рефлексії сучасних культурних, соціальних та політичних процесів в Україні.

Історія українських коміксів не є такою довгою, як в деяких західних країнах, але її коріння можна відслідкувати в сатиричних журналах і газетних карикатурах ХХ століття. Сучасний розвиток коміксів в Україні набирає обертів, особливо в контексті пошуку нових форм вираження національної ідентичності.

Більшість українських коміксів відображає сучасний досвід, історичні події, а також національні міфи і легенди. Стиль візуального вираження часто комбінує традиційні українські мотиви з сучасними тенденціями коміксового мистецтва.

Комікси служать не лише засобом розваги, але і потужним інструментом соціокультурної комунікації. Через комікси можна обговорювати актуальні соціальні проблеми, висловлювати критику чи формувати публічну думку.

Комікс як частина української художньої культури є важливим свідченням динаміки сучасних культурних процесів в країні. Він демонструє, як традиційні форми мистецтва можуть адаптуватися до сучасних реалій та відповідати на виклики часу. Вивчення та популяризація українського коміксу сприяє поглибленню розуміння національної культурної ідентичності та її місця в світовому контексті.

### **Відмінності графічного роману від коміксу**

#### **1. Визначення**

- Комікс – це послідовність ілюстрованих кадрів або візуальних панелей, які комбінують текст та графіку для передачі інформації або розповіді історії. Комікси можуть містити короткі історії (часто серійні) або можуть бути частиною більших робіт.

- Графічний роман – це довга коміксна робота, що має більш зрілу та розгорнуту структуру сюжету. Це, по суті, довгий комікс, але з більш розвиненою історією і глибше проробленими персонажами [34].

## 2. Обсяг і глибина

- Комікси часто є коротшими за графічні романи. Вони можуть бути окремими випусками або частинами серій, які складаються з декількох випусків.

- Графічні романи зазвичай мають більший обсяг і пропонують повніше розповідане оповідання, часто з завершеним сюжетом від початку до кінця [35].

## 3. Тематика і цільова аудиторія

- Комікси традиційно асоціюються з супергероїчними історіями або жанрами фантастики та пригод, хоча існує безліч жанрів.

- Графічні романи часто мають більш різноманітну тематику, включаючи реалізм, історію, драму, містику, автобіографії тощо. Вони можуть бути спрямовані на різні вікові категорії, включаючи дорослих [36].

## 4. Визнання в культурі

- Комікси часто розглядаються як «нижча» форма мистецтва, призначена для дітей або молоді.

- Графічні романи в останні роки отримали значне визнання як серйозна форма літератури та мистецтва, з видачею нагород та включенням до академічних програм.

## 5. Матеріал і форма презентації

- Комікси зазвичай друкуються на більш дешевому папері і можуть мати яскраві, контрастні кольори. Вони часто продаються в м'яких обкладинках, хоча існують винятки.

- Графічні романи зазвичай мають кращу якість друку та паперу. Вони можуть мати як м'які, так і тверді обкладинки, і їх часто сприймають як «книги» у традиційному розумінні.

## 6. Побудова сторінок та дизайн

- Комікси часто мають стандартний макет, де кожна сторінка поділена на декілька панелей, що розташовані послідовно.

- Графічні романи можуть дозволити собі більше експериментів з макетом сторінки, використовуючи нестандартні розміри панелей, відкритий простір та інші візуальні прийоми, щоб краще служити оповіданню.

## 7. Хронологія та серійність

- Комікси часто випускаються у серіях, де кожен випуск є продовженням попереднього. Історії можуть тривати декілька випусків або навіть декілька років.

- Графічні романи зазвичай є самодостатніми, завершеними оповіданнями, хоча деякі автори можуть створювати серії графічних романів з однаковими персонажами або універсумом.

## 8. Взаємодія з читачем

- Комікси, завдяки своєму формату та доступності, здатні швидко взаємодіяти з читачем, пропонуючи історії, які можуть бути спожиті в короткий час. Це робить комікси ідеальним вибором для краткочасних розваг та релаксації.

- Графічні романи, завдяки своїй глибині та довжині, вимагають більш зосередженого читання. Вони спрямовані на глибоке занурення у світ історії, дозволяючи читачеві докладно ознайомитися з персонажами, їхніми мотивами та розвитком сюжету.

## 9. Авторська виразність

- Комікси часто створюються командами, включаючи сценаристів, художників, інкерів, колористів тощо. Хоча великі команди можуть створити потужний продукт, іноді авторський голос може розмитися.

- Графічні романи часто є результатом роботи одного або невеликої кількості авторів, що дозволяє більшій авторській виразності та унікальності розповіді.

## 10. Розповсюдження та доступність

- Комікси традиційно продавалися в кіосках, спеціалізованих магазинах коміксів та, згодом, в онлайн-форматах. Їх ціна зазвичай менша, що робить їх доступнішими для широкого загалу

- Графічні романи можна знайти як у спеціалізованих магазинах коміксів, так і в загальних книгарнях. Зазвичай вони коштують дорожче, але завдяки своїй об'ємності та глибині, вони часто сприймаються як «інвестиція» в якісну літературу.

Комікси та графічні романи, хоча й мають спільний корінь та численні схожості, явно відрізняються у своєму підході до розповіді, дизайну, авторської виразності та взаємодії з читачем. Кожен формат має свої унікальні характеристики та відіграє свою роль у сфері візуального оповідання. У розумінні цих відмінностей полягає ключ до повноцінного сприйняття та оцінки коміксів і графічних романів як значущих представників художньої культури.

Хоча графічні романи та комікси мають багато спільного у своєму форматі та функції, їх відмінності лежать у глибині, обсязі, дизайні та контексті використання. Графічний роман, з його більшою структурною і тематичною глибиною, стає серйознішим представником секвенційного мистецтва, в той час як комікси залишаються доступними і легко сприймаються читачами. Обидві форми є важливими для розуміння того, як візуальна культура може впливати на суспільство, передавати ідеї та викликати емоційні реакції.

Графічні романи та комікси є двома різними формами секвенційного мистецтва, кожна з яких має свої особливості та контекст. Хоча обидва формати поєднують текст і малюнок для розповіді історії, їх підхід, обсяг, тематика та прийоми відрізняються. Графічний роман стає все більш популярним у візуальній культурі та літературі, доки комікси продовжують захоплювати читачів усіх вікових категорій своїми яскравими героями та захоплюючими історіями.

Графічний роман та комікс стали невід'ємною частиною української художньої культури, відображаючи унікальний характер та динаміку сучасного культурного життя в Україні. Вони служать не лише джерелом розваги, а й потужним інструментом для соціокультурної комунікації, дозволяючи висвітлювати актуальні теми, висловлювати громадські ставлення та формувати національну ідентичність.

У контексті української культури, комікси та графічні романи є не лише формою мистецтва, а й засобом дослідження та переосмислення історичних подій, соціальних тенденцій і культурних відмінностей. Вони дозволяють висвітлити різні аспекти української реальності, від історичних легенд до сучасних проблем.

Важливо підкреслити, що як графічний роман, так і комікс, в Україні отримали свій унікальний колорит, відображаючи специфіку національного характеру, естетики та менталітету. Через ці форми мистецтва можливе взаємодія з глобальними культурними тенденціями, при цьому зберігаючи автентичність та особливість української культури.

В усьому, графічний роман та комікс у візуальній культурі України заслуговують на докладний аналіз і вивчення, адже вони є дзеркалом суспільства, його цінностей, аспірацій та надій. Вони відображають динамічний та багатогранний розвиток української художньої культури в сучасному світі.

Останніми роками в Україні спостерігається зростаючий інтерес до графічних романів та коміксів, як серед молоді, так і серед старшого покоління. Це свідчить про широкі можливості цих жанрів у висвітленні та обговоренні актуальних соціальних, політичних та культурних питань.

Зокрема, українські автори використовують комікси для рефлексії над власною історією, особливо у контексті подій, які мали місце протягом останнього десятиліття. Це допомагає формувати критичне мислення, сприяє культурному діалогу та підтримує громадську активність.

Крім того, графічний роман та комікс, будучи частиною української художньої культури, сприяють міжкультурному обміну. Завдяки перекладам та адаптаціям, українські твори стають доступними для читачів по всьому світу, водночас популяризуючи українську культуру за її межами. Яскравим прикладом є збірка українських художників «Перемога», видавництва The WILL Production, про національних героїв війни, таких як Привид Києва. Збірка вийшла в США, Литві та інших країнах (див. Додаток 2, рис. 2.1) [61].

