Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
Факультет української філології, культури і мистецтва
Кафедра світової літератури

ЖАНРОВО-СТИЛІСТИЧНІ Й НАЦІОНАЛЬНІ ВАРІАЦІЇ НОВІТНІХ МІЛІТАРНИХ КОМІКСІВ

Магістерська робота
студента ЗЛм-1-24-1.4д
Журби Андрія Олександровича
спеціальність 035 Філологія

«Цим підписом засвідчую, що подані на захист рукопис та електронний документ є ідентичні»
06.12.2025

Завідувач кафедри світової літератури, доктор філологічних наук, доцент Бітківська Галина Володимирівна Протокол засідання кафедри № 3 від «14» листопада 2025 р.	Науковий керівник: доктор філологічних наук, доцент, доцент кафедри світової літератури Вишницька Юлія Василівна

Захищено: 18.12. 2025 р.
Оцінка: 100 А

Київ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП…….6

РОЗДІЛ 1. КОМІКС У ФОКУСІ СУЧАСНИХ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ.

1.1. Мальована історія / комікс: термінологічні варіанти й інтерпретаційна (не)визначеність……...12

1.2. Літературознавча рецепція сучасних мілітарних коміксів…….17

1.3. Національні маркери коміксів: специфіка ринку, читацьке сприйняття, художні особливості……...20

Висновки до розділу 1…… 31

РОЗДІЛ 2. РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ВІЙНИ В УКРАЇНСЬКИХ МІЛІТАРНИХ МАЛЬОПИСАХ.

2.1. Історичний вимір українських мальописів…….34

2.2. Жанрова та проблемно-тематична векторність мальописів…..39

2.3.Особливості тематики й проблематики новітніх українських мілітарних мальописів..…… …….. 41

Висновки до розділу 2…… 49

РОЗДІЛ 3. ІНТЕРМЕДІАЛЬНІ ОЗНАКИ МІЛІТАРНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ КОМІКСІВ ТА ЯПОНСЬКИХ МАНҐ.

3.1. Ідіостильові та жанрові різновиди американських і японських мальованих історій..……..51

3.2. Мілітарні комікси і манґи: панорамний ракурс..……55

3.3. Проблематика російсько-української війни у зарубіжних мальованих історіях..……67

Висновки до розділу 3……..76

ВИСНОВКИ……..78

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…….86

СПИСОК ХУДОЖНІХ ДЖЕРЕЛ……..…….…94

АНОТАЦІЯ

Дослідження присвячено аналізу жанрово-стилістичних та національних варіацій новітніх мілітарних коміксів. Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі коміксів у сучасному світовому культурному просторі як інструменту осмислення воєнної реальності, зокрема в контексті російсько-української війни. Новизна роботи полягає у поєднанні історико-культурологічного, компаративного, соціокультурного та інтермедіального підходів до питання мілітарного коміксу з акцентом на специфіці висвітлення російсько-української війни у творах американських, японських та українських авторів. Вперше об'єкт дослідження розгортає компаративну парадигму трьох національно своєрідних варіацій коміксу. Матеріал аналізу налічує понад 30 коміксів.

Метою дослідження є виявлення та аналіз жанрово-стильових і національно-культурних особливостей графічного воєнного наративу в українських мальописах, американських коміксах та японській манзі, порівняння множинності підходів до питання російсько-української війни в мальованих історіях як репрезентантах різних національних моделей осмислення війни.

У результаті дослідження схарактеризовано ключові терміни об’єкта дослідження: «комікс» як послідовність суміжних зображень, вибудованих у наратив; «мальопис» і «манґа» як українська і японська національні варіації коміксів; «мальована історія» як український синонім «коміксу»; проаналізовано стан наукової рецепції сучасних мілітарних комісів, який визначається міждисциплінарним характером і багатовекторним поглядом на об’єкт дослідження, а також малодослідженістю коміксів в українському науковому дискурсі; виявлено ключову роль воєнної тематики в історії українських і зарубіжних коміксів, особливо новітньої доби; окреслено жанрову, ідіостильову, медійну, форматну та художню

відмінності між трьома традиціями; розкрито специфіку мальописів, манґи та американських коміксів про російсько-українську війну.

Ключові слова: комікс; мальопис; мілітарний комікс, мальована історія, манґа; графічний воєнний наратив

ABSTRACT

The study focuses on analyzing the genre-stylistic and national variations of contemporary military comics. The relevance of the research stems from the growing role of comics in the modern global cultural landscape as a tool for interpreting wartime reality, particularly in the context of the Russian-Ukrainian war. The novelty of the work lies in the combination of historical-cultural, comparative, sociocultural, and intermedial approaches to the military comic, with special emphasis on the specificity of representing the Russian-Ukrainian war in works by American, Japanese, and Ukrainian creators. For the first time, the research object is examined within a comparative paradigm involving three nationally distinct forms of comics. The analytical corpus comprises more than 30 comics.

The aim of the study is to identify and analyze the genre-stylistic and national-cultural features of the graphic war narrative in Ukrainian malopysy, American comics, and Japanese manga, and to compare the multiplicity of approaches to depicting the Russian-Ukrainian war in graphic storytelling as representations of different national models of interpreting war.

The research characterizes key terms related to the object of study: “comic” as a sequence of juxtaposed images arranged into a narrative; malopys and manga as Ukrainian and Japanese national variations of comics; “graphic story” as a Ukrainian synonym for “comic.” It analyzes the state of scholarly reception of contemporary military comics, defined by their interdisciplinary nature and multifaceted perspectives, as well as the limited exploration of comics within Ukrainian academic discourse. The study identifies the central

role of war-related themes in the history of Ukrainian and international comics, particularly in the modern era; outlines the genre, idiolectal, media, formal, and artistic distinctions among the three traditions; and examines the specific features of Ukrainian malopysy, Japanese manga, and American comics addressing the Russian-Ukrainian war.

Keywords: comic; malopys; military comic; graphic story; manga; graphic war narrative.

ВСТУП

У контексті розгортання повномасштабної війни Російської Федерації проти України прослідковується виразна інтенсифікація культурних процесів в Україні та зростання інтересу до них з боку міжнародної спільноти. Подібний культурний обмін проявляється в усіх сферах, включно з тими, що досі не досягли широкого інституційного визнання. Такою, зокрема, є царина коміксів, що поступово набуває все більшого визнання та стає вагомою частиною національного культурного й медійного просторів України. Як приклади, у 2021 році на честь восьмої річниці Революції Гідності Музей Майдану презентував інформаційно-освітню вуличну виставку «Мальована історія Майдану», створену на основі коміксу Олександра Ком'яхова «Тато» [33], а в 2023 році мережа магазинів АВРОРА запустила масштабний проєкт із продажу благодійних коміксів «Шлях до Перемоги», кошти з яких пішли на допомогу Збройним силам України через платформу UNITED24 [5].

Після початку російсько-української війни Україна вперше за довгий час стала суб'єктом зацікавлення світової комікс-спільноти, а події війни викликали потребу рефлексії світової кризи через наративне мистецтво. Так, у 2024 році комікс-збірка «Комікс для України. Насіння соняшника», створений американськими авторами для підтримки України, було відзначено найпрестижнішою премією в середовищі мальованих історій – премією Айзнера як найкращу антологію [88].

Таким чином, **актуальність дослідження зумовлена** зростанням ролі коміксів у сучасному світовому культурному просторі як інструменту осмислення воєнної реальності, зокрема в контексті російсько-української війни. В умовах активних процесів національної самоідентифікації та рефлексії чинного воєнного конфлікту в українській культурі та привернення уваги до них світової спільноти, мальовані історії постають не лише засобами художнього висловлення та документування

колективного досвіду війни, але й містком для культурного обміну. Актуальність теми також визначається потребою комплексного аналізу українського воєнного коміксу у світовому контексті як багатофункціонального феномену сучасного національного мистецтва.

Стосовно **стану наукового вивчення теми**, варто зазначити, що попри збереження дещо упередженого загального ставлення до коміксів як до низького жанру літератури, самі комікси, зокрема на воєнну тематику, нерідко привертають увагу вітчизняних науковців. Часто об’єктом таких досліджень є історія формування коміксів (Н. Космацька [23], О. Колісник [20], Р. Коропецька [22]), їхня класифікація (Д. Бєлов [3], Н. Баран і О. Гнаткович [2]), медійна (С. Хлестова [45], О. Гудошник [12;13;14], І. Бучарська [13]) та освітня [О. Деркачова і С. Ушневич [44], Г. Онкович , А. Онкович [37]) функції. Після 2022 року актуалізувалися такі питання, як особливості видавничого процесу (Горкунова А. [9]) та розвиток цифрових коміксів (Крикуненко С. [24], Нестеренко О. [36]). Чималий доробок щодо дослідження саме воєнного коміксу належить О. Гудошник, яка у своїй статті «Воєнний комікс як медіа: українські та світові графічні наративи» пропонує погляд на культуру воєнних коміксів з позиції історичної ретроспективи та сучасної російсько-української війни [12].

Теоретико-методологічне підґрунтя роботи складають праці таких дослідників, як В. Айзнер [60], С. Макклауд [25], Г. Гейман, Г. Пратт [64] та А. Мескін [72] (проблема визначення ключових понять, суть і природа явища «коміксу»), Р. Данкан, М. Сміт і П. Левіц [15] (аналіз історії американських коміксів, окреслення стану культури коміксів у світовому контексті), С. Нейпір [35], J. Thompson [84], R. E. Brenner [54], G. Unser-Schutz [85; 86], T. Johnson-Woods [66], N. Cohn [56], N. Rousmaniere [79], F. L. Schodt [81], P. Gravett [63], F. Lunning. [70] (аналіз історії та специфіки культури манґи), Р. Кордоба [22], Я. Мішенов [29; 30; 31; 32], О.

Гудошник [12; 13; 14], Ю. Поліковська [39], Д. Бєлов [3] (особливості формування та сучасний стан українських мілітарних мальописів).

Новизна роботи полягає у поєднанні історико-культурологічного, компаративного, соціокультурного та інтермедіального підходів до питання мілітарного коміксу з акцентом на специфіці висвітлення російсько-української війни у творах американських, японських та українських авторів. Вперше об'єкт дослідження розгортає компаративну парадигму трьох національно своєрідних варіацій коміксу: української, американської, японської.

Об’єктом дослідження є українські мальописи доби Незалежності, американські комікси та японська манґа, присвячені тематиці війни, зокрема російсько-української.

Матеріалом аналізу є 22 сучасних українських («Мальована історія Незалежності України» [94], «Воля: The Will» [95], «Діра» [104], «Українські супергерої. Випуск 1. Врятувати жайворонка» [99], «Потойбічник №1» [100], «Блекаут. Хроніки нашого життя під час війни Росії проти України» [105], «Кіборги. Початок. Том І» [109], «Тато. Книга 1. Кузня зброї» [114], «3.3.3.» [116], «Символи незламності» [117], «Шух. Історія легенди» [118], «Будуємо Україну разом» [119], «Охоронці країни. Початок (випуск 1)» [120], «Убивство на сходах. Останні роки Степана Бандери» [123], «Коротка історія довгої війни» [136], «Звитяга: Савур-Могила» [133], «Патріот. Книга 1. Атака клонів» [134], «Патріот. Книга 2. Ренегат #1/2» [135], «Шлях до перемоги» [150], «На великій землі» [152], «Дім на долоньках. Ми скоро повернемося» [154], «Іду на штурм» [121]), 5 американських («Комікс для України. Насіння соняшника» (Comics for Ukraine: Sunflower Seeds) [113], «Щоденники війни: дві візуальні розповіді з України та Росії» (Diaries of War: Two Visual Accounts from Ukraine and Russia) [160], «Маус. Сповідь уцілілого» (Maus: A Survivor's Tale) [156], «Про тиранію. Двадцять уроків двадцятого

століття: комікс» (On Tyranny Graphic Edition: Twenty Lessons from the Twentieth Century) [145], «Палестина» (Palestine) [163]) і 6 японських («Загін сміливців» [129], «Позивний Кіт» [130], «Привид Києва» [132], «Привид Києва 2» [131], «Босоногий Ген» (Barefoot Gen) [137], «Бойовий шрам» (Battle Scar) [161]) сучасних мілітарних коміксів.

Предметом дослідження є жанрово-стилістичні та функціональні особливості та національні варіації мальованих історій, що репрезентують тематику російсько-української війни,.

Метою дослідження є виявлення та аналіз жанрово-стилістичних і національно-культурних особливостей графічного воєнного наративу в українських мальописах, американських коміксах та японській манзі, порівняння множинності підходів до питання російсько-української війни в мальованих історіях як репрезентантів різних національних моделей осмислення війни.