Також слід відзначити, що розвиток цифрових технологій та інтернету створив нові можливості для авторів графічних романів та коміксів в Україні. Цифрова дистрибуція, соціальні мережі та платформи самовидавництва забезпечують широке поширення та доступність творів, а також відкривають двері для креативних експериментів у візуальному оповіданні. Цікавим прикладом є сайт «Велика Ідея» для колективного збору коштів на проєкти. В 2017 році двоє художників зі Львова Ярослав Fudjack та Тарас Ярмусь за два тижні зібрали близько 35 тисяч гривень на видавництво власного пригодницького коміксу «Троє проти Зла» [50].

Враховуючи всі зазначені фактори, можна стверджувати, що графічний роман та комікс займають особливе місце в українській художній культурі. Вони не лише відображають сучасні реалії та виклики суспільства, але й сприяють формуванню національної ідентичності, розвитку критичного мислення та культурного діалогу. Тому важливо продовжувати підтримку та розвиток цього напрямку в українському мистецтві.

## **Висновки другого розділу**

Після детального вивчення світового досвіду розвитку коміксів можна визначити декілька ключових моментів та узагальнень.

Перш за все, комікси в кожній країні відображають її культурні, соціальні та історичні особливості. Хоча основна структура коміксів – поєднання тексту та зображень – є універсальною, їхній зміст, стиль та тематика можуть суттєво відрізнятися в залежності від культурного та історичного контексту країни.

Додатково, комікси служать важливим інструментом соціокультурної комунікації. Вони відображають актуальні проблеми, цінності та погляди суспільства, а також сприяють формуванню певних стереотипів або викликають до рефлексії над ними.

Порівняльний аналіз розвитку коміксів у різних країнах також показує, що популярність та вплив цього медіа може змінюватися з часом в залежності від

соціополітичних обставин, технологічних нововведень та культурних трансформацій.

В цілому, світовий досвід розвитку коміксів підкреслює їхню універсальність як засобу вираження думок та емоцій, а також їхню адаптивність до різних культурних та соціальних контекстів.

Вивчення основних тенденцій та відмінностей українських коміксів від їх зарубіжних аналогів виявляє цілу палітру унікальних характеристик та особливостей, що формують національний коміксовий ландшафт.

По-перше, українські комікси часто використовують історичний та культурний контекст країни, відображаючи важливі історичні події, народні оповідання та традиції. Це робить їх не просто розважальним контентом, а і засобом освіти та формування національної свідомості.

По-друге, хоча українська коміксова індустрія і бере натхнення від зарубіжних тенденцій, вона розвиває власний стиль та підхід до створення історій. Це можна побачити в унікальному візуальному оформленні, сюжетних мотивах та представленні персонажів.

По-третє, у порівнянні із зарубіжними коміксами, українські комікси часто мають більш обмежені ресурси та можливості для розповсюдження. Однак, завдяки цифровізації та інтернету, вони отримують можливість досягти широкої аудиторії та знайти своє місце на світовому ринку коміксів.

Вивчення графічного роману в українському контексті демонструє його здатність відтворювати історичні, соціальні та особистісні нариси нації. Графічний роман дозволяє глибше поринути в історію, культурні традиції та міфологію України, представляючи їх в сучасному, доступному та візуально привабливому форматі.

Основні стилістичні та тематичні особливості українського графічного роману підкреслюють важливість збереження національної ідентичності та культурної спадщини. Автори графічних романів активно взаємодіють з читачем, використовуючи візуальні образи для створення емоційного зв'язку та передачі глибоких ідей.



Також варто відзначити, що графічний роман в Україні не лише адаптує глобальні тенденції, але й надає їм унікального місцевого відтінку, завдяки чому український графічний роман може претендувати на визнання на світовому рівні.

З урахуванням вище зазначеного, можна стверджувати, що графічний роман займає важливе місце в українській художній культурі, служачи мостом між традиційними формами мистецтва та сучасними тенденціями візуальної культури.

Графічний роман і комікс, хоча й є представниками секвенційного мистецтва, мають ряд ключових відмінностей, які визначають їх специфіку та місце в культурі.

Перш за все, відмінності проявляються у структурній складності та обсязі. Графічний роман представляє собою більш зрілу і глибоку форму розповіді, яка нерідко схожа на традиційний роман за своєю структурою та глибиною. Комікси, натомість, можуть бути коротшими, епізодичними, і часто зосереджуються на конкретних моментах або ситуаціях.

Тематичні розбіжності також існують. Хоча обидва формати можуть висвітлювати різноманітні теми, графічні романи часто намагаються дослідити глибокі соціальні, культурні або психологічні аспекти життя, тоді як комікси можуть бути більш легковажними або зосередженими на розвагах.

Щодо визнання в культурі, графічний роман здобув значущий статус у літературному світі, отримавши визнання як форма, яка може висловлювати серйозні та глибокі ідеї. Комікси ж, хоча і мають велику популярність, іноді ще стикаються зі стереотипами про «дитячу» літературу.

Таким чином, розглядаючи графічний роман та комікс як окремі жанри, можна краще зрозуміти їхню унікальність та вклад в сучасну культурну ландшафт.

Український графічний роман, розвиваючись в контексті загальної світової традиції, водночас виявляє ряд відмінних особливостей, які визначають його унікальність. Стилiстичні та тематичні особливості графічних романів в Україні

віддзеркалюють багатогранність культурної, історичної та соціальної реальності країни.

Стилістично українські графічні романи часто комбінують традиційні європейські методи ілюстрації з національними мотивами, що створює відчуття гармонії між універсальним і локальним. Це може виражатися в особливому колоровому оформленні, використанні традиційних українських мотивів та символіки.

Тематично українські графічні романи відзначаються глибоким зануренням у національну історію, культуру та психологію. Вони можуть порушувати питання національної ідентичності, історичної пам'яті, сучасних соціальних та культурних викликів.

Відзначається також тенденція до рефлексії, аналізу власного місця в світовому контексті, взаємодії з іншими культурами та традиціями.

В усьому цьому виражається специфіка українського графічного роману як частини національної художньої культури, яка поєднує в собі універсальне і унікально локальне, традиційне та сучасне. Така гармонія та багатогранність робить український графічний роман особливо цікавим для дослідження та аналізу.

## РОЗДІЛ III. ТВОРЧИЙ АНАЛІЗ АВТОРСЬКОЇ РОБОТИ

### 3.1. Пошук художнього задуму: ідея, концепція та джерела натхнення

В історії кожної країни є події, що залишають незабутній слід в серцях її жителів. Для України такою стала оборона металургійного комбінату «Азовсталь» в 2022 році під час російської агресії. Події навколо облоги «Азовсталі» стали важливим епізодом у боротьбі за незалежність і суверенітет України.

Спроба відобразити ці події в коміксах є ключовим досягненням в сфері культури і мистецтва. Це своєрідний спосіб поєднати в собі візуальне зображення історичних подій і текстовий контент, що передає емоції, переживання та внутрішній світ учасників подій.

Центральна ідея коміксу полягає в тому, щоб показати героїчний опір українських воїнів проти переважаючих сил ворога, а також відобразити стійкість та мужність цивільного населення, яке перебувало в епіцентрі бойових дій.

Головним джерелом натхнення для створення такого коміксу стали реальні події, що відбувалися на «Азовсталі», свідчення очевидців, а також фотографії та відеозаписи. Оборона «Азовсталі» є символом відчаю, спротиву і, в кінцевому підсумку, незламної волі до життя.

Через комікси ця історія може бути донесена до широкого загалу, зокрема молодого покоління, яке можливо не було прямим свідком подій. Таким чином, комікси не лише відтворюють історію, але й допомагають передати емоційний настрій та важливість подій для національної історії.

Також я ознайомився з історіями, графічними романами, коміксами, мальописами різних авторів, які так чи інакше торкалися теми війни, людських трагедій. Серед багатьох творів можу відзначити «Маус» Арта Шпігельмана. Робота виграла Пуліцерівську премію та є однією з перших серйозних графічних повістей. Комікс розповідає історію Голокосту через алегорію, представляючи

євреїв як мишей, а нацистів як котів. Ця твірна історія є вражаючим витвором, що досліджує теми тоталітаризму, терору, виживання та співжиття з травмою. Але найближчим до моєї теми є журнал Inker та їх серії соціальних мальовисів які розказують особисті історії людей що пережили певні травматичні події – наприклад, окупацію, в'язницю, катування, обстріли, втрату близьких людей. Випуски присвячені таким темам як: «Територіальна оборона», «Жінки на війні», «Евакуація», «Кохання на війні», «Полон», «Азовсталь» [56], [57].