Мета дослідження зумовила розв’язання таких **завдань**:

- дослідити проблему дефініційної та інтерпретаційної невизначеності поняття «комікс» у сучасному літературознавстві.
- розглянути національні варіанти термінів: «мальопис»/«мальована історія», «комікс», «манґа»;
- проаналізувати стан наукової рецепції сучасних коміксів воєнної тематики;
- описати історичний контекст розвитку українських мальописів у фокусі воєнної тематики;
- виокремити жанрові й проблемно-тематичні особливості українських мілітарних мальописів;
- розглянути ідіостильові, жанрові та національні особливості американського коміксу та японської манґи;
- охарактеризувати відмінності американської та японської традиції та специфіки мальованих історій мілітарної тематики;

- проаналізувати текстову репрезентацію тематики та проблематики російсько-української війни в мальованих історіях американських та японських авторів.

Методи дослідження. Для досягнення мети у роботі застосовано прийоми класифікації, систематизації та узагальнення матеріалу, описовий метод як основний у теоретичному розділі; компаративний, інтермедіальний та семіотичний методи аналізу (практичні розділи роботи). Ключовим для дослідження є інтермедіальний і історико-культурологічний підходи. Також у роботі застосовано елементи міфоаналізу, текстуального (з виокремленням ключових образів і мотивів), стилістичного (аналіз ідіостильової специфіки текстів), наратологічного (аналіз наративних текстових стратегій) аналізів.

Практичне значення дипломної роботи полягає в можливості подальшого використання його результатів у компаративних і інтермедіальних студіях.

Апробація роботи:

Окремі результати дослідження апробовано на наукових конференціях:

1) VIII Всеукраїнська науково-практичній онлайн-конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених (30 листопада 2023 року, м. Київ). Доповідь: «Особливості адаптації класичної української літератури в сучасних мальописах»;

2) III Міжнародна науково-практична конференція «Лінгвістичні обрії XXI сторіччя» (28-29 листопада 2023 року, м. Івано-Франківськ). Доповідь: «Іван Франко у сучасних мальописах: стилістичні варіації»;

3) IX Всеукраїнська науково-практична онлайн-конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених «Актуальні проблеми літературознавства і мовознавства» (8 листопада 2024 року, м. Київ). Доповідь: «Рефлексія російсько-української війни в коміксах»;

4) Всеукраїнська наукова конференція «Сучасна українська література періоду воєнного лихоліття у контексті екзистенційних парадигм» (13-14 листопада 2025 року, м. Івано-Франківськ). Доповідь: «Мотив екзистенційного вибору в мальописі “Діра” Сергія Захарова і Сергія Мазуркевича».

Публікації за темою дослідження:

1. Журба А. О. «Зміна підходів до адаптації класичної літератури в мальописах га прикладі творів Івана Франка» III International scientific and practical conference «Collective Thinking: Unifying Scientific Approaches in Multifaceted Research» (November 29 – December 01, 2023) Amsterdam, Netherlands, International Science Unity. 2023. P. 281-285.
2. Журба А. О. «Інтермедіальний аналіз повоєнної кризи маскулінності на прикладі творчості Григора Тютюнника иа Арта Шпіґельмана»: IV Міжнародній науково-практичній конференції «GLOBAL TRENDS IN SCIENCE AND EDUCATION» (5-7.05.2025) Київ, Україна. С. 817-821.
3. Вишницька Ю., Журба А. Міфологічний сценарій ініціації у коміксі “Персеполіс” Маржан Сатрапі (Подано до друку в журнал категорії Б «Південний архів (філологічні науки)»

Структура дослідження. Робота, обсягом 98 сторінок, складається зі вступу, трьох розділів, поділених на підрозділи, висновків до кожного з них, загальних висновків та списків використаних наукових (загальною кількістю 89) та художніх джерел (загальною кількістю 74).

РОЗДІЛ 1. КОМІКС У ФОКУСІ СУЧАСНИХ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ.

1.1. Мальована історія / комікс: термінологічні варіанти й інтерпретаційна (не)визначеність.

Попри довгу історію розвитку та визнання коміксу, питання його чіткого термінологічного визначення досі викликає дискусії. Майже хрестоматійним, а надто таким, до якого звертається більшість дослідників, є визначення Віла Айзнера – одного з найвпливовіших американських творців і дослідників цієї літературно-мистецької форми, який описує комікси як «наративне мистецтво» [60, 5]. Проте вже його наступник Скотт Макклауд звертає увагу на обмеженість такого визначення, адже наративним мистецтво можна, до прикладу, описати анімацію [25, 7]. Сам Макклауд розтлумачує комікси як «суміжні статичні зображення та малюнки, вибудувані в наратив, покликані передати інформацію і/чи викликати естетичний відгук» [25, 9]. Проте і це визначення не є ідеальним, адже з розвитком коміксу все помітнішим стає той факт, що не завжди головною метою творців є передача інформації чи спонукання до певної реакції.

На ці та інші недоліки визначення терміна «комікс» звертає увагу дослідник Аарон Мескін, який аналізує найвідоміші та найсучасніші тлумачення (Кунцле, Айзнер, Макклауд, Керріер, Гейман і Пратт), вказуючи на ключові проблеми кожного з них [72]. Автор демонструє, що розглянуті визначення часто або занадто звужують, або навпаки розширюють поняття коміксу, а отже не є вичерпними. Так, навіть «мовна бульбашка», «бабл мовлення» чи «мовна булька» (the speech balloon), яку Девід Керріер називає однією з визначних характеристик «послідовного мистецтва», не є обов’язковою вимогою, адже інколи комікси можуть не

мати таких «бульбашок», або взагалі самого тексту [72, 370]. Ще одне популярне визначення належить Грегу Гейману та Генрі Пратту, відповідно до якого комікс це послідовність окремих, суміжних зображень, що складають наратив, або самостійно, або в поєднанні з текстом (авторський переклад оригіналу: «a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text.» [64]). За Мескіним, таке акцентування на наративності як на необхідній умові може звузити поняття [72, 373]. Спільною серед усіх формулювань терміна дослідник визначає ідею того, що комікс складається із послідовних суміжних зображень [72, 369].

Послуговуючись критичним підходом Мескіна, варто розглянути визначення, запропоноване Енциклопедією сучасної України, за якою комкіс це «графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія» [43]. Знову ж таки, можна зауважити, що текст у коміксах, якщо він є, не завжди подається лише в «хмарках» чи «мовних бульках», а самі тексти не обов’язково мають бути короткими (як аргумент проти такого твердження Мескін наводить творчість Гарві Пікара, у творах якого текст превалював над зображенням) [72, 373].

Також актуальною є проблема розрізнення коміксів й ілюстрованих текстів (як правило, дитячих книжок із картинками). Гейман і Пратт пропонують орієнтуватися на роль зображень у творі, адже для коміксів вони є визначальними і без них наратив справжнього коміксу не може бути зрозумілий [72, 373]. Звісно, уже згаданий приклад Гарві Пікара дещо спростовує цей аргумент, та, окрім цього, Мескін зауважує, що для певних дитячих книжок зображення є так само визначальними, а інколи дитяча книжка може підпадати й під жанр коміксу. Звісно, твори на перетині

жанрів не є безпрецедентним випадком, однак, як зазначає дослідник, ключовою є відмінність традицій, на які орієнтуються автори [72, 373].

Власне, однією з головних причин недосконалості наявних визначень Мескін вбачає в неісторичному підході їхніх авторів. Він стверджує, що суміжні статичні зображення, вибудувані в наративи, існували й до появи коміксів (як приклад, «Гобелен із Байо», або серії картин Вільяма Гоґарта), але найменувати їх такими було б «художнім анахронізмом» [72, 373]. Дослідник припускає, що апелювання до неісторичного підходу може бути зумовлене тим фактом, що комікси довгий час не сприймалися як мистецтво, через що їхні прихильники намагаються підтвердить їхню художню цінність. Так, хронологічне розширення історії коміксів покликане «легітимізувати їх у світі мистецтва» [72, 374]. З огляду на цю критику доречно буде згадати книгу «Сила коміксів. Історія, форма й культура», у якій Ренді Данкан, Метью Сміт та Пол Левіц пропонують розділяти поняття комікс і комік-бук (до яких, з огляду на усталену в українській коміксовій спільноті традицію, перекладач Денис Скорбатюк також подає терміни-аналоги «мальсторія» та «мальопис»), де перше трактується як послідовність упорядкованих зображень, а друге – як видання, в якому дієгезис представлений через мальовані чи текстові зображення в межах послідовних панелей і сторінок [15, 477]. Таке визначення коміксу передбачає зарахування до нього не лише форми друкованих видань (comic strip або comic book), але й наскельний живопис, давньогрецький вазопис, зображення на гобеленах та вітражах, що викликає проблему розмивання меж поняття, про яку говорить Мескін.

Варто зауважити, що дослідження Мескіна не покликане розв’язати питання визначення коміксу, а радше висвітлити проблематику окреслення і дефініції терміна. Врешті дослідник доходить висновку, що комікси

мають право називатися повноцінним видом мистецтва та наразі не потребують визначення [72, 378].

Ще одним проблемним питанням є розрізнення коміксу та інших схожих понять, таких як манґа та мальописи. Загалом у західній традиції заведено розглядати такі подібні визначення як різновиди коміксів. Так, автори «Сили коміксів. Історія, форма й культура» формулюють питання так: «Бан десінне. Футеммі. Історієти. Комікси. Ляньхуанту. Манґа. Маньхуа. Тебеос. Як би їх не називали, вони проникли до багатьох культур по всьому світі» [15, 440]. Так само коміксами називає манґу і Скот Макклауд у своєму науково-популярному коміксі «Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво» [25, 43].

Вочевидь, не зовсім справедливо було б покладатися лише на американський погляд у дослідженні всесвітнього мистецького явища (власне, і в дослідженні Данкана, Сміта та Мескіна йдеться, зокрема, про загрози культурного імперіалізму). Тому, у випадку з розглянутими нами манґою та мальописом варто звернутися до визначення в японських та українських джерелах. В японсько-українському словнику термін манґа (まんが [漫画]) має значення «карикатура», «комікс» [48, 402]. У власне японському великому онлайн-словнику подано такі визначення: 1)Зображення, намальовані простими та легкими мазками, переважно комічного, гіперболізованого, сатиричного та безглуздого характеру; 2)Серія картинок, часто супроводжуваних діалогами, складених у розповідь. Серед синонімів зазначене слово コミックス, яке є запозиченим з англійської від слова «комікс» прямим відповідником (за авторським перекладом) [89].

Щодо українських коміксів, наразі мальопис ще не є офіційно затвердженим у словниках, хоча його вживають у сучасних наукових працях і публікаціях, де їх розглядають як український варіант, відповідник коміксам. Вважається, що термін «мальопис» увійшов у

широкий вжиток з 2017 року, а саме після 27-го Львівського міжнародного книжкового форуму, де коміксам в українському ринку, зокрема поняттю «мальопис» та особливостям його вживання, було присвячено окрему лекцію. Справді, саме в цей період слово «мальопис» почало з'являтися не лише в побуті, але і у видавничій термінології та наукових текстах. Попри це, у середовищі авторів мальованих історій цей термін використовувався раніше, хоча авторство терміна досі залишається невизначеним [22, 89]. Важливою подією для української індустрії коміксів став вихід у 2025 році науково-популярного мальопису «Український мальопис: (не)розказана історія», покликаного дослідити явище українських коміксів [22]. В одному з розділів авторка Руслана Коропецька розмежовує родове і видові поняття, де першим є мальована історія, а другим мальопис, комікс, манґа, європейські комікси тощо. Як уже згадувалося, часто для родового поняття використовують термін «комікс», однак у виданні зауважено, що це поняття належить саме до видового і, як і інші, характеризується походженням видання. Зазначивши, що терміносистема ще формується, Коропецька надає такі визначення термінам:

Мальована історія – вид мистецтва, в якому синтезовані графічні та текстові елементи формують цілісний наратив.

Мальопис – мальована історія, створена в Україні, українською мовою, та/або українським автором.

Комікси – мальовані історії, першою чергою, створені та видані в США (авторка зазначає, що цей термін використовується в більшості англомовних країн).

Манґа – мальовані історії, створені в Японії, японською мовою, та/або японським автором.

При цьому дослідниця зазначає, що така термінологія не позбавлена недоліків, адже, до прикладу, в минулому нерідко українські автори створювали мальописи російською чи іншими мовами, чимало

публікацій українських мальописів і карикатур виходило в еміграційних виданнях, а деякі мальописи (такі як «Захисник вогню» [147]) були створені у співпраці між українцями та іноземцями, хоча й публікувалися вперше саме в Україні та українською. Також варто додати, що, наприкалад, в Україні помітними є спроби створення української манґи, тобто коміксів українського авторства в стилістиці японських мальованих історій. Таким чином, виходячи з принципу видового розмежування, запропонованого в мальописі «Український мальопис: (не)розказана історія», попри всі нюанси окремих видань, основним орієнтиром для позначення різновидів мальованих історій є їхня приналежність до тієї культурної традиції.