Темою даного коміксу є оборона Азовсталі під час російського вторгнення в Україну, яка стала однією з ключових битв в історії цього конфлікту. Тема відображає героїзм, відвагу та невмирущість духу українських воїнів, а також показує, як звичайні люди, зокрема цивільне населення, опиняючись у екстремальних умовах, об'єднуються, щоб вистояти проти загарбника.

Така тема була обрана через її актуальність та значущість в сучасній історії України. Оборона Азовсталі – це не просто військова операція, а символ відваги, солідарності та жертвності українського народу. Серія ілюстрацій до коміксу має за мету відобразити ці ключові моменти, підкреслюючи значущість події для кожного українця. Це також спосіб вшанування пам'яті загиблих та висловлення вдячності тим, хто захищав Україну.

«Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» втілює драматичні, героїчні та трагічні моменти оборони маріупольського металургійного комбінату «Азовсталь» під час російського вторгнення в Україну. Цей період в історії представляє собою яскравий приклад відваги, відданості та жертвності українських військових та цивільного населення. Ідея твору – показати героїзм і відданість українських воїнів, які обороняли завод і стали символом нескореності та опору проти агресора, а також відобразити трагедії, які трапилися з цивільним населенням і військовими під час цього періоду.

*Центральними образами є:*

1. Українські воїни, що героїчно обороняють завод.
2. Цивільне населення, що шукає притулок і безпеку на території заводу.
3. Сцени облоги, штурму та гуманітарної кризи.

Серія ілюстрацій до коміксу має не лише історичне значення, але й емоційне, показуючи внутрішній світ військових і цивільних, їхні переживання, страхи, надії та героїзм.

«Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» представляє велике значення та актуальність з кількох причин:

1. *Історичний аспект:* оборона Азовсталі є однією з ключових подій під час російського вторгнення в Україну у 2022 році. Ця подія стала символом відваги, мужності та незламності українського народу. Через це важливо документувати та зберігати події цього періоду для майбутніх поколінь.
2. *Емоційний вплив:* події, описані в історії Азовсталі, викликають сильні емоційні реакції, зокрема, відчуття гордості за відвагу захисників та співчуття до цивільного населення. Комікс може стати могутнім інструментом для передачі цих емоцій та розуміння глибини трагедії.
3. *Освітній потенціал:* комікси є популярною формою медіа, яка може служити не тільки як розвага, а й як освітній ресурс. Ілюстровані історії можуть допомогти молодшим поколінням зрозуміти і оцінити значущість історичних подій.
4. *Пам'ять про жертви:* цей комікс може стати вкладом у вічну пам'ять про жертви оборони Азовсталі і всіх тих, хто віддав своє життя за свободу та незалежність України.

Отже, створення серії ілюстрацій до коміксу про «Азовсталь» є не лише актуальним, але й надзвичайно важливим внеском у культурну та історичну спадщину України.

### **3.2. Композиційні рішення, вибір техніки та матеріалів**

#### **«Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь»**

##### **Процес створення серії ілюстрацій**

На початку було вирішено зосередитися на темі оборони Азовсталі. Для цього було проведено дослідження, зібрано матеріали, фотографії та інші візуальні матеріали, які могли б слугувати джерелом натхнення.

Я створив ескізи та концепції ілюстрацій (див. Додаток 3, рис. 3.1). Це були початкові ідеї, які потім були уточнені та дороблені, з використанням графічного планшету в програмі Photoshop.

Після того, як основна ідея ескізу була схвалена, я вирішив вибрати кольорову палітру та техніку (див. Додаток 3, рис. 3.2). Оскільки робота велась у програмі Photoshop, було використано численні кисті та інструменти для досягнення бажаного ефекту.

Кожен елемент ілюстрації був детально пророблений. Будівлі, людина, природа – усе це було зображено з максимальною точністю та дотриманням перспективи.

Після завершення основної частини роботи, я провів ретушування, коректував кольори та додавав ефекти для збільшення візуального впливу (див. Додаток 3, рис. 3.3).

Останнім кроком було збереження роботи в потрібному форматі та перевірка якості на різних пристроях.

Весь цей процес вимагав часу, терпіння та артистичних навичок. Використання графічного планшету та програми Photoshop дозволило досягти високого рівня деталізації та реалістичності.

### **Вибір техніки та матеріалів:**

Ілюстрація створена в програмі Photoshop, що дозволяє створювати деталізовані та реалістичні зображення. За допомогою графічного планшету виходило додавати важливі деталі, тіні та текстури, що робить ілюстрацію більш виразною. В ілюстрації використані різноманітні текстури, особливо на одязі людей та на заводі, що додає реалістичності.

Загалом, ілюстрація відображає напруженість та драматизм подій, які відбувалися під час оборони Азовсталі. Використання цифрових технік та матеріалів дозволило детально і виразно зобразити персонажів та середовище навколо них.

### **Композиційні рішення:**

*Ілюстрація 1. «День XX»* (див. Додаток 3, рис. 3.4): ілюстрація розташована вертикально, що створює відчуття висоти та драматизму. Головний герой, солдат, розташований у центрі зображення, зосереджуючи на ньому увагу глядача. Фон ілюстрації яскравий, з димом та пожежами, що контрастує з темними тонами героя, виокремлюючи його. Лінії заводу та дроти на передньому плані ведуть око глядача до героя.

*Ілюстрація 2. «День 7»* (див. Додаток 3, рис. 3.5): ілюстрація використовує яскравий жовтий фон, який контрастує з темними об'єктами, такими як літаки і руїни будівель. Це створює відчуття апокаліптичної атмосфери. Літаки розташовані в центрі ілюстрації та направлені вгору, створюючи динамічний ефект. Будівлі охоплюють обидва боки ілюстрації, розділяючи простір на дві симетричні частини. Деталізація руїн будівель надає ілюстрації відчуття глибини та реалізму. Використання текстури нагадує графітний стиль, що підсилює відчуття хаосу і руйнувань. Будівлі спрямовані вгору, що додає ілюстрації вертикальної динаміки і наводить око глядача дивитися вгору, слідуючи за літаками. В цілому, ця ілюстрація використовує контраст, текстуру, динаміку та відмінне позиціонування, щоб створити сильний візуальний образ, який відображає історію про оборону Азовсталі українською армією.

*Ілюстрація 3. «В бомбосховищі»* (див. Додаток 3, рис. 3.6): кольорова палітра обрана дуже відчутно. Використання яскравих та контрастних кольорів, таких як червоний, блакитний та чорний, створює атмосферу напруженості та тривоги. Світлові та тіньові ефекти використовуються для підсилення емоційних моментів, особливо у другому та третьому кадрах. В першому кадрі домінують вертикальні лінії, що передають відчуття невизначеності та хаосу. У інших кадрах криві та форми використовуються для направлення уваги на головних героїв. Використання різних планів (близький, загальний) дозволяє передати інтимність моментів та величезний масштаб подій. Основна увага приділяється людям, їхнім обличчям та емоціям. Це підкреслює людський елемент в історії та

робить ілюстрацію більш емоційною. Ілюстрації мають відчутну текстуру, особливо на елементах одягу та архітектурних формах, що додає глибини та реалізму зображенням.

В цілому, ця ілюстрація демонструють сильну візуальну розповідь, що захоплює увагу та викликає емоційну реакцію.

*Ілюстрація 4. «Надія з неба»* (див. Додаток 3, рис. 3.7): основний колір – насичений червоний, що передає атмосферу небезпеки, напруженості та бойових дій. Цей колір асоціюється з кров'ю, війною та загрозою, що дуже підходить для зображення військових подій. Центральним елементом є гелікоптер, що літає серед густого диму або хмар. Це символізує допомогу з повітря. На задньому плані видно місто, що передає масштаб бойових дій. Зображено солдатів у процесі евакуації поранених. Це акцентує увагу на людському факторі та жертвах війни. Постаті виконані у чорно-білому кольорі з червоними акцентами на фоні, що ще більше підкреслює атмосферу небезпеки. Червоний фон контрастує з чорно-білими фігурами, що робить ілюстрацію ще більш динамічною та емоційно насиченою. Ілюстрація виконана у грубому, текстурному стилі, що передає хаос та непередбачуваність військових дій. Ці композиційні рішення разом створюють атмосферу напруженості та драматизму, що дуже підходить для зображення війни та оборони Азовсталі українською армією.

*Ілюстрація 5. «Герої не вмирають»* (див. Додаток 3, рис. 3.8): обличчя солдата є центром уваги на цій ілюстрації. Його погляд, спрямований прямо на глядача, створює відчуття безпосередньої комунікації. Використання жовтого та блакитного надає картині енергії та духу патріотизму. У той же час, чорно-білі деталі уніформи та обладунка створюють контраст і додають глибину малюнку. Крила військового символізують усім нам відому фразу «Герої не вмирають!» Незважаючи на те, що військовий загинув в пекельних боях, про нього завжди будуть пам'ятати і згадувати його як справжнього героя. А найголовніше:



пам'ятати героя будуть не тільки родина та рідні йому люди, а також усі українці, оскільки саме завдяки таким героям ми маємо можливість продовжувати спокійно жити своє життя під синьо-жовтим стягом.