Таким чином, спираючись на синонімічність визначень, усталену традицію та сучасні здобутки українських досліджень, ми розглядаємо манґу, комікс і мальописи як різновиди мальованих історій, які мають свої характерні культурні та контекстуальні особливості. (думаю все ж за Коропецькою розглядати як родове поняття мальовані історії)

Щодо родового терміна «комікс», або ж «мальована історія», усвідомлюючи недосконалість усіх попередніх спроб його окреслення та загалом проблемність термінологічного визначення, ми розглядаємо ті твори, чиї автори самі визначили їх як комікси, та які містять спільні характерні риси, притаманні більшості коміксів, та ключовий маркер – суміжні зображення, вибудовані в наратив. Одночасно увагу приділено їхній приналежності до певної технічної чи естетичної традиції цієї літературно-мистецької форми (уже згадані «бульбашки», розташування панелей, співвідношення тексту і зображення).

1.2. Літературознавча рецепція сучасних мілітарних коміксів.

Дослідженню теми війни в мальованих історіях присвячено чимало праць іноземних і вітчизняних науковців. Часто предметом досліджень є їхня пропагандистська функція. Дослідники зауважують, що після нападу Японії на Перл-Гарбор 7 грудня 1941 року комікси в Америці стали потужним інструментом пропаганди, спрямованим на мобілізацію населення для участі у воєнних діях. Вони виконували декілька функцій: об'єднання населення навколо спільної мети, викриття ворожих шпигунів, спростування пропаганди ворогів і зображення їхньої жорстокості та нелюдськості [84].

Нерідко темами досліджень стають окремі супергерої (особливо ті, які набули ролі американських символів: Супермен і Капітан Америка) та їхній зв'язок із ключовими подіями або кризовими періодами в історії країни (здебільшого саме з війнами) [58; 59]. Культові персонажі, такі як Диво-Жінка та Бетмен, відображають ідеологічні конфлікти, етичні дилеми й політичну пропаганду в контексті війни та змін у суспільстві США. Дослідник Марк ДіПаоло підкреслює, що історії про відомих героїв (як у формі коміксів, так і фільмів) не лише розважають, але й формують громадську думку щодо військових конфліктів та національної ідентичності [58].

Дедалі частіше мальовані історії розглядаються як інструмент, здатний працювати з травмами. На увагу заслуговує стаття Джошуа М. Леоне «Drawing Invisible Wounds: War Comics and the Treatment of Trauma» [69], де головним фокусом дослідження є терапевтичний потенціал коміксів як засобів висвітлення та опрацювання травматичного досвіду. Джошуа М. Леоне стверджує, що графічні романи здатні ефективно передавати невидимі рани війни, сприяючи кращому розумінню та лікуванню психологічних травм. На цьому ж наголошує Жанна-Марі Вільйон у книжці «War Comics» [87]. Дослідниця порушує питання

пропрацювання травматичного досвіду, який важко описати мовними засобами та можливо трансформувати через візуальну оповідь.

У дещо ширшому контексті проблему візуального наративу і травматичний досвід розглядає Гілларі Чут [55]. В її дослідженні комікси постають як особлива форма документального свідчення про війну, геноцид чи терор. Цю лінію також підтримує Елізабет Ель-Рефаі, яка у своїй монографії «Autobiographical Comics» [61] аналізує можливості автобіографічної мальованої історії у передачі суб'єктивних особистісних переживань.

Також важливо відзначити дослідження Лени Мергеж (Lena Irmgard Merhej), на яке звертає увагу Анісімов А. М. у контексті окреслення зображення війни в сучасному ліванському коміксі [1]. Мергеж розглядає комікс як один із небагатьох видів медіа, що намагається зберегти пам'ять про події громадянської війни у Лівані [71].

В українській літературознавчій спільноті комікс про війну (переважно події російсько-української війни, що розпочалася 2014 року) також досліджується з багатьох аспектів. С. Хлестова розглядає комікс як різновид медіаповідомлення, що здатне документально висвітлювати події війни, а також може бути використане в патріотично-виховній роботі [45].

Ролі коміксів в освітньому процесі приділяють увагу О. Деркачова та С. Ушневич в статті «Розвиток критичного мислення молодших школярів засобами коміксів про війну», у якій комікс аналізується не лише як засіб подачі інформації, але і як потенційний інструмент для формування в учнів уміння працювати з наданою інформацією та перевіряти її достовірність [44].

Після початку повномасштабного вторгнення Росії в Україну 24 лютого 2022 року популярності набув жанр цифрового коміксу. Як зауважує С. Крикуненко, завдяки доступності, візуальній виразності та здатності швидко поширювати важливі меседжі або рефлексувати емоції

цифровий комікс став потужним засобом інформаційного впливу та емоційної підтримки суспільства під час війни [24].

Загалом літературознавча рецепція сучасного мілітарного коміксу свідчить про його багатогранність та здатність не лише відображати реалії війни, але й застосовуватися в освіті, впливати на суспільне сприйняття конфліктів, етики та політики. Він постає як інструмент колективної пам'яті, засіб візуалізації та рефлексії травматичного досвіду, педагогічний ресурс та платформа для етичного й політичного осмислення війни. Такий підхід відкриває нові перспективи для інтердисциплінарного аналізу й підтверджує значущість коміксу в сучасному гуманітарному дискурсі.

1.3. Національні маркери коміксів: специфіка ринку, читацьке сприйняття, художні особливості.

Поряд із жанрово-тематичним спектром доцільним є аналіз специфічних ознак, що вирізняють мальовані історії в різних національних контекстах як окремий вид мистецтва. До таких, зокрема, належать формат видань, особливості художньої мови творів, а також ступінь їхнього інституційного визнання.

Перш за все, важливо зазначити, що існує чимало форматів видань коміксів, а зважаючи на глобалізацію ринку XXI сторіччя, в усіх розглянутих країнах можливо знайти видання різного формату, як завезені з-за кордону мовою оригіналу, так і перекладені. Руслана Коропецька пропонує таку класифікацію коміксів за обсягом історії:

Стрип – найменша одиниця виміру мальопису, що складається з декількох панелей, які зазвичай поміщаються на одній або двох сторінках. Як окрема одиниця стрипи початково поширювалися в газетах, а зараз вони переважно публікуються у форматі онлайн. Традиційно стрипи мають здебільшого гумористичний характер [22, 112].

Сингл – продовжувані видання на кілька випусків, які виходять з певною періодичністю [22, 112]. Як правило, сингли відносно дешеві і невеликі за обсягом (звичний формат для Америки – 22-24, а для України – 48 сторінок). Українським відповідником до «синглу» за твердженням авторки, є «випуск» [22, 113].

Арка – кілька випусків, що складаються в закінчену історію.

Том/частина – фрагмент більшої історії, розбитої на частини. Том/частина може складатися з кількох випусків/синглів [22, 114].

Trade paperback – збірка синглів під однією м'якою обкладинкою з додатковими матеріалами, коментарями, примітками тощо [22, 114].

Збірка – поняття схоже на том/частину, яке відрізняється закінченістю історії та можливим поєднанням у собі різних історій і авторів, необов'язково пов'язаних між собою [22, 114]. Відповідником до збірки є антологія.

Цілісна закінчена історія – видання, яке може різнитися за обсягом і жанром, але складає закінчену мальовану історію.

Для тієї чи іншої національної традиції характерним є переважання окремих форматів, що знову ж таки, зумовлене історією формування мистецтва коміксів в конкретному регіоні та особливостями місцевого ринку.

До прикладу, американська традиція коміксів сформувалася з бульварних журналів (за визначенням дешеві журнали, в яких публікувалося популярне чтиво: детективи, наукова фантастика, пригоди тощо [15, 474]) і газетник комікс-стрипів [15, 38]. Таке походження визначило не лише масовість явища, але і його формат, адже досі великою популярністю в Америці користуються сингли [22, 112]. Як зазначають Данкан, Сміт і Левіц, раніше основними продавцями коміксів були газетні комікси, однак тепер цю роль виконують комікcарні – спеціалізовані

крамниці й книгарні, де продаються комікси [15, 477] та супутні товари [15, 357].

Автори поділяють комікси, продавані в комікcарнях, на нові та раритетні, тобто випуски періодичних комік-буків (comic book), надрукованих раніше, які вийшли з продажу та залежно від своєї унікальності та стану продаються дорожче за початкову ціну. Існують навіть окремі компанії, які спеціалізуються на оцінюванні стану раритетних коміксів, такі як Comic Guaranty, LLC [15, 361]. Традиція колекціонування рідкісних коміксів є характерною для культур зі стійкою традицією продажів періодичних видань і розвиненим ринком коміксарень, тому, до прикладу, в Україні, де більшість продажів мальованих історій припадає на книгарні, а видання загалом мають значно менший наклад, практика продажу попередніх випусків є мало розвиненою.

Щодо нових коміксів, Данкан, Сміт і Левіц класифікують їх на три формати: періодичні комікси, збірки-передруки та оригінальні графічні романи. Перші характеризуються коротким обсягом і терміном продажу, м’якою обкладинкою та атрибутами серійності (повторюваними персонажами та суцільними сюжетними лініями) [15, 358]. Як правило, вони представлені у формі синглів. Збірки-передруки містять окремі закінчені історії та нерідко представляють збірки попередньо виданих періодичних випусків. Головною відмінністю графічного роману (який за обсягом та типом обкладинки часто схожий на збірку-передрук) є ексклюзивність історії, яка раніше не публікувалася.

Не можна не зауважити певну елітарність, що закріпилася за терміном. Так, на відміну від періодичних видань, в Америці графічні романи виходять у книжкових видавництвах, а окремі видавництва спеціалізуються суто на цьому форматі [15, 359]. Найбільші американські мережі книгарень виділяють окремі полиці саме під графічні романи, а згідно з даними за 2007 рік від Мілтона Ґріппа, книгарні продали більше

графічних романів (на 2020 мільйонів доларів), аніж коміксарні (на 110 мільйонів доларів) [15, 360]. Популярність серед книгарень можна пояснити також тривкістю видань графічних романів, які, на противагу періодиці, виходять у більш престижніх форматах. Так, періодичні видання, як правило, паперові та скріплюються скріпками на корінці, збірки-передруки мають м'яку, тривкішу обкладинку, а визнані серії та графічні романи видаються у твердій палітурці [15, 358-360].

Зауважимо, що визначення графічного роману, за Данканом, Смітом і Левіцом, дещо збігається з поняттям цілісної завершеної історії, запропонованим Р. Коропецькою. Показово, що автори обох досліджень визнають суперечливість використання цього поняття. Сам термін «графічний роман» з'явився у шістдесятих роках минулого сторіччя, однак популярності набув у вісімдесятих. Упровадженням понять «графічна історія» та «графічний роман» їхній автор, Річард Каркк, прагнув відокремити серйозні твори від конвеєрних коміксів [15, 103]. Що показово з точки зору міжкультурної взаємодії, Каркк надихався європейськими, більш серйозними коміксами для дорослої аудиторії [15, 102]. Термін усталився значною мірою завдяки появі таких творів, як «Угода з Богом» (A Contract with God) Вілла Айзнера, «Маус. Сповідь уцілілого» Арта Шпіґельмана, «Бетмен: Повернення Темного лицаря» (Batman: The Dark Knight Returns) Френк Міллера й «Вартові» (Watchmen) Алана Мура. Тоді як комікс «Угода з Богом» вважається першим графічним романом (принаймні першим, який був офіційно означеним цим терміном), твори Шпігельмана, Міллера та Мура вийшли 1986–го року та значно вплинули як на розвиток самого мистецтва, так і на його публічне сприйняття, за яким на той момент закріпилася чітка асоціація з супергероїкою. Якщо «Маус. Сповідь уцілілого», створений представником оточення андерґраундного руху коміксів, розширив уявлення широкого загалу про тематику й проблематику, на розкриття яких

здатні мальовані історії, то «Бетмен: Повернення Темного лицаря» і «Вартові» продемонстрували деконструкцію супергероїки. Кожен із названих творів мав серйозний тон і був присвячений «дорослим» темам та складався з цілісної закінченої історії, що помітно відрізняло їх від «мейнстрімних» видань, що й сприяло відокремленню терміна «графічний роман» в самостійну категорію мальованих історій. Проте цікавим видається той факт, що самі автори ставляться до терміна критично. Так, Алан Мур назвав його «маркетинговим» [67] і таким, що в сучасних реаліях означає радше «дорогий комікс». Арт Шпігельман також висловлював сумніви щодо означення своїх творів графічними романами [22, 115]. Автор зауважував, що хоче використовувати саме термін «комікс», адже він віддає належне медіуму. При цьому Шпігельман визнає, що термін «графічний роман» звучить більш респектабельно, на відміну від «коміксу», який має несерйозну конотацію [22, 115].

Різке зростання популярності графічних романів у світі мало такий глобальний вплив на культуру коміксів, що термін прижився і в Європі, де дослідники коміксів почали йменувати ними попередньо випущені роботи відповідно до їхньої тематики [22, 116]. Так, у Франції наразі є два основних поняття на позначення коміксів: власне банд десіне та графічний роман, хоча, попри обсяг (графічними романами, як правило, називають довші видання із закінченою історією), різниця між двома поняттями досі не є чітко окресленою, адже зазвичай франко-бельгійські видання також мають тверду палітурку та збільшений формат, тому в Америці банд десіне так само класифікуються як графічні романи [22, 109-110].

На відміну від американських авторів, які часто перебувають у залежності від великих видавництв, у Японії більшість манґак – художників манґи [27], – мають повне, або принаймні часткове володіння правами на свої твори [84, 20], а їхні роботи також виходять спочатку в періодиці (у спеціальних журнальних виданнях від самих видавництв

манґ), а потім у форматі відносно недорогих чорно-білих збірок у м’якій обкладинці. При цьому, нерідко видання мають декілька кольорових сторінок (зазвичай перші сторінки розділів). Стосовно популярності манґи, відповідно до даних Тіма Пілчера та Бреда Брукса за 2005 рік, прибутки від її продажів становлять близько 40% прибутків японської видавничої індустрії [76], а за показниками 2024 року – 44.8%. Для порівняння, у США комікси складають лише 5% [15, 442].

Варто зауважити, що популярність манґи не в останню чергу забезпечує прив’язка до аніме – японської анімації, яка в багатьох випадках створюється на основі манґи [56, 8]. Якщо всередині країни певні серії манґ спочатку мають набути популярності, щоб згодом бути адаптованими, у випадку з іноземним ринком можуть відбуватися прямо протилежні процеси: спочатку аніме, яке, як правило, зберігає стилістику оригіналу, популяризує японську культуру в країні, а вже потім там починають перекладати та видавати манґу, як маловідому, так і таку, яка вже набула широкого визнання завдяки аніме. До прикладу, саме так сталося в Україні, де широковідомі аніме на кшталт «Наруто» і «Бліч» транслювалися по телебаченню ще на початку 2000-х років, тоді як великі видавництва манґи почали з’являтися лише в другій половині 2010-х років.

Більшість авторів продають права на свою манґу великим студіям, де їхньою адаптацією займається окрема команда фахівців. Інколи автори слугують радниками, а інколи самі керують процесом. До прикладу, основоположник сучасної манґи Тедзука Осаму сам працював режисером-аніматором та перетворював свої твори на аніме, тим самим започаткувавши традицію тісного зв’язку між манґою та аніме [15, 444]. Проте інколи механізм адаптації працює у зворотному напрямку і вже аніме надихає авторів на створення манґи. Один із прикладів – однойменні манґа й аніме «星の声» (буквально «Голос зірки») – одна з перших анімаційних робіт Макото Шінкая, який згодом адаптував її у форматі

коміксу, розширивши історію та перерозподіливши акценти [155]. Інший приклад – «風の谷のナウシカ» («Навсікая з Долини Вітрів») Хаяо Міядзакі, одного з найвпливовіших аніматорів в історії Японії [162]. Спочатку автор створив два томи манґи, які видались редакторам журналу «Animage» такими, що «надають готовий матеріал для кінематографічної роботи» [35, 95]. 1984 року світ побачив однойменний анімаційний фільм. Як зазначає дослідниця творчості режисера С'юзан Нейпір: «Міядзакі довелося перетворити цю хитромудро написану, епічно структуровану й досі ще далеко не закінчену манґу на двогодинний сімейний фільм, якимось чином пов'язавши всі вільні частини» [35, 96]. Однак після виходу фільму 1984 року робота над манґою не закінчилася. Попри деякі спірні сюжетні рішення в анімаційному фільмі, а особливо щодо його кульмінації, яка створила проблеми для розвитку історії [35, 96], Міядзакі продовжив працювати над нею ще протягом десяти років, у результаті значно розширивши сюжет, тематику, порівняно з фільмом, створивши два самостійні епічні твори в різних мистецьких формах, кожна з яких надихнула одна одну на різних етапах створення.

Традиція японських мальованих історій відрізняється від західної не лише за форматом видань та станом розвитку індустрії, але й за художніми особливостями. Попри те, що в силу глобалізації коміксів межі між ними стають дедалі менш явними, стиль манґа залишається помітно відмінним від решти національних варіантів мальованих історій (хоча чимало американських авторів, зокрема Адам Воррен, запозичують японські стилістику і прийоми оповіді, о їхні твори все ж зберігають впізнавані риси західної традиції). Серед прикметних рис манґи зазначимо чорно-біле оформлення та прочитання справа наліво, яке має витоки з традиційного способу читання японських текстів. Окрім того, японським коміксам притаманна висока емоційна виразність та типова символіка в оформленні персонажів, включно з великим розміром очей,

гіпербалізованими пропорціями тіла, вигадливими зачісками та вбранням, різнобарвним кольором волосся (який демонструється на обкладинках і кольорових сторінках) [54, 40].

Окрему увагу варто приділити художньому використанню ономатопеї – явищу, поширеному в усіх культурах коміксів, яке, однак, задіюється манґаками відносно частіше [84]. Так, японські автори позначають не лише звуки дії, а і драматичні звуки, що покликані передати атмосферу сцени, або ж звуки речей, які західні автори, як правило, не означують конкретним звучанням (ономатопея посмішки/усмішки, погляду або тиші) [84, 493]. Узагалі японська ономатопеїчна лексика є дуже поширеною. Відповідно до «Японсько-українського тематичного словника ономатопеїчної лексики» Еґави Х. і Кобелянської О. найчастіше вона трапляється в дитячій мові, розмовно-побутовому мовленні, окремих фольклорних жанрах: казках, прислів'ях, приказках, художній літератури (передусім хайку), текстах газетно-публіцистичного штибу, мові манґи та сучасних рекламних текстах [49]. Показово, що найбільш широко така лексика представлена в дитячій мові та манзі. У словнику (який не є вичерпним, а розтлумачує лише ключові поняття) автори поділяють слова на 5 головних тематичних груп:

1) Фізичні явища (звук, рух, зміна; форма, стан; ступінь; час);

2) Природні явища (погода, клімат; ґрунт, каміння, землетрус);

3) Живі істоти, рослини (тварини; птахи; риби; комахи; рослини);

4) Людина (зовнішній вигляд; поведінка, рухи, дії; стан душі та тіла; манери, позиція; висловлювання; характер, якості; відчуття (фізичні); почуття (емоції));

5) Суспільне життя (дім; освіта; розваги).

Цікаво, що з огляду на культурні особливості японської мови, якій властива розмежованість жіночої та чоловічої лексики, помітним явищем є також лексичні особливості побудови тексту в різних видах манґи. До

прикладу, у шьонен переважає мова чоловічих персонажів, яка містить стереотипні японські мовні форми, притаманні традиційним гендерним ролям [86]. Натомість у шьоджьо простежується більша збалансованість у репрезентації мовлення персонажів обох статей, що відповідає її спрямованості на молоду жіночу аудиторію.

Ще однією показовою рисою текстів манґи є виявлені особливості вживання займенників першої особи й заключних часток: навіть сильні жіночі персонажі рідко використовують займенники «おれ» чи «ぼく», традиційно притаманні чоловічій мові [86]. Відповідно, у манзі шьоджьо персонажі частіше використовують форми, асоційовані з жіночим мовленням, тоді як у шьонен їх використання обмежено.

Менш помітною відмінністю є особлива побудова художнього наративу. У своєму дослідженні «Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво» Скотт Макклауд виокремлює шість умовних типів переходів між панелями в коміксах:

1) від моменту до моменту,

2) від дії до дії;

3) від суб’єкта до суб’єкта,

4) від сцени до сцени,

5) від деталі до деталі;

6) парадоксальні переходи.

Проаналізувавши різні американські комікси (від «Дональда Дака» до «Контракта з Богом»), дослідник зазначає відносно стійку пропорцію, за якою найпоширенішими є другий, третій та четвертий типи переходів, де значною мірою переважає перехід від дії до дії [25, 75]. Схожі результати показує аналіз творчих підходів європейських коміксистів [25, 76], що, однак, не можна сказати про японських авторів. Макклауд оглядає творчість Осами Тедзуку – основоположника японської сучасної манґи, та ще п’ятьох манґак і доходить висновку, що в їхніх манґах переважають ті

самі типи переходів, однак із меншим відривом та з частішим задіянням першого і п’ятого типів, які характеризуються меншою динамічністю. Такий феномен Макклауд пояснює унікальністю японської культури, яка тяжіє до неспішності та циклічності, а також ширшим форматом видань манґ, які виходять збірками, що надає авторам більше простору для зосередження на атмосфері та повільному кінематографічному русі [25, 80-81].

Щоб перевірити твердження Макклауда, Ніл Коун зміщує акцент з переходу між кадрами на зміст самих кадрів [56]. Коун класифікує панелі за обсягом поданої інформації на п’ять видів:

Макро – зображають кількох персонажів або всю сцену;

Моно – зображають окремі об’єкти чи персонажів;

Мікро – показують частини об’єктів або персонажів;

Поліморфні панелі – демонструють розвиток дії через послідовні зображення персонажів у межах одного кадру.

У ході дослідження, де порівнювались 12 зразків американських коміксів і 12 японських манґ, було виявлено певну закономірність частоти використання різних типів панелей:

1) Поліморфні панелі траплялися рідко як у манґах (0,2%), так і в коміксах (0,4%);

2) Макро-панелі були більш типовими для американських коміксів (59,3%) порівняно з манґою (47,3%);

3) У манзі було виявлено вищу частоту використання монопанелей (42,4% проти 33%) та мікропанелей (10,1% у манґах проти 6,7% у коміксах).

Таким чином, дослідник доходить висновку, що автори манґи роблять більший фокус на окремих деталях, аніж на великих сценах, що узгоджується зі спостереженнями Макклауда, який стверджував, що в Японії до коміксів ставляться як до мистецтва інтервалів [25, 82].

Таким чином, відмінності між японською та американською традиціями коміксів виявляються у жанровій, класифікаційній, медійній, правовласницькій, форматній і художній сферах (Див. табл. 1.1).

Таблиця 1.1.

Специфіка манґи та американського коміксу: порівняльний аспект

Специфіка	**Американський комікс**	**Японська манґа**
Жанри	Широке різноманіття з домінуванням супергероїки	Широке різноманіття з наявністю унікальних жанрів
Класифікація	Елітарність великих видань у твердому форматі (особливо графічного роману)	Чіткий поділ за віковою та ґендерною спрямованістю творів, наявність унікальних жанрів
Медійність	Переважно асоціюються із екранізаціями про супергероїв	Велика популярність, зокрема зумовлено її прив’язкою до аніме
Право власництва	Часта залежність авторів від великих видавництв	Повна/часткова автономність авторів
Художній підхід	Кольорові зображення, акцент на динаміці	Чорно-білі зображення, більший фокус на деталях, широке різноманіття ономатопеї

Висновки до розділу 1

Аналіз сучасних літературознавчих підходів до вивчення коміксів вказує на багатовимірність та методологічну складність цього феномену. Так, на основі критичного аналізу Аарона Мескіна виявлено, що, попри численні спроби термінологічного узгодження коміксу – від «наративного мистецтва» Віла Айзнера до «суміжних статичних зображень та малюнків, вбудованих у наратив» Скотта Макклауда та «послідовності окремих, суміжних зображень, що складають наратив, або самостійно, або в поєднанні з текстом» Грега Геймана та Генрі Пратта – питання уніфікованості досі залишається дискусійним, адже розглянуті визначення тяжіють до надмірного звуження або розширення рамок поняття, що не дає змоги назвати жодне з них усеохопним. Попри це, на основі зіставлення підходів Мескіна, Айзнера, Макклауда, Геймана, Пратта і Коропецької, можна дійти висновку, що спільним ключовим критерієм для формулювання коміксу, є послідовність суміжних зображень, вибудованих у наратив.

З'ясовано, що у світовій традиції та в сучасних українських дослідженнях спорідненим терміном є «комікс», що вживається у значенні родового поняття стосовно видових «манґа» і «мальопис», де перше розглядається як японська, а другий – як українська національні варіації коміксу, що мають власну стилістику, наративні традиції та культурні маркери. Попри те, що за твердженням Р. Коропецької, родовим варто розглядати поняття «мальована історія», зважаючи на неусталеність його використання у подібному значенні (сама авторка наголошує на тому, що терміносистема ще перебуває в процесі формування), у дослідженні притримуємося загальної світової традиції щодо коміксу як родового поняття. Щодо терміну «графічний роман», попри його популярність та широке коло використання, як авторитетні дослідники (серед яких Р.