Окрім цього, крила можуть бути інтерпретовані як крила захисту, які оберігають його товаришів на полі бою. Велика кількість деталей на уніформі, таких як ремені, кишені та радіокомунікаційне обладнання, допомагає передати реалізм ілюстрації і показує професійність військовослужбовця. Портретна орієнтація ілюстрації зосереджує увагу на вертикальній осі, що дозволяє глядачеві сприймати ілюстрацію від верху до низу, зосереджуючись на обличчі солдата. Загалом, ця ілюстрація відображає відвагу, рішучість та професійність українських військових, які захищають свою країну.

### **3.3. Художнє втілення та інтерпретація теми в авторському проекті**

Художнє втілення теми в авторському проекті завжди вимагає від художника глибокого розуміння контексту, емоційної інтенсивності подій та здатності переказати це через візуальний засіб. Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь, яка була представлена вище, вражає своєю атмосферою, кольоровою гамою і стилістичним рішенням.

На ілюстраціях можна побачити втілення тяжкості бойових дій, відчуття напруги та страху, що були властиві цьому періоду. Кольорова гама, яка переважно базується на темних і холодних тонах, підкреслює небезпечну атмосферу подій, а також час доби – ніч, коли більшість бойових дій має місце.

Характери осіб на ілюстраціях показують широкий спектр емоцій: від рішучості до відчаю, від спокою до страху. Це допомагає глядачеві відчути повноту та глибину подій, що розгорталися на Азовсталі.

Ілюстрації також демонструють різні аспекти оборони: з одного боку, масштабність і велич подій, зображені на широких панорамах заводу та неба,

наповненого літаками; з іншого боку, індивідуальні долі та емоції вояків і цивільних осіб, котрі знаходяться в епіцентрі подій.

В цілому, ця серія ілюстрацій є відображенням не тільки військових дій, але й людського досвіду, емоцій, відчуттів та реакцій на події, що відбувалися. Через це художнє втілення стає не просто візуальним зображенням, але й глибоким наративом про людський досвід під час війни.

Художнє втілення та інтерпретація теми в авторському проекті є ключовим процесом у створенні відповідної атмосфери і глибокого занурення у контент. Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь відображає не тільки історичні події, але й емоційний вплив, який ці події виливали на учасників та свідків.

Оскільки тема важлива та серйозна, було важливо використовувати насичені кольори, драматичне освітлення та контрасти, щоб передати напруженість ситуації.

Детальна ілюстрація металургійного комбінату «Азовсталь», його будівель та прилеглих територій допомагає передати масштабність подій. Це також дозволяє читачеві відчувати атмосферу того часу. Використання символів додає глибини розповіді. Наприклад, дим і вогонь відображають руйнування та хаос.

У створенні коміксу було важливо не тільки відтворити історичні факти, але й донести до читача емоції, переживання та людську сутність, яка стояла за цими подіями.

### **Висновки до третього розділу**

Тема творчої роботи «Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» відкриває перед нами важливість відтворення історичних подій через мистецтво. Металургійний комбінат «Азовсталь» не лише служив важливим промисловим об'єктом для України, але і перетворився на символ опору і відваги українського народу під час російської агресії. Його унікальна архітектура та розташування

дали змогу військовим і цивільним особам використовувати його як укриття і базу опору проти ворожої атаки. Серія ілюстрацій до коміксу про «Азовсталь» має велике значення для підтримки пам'яті про ці події, демонструючи мужність, відвагу та самопожертву українського народу у відповідь на зовнішнє вторгнення. Ці ілюстрації можуть служити джерелом натхнення для нових поколінь, нагадуючи їм про важливість оборони своєї Батьківщини і цінності її історії.

У процесі створення «Серії ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» особливу увагу було приділено композиційним рішенням, що відіграли ключову роль у передачі емоційного та драматичного змісту історії. Використання графічного планшету та програмного забезпечення, зокрема Photoshop, дало можливість досягти високого рівня деталізації, глибини і реалізму кожної ілюстрації.

Техніка роботи з графічним планшетом дозволила вільно експериментувати з колірними гаммами, текстурами та ефектами освітлення, щоб досягти максимального відтворення атмосфери та психологічного стану героїв подій. Крім того, використання Photoshop сприяло швидкому внесенню корективів та адаптації ілюстрацій до потреб сценарію коміксу.

Вибір матеріалів та інструментів був дуже обдуманим, що в результаті дало можливість створити візуально привабливу, динамічну та емоційно насичену серію ілюстрацій, яка не лише відображає історичну драму подій, але й стає ключовим елементом в інтерпретації та відтворенні духу опору та відваги героїв історії про «Азовсталь».

В авторському проекті «Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» художнє втілення та інтерпретація основної теми заслуговують на особливу увагу. Використовуючи сучасні технічні інструменти, такі як графічний планшет та Photoshop, вдалося створити глибокі, динамічні та емоційно насичені зображення, які ефективно відображають драму та героїзм подій навколо «Азовсталі».

Завдяки цим технологіям, була можливість експериментувати з композицією, кольором, світлом і тінями, додаючи кожному кадру відчуття реалізму та живості. Художнє втілення кожної ілюстрації віддзеркалює не тільки зовнішні події, але й внутрішній світ героїв, їхні переживання, страхи та надії.

Авторська інтерпретація подій дозволила поглибити зміст та додати багатовимірність персонажам коміксу, перетворюючи історичний наратив на художнє творіння, яке захоплює, викликає співпереживання та залишає слід в душі читача. «Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» стає яскравим прикладом того, як сучасні техніки та авторський підхід можуть відродити та актуалізувати історичні події для нових та майбутніх поколінь.

## ВИСНОВКИ

Магістерська робота присвячена дослідженню особливостей формування та розвитку української художньої культури коміксів і графічних романів. Огляд літератури дав можливість поглиблено вивчити історію коміксів та графічних романів у світовому контексті, що сприяло кращому розумінню особливостей їхнього розвитку в Україні

З'ясовано, що поява коміксів в Україні мала свої етапи, які відрізнялись за стилістичними особливостями, тематикою та авторським підходом. Поряд з коміксами в українській культурі стали з'являтися графічні романи, які представляли більш поглиблений і серйозний художній формат.

Основні автори українських графічних романів змогли внести значущий внесок в художній ландшафт країни, використовуючи цей формат для відображення соціокультурних, історичних та особистісних тем.

У підсумку, українська культура коміксів і графічних романів продемонструвала свою унікальність, зберігаючи загальні світові тенденції. Це свідчить про великий потенціал даної художньої форми в контексті української культури, яка продовжує розвиватися та знаходити свою аудиторію.

Окрім того, з розвитком технологій і глобалізації, українські комікси та графічні романи отримують можливість долати національні кордони та завоювати серця читачів по всьому світу. Це не тільки підтверджує високий рівень майстерності наших авторів, але і сприяє формуванню позитивного іміджу України на міжнародній арені

Інтерактивність і візуальна привабливість коміксів та графічних романів робить цей формат особливо актуальним для молодого покоління. Вони не просто розважають, але й виховують, навчають критично мислити, сприяють формуванню національної свідомості.

Важливо підкреслити, що популярність коміксів та графічних романів у Україні стимулює розвиток вітчизняного видавничого бізнесу, дизайну, ілюстрації, а також сприяє створенню нових робочих місць у креативних індустріях.

З урахуванням вище сказаного, можна стверджувати, що українська художня культура коміксів і графічних романів має велике майбутнє. Цей процес потребує підтримки на державному рівні, активної участі спільноти та постійного діалогу авторів з читачами. Сподіваємось, що дана магістерська робота сприятиме подальшому вивченню та популяризації цієї важливої частини української культури.

Також, було здійснено порівняльний аналіз розвитку індустрії коміксів в Україні та в світі, що дозволило виявити особливості та унікальні риси вітчизняного досвіду. Вивчення графічного роману як невід'ємної частини української художньої культури підкреслює його значимість у формуванні культурного діалогу, відображенні історичних, соціальних та особистісних тем.

Також було особливо важливо розглянути відмінності між графічним романом та коміксом. Цей теоретичний аспект допоміг краще зрозуміти специфіку кожного формату, їх призначення, стилістичні особливості та аудиторію.