Данкан, М. Сміт, П. Левіц і Р. Коропецька), так і автори творів цього формату (Алан Мур і Арт Шпіґельман) наголошують на проблемності терміна, який у сучасних реаліях використовується на позначення не жанрової, а форматної варіації коміксів як видання самодостатнього завершеного коміксу, як правило, у твердій палітурці, що публікується окремим випуском.

Методологічні орієнтири досліджень коміксів зумовлюють їхній міждисциплінарний характер: поєднання літературознавчого, культурологічного, освітнього та медіазнавчого підходів дозволяє простежити багатофункціональність цього виду мистецтва. Значну увагу дослідників приділено аналізу мілітарного коміксу, який часто осмислюється як засіб пропаганди, та водночас як інструмент репрезентації, засвідчення та осмислення травматичного досвіду, колективної пам’яті й національної ідентичності. Загалом розгляд праць закордонних (Д. Леоне, Г. Чут, Е. Ель-Рефаї, Ж.-М. Вільйон та ін.) та українських дослідників (С. Хлестова, О. Деркачова, С. Крикуренко та ін.) демонструє розширення акцентів від ідеологічних аспектів до гуманітарного потенціалу коміксу як носія етичних, політичних та педагогічних смислів.

Окреслені в розділі відмінності між японською та американською традиціями коміксів демонструють, як національні історичні та культурні контексти впливають на формування різних підходів до створення, поширення та сприйняття коміксу як мистецької форми.

Таким чином, комікс постає як динамічний і складний об'єкт наукового аналізу, що перебуває на перетині мистецтва та медіа. Його актуальність у сучасному культурному та академічному дискурсі зумовлена багатофункціональністю (естетична, комунікативна, документальна, терапевтична тощо) та здатністю відкривати перспективи для нових міждисциплінарних досліджень.

РОЗДІЛ 2. РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ВІЙНИ В УКРАЇНСЬКИХ МІЛІТАРНИХ МАЛЬОПИСАХ.

2.1. Історичний вимір українських мальописів

Для кращого розуміння соціокультурного контексту українських мальописів, необхідно розглянути історію становлення цієї форми мистецтва в Україні. Нерідко дослідники та поціновувачі коміксів демонструють спроби визначити перший український мальопис. Найчастіше до них зараховують ілюстровані книжки, такі як «Війна грибів з жуками» Охріма Судомори [97], «Три ведмеді» Олени Кульчицької (обидва 1919 року видання) [122], а також «Чорнокнижник з чорногори» Антіна Лотоцького з ілюстраціями Антіна Манастирського (1921 року) [98]. У 2016 році принагідно до перевидання останнього твору, на сайті Бібліотеки українського мистецтва було опубліковано невелику статтю, в якій стверджувалося, що «Чорнокнижника з чорногори» можна вважати першим українським коміксом, оскільки текст та ілюстрації у цьому творі «становлять гармонійну єдність» [47]. Хоча така аргументація має підґрунтя, за наявності творів Судомори та Кульчицької, які вийшли на два роки раніше та мають схожий принцип побудови наративу, питання визначення першого українського мальопису, а разом з тим усталеної дати появи українських коміксів залишається відкритим, що, до речі, актуально і для світової традиції. Так, засновником європейського коміксу не раз називали Рудольфа Тьопфера, Томаса Ровледсона, або ж Вільяма Гоґарта [22, 10-11; 20, 7]. Принагідно, Руслана Коропецька пропонує розглядати вищезгадані твори як протомальописи, посилаючись на історичну еволюцію форми самого мистецтва та, відповідно, зміни в трактування терміну [22, 23].

У контексті ілюстрованих дитячих видань важливо згадати видавництво «Світ дитини», яке, крім оригінальних ілюстрованих книжок (у тому числі вищезгаданої казки з малюнками Олени Кульчицької), також видавало подібні зарубіжні твори, зокрема німецьку мальовану історію Вільгельма Буша 1864 року, де співвідношення тексту та ілюстрацій є майже рівномірним, з перевагою першого чи другого лише на окремих сторінках. Переклад здійснив Ярослав Вільшенко, а українське видання вийшло 1921 року під назвою «Максим і Марко: або яка кара постигла двох збиточників» [128]. Така адаптація власних назв одночасно з виданням схожих за принципом побудови творів дає підстави свідчити про інтеграцію світової культури коміксів (чи протокоміксів, які на той час так само перебували на стадії формування) в український контекст і розвитку української традиції мальописів уже на початку XX століття.

Окрім дитячих видань, як і у випадку з американськими коміксами та японською манґою, однією з первинних форм українського мальопису можна вважати карикатурні замальовки та стрипи у періодичних виданнях, таких як часописи «Назустріч», «Зиз», «Комар» та «Лис Микита». Над кожним із трьох останніх працював карикатурист Едвард Козак, який, зокрема, видав гумористичні ілюстровані збірки «Гриць Зозуля» та «На хлопський розум Гриця Зозулі», головний герой яких також періодично з'являвся в журналі «Лис Микита» та щоденній газеті «Свобода» [111; 112]. Нерідко шаржі, карикатури та стрипи з'являлися і в, імовірно, найтривкішому та найпопулярнішому з-поміж українських періодичних видань – у «Перці», перші випуски якого з'явилися ще 1922 року, а сам сатирично-гумористичний журнал продовжив видаватися навіть за часів незалежності України.

Важливою, хоча поки мало дослідженою частиною історії українських мальописів є спадщина творців української діаспори. Серед численних визначних часописів Руслана Коропецька виокремлює журнали

«Вуйко» і «Календар Вуйка», засновані Яковом Майдаником та об’єднані, зокрема, провідним героєм Штіфом Табачником (подібного до Гриця Зозулі Едварда Козака, який також видавав «Лиса Микиту» в еміграції) [127], «Кадило» за редакцією Павла Крата, «Кропило», «Точило», «Український голос» за редакцією Василя Кудрика, «Гарапник» за виданням і редакцією Томи Томашевського, «Мітлу» Юліана Сердяка, «Канадун» за редакцією Дмитра Фаркавця, пластовий журнал «Пластун-Юнак-Черкес» з ілюстраціями Мирослава Григоріїва, українську газету у США «Свобода» та щомісячний додаток для дітей до неї «Веселка» з регулярною рубрикою зі стрипами «Гоца драла» Романа Завадовича і Петра Холодного, «Івась-Мудрась» Світлани Кузьменко та Івана Бриковича й «Іван Богута» Романа Завадовича, Петра Холодного та Мирона Левицького [22].

Показово, що серед багатьох авторів, творчість яких розглядає дослідниця, зазначено такі, що працювали з мілітарною тематикою. Так, у 1954 році в Аргентині Юрій Тис-Крохмалюк видає свою гумористичну повість «Щоденник національного героя Селепка Лавочки» з ілюстраціями Олександра Климка, головний герой якої – військовий української дивізії «Галичина» [148], а Едвард Козак ще в 1937 році в журналі «Комар» видав історію «Як Усусус Недобитий шукав правди на світі» про січових стрільців та Українську Галицьку Армію» (яку, до речі, в Енциклопедії сучасної України класифікують як перший український комікс [40]). Нерідко українські військові самі ставали графіками та авторами ілюстрованих історій, що, зазвичай, поєднувалося з пропагандистською діяльністю. До прикладу, Віктор Цимбал, військовий армії Української Народної Республіки, після еміграції працював у вищезгаданій «Мітлі», де 1952 року було видано його сатиричну травестію на поему Алєксандра Пушкіна «Лукоморія», присвячену Сталіну, де висвітлює злочини радянської влади, зокрема Голодомору, репресій і примусове повернення

біженців з німецьких таборів для переміщених осіб [22, 56]. Леонід Перфецький, сотник армії УНР, також після еміграції розпочав творчу діяльність в українському часописі «Свобода», де вийшла його мальована історія «Україна у боротьбі» про діяльність УПА під час Другої світової війни [138].

Щодо видань на території України, через жорстку цензуру (яка, зокрема, була проти яскравих проявів західної культури, за якою закріпилася асоціація з коміксами) більшість графіків були вимушені обмежуватися ілюструванням дитячої літератури, або гумористичних колонок у періодичних виданнях [22, 50]. Відповідно, в останні роки існування СРСР та після його розпаду в авторів з'явилося більше можливостей для реалізації формату коміксу, одним із показників якого стало, власне, введення у видавничий вжиток і просування на загал терміна «комікс». У 1992 році за художньою редакцією Анатолія Василенка виходять «Пригоди в коміксах» – періодичний додаток до дитячого гумористичного журналу «КОКА». З 1993 по 2003 роки виходитиме ілюстрована газета для дітей, яку Руслана Коропецька характеризує як дитячий журнал коміксів «Перченя» [22, 36], де Василенко був головним художником [139]. У 1990 році у видавництві «Дніпро» вийшов мальопис «Шовкова Держава» сценариста Василя Бароша та художника Фелікса Добріна, а через рік у журналі «Соняшник» частинами вийшли «Похід князя Олега на Царгород» Юрія Логвина та «Пригоди запорожців на суходолі і на морі» Костя Лавра за сценарієм Олеся Ільченка [93; 125; 124]. У 1992 році з'являються «Бій богатирів» і «Облога Києва печенігами» Сергія Позняка, об'єднані серією «Історія в малюнках» – прикметно, що мальописи вийшли не як частина газет чи журналу, а як окремі видання [140; 141]. Того ж року побачив світ перший випуск запланованого трисерійного мальопису «Марко Пиріг, запорожець» Вадима Карпенка та Олександра Гайдученка під назвою «Як Пиріг став

Пирогом» [108]. У 1993 році було опубліковано комікс «Святослав і вікінг» від художника Ігоря Баранька, який сюжетно і стилістично продемонстрував синтез українського та світового контексту [22, 63; 92]. Ще одним прикладом подібного міжкультурного поєднання є мальопис «Новий Борисфен» Олексія Чебикіна, що через рік після коміксу Баранька [151]. Пригодницький твір оповідає епізод з історії Київської Русі – протистоянна князів Ярополка, Олега та Володимира у фентезійному сетингу. Загалом звернення до історичної проблематики, зокрема до періодів Київської Русі та козацтва, було однією з провідних рис мальописів перших років Незалежності [22, 8], адже теми національної історії, численні постаті та епізоди якої в радянський час підлягали цензурі, після тривалого замовчування нарешті стали вільними для висвітлення (до прикладу, 1978 році в еміграційному часописі «Крилаті» вийшов мальопис «Вбивства з наказу КДБ» про смерть Степана Бандери, тоді як у самій Україні мальопис про цю постать з'явився тільки за 47 років [110]). Показово в контексті нашого дослідження зауважити, що більшість таких творів було присвячено битвам і воєнній тематиці: облогам, бойовим зіткненням, походам. Після вторгнення Російської Федерації на суверенну територію України в 2014 році та розгортання воєнних дій ця тематика знову стала популярною в мальописах, однак уже з прив'язкою до сучасних подій.

Поступово в українських мальописах розвивається жанрове та тематичне розмаїття коміксів, що набувають все більшого визнання. Особливий приріст видань прослідковується наприкінці другого десятиріччя XX століття, що безпосередньо пов'язано з Революцією Гідності та вторгненням Російської Федерації на територію України, про що, зокрема, говорить письменник, перекладач і сценарист коміксів Денис Скорбатюк [34]. Так, саме після 2014 року в Україні почав проводитися фестиваль Kyiv Comic Con – аналог американського фестивалю

популярної культури, а за даними засновника видавництва «Vovkulaka» Ярослава Мішенова, вже у 2017 році кількість виданих в Україні мальописів за рік перевершила всі попередні 5-6 років [29], а в 2018 загальна кількість видань зросла на 62% [30], тоді як у 2019 ця тенденція продовжилася до 135% [29]. Щоправда, вже у 2020 році темпи зростання знизилися зі зменшенням кількості видань у 2,5 %, що однак досі значно перевищує показники 2017 року [29].

Після початку повномасштабного вторгнення Росії у 2022 році українська книжкова індустрія пережила глобальні зміни: витіснення російської продукції, зростання попиту на читання, поява нових видавництв і розширення ринку збуту [19]. Усі ці чинники сприяли збільшенню кількості вітчизняних видань, зокрема мальописів, які у 2021 році налічували 155 видань, у 2022 – 66, а вже в 2023 – 247 (наразі найбільший показник за всю історію незалежної України) [38]. Більш того, окрім нових видавництв коміксів та манґи, усе більше зарекомендованих книжкових видавництв проявляють зацікавленість у сфері мальованих історій [30] що стосується як перекладених ліцензій (комікси «DC Comics» від видавництва «Vivat»), так і оригінальних українських мальописів (серія «Троє проти зла», що налічує три частини, а також декілька історій до неї від видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га» [144]). Разом із тим, у вітчизняних мальописах знову провідною стала тема війни (яка після актуалізації у 2014 році поступово відійшла на другий план [33]).

2.2. Жанрова та проблемно-тематична векторність мальописів.

Наявний корпус творів і результати присвячених їм досліджень засвідчують можливість багатовимірної класифікації українських мальописів та українського ринку коміксів. До прикладу, за жанровим поділом різні дослідники виокремлюють від семи до дев’яти основних

жанрів видань. В аналізі видань за 2019 рік Ярослав Мішенов акцентує увагу на таких серед них, як кримінал/бойовик, гумор, нон-фікшн, графічний роман, пригоди/історичний, фантастика/фентезі, супергероїка, містика та дитячий комікс.

Варто зазначити, що аналітика Мішенова охоплює як перекладені, так і вітчизняні видання. Натомість Дмитро Бєлов у 2020 році, аналізуючи саме українські мальописи, зазначає майже всі ті самі жанри за винятком нон-фікшну та графічного роману, та з додатковими категоріями освітнього коміксу та сучасного роману [3, 35]. Руслана Коропецька виокремлює такі жанри: графічна адаптація (як жанр, притаманний виключно мальованим історіям), графічна біографія (до якої належать автобіографія, біографія, мемуаристика тощо), репортажистика (як і графічна біографія, може бути представлена у художніми та нехудожніми формами), супергероїка, фентезі, фантастика, міфологія, детективи. Водночас, говорячи про художні жанри, дослідниця зауважує, що означення епічно-драматичних родів зберігається відповідно до літературного канону, чому відповідають графічний роман, графічна повість, новела чи байка [22, 123].

Окрім жанрового розподілу, Дмитро Бєлов пропонує класифікацію українських мальописів за принципом оригінальності: перекладені, адаптація класичних українських літературних творів, модерні адаптації (комікси – адаптації літературних творів сучасних українських авторів) та оригінальні українські (оригінальні комікси українських авторів та/або видані в Україні та/або українською мовою) [3, 33]. Своєю чергою, Назарій Баран та Оксана Гнаткович у дослідженні 2021 року, зазначаючи відсутність жанрової одностайності в українських мальованих історіях, пропонують класифікацію мальописів за типажем на три групи: графічні твори, характерні жанри із категорії нижчого порядку (детектив, супергероїка, дитячий тощо); графічні адаптації творів класичної

української літератури; історичний комікс з поділом на дві підкатегорії: 1) інформаційно-пізнавальна й освітня адаптація історичних реалій (ранні «Облога Києва печенігами» та «Бій богатирів», або більш сучасний «Володимир, князь Київський»); 2) суміш історичності та жанрів категорій нижчого порядку («Максим Оса», «Даогопак» і проєкт «Воля») [2, 3-4].

Варто зазначити, що запропонована типологізація обмежується часом свого створення та відповідною кількістю видань, що, з огляду на динамічний розвиток індустрії мальописів, потребує постійного доповнення та перегляду. Так, за останні декілька років в Україні з'явилося чимало видань, які не лише заповнюють прогалини ширшої класифікації, розрахованої на іноземні та вітчизняні твори (ідеться про класифікацію Мішенова 2019 року), але й такі, що не підлягають зазначеним та потребують окремого жанрового визначення. Яскравим прикладом є синтез поезії та мальопису у творі «3.3.3.» Богдана Кордоби та Людмили Самусь. Твір є експериментальною спробою поєднання поезії та мальованої історії, хоча в анотації до видання зазначено, що такі визначення як поезія в мальописах, графічна поезія або мальована поезія не є вичерпними для характеризації суті збірки [21]. Подібним новаторством (принаймні в рамках української традиції) можна також вважати анонс «Колядника» від того ж видавництва, ідея якого полягає у поєднанні колядника і мальописа. Таке прагнення (а відповідно потреба) розширення усталених меж форми коміксу свідчить не лише про стійку тривкість українського мальопису, але і про його великий творчий потенціал.

2.3 Особливості тематики й проблематики новітніх українських мілітарних мальописів.

Попри домінування в різних культурах коміксів певних жанрів, загалом жанрова належність не завжди може виступати основним маркером національної специфіки коміксу, оскільки в умовах глобалізованого культурного простору практично всі розвинені традиції мальованих історій представляють широкий спектр жанрів [22, 93]. Натомість такими національними маркерами можуть бути стилістичні особливості, система провідних образів і мотивів, тематичні акценти та коло проблематики творів. Принагідно в одному з найновіших досліджень з теми Михайло Михайлов пропонує класифікацію коміксів не за жанровою приналежністю, а за основними темами та напрямами, відповідно до якої українські мальописи поділяються на історичні, соціокультурні, фентезійні та міфологічні, супергероїчні, фантастичні, авторські комікси та комікси для дітей [28]. Особливої уваги в контексті національної специфіки заслуговують історичні та соціокультурні комікси. Перші заклали підвалини для формування сучасного українського мальопису [2, 40], тоді як другі засвідчили потенціал коміксів до швидкої рефлексії суспільних травм і катастроф, що стало особливо актуально після початку повномасштабного вторгнення у 2022 році. До того ж, обидва напрямки працюють безпосередньо з українськими реаліями.

Попри те, що на етапі становлення сучасного українського коміксу публікації на зразок «Бій богатирів» та «Облога Києва печенігами» [141; 142], позначені як «Історія в малюнках», демонстрували передусім освітню функцію історичних коміксів (тенденція, яка зберігається й нині – від усталених бестселерів на кшталт «Мальованої історії Незалежності України» до нових видань на зразок «Короткої історії довгої війни» [94; 136]), саме ця тематика відкрила широкі можливості для створення історій розважального та пригодницького характеру. Говорячи про будь-яку культуру коміксів, варто зауважити, що характерною ознакою цієї та інших масових форм мистецтва є наявність культових героїв, таких як Супермен

чи Людина-павук в американських коміксах, або Астробой і Луффі в манзі. Такі персонажі виходять за межі своїх творів і перетворюються не лише на бренди своїх авторів чи видавництв, а і на культурні репрезентанти всієї країни. Нерідко тлом для створення таких персонажів постають соціокультурні запити часу (Супермен постав як символ надії в умовах Великої депресії), а підґрунтям для їхнього створення – історичні, архетипні та міфологічні образи. В Україні перші спроби формування подібних персонажів прослідковуються ще в XX столітті (приклад вищезгаданих Гриця Зозулі та Штіфа Табачника), щоправда, з огляду на те, що ці твори були опубліковані в еміграції (тобто мали відносно вузьке коло читачів), а також в силу того, що самі мальописи перебували на стадії розвитку, їхні персонажі не змогли набути культового статусу загальнонаціонального рівня. Після здобуття незалежності спроби пошуку національного героя у форматі коміксу відновилися, щоправда тепер основу для можливих персонажів становили не гумористичні національні стереотипи, а козацька та супергеройська тематики (друга часто побудована на запозиченні американських зразків). Найчастіше першим українським супергероєм називають «Буйвітра» Костянтина Сулими – історію, що поєднує українські казкові мотиви й образи з естетикою американського фентезі та супергероїки 1980-х років [6]. Крім того, твору вдалося набути широкої популярності, завдяки чому у 2022 році видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га» оголосило про перевидання мальопису Сулими [146]. Надалі образ козака продовжує посідати центральне місце в національному героїко-міфологічному наративі [12]. Прикладами творів на козацьку тематику, що здобули широке визнання та популярність є «Даогопак» 2012 року [142], перший випуск якого ввійшов до списку номінантів на премію «Книга року», та «Максим Оса» Ігоря Баранька, що вперше вийшов у франко-бельгійському видавництві «Éditions Joker» у 2008 році [91]. Показово, що твір Баранька виходить за межі формату

коміксу та здобуває екранізацію у формі однойменного повнометражного фільму 2022 року. Власне, головний герой коміксу - Максим Оса, великою мірою репрезентує основний пласт рис, притаманних козацькому образу в українських мальописах: він не лише сміливий і мужній, а також харизматичний, кмітливий і дотепний.

З 2014 року помітною стала тенденція до жанрового розширення історичного коміксу. Відносного зростання популярності набув жанр біографії та нонфікшину загалом: у 2025 році друком вийшло одразу два мальописи-біографії, присвячені табуйованим за радянських часів особистостям, які через вплив російської пропаганди протягом довгого часу залишалися спірними і в українському суспільстві. Ідеться про Степана Бандеру («Убивство на сходах. Останні роки Степана Бандери» [123) і Юрія Шухевича («Шух. Історія легенди» [118]). Цікавим явищем українського мальопису також лишається гібридизація історичного жанру, що найчастіше проявляється у творах фантастичної тематики («Характерник» [153], «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка» [115], «Козаки на орбіті» [102]) або альтернативної історії («Воля:The Will» [95]).

Поряд зі зростанням популярності медіуму та розширенням його жанрового різноманіття, помітною рисою українських мальописів періоду після 2014 року стали спроби авторів звернутися до теми супергероїки (ймовірно, під впливом стрімкого зростання популярності жанру в масовій культурі [18] та у зв’язку з потребою формування національного героїчного наративу в умовах соціально-політичної кризи), результатом чого стали серія з трьох випусків «Патріот» і сингл (один випуск) «Укрмен: Початок». Хоча в обох коміксах присутні мотиви супергероїв, автори кожного демонструють різні підходи в побудові сюжету. Так, Вадим Назаров у «Патріоті» поєднує гумористичну легку оповідь (особливу у першому випуску) з воєнними діями на сході України. Якщо головний герой «Патріот. Книга 1» ще подорожує в космосі та висміює штампи

радянської та російської пропаганди, то в наступних двох випусках – «Патріот. Книга 2. Ренегат» і «Патріот. Книга 2. Ренегат №2/2» головні події розгортаються навколо українського фронту. Варто зазначити, що автор не цурається зображення жорстоких реалій війни, зокрема у мальописі присутні сцени катування укранського військовополоненого [134; 135]. Натомість автори коміксу «Укрмен: Початок» Федір Левченко, Анатолій Тягур та Юрій Бонсевич зробили акцент на пафосній манері оповіді та використанні більш стереотипних сюжетних конструкцій [149]. Твір отримав переважно критичні оцінки, зокрема через брак оригінальності, поверховий сюжет і значне стилістичне наслідування американських коміксів (навіть назва «Укрмен: Початок» апелює до фільму Крістофера Нолана «Бетмен. Початок» [18]) без достатньої адаптації жанру під українські реалії [45]. Попри це, після довгої паузи у 2025 році вийшло продовження-перезапуск з новим складом авторів. Загалом можна засвідчити, що спроби наслідувати західні тенденції у створенні національного героя виявилися неуспішними, а роки після початку воєнних дій знаменували не лише повернення до козацьких мотивів (серія «Кобзар» і «Потойбічник» [90; 100]), але і орієнтацію на сучасний український контекст із помітним документальним підґрунтям [12] (такі твори, як «Кіборги», «Охоронці країни», «Українські супергерої», «Тато», «На великій землі»).