В результаті дослідження можна стверджувати, що українська художня культура коміксів і графічних романів є важливим елементом культурного простору країни, що відображає національний дух, ідентичність та відкриває нові горизонти для творчості та комунікації. Основні здобутки цієї роботи можуть служити підґрунтям для подальших наукових досліджень і практичних застосувань у сфері вітчизняної художньої культури.

Подальше дослідження української художньої культури коміксів та графічних романів вказує на те, що впродовж останніх років ми спостерігаємо збільшення інтересу до цього формату серед широкого загалу читачів, а також активізацію творчих процесів серед авторів. Важливо зазначити, що графічні романи та комікси не тільки виконують естетичну функцію, але і стають потужним інструментом соціальної комунікації, вони допомагають порушувати актуальні питання, рефлектуючи навколишню дійсність.

Крім того, враховуючи глобальний тренд на розвиток візуальної культури, українські комікси та графічні романи можуть зайняти особливе місце на

міжнародному ринку. Вже зараз спостерігаємо, що українські автори активно співпрацюють з зарубіжними видавництвами, а їх роботи перекладаються на численні мови.

Тому подальше інтенсивне дослідження і підтримка української культури коміксів та графічних романів, не тільки на державному рівні, але і з боку освітніх та культурних інституцій, стане ключем до розвитку цього напрямку як важливої частини національної культурної спадщини. Такий підхід зможе допомогти не тільки консолідувати внутрішній культурний простір, але і виступити мостом у діалозі з міжнародною аудиторією, представляючи Україну як країну з багатим культурним потенціалом.

У процесі вивчення теми «Формування української художньої культури коміксів і графічних романів» через призму конкретного проекту – «Серія ілюстрацій до коміксу про Азовсталь» – було розглянуто ключові аспекти створення сучасного коміксу та графічного роману.

Основний акцент зроблено на аналіз ідейної та концептуальної частини проекту. Через історію Азовсталі розкриваються актуальні соціально-політичні теми, зокрема опір і виживання під час агресії. Джерелами натхнення слугували історичні та актуальні події, особисті спогади та свідчення очевидців.

Використання програми Adobe Photoshop та графічного планшета дозволило дійти високого рівня деталізації, передати глибину емоцій і реалістичність подій. Ці інструменти надали можливість гнучко працювати з кольором, світлом та тінню, створюючи емоційно насичені зображення. Через поєднання художніх, композиційних та технічних рішень, було досягнуто певного авторського стилю.

Вважаю, що вийшло вдало поєднати історичний контекст із художньою інтерпретацією, в результаті чого вийшла цілісна художня композиція, що відображає не лише фактичні події, а й внутрішні переживання героїв та цілого народу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. 2020. Вип. (31) 4. С. 144–149.
2. Полетаєва Г. Н., Набєгов М. О. ЕТАПИ РОЗВИТКУ КОМІКСУ. ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ : Матеріали VIII Міжнар. науково-практ. конф. (07-08 верес. 2022 р.), м. онлайн конференція, 7 верес. 2023 р. – 8 верес. 2022 р. Кам'янець-Подільський, 2022. С. 107–109.
3. Крикуненко С. Ретроспективний аналіз коміксу як об'єкта дослідження українських і зарубіжних науковців / С. Крикуненко // Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. - 2022. - Вип. 9. - С. 166-176. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/ujlis\\_2022\\_9\\_16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/ujlis_2022_9_16).
4. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. Вісник Дніпропетровського університету. Серія: Соціальні комунікації. 2017. Т. 25, № 12. С. 19–24.
5. Бєлов Д. О. (2020). Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук, (5), 29–42. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.5.2020.205728>
6. Баран, Н., & Гнаткович, О. (2021). КЛАСИФІКАЦІЯ ТА СПЕЦИФІКА СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ КОМІКСІВ. Молодий вчений, 5 (93), 37-42. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7>
7. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації [Текст] / О. В. Колісник // Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. - Київ : КНУТД, 2022. - С. 16-34.
8. Стрибуль О. О. Авторський комікс: сучасні тенденції / Стрибуль О. О.. – С. 30.
9. Остапенко. Л.П. Дидактичний потенціал коміксів. [Електронний ресурс] / Л.П.Остапенко, О.К.Соловйова // – Режим доступу: [https://elib.institutemvd.by/jspui/bitstream/MVD\\_NAM/1817/1/Ostapenko.pdf](https://elib.institutemvd.by/jspui/bitstream/MVD_NAM/1817/1/Ostapenko.pdf)



10. Васильєва В. ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОГО КОМІКСУ КРІЗЬ ПРИЗМУ ІСТОРИЧНОГО РОЗВИТКУ. *Студентський науковий вісник*. 2020. № 45. С. 141–143.
11. 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. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vlnu\\_in\\_mov\\_2012\\_19\\_21](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vlnu_in_mov_2012_19_21).
12. Місостов Т. Є. Графічний роман як нова форма художньої літератури / Т. Є. Місостов, Г. О. Князь // Наука та освіта в дослідженнях молодих учених [Електронне видання] : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф. для студ., аспірантів, докторантів, молод. учених, Харків, 18 трав. 2023 р. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди [та ін.] ; [редкол.: Ю. Д. Бойчук (голов. ред) та ін.]. – Харків : [б. в.], 2023. – С. 148–150.
13. Мильченко Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. Вісник Книжкової палати. 2020. № 12 (293), груд. С. 10–15.
14. Парамонова В. А. Манга в Японії: захисний рефлекс надміру урбанізованого суспільства чи культурно-цивілізаційний здобуток нації? / В. А. Парамонова // Українська орієнталістика : [збірник наукових праць]. - 2009-2010. - № 4-5. - С. 223-224.
15. Ніколаєску Е. Історичний шлях франко-бельгійського коміксу / Емілія Ніколаєску // Актуальні питання гуманітарних наук: Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка / Емілія НІКОЛАЄСКУ. – Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2020. – С. 165–170.
16. Тамазликяр А. СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ КОЗАЦЬКОГО НАРАТИВУ В СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ КОМІКСАХ ТА ГРАФІЧНИХ РОМАНАХ / Тамазликяр А., Вардеванян С.. – С. 248.
17. Гаврилюк І. Ю. КОМІКС VS ГРАФІЧНИЙ РОМАН: ДИФЕРЕНЦІАЦІЯ ПОНЯТЬ / Гаврилюк І. Ю.. – С. 21.

18. Підпригора С. Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова). Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського. Філологічні науки (літературознавство) : збірник наукових праць / за ред. О. Філатової. № 2 (20) жовтень 2017. Миколаїв: МНУ імені В.О. Сухомлинського, 2017. С. 180-187.
19. ЛИСАК, І. В. Структура українського коміксу, як окремого медіаповідомлення. Вітражі, 2020, 7: 59-62.
20. Ружи́ло Л. , Білоус О. КОМІКСИ: ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ВЕРСІЇ. Manuscript: Класична спадщина і сучасний літературний процес. 2017. № 2 (5). С. 51-57.
21. Крикуненко С. В. КОМІКС ЯК ФЕНОМЕН МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ. «УКРАЇНА У СВІТОВИХ ГЛОБАЛІЗАЦІЙНИХ ПРОЦЕСАХ: КУЛЬТУРА, ЕКОНОМІКА, СУСПІЛЬСТВО» : Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 23–24 берез. 2022 р. Київ, 2022. С. 64–67.
22. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції / О. С. Колесник // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. - 2013. - Вип. 31. - С. 301-306. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk\\_2013\\_31\\_43](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apitphk_2013_31_43).
23. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури // Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського. 2018. № 49. С. 83-103.
24. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури / Н. В. Космацька // Мова і культура. - 2012. - Вип. 15, т. 4. - С. 15-20. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik\\_2012\\_15\\_4\\_5](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5).
25. Підгрушна О.Г. Специфіка відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові»). Матеріали першої міжнародної конференції «Переклад і мова: компаративні студії». 27-28 березня 2019. Київ, 2019. С. 123-124.
26. Гудошник, О. (2020). Український документальний комікс у поліконтексті. Актуальні тренди сучасного комунікативного простору : колективна монографія. Дніпро. Режим доступу:

[http://www.dnu.dp.ua/docs/facults/fszmk/current\\_trends\\_of\\_modern\\_communication\\_space.pdf](http://www.dnu.dp.ua/docs/facults/fszmk/current_trends_of_modern_communication_space.pdf)

27. Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації / О. Гудошник // Communications and communicative technologies. - 2022. - Вип. 22. - С. 54-60. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/cctech\\_2022\\_22\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/cctech_2022_22_8).
28. Чайківська С. КОМІКС ЯК ПОЄДНАННЯ ТЕКСТУ ТА ІЛЮСТРАЦІЇ / Чайківська С.. – С. 143.
29. Вишневська Г. Б. КОМІКС ЯК ВИД МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН / Вишневська Г. Б., Щирба Т. А.. – С. 342.
30. Як доносити думки через комікси [Електронний ресурс] // Bazilik media – Режим доступу до ресурсу: <https://bazilik.media/iak-donosyty-dumky-cherez-komiksy/>.
31. Комікс – сучасний метод освіти [Електронний ресурс] // Intboard – Режим доступу до ресурсу: <https://intboard.ua/pres-sluzhba/blog/komks-suchasnii-metod-osvti/>.
32. Про історію коміксу [Електронний ресурс] // Ірбіс Комікси – Режим доступу до ресурсу: [https://irbis-comics.com.ua/articles/pro\\_istoriju\\_komiksu](https://irbis-comics.com.ua/articles/pro_istoriju_komiksu).
33. Усенко А. Комікси, як форма соціального коментаря та політичної сатири [Електронний ресурс] / Анастасія Усенко – Режим доступу до ресурсу: [https://hidkonem.com.ua/blog/komiksi\\_yak\\_forma\\_sotsialnogo\\_komentarya\\_ta\\_politichnoyi\\_satiri](https://hidkonem.com.ua/blog/komiksi_yak_forma_sotsialnogo_komentarya_ta_politichnoyi_satiri).
34. Учасники проєктів Вікімедіа. Графічний роман – Вікіпедія. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Графічний\\_роман#:~:text=Графічний%20роман%20\(【30†англ,через%20малюнки,%20а%20не%20текст](https://uk.wikipedia.org/wiki/Графічний_роман#:~:text=Графічний%20роман%20(【30†англ,через%20малюнки,%20а%20не%20текст) (дата звернення: 29.11.2023). Чим графічний роман відрізняється від коміксу? [Електронний ресурс].
35. Rossen J. Comic Books vs. Graphic Novels: What's the Difference? [Електронний ресурс] / Jake Rossen – Режим доступу до ресурсу: <https://www.mentalfloss.com/article/588430/comic-books-vs-graphic-novels-what-is-difference>.

36. Офіційний сайт комікс ВОЛЯ › Видавництво THE WILL PRODUCTION. URL: <https://thewill.com.ua/#plugin-bfp57> (дата звернення: 03.11.2023).
37. Відкрито передзамовлення на містичний український бойовик «Мерва. Книга 1. Темний спадок» - PlayUA. PlayUA. URL: <https://playua.net/vidkryto-perezamovlennya-na-mistychnyj-bojovyk-zhahiv-merva-knyga-1-temnyj-spadok/> (дата звернення: 29.11.2023).
38. (Не) складна історія: перший український комікс про Голодомор. Your Art. URL: <https://supportyourart.com/stories/ne-skladna-istoriya-pershyy-ukrayinskyy-komiks-pro-holodomor/> (дата звернення: 29.11.2023).
39. Випустили соціальні комікси про українців під час повномасштабної війни - Bazilik Media. Bazilik Media. URL: <https://bazilik.media/vypustylly-sotsialni-komiksy-pro-ukraintsiv-pid-chas-povnomasshtabnoi-vijny/> (дата звернення: 29.11.2023).
40. Pidprygora S. Ukrainian Comics and War in Ukraine [Електронний ресурс] / Svitlana Pidprygora – Режим доступу до ресурсу: <https://trafo.hypotheses.org/41265>.
41. Учасники проєктів Вікімедіа. Українські комікси – Вікіпедія. URL: <http://surl.li/numzj> (дата звернення: 01.12.2023).
42. Коваль А. Українські видавництва манги та коміксів [Електронний ресурс] / Анастасія Коваль. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: [https://kutok.io/nikoyoru/ukrayinski\\_vydavnytva\\_manhy\\_ta\\_komiksiv-4c2h](https://kutok.io/nikoyoru/ukrayinski_vydavnytva_manhy_ta_komiksiv-4c2h).
43. Учасники проєктів Вікімедіа. Київський Фестиваль Коміксів – Вікіпедія. URL: <https://bit.ly/3R7PVAR> (дата звернення: 01.12.2023).
44. Comic Con Ukraine [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://comiccon.ua/>.
45. Рюрік. Київський літопис. Частина 1. Cosmic Shop – український магазин коміксів. URL: [https://cosmic.com.ua/riurik\\_kyivskyi\\_litopys\\_chastyna\\_1/](https://cosmic.com.ua/riurik_kyivskyi_litopys_chastyna_1/) (дата звернення: 29.11.2023).

46. Що презентували й показували на Київському фестивалі коміксів. URL: <https://chytomo.com/shcho-prezentuvaly-j-pokazuvaly-na-kyivskomu-festyvali-komiksiv/>.
47. Vovkulaka. URL: <https://www.vovkulaka.net/>.
48. LVIV MEDIA. УКРАЇНЦЯМ НЕ ПОТРІБЕН СУПЕРГЕРОЙ | Комікс чи мальовпис? | Перший комікс | Богдан Кордоба #Двоє, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kxKLVCRvmRg> (дата звернення: 29.11.2023).
49. Комікс «Троє проти Зла» / Спільнокошт. BiggggIdea. URL: <https://biggggidea.com/project/threevsevil/> (дата звернення: 29.11.2023).
50. Oleksii. Українські комікси. Uncomics. URL: [https://uncomics.com/ukranian-comics/#Перші\\_українські\\_комікси](https://uncomics.com/ukranian-comics/#Перші_українські_комікси) (дата звернення: 29.11.2023).
51. Книга-Герой поневолі | ЛЕОПОЛЬ. ЛЕОПОЛЬ. URL: <https://leopol.net/knyga-geroj-ponevoli/> (дата звернення: 29.11.2023).
52. ТОП-7 українських коміксів, які круто втерли носа зарубіжним. ШоТам. URL: <https://shotam.info/top-7-ukrains-kykh-komiksiv-iaki-kruto-vterly-nosa-zarubizhnym/> (дата звернення: 29.11.2023).
53. Українська правда \_Життя. Маскамен та Антисептиквумен: у МОЗ розробили комікси про COVID-19 для школярів. Українська правда \_Життя. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2020/10/7/242594/> (дата звернення: 29.11.2023).
54. Українська правда \_Життя. «88 днів пекла»: The Insider створив комікс про російські фільтраційні табори. Українська правда \_Життя. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2023/01/11/252280/> (дата звернення: 29.11.2023).
55. Про нас - Inker.world. Inker.world. URL: <https://inker.world/pro-nas/> (дата звернення: 29.11.2023).
56. Тітка суп - Inker.world. Inker.world. URL: <https://inker.world/titka-sup/> (дата звернення: 29.11.2023).
57. Made in Ukraine: комікси великі й маленькі. Читомо. URL: <https://archive.chytomo.com/uncategorized/made-in-ukraine-komiksi-veliki-j-malenki> (дата звернення: 29.11.2023).

58. Geek Journal. ВОЛЯ УКРАЇНА СЕРЕД ОВЕЦЬ? | Огляд УКРАЇНСЬКИХ КОМІКСІВ від GEEK JOURNAL, 2018. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=u70qzvVOolA> (дата звернення: 29.11.2023).
59. «Бібліотека українського мистецтва» перевидала книгу 1921 року – Бібліотека українського мистецтва. Бібліотека українського мистецтва. URL: <https://uartlib.org/biblioteka-ukrayinskogo-mystetstva-perevydala-knygu-1921-roku/> (дата звернення: 29.11.2023).
60. Шлях до Перемоги: чому ми потребуємо власної героїки. Читомо | Культура читання і мистецтво книговидання | Усе про книги | Читомо - портал про культуру читання і мистецтво книговидання. URL: <https://chytomo.com/shliakh-do-peremohy-chomu-my-potrebuiemo-vlasnoi-heroiky/> (дата звернення: 30.11.2023).
61. У Литві вийшов комікс про героїзм українців під час війни. Читомо | Культура читання і мистецтво книговидання | Усе про книги | Читомо - портал про культуру читання і мистецтво книговидання. URL: <https://chytomo.com/u-lytvi-vyjshov-komiks-pro-heroizm-ukraintsiv-pid-chas-vijny/> (дата звернення: 01.12.2023).