У 2019 році, оглядаючи комікс «Кіборги» – твір про перебіг подій російсько-української війни, заснований на спогадах українських бійців, – Анатолій та Катерина Пітик зауважили, що «саме зараз формується новий архетип українського героя-захисника» [111; 18], але основою цьому архетипу слугують актуальні українські реалії. Схожу думку висловлює Руслана Коропецька, яка стверджує, що після довгого домінування в українських мальописах образу козака, після 2014 року новими українськими супергероями стали військові [22, 81]. При цьому, такі риси,

як історична тематика чи містицизм, залишаються актуальними, однак уже інкорпорованими у воєнні реалії. До прикладу, в одному із перших коміксів про російсько-українське протистояння «Звитяга. Савур-могила» Дениса Фадєєва події часів АТО розгортаються паралельно з історією періоду козаччини. Новіший мальопис уже про повномасштабну війну «Іду на штурм» зосереджується на буднях військових, а саме бійців 2-го штурмового батальйону 3-ї окремої штурмової бригади, але при цьому відображає не лише фізичне, а й ідеологічне протистояння між українцями та росіянами через розмову з російським військовополоненим [121]. Назва твору, співзвучна з легендарною фразою князя Олега «Іду на ви!» разом з обкладинкою, що зображує військового ЗСУ з мечем, слугує історичною алюзією на Київську Русь, а сам комікс містить елементи містицизму (разом із воїнами ЗСУ на російських солдатів нападають загадкові вовки). Комікс було створено у співпраці з Хорунжою Службою 3-ї окремої штурмової бригади, а кошти з його продажів були спрямовані на підтримку бригади [17], що відображає ще одну характерну рису сучасного українського мілітарного мальопису: залученість окремих (військових чи громадських) організацій до створення творів [12], а також їхня соціальна (часто благодійна або освітня) спрямованість. Так, кожні 50 гривень з продажу мальопису «Символи Незламності» передаються на потреби 12 бригади НГУ «Азов» [41]. Затяжний характер війни зумовив актуалізацію проговорення важливих тем, зокрема серед молодшої читацької аудиторії, прикладом чого стали медіаосвітні комікси на кшталт серії про пригоди Пса патрона, а також «Ми повернемося» та «Дім на долоньках», покликані допомогти розкрити складні питання в доступній формі та сприяти розвитку емпатії та критичного мислення [39]. Окрім того, за наявності сильного пропагандистського тиску з боку Росії та потреби промоції українського досвіду та погляду постало питання інформування іноземної аудиторії через мальовані історії. Своєю чергою, це викликало потребу в

спрямоваості мальописів не тільки на внутрішній, а й на зовнішній ринок, результатом чого стали мальописи «Блекаут. Хроніки нашого життя під час війни росії проти України» від Ані Іваненко та Жені Полосіної та «Коротка історія довгої війни» Маріам Найєм, Юлії Вус та Івана Кипібіди. Показово, що обидва твори спочатку видавалися за кордоном (у Британії [11] та Франції [26]), а в українських книгарнях презентувалися дві версії: англомовна та українськомовна [105; 136] . Твір Іваненко та Полосіної має документальний характер, тоді як «Коротка історія довгої війни» – це стислий виклад протистояння Росії та України, прив’язаний до сучасного контексту. Наразі подібні спроби звернутися до іноземної аудиторії зарекомендували себе радше як успішні: 19 червня 2025 року «Видавництво» оголосило про придбання прав на видання мальопису Найєм, Вус та Кипібіди найбільшим видавничим конгломератом світу – Penguin Random House [7].

Тяжіння до реалізму, зокрема в коміксах, присвячених військовим, вказує на відхід класичних супергероїчних образів на периферію, тоді як пріоритетними постають звичайні протагоністи – такі, з якими читач може ідентифікувати себе. Відтак, після початку повномасштабного вторгнення значна частина нових творів робить акцент на документальному відображенні соціокультурних змін у країні. Яскравим прикладом є твори видавництв UaComix (зокрема «Будуємо Україну разом» та «Символи Незламності»), а також журнал соціальних коміксів Inker, покликаний відображати українську дійсність після початку повномасштабної війни у формі графічних історій, заснованих на спогадах учасників подій. Журнал видається в електронному та друкованому форматі: наразі створено 9 електронних випусків, окремі електронні мальописи, а також друкований спецвипуск. Inker охоплює різноманітні теми, такі як жінки на війні, партизанський рух, евакуація, досвід цивільних і полонених. Окремі видання присвячено як визначним місцям і подіям, так і історіям героїв. До

прикладу, перший випуск носить назву «Маріуполь», а третій – «Азовсталь», тоді як спецпроєкти «Я знімаю війну» та «Мисливці на хижаків» оповідають історії українських журналістів, які документують воєнні події та злочини Російської Федерації. Власне, перевага персоналізованого, біографічного наративу в коміксах про війну є загальною світовою тенденцією, що сформувалася після Другої світової війни під впливом таких творів, як «Босоногий Ген» (はだしのげん) Кейджі Накадзави та «Маус. Сповідь уцілілого» Арта Шпігельмана. Певною мірою продовжувачем цієї традиції можна вважати мальопис «Діра», в якому харківський художник Сергій Захаров у співпраці з письменником Сергієм Мазуркевичем передає свій досвід полону в «ДНР» через свою опозиційну карикатурну діяльність [104]. У коміксі відсутні характерні для нього мовні бульки, текст розташований окремо від зображення, а концентрація панелей на сторінку вкрай мала (найчастіше на одну-дві сторінки виділено один малюнок). Самі малюнки виконані в ескізному, імпресіоністичному стилі, у чорно-білій гамі, що передає особистісний погляд та гнітючу атмосферу пережитого досвіду, тоді як вербальна складова подана тезово та документально. Подібне розмежування візуального та вербального вказує, з одного боку, на дует різних авторів, а з іншого, висвітлює контрастність передачі досвіду за допомогою різних інструментів. Схожу колоративну гаму, щоправда з чіткішим зображенням та вкрапленнями червоного, пропонує Олександр Ком’яхів у мальописі «Тато. Книга 1. Кузня війни», що відображає хроніки Революції гідності. Оповідь зосереджена на розгортанні реальних подій з точки зору маленької дівчини. Автор задіює метафоричні образи: головна героїня – дитина, що дорослішає під час революції як метафора українського суспільства, Металева Відьма та летючі голови радянських солдат – як метафори загрози війни та тиску імперії [114]. «Діра» та «Тато. Книга 1. Кузня зброї» демонструють багатофункціональність коміксу в

період війни, який здатний слугувати як свідченням історичних подій та скоєних російськими агресорами злочинів, так і формою вираження особистих рефлексій.

Висновки до розділу 2

Отож, культура українських мальописів постає як явище з тривалою історією та традицією, що розвивалася як у межах країни, так і поза її кордонами, при цьому залишаючись частиною національного культурного простору. Початкова прив'язка коміксу до соціально-політичних процесів країни зумовила стійку присутність у ньому мілітарної тематики, яка супроводжувала українські мальописи протягом більшості етапів їхнього становлення. Попри відносно повільні темпи розвитку цієї інтермедіальної форми наративу, за період незалежності країни мальописи пройшли довгий шлях розвитку, що, зокрема, засвідчує формування широкого спектру жанрового різноманіття, який попри численні спроби досі важко піддається всеохопній класифікації.

Відповідно до тенденцій українського книжкового ринку, активізація попиту на мальописи та розвиток індустрії відбувалися в періоди різких соціально-політичних трансформацій. Найбільш показовими з них для еволюції мальованих історій стали здобуття Україною незалежності у 1991 році, Революція Гідності, початок воєнного протистояння з Росією та його ескалація у форму повномасштабної війни на початку 2022 року. Військові події в країні зумовили відповідну тематику та проблематику творів, які після декількох спроб наслідування західної традиції супергероїки переважно зосередилися на сучасних реаліях і образах, а також традиційно історичній тематиці (яка, однак, розширилася до не лише пригодницьких, але і освітніх, біографічних і наукових творів).

Сучасним українським мілітарним мальописам властива документальність подання матеріалу, активний розвиток графічної біографії, орієнтованість не лише на внутрішнього, а й на зовнішнього читача, поєднання художнього й соціального, часто благодійного чи освітнього спрямування, а також тісний зв’язок із історичною проблематикою та активний пошук нових форм авторського висловлення.

РОЗДІЛ 3. ІНТЕРМЕДІАЛЬНІ ОЗНАКИ МІЛІТАРНИХ АМЕРИКАНСЬКИХ КОМІКСІВ ТА ЯПОНСЬКИХ МАНҐ.

3.1. Ідіостильові та жанрові різновиди американських і японських мальованих історій

З огляду на жанрову розгалуженість мальованих історій, більшість дослідників не ставлять за мету надати вичерпний перелік усіх жанрів, а натомість зосереджуються на аналізі загальних тематичних тенденцій. Так, підкреслюючи оглядовий характер свого списку, Р. Данкан, М, Сміт і П. Левіц виокремлюють такі жанри коміксів (переважно американських), як підліткова комедія, любовні комікси, комікси про кумедних тваринок, горор, кримінальні комікси, детективні комікси, освітні комікси, комікси про джунглі, дитячі комікси, кунг-фу комікси, кінокомікси, рекламні комікси, науково-фантастичні комікси, меч і магія, андерґраундні комікси, воєнні комікси, мемуари та супергероїка. Окрему увагу автори «Сили коміксів» приділяють гібридним формам, серед яких провідну роль відіграє жанр супергероїки [22, 245]. До прикладу, серія коміксів «Примарний вершник» (Ghost Rider) є змішанням супергероїки з вестерном, а «Капітан Морквина і його неймовірна звіряча команда» (Captain Carrot and His Amazing Zoo Crew) – з коміксами про кумедних тваринок.

Щодо манґи, хоча їй також притаманна більшість вищезазначених тем, вона вирізняється широким різноманіттям специфічних жанрів, тісно пов’язаних з японським культурним кодом. Послуговуючись наявними класифікаціями та визначеннями західних дослідників [79; 54; 84], варто виокремити такі:

Меха – жанр манґи, що фокусується на роботах, часто пілотованих людьми, і виступає як провідна формі наукової фантастики в японській

популярній культурі. Ключовими проблемами, порушеними у цих творах, є війна, етичні питання використання технологій та екзистенційні, психологічні пошуки героїв (гуманоїдний робот, поєднаний з пілотом на фізичному і духовному рівні [70]).

Спорт – у таких історіях увага приділена не лише конкретним видам спорту (серед яких найчастіше натрапляємо на бейсбол, волейбол, футбол, теніс, гольф, бокс та інші бойові мистецтва), але і внутрішньому конфлікту персонажів, їхньому особистісному та професійному розвитку [79]. Жанр спорту є одним з найпопулярніших серед японських читачів, свідченням чого є велика популярність таких тайтлів, як «Blue lock», «Haikyu!!» та «Slam Dunk» [75].

Щодення – найчастіше комедія, спрямована на відтворення буденного життя персонажів без гіперболізації сюжетів чи введення фантастичних елементів. Такі історії зосереджуються на тонкощах простого життя, людських стосунках і повсякденних ритуалах.

Гарем – історія, в якій головний герой (як правило юнак) опиняється в центрі уваги одночасно кількох персонажів жіночої статі. Манга цього жанру здебільшого побудована навколо любовних багатокутників, що створює комедійні, драматичні та романтичні ситуації (Manga: An Anthology).

Кухня – манґа, в центрі якої культура приготування й споживання їжі. Однією з особливостей цього жанру є наявність рецептів і практичних порад із приготування для читачів [84].

Романтика – цілий жанровий блок, який має численні піджанри, що різняться залежно від сексуальної орієнтації персонажів та рівня відвертості в зображенні їхніх стосунків. Окрім історій про гетеросексуальні стосунки, найпоширенішими є юрі – манґу про романтичні стосунки між жінками, та Boys' love – манґа про романтичні стосунки між чоловіками. Термін часто використовується як синонім до

шьонен-ай (буквально «кохання юнаків)», але окремо від яой – більш відвертий жанр, у якому автори приділяються більше уваги еротичним сценам [84; 68].

Ісекай – піджанр фентезі, в основі якого лежить сюжет про переміщення персонажів в альтернативну реальність, часто фентезійні, світи, або в інший час. Така зав'язка дає авторам простір для пошуків та переосмислення власного «я» героїв, а також втілення мотивів пригод і боротьби добра проти зла.

Як і у випадку з коміксами, жанри манґи не є однорідними і часто перетинаються. Нерідко манґа про спорт є комедією, містика поєднується з горором або трилером, а кухня варіюватися від повсякденних до фентезійних сюжетів.

Окрім цього, порівняно з американськими коміксами чи українськими мальописами, манґа характеризується чіткішим розподілом за цільовою аудиторією. Така класифікація ґрунтується на адресованості певним віковим і гендерним групам читачів і відповідному тематик і проблематик мальованих історій.

У цьому контексті манґу поділяють на:

Шьонен – манґа орієнтована переважно на хлопців віком від 10 до 18 років. Шьонен відзначається ідеалізованими героями, динамічними історіями та мотивами дружби, постійного прогресу й подолання труднощі.

Шьоджьо – історії для дівчат-підлітків.

Сейнен (seinen) – манґа для дорослих чоловіків, яка характеризується більш реалістичним малюнок, вищим рівнем жорсткості, а також порушенням філософських та соціально-критичних проблем.

Джьосей – історії для дорослих жінок із більш реалістичним сюжетом та способом зображення персонажів.

Йонен, або Джідо – манґа для дітей дошкільного віку. В англомовних джерелах на неї також посилаються як на «Кодомо»(こども – дитина з японської мови).

Зазвичай цільова зорієнтованість манґи також визначає її жанрове наповнення. Так, вік читачів відповідає не лише обраним автором темам, але й жанрам творів, для шьоджьо та джьосей більш типовими є романтика, драма та повсякдення, тоді як до сейненів часто зараховують трилери, детективи, темне фентезі, бойові мистецтва та історичні драми. Щодо манґи для дітей, такі твори прості за сюжетом, мають гумористичний тон і дидактичний характер.