## ДОДАТКИ

## Додаток 1

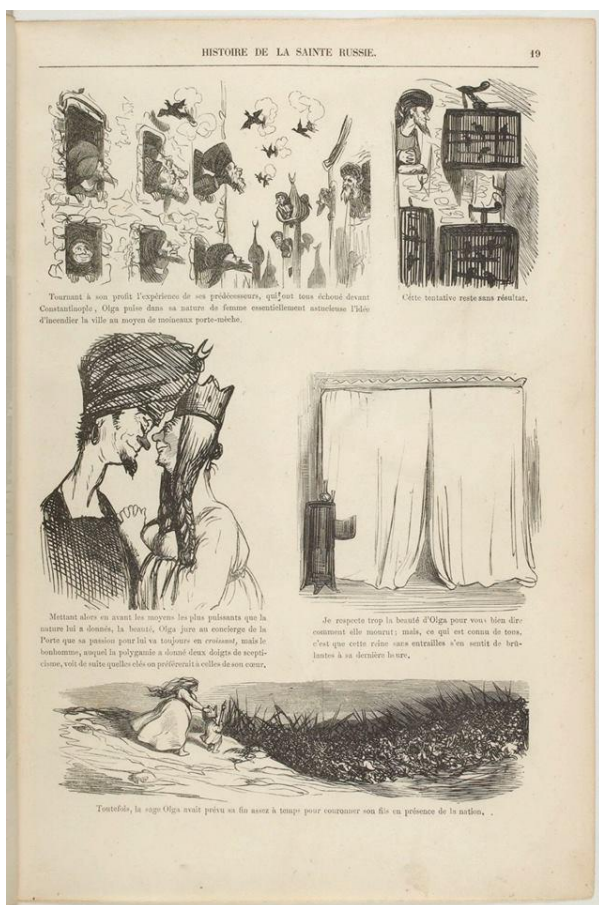


Рис. 1.1. Гюстав Доре «Історія Святої Русі» 1854.



Рис. 1.2. «Дагопак» видавництво Nebeskey





Рис. 1.3. «Смурфики» Пейо



Рис. 1.4. «Шовкова Держава» Ф. Добрін, виданий «Дніпро», 1990.





Рис. 1.5. Журнал «K9» Обложка номера №21, 2005.



Рис. 1.6. «Максим Оса» Ігор Баранько, видання 2011.

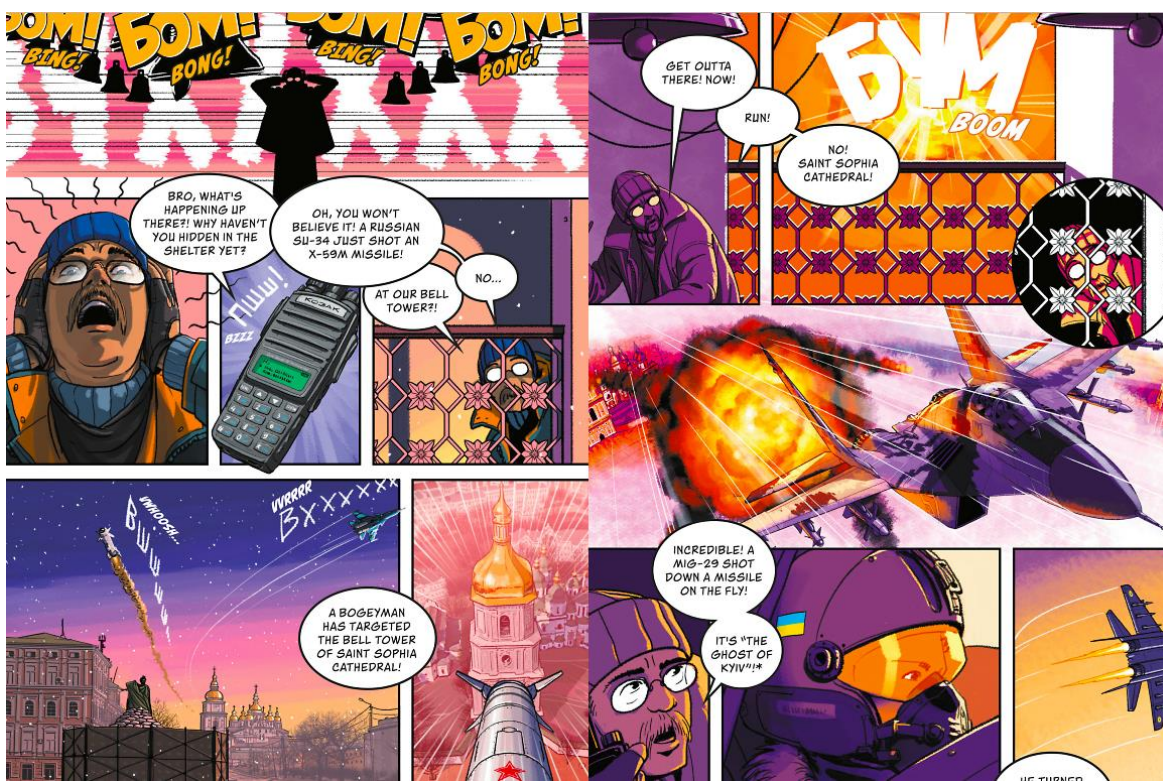


Рис. 2.1. Збірка мальованих історій «PEREMONA: Victory for Ukraine» видавництво The Will Production.



**Послідовність виконання творчої роботи. Автор – Михайлов Михайло**

Рис. 3.1. Перший етап виконання: пошук образу та композиції творчої роботи



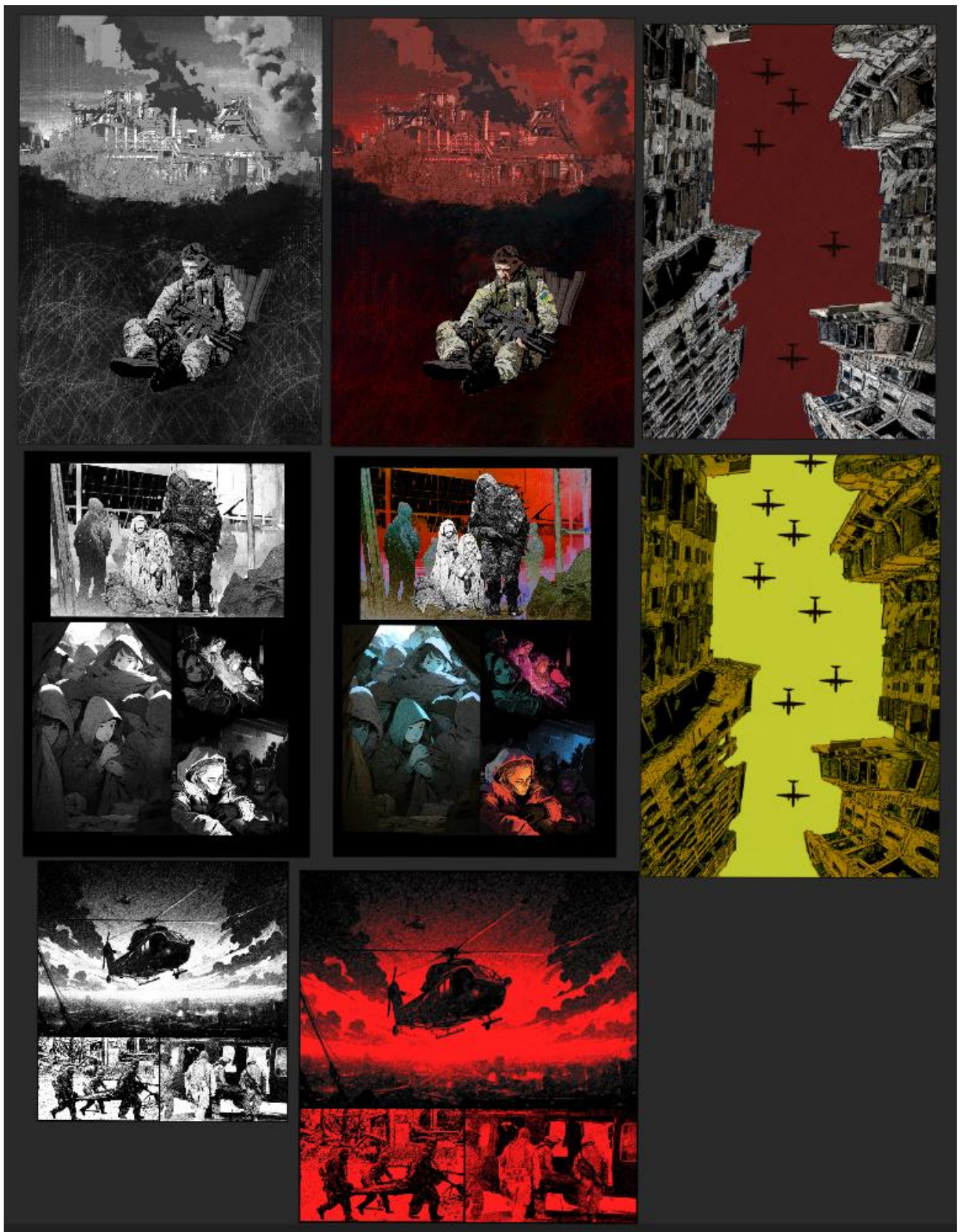


Рис. 3.2. Пошук вирішення в кольорі



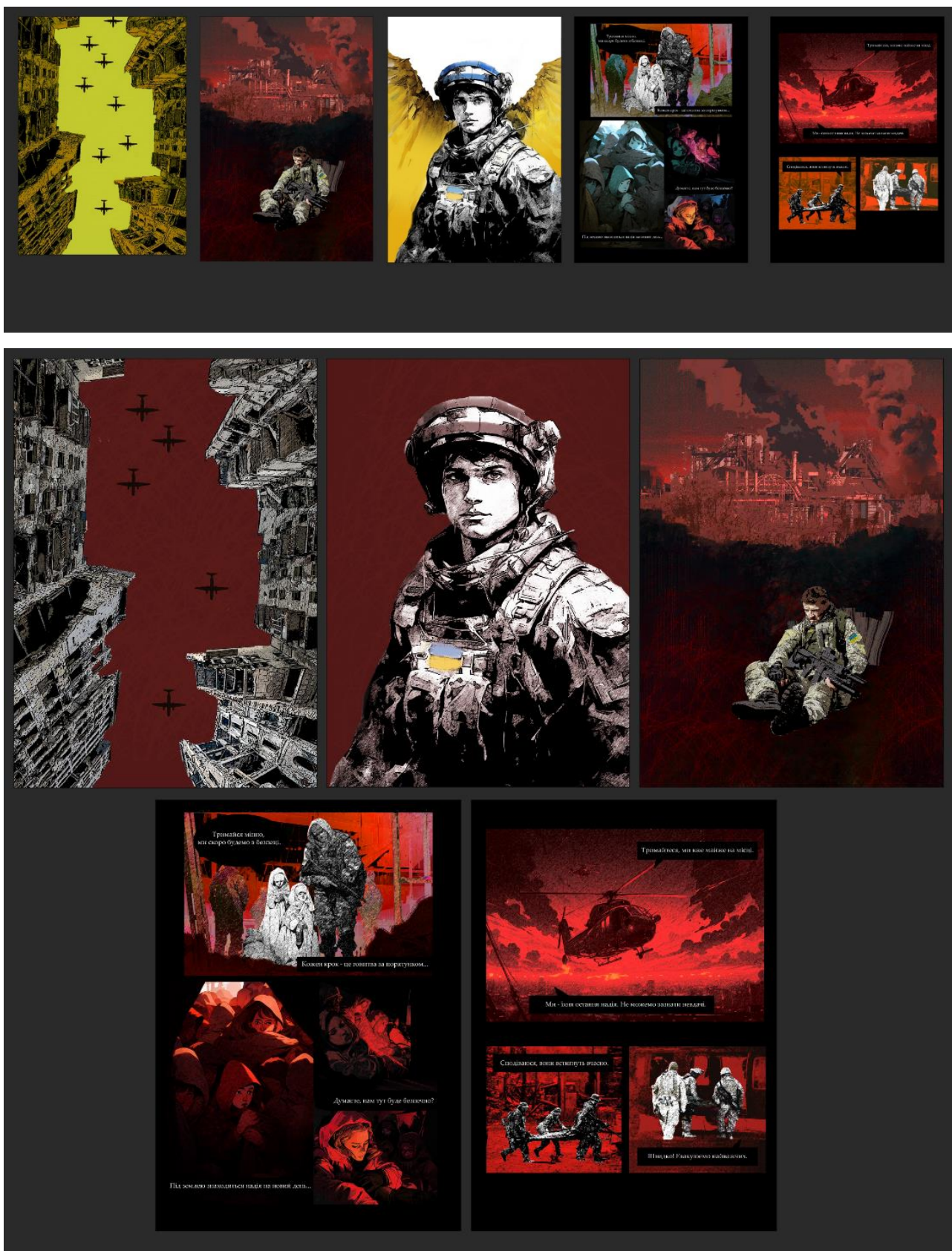


Рис. 3.3. Фінальна робота над ілюстраціями в програмі Photoshop.





Рис. 3.4. Ілюстрація 1. «День XX», цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.5. Ілюстрація 2. «День 7», цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.6. Ілюстрація 3. «В бомбосховищі», цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.7. Ілюстрація 4. «Надія з неба», цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.8. Ілюстрація 5. «Герої не вмирають», цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.9. Ілюстрація «День 7», кольорова варіація, цифрова графіка, Михайлов М.





Рис. 3.10. Ілюстрація «В бомбосховищі», кольорова варіація, цифрова графіка, Михайлов М.



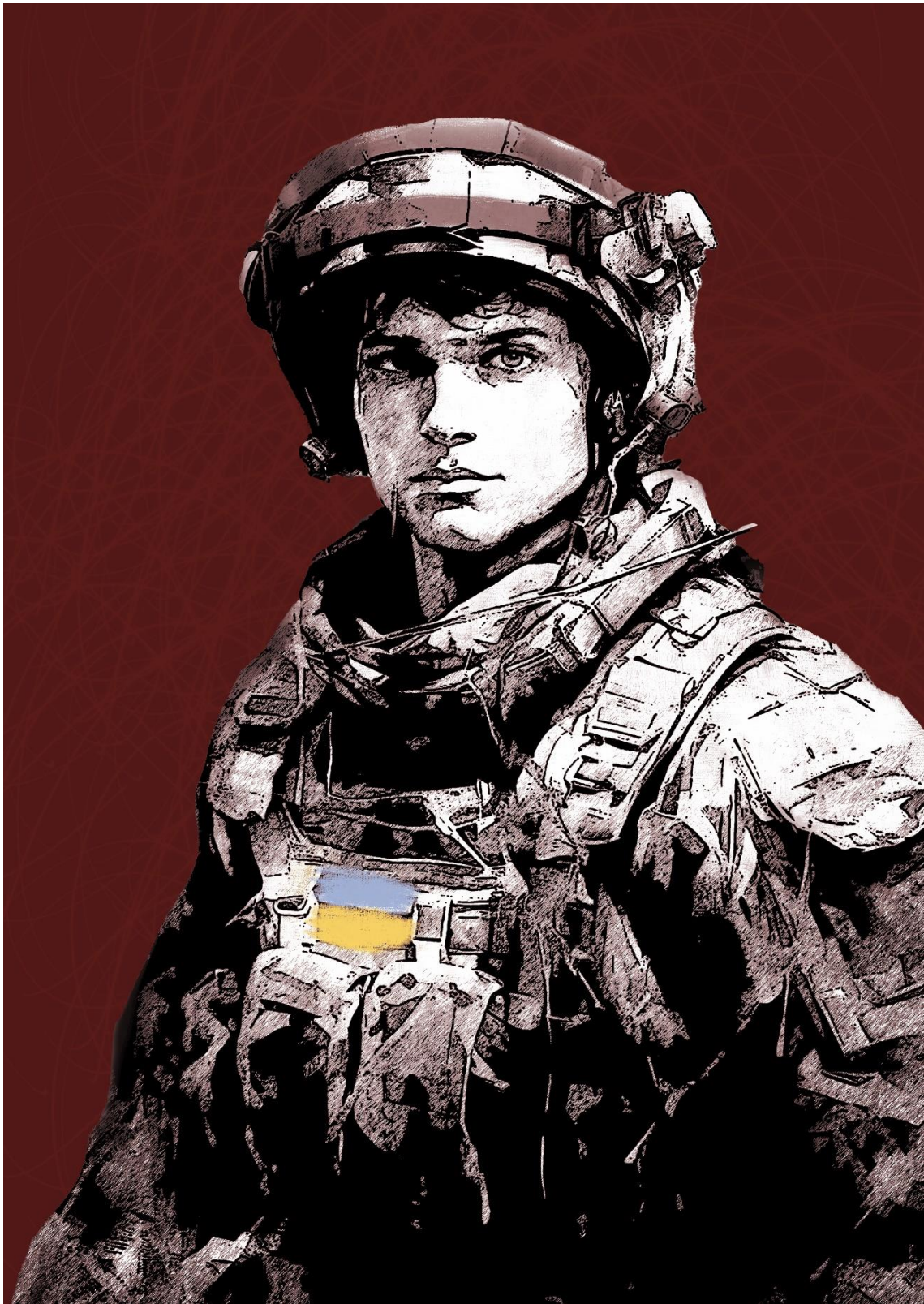


Рис. 3.11. Ілюстрація «Герої не вмирають», кольорова варіація, цифрова графіка, Михайлов М.