Проте варто зауважити, що це лише загальні тенденції, що передбачає наявність відповідних винятків та використання тих чи інших жанрів у творах, спрямованих на різного читача. До прикладу, жанр спорту реалізується як в манзі шьонен («Синя тюрма» (ブルーロック)), так і в сейнен («Слем Данк» (スラムダンク)). Джьосей має представників у жанрі горору («Pet Shop of Horrors» (ペットショップ・オブ・ホラーズ)) та наукової фантастики («Kagerou Daze» (カゲロウデイズ)), а ознаки містики й фентезі нерідко можна знайти як у дорослих, так і в дитячих виданнях.

Отже, жанрова типологія мальованих історій залишається динамічною та дискусійною щодо чіткої систематизації. У сучасному культурному просторі жанрові межі дедалі більше розмиваються, тоді як гібридні форми, що поєднують елементи різних напрямів, зростають у популярності. Попри те що різні традиції коміксів демонструють розгалужене жанрове різноманіття та спільні теми, кожна з них зберігає характерні риси, такі як домінування певних жанрів або чітка вікова й гендерна адресація, що зумовлює тематику й стиль оповіді. Це, своєю чергою, дозволяє стверджувати, що жанрово-тематичне розмаїття американських коміксів і японських манґ відображає багатогранність культурного та історичного досвіду відповідних країн.

3.2. Мілітарні комікси і манґи: панорамний ракурс.

Попри існування певного стереотипу щодо дитячої спрямованості мистецтва коміксів, історична ретроспектива мейстрімних і впливових видань демонструє, що комікси не лише не оминали серйозних геополітичних тем, але і були тісно з ними пов'язані в часи свого зародження та розвитку. До прикладу, першою історією основоположної для франко-бельгійської традиції серії коміксів «Пригоди Тентена» (The Adventures Of Tintin) Ерже став альбом «Тентен у країні сов'єтів» (Tintin in the Land of the Soviets) 1930 року випуску. У своєму банд десіне автор не лише знайомить читачів з юним репортером, який стане одним із перших і головних героїв європейського коміксу XX століття, але й подає критично сатиричну візію Радянського Союзу. Ерже зображує радянську дійсність як простір злиднів, пригноблення та жорстокого тоталітарного контролю. Особливо показовими є епізоди голосування за комуністичну партію під загрозою розстрілу, черги за хлібом зі знеможених дітей та насильницьке вилучення зерна в селян [105].

У США подібним провідним героєм-символом коміксів варто розглядати Супермена. За твердженням Кен Кваттро, поява першого випуску коміксу про Супермена стала найважливішою подією в історії коміксів та започаткувала цілу еру в історії американських мальованих історій, відому як «Золота епоха коміксів», або ж, за запропонованим визначенням дослідника, «перша героїчна ера» [77], що характеризувалася численними спробами наслідувати успіх персонажа та стрімким ростом популярності супергероїки. 1938-го року вийшов перший комікс про Супермена, а вже 1941-го загальні продажі коміксів складали 10 мільйонів примірників на місяць [15, 48]. Якщо спочатку звитяги Супермена обмежувалися боротьбою зі злом у межах Америки, після початку Другої

світової війни пригоди супергероя стали більш глобальними, сам він отримав нові суперздібності, а його історії почали пропагувати ідею мілітарізації та заклику до інтервенції [51, 18].

Так, поступово культові персонажі стали репрезентантами політично-соціальних змін у країні та світі. До прикладу, говорячи про відомого персонажа Диво-Жінку, дослідник Марк Діпаоло наголошує на багатошаровості образу, що поєднує в собі ветерана Другої світової війни, секс-символ та водночас ікону фемінізму [58]. Як зауважує Меттью Дж. Костелло, у роки холодної війни ціла низка ключових супергероїв була створена під сильним впливом страху перед ядерною війною та суперництва між США і СРСР [57]. Так, чимало супергероїв, створених у цей період, отримали свої сили завдяки радіації чи нещасним випадкам, пов'язаним із небезпечними вибухами: Людину-павука вкусив радіоактивний павук, команда Фантастична четвірка отримала свої здібності від космічного випромінювання, а Галк – імовірно, найпоказовіший приклад – перетворився на небезпечного монстра з величезною руйнівною силою, яким керує злість, через вибух гамма-бомби під час випробовування на полігоні, а їхніми супротивниками-злодіями нерідко є російські шпигуни, або суперлиходії російського походження [57, 11]. Ще однією ключовою подією в історії американського суспільства і зокрема коміксів стала війна у В'єтнамі, яка так само сприяла змінам історій старих або створенню нових персонажів. Найпоказовіший приклад – Каратель, травмований війною морський піхотинець, який після повернення до цивільного життя продовжує свою війну, однак не з ворогами на полі бою, а зі злочинцями на вулицях Нью-Йорка [62].

Цікаво, що, відповідно до викликів часу, одні й ті самі персонажі можуть змінювати своє символічне значення. Так, створений у розпал війни у В'єтнамі герой Залізна людина був тісно пов'язаний з американсько-в'єтнамським воєнним конфліктом. За сюжетом

вчений-підприємець Тоні Старк, який керує компанією, що виробляє зброю для уряду США, отримує поранення під час польової перевірки одного з цих видів зброї у В'єтнамі й потрапляє в полон до комуністичних партизанів, які змушують його створити їм зброю. У полоні герою вдається створити собі бойову броню та за допомогою неї втекти з полону та перемоги викрадачів [57, 12-13]. У 2008 році компанія Marvel випустила кінематографічну комікс-адаптацію, у якій події відбуваються вже не у В'єтнамі, а в Афганістані, що наближає персонажа до актуального для сучасних глядачів контексту. Як зазначає Алекс Абад-Сантос, Капітан Америка є символом героїзму Америки в Другій світовій війні, Каратель репрезентує невдачі країни у В'єтнамі, а Залізна людина представляє військові конфлікти в Афганістані та Іраці [50].

Щоправда, першопрохідцем у пропагуванні політичних меседжів, персонажа Капітана Америку авторства двох єврейських іммігрантів – Джек Кірбі та Джо Саймон, які 1941 року випустили «Captain America Comics #1» – сингл майбутньої серії, на обкладинці якого новий супергерой б'є в обличчя Гітлера. Так, автори використали доступний для придбання та сприйняття медіум, щоб висловити антифашистську та антиізоляціоністську позицію. Як зауважує Вінстон Андрус, окрім промовистого образу Капітана Америки, наповненого американською символікою та візуальною риторикою маскулінності й лицарства (герой тримає в руці щит і вдягнений у костюм з елементами кольчуги), на обкладинці додано молодого помічника героя – персонажа Бакі, що мав уособлювати ідеал для хлопчиків-читачів [51, 14]. На противагу реалістичній обкладинці, у самій історії нацисти зображені знеособленими, монструозними фігурами. За Андрусом, у створенні образів нацистської Німеччини Кірбі та Саймо вдалися до методу зображення «чужого», описаного Едвардом Саїдом («othering»), що справило два ефекти на читачів: по-перше, це «знелюднювало» всіх

громадян Німеччини в очах американців і формувало категоричні погляди на війну і ворога, а по-друге, це піднесло США до рівня епіцентру міжнародної системи, адже в коміксі уособлення військової сили країни покликано власноруч протистояти світовій загрозі [51, 17-18].

Кес Ріббенс зауважує, що з часом автори почали звертатися до нових підходів у рефлексії Другої світової війни. Як приклад, дослідник наводить п’ять творів, кожен з яких відмовляється від популярної у воєнних і ранніх повоєнних творах героїзації війни: *«La Guerre d'Alan»* , *«Krigstein»,* «De ontdekking» і «De zoektocht», «Maus, A Survivor’s Tale» та *«Barefoot Gen».* Показово, що останні два комікси належать авторству єврейсько-американського та японського творців [78].

«Maus, A Survivor’s Tale» («Маус. Сповідь уцілілого») Арта Шпіґельмана – комікс американського автора єврейського походження, одна з найвідоміших мальованих історій про війну, у якій автор, спираючись на спогади свого батька, задокументовує події Голокосту, досліджує сімейні стосунки та спадковість травм війни [156]. Шпіґельман належав до представників андеґраундного руху коміксів, що характеризувався бунтарськими настроями, прагненням свободи самовираження та експериментальними підходами до творчості. Окрім роботи над власними коміксами, разом з Франсуазою Мулі автор започаткував журнальну комікс-антологію «Без прикрас» (Raw), яку склали роботи коміксистів андеґраундного та альтернативного спрямування. Цим виданням, наповненим сміливими дизайнерськими експериментами, укладачі намагалися наблизити комікси до високого мистецтва [15, 99]. Показово, що саме в «Без прикрас» Шпіґельман починає публікувати «Мауса. Сповідь уцілілого» у форматі мінікоміксових вставок, яка згодом вийде у двох томах, за другий з яких автор отримає першу та наразі єдину відзнаку комікса Пулітцерівською премією.

Цікаво, що подібно до авторів вищезгаданих «Quand la bête est déchaînée» і «Krigstein», Шпіґельман послуговується зооморфними образами, щоправда, використання зооморфних масок у «Маусі» слугує не як засіб сатири та висміювання, а як спосіб репрезентації контрасту між переслідувачами й жертвами: німці в коміксів зображені як коти, а євреї – як миші. На ідею анімалістичного зображення міжлюдських стосунків автора спонукала тема расизму до темношкірих американців, а образ мишей постав із нацистської пропаганди, що часто вдавалася до зооморфних образів у негативному зображенні євреїв. Так, другий том коміксу починається з епіграфа, який складає уривок зі статті в померанській газеті 1930-х років, що критикує образ Міккі-Мауса: «Міккі-Маус – найжалюгідніший ідеал з усіх, які будь-коли з'являлися… Здорове чуття підказує кожному незалежному юнакові й усій чесній молоді, що брудні шкідники, які бабраються у смітті, і найбільші переносники бактерій у тваринному світі не можуть бути ідеальним типом тварини… Геть єврейську наругу над людьми! Геть Міккі-Мауса! Носи свастику!» [156, 164]. Як зауважує Наталія Горбач у статті «Зооморфний алегоризм роману "Маус" А. Шпіґельмана: людське, надто людське», у коміксі не тварини грають ролі людей, а люди – тварин [8]. На підтвердження цьому у другому розділі другого тому, присвяченому саморефлексії автора, Шпіґельман зображує себе та своє оточення як людей, що носять зооморфні маски. Власне, окрім важких тем та експериментальних форм, твір побудований на індивідуальному погляді автора, який прагне не лише задокументувати спогади про Голокост, а й дослідити питання поколіннєвої травми через саморефлексію та правдиве відображення стосунків з батьком.

Подібну спробу осмислити досвід масових трагедій війни через автобіографічну оптику демонструє Кейджі Накадзава у своїй манзі «Босоногий Ген» [137]. Події твору розгортаються в останні місяці війни,

коли головний герой – Ген, разом зі своєю родиною стає свідком ядерного бомбардування. Половина сім'ї протагоніста гине (хлопець власноруч розкопує з уламків черепи своїх батька, сестри і брата), і він змушений сам доглядати за матір'ю і новонародженою сестрою. Манґа має яскраво виражений антивоєнний посил: батько головного героя ще до бомбардування відкрито виступає проти продовження воєнних дій, чим накликає на себе та сім'ю тавро зрадників. Накадзава використовує власний досвід як підґрунтя для створення мальованої історії, щоправда, на відміну від Шпіґельмана, японський автор сам був свідком описаних подій. Ще однією відмінністю є стиль коміксу: Накадзава використовує спрощену візуальну та сценарну манеру, що свідчить про орієнтованість на молодшу аудиторію: герої розмовляють прямою та доступною мовою, нерідко конфлікти вирішують за допомогою бійки. Показово, що початково манґа видавалася в молодіжному журналі Shōnen Jump, цільовою аудиторією є категорія шьонен). Попри це, автор не нехтує натуралізмом та жорстокістю в зображенні трагічних подій: у перших розділах, присвячених наслідкам бомбардування, Накадзава детально змальовує жахливі наслідки впливу радіації на людські тіла: Ґен зустрічає багатьох знайомих, які розпадаються на його очах, а сам він втрачає волосся. Якщо «Маус» зосереджується на саморефлексії, спробі осмислити травми післявоєнного покоління, то в «Босоногому Ґені» головну увагу приділено зростанню в повоєнній Японії, подоланню несправедливості та негараздів, спричинених бомбардуванням, пошуку гідності серед людей, понівечених війною.

Хоча традиція мальованих історій в Японії має довгу історію, що, за думками окремих дослідників, сягає ще буддистських свитків XII століття [54, 1], у сучасному вигляді манґа сформувалася саме в повоєнний період. Слід зауважити, що до Другої світової війни манґа вже існувала, проте переважно у форматі газетних та журнальних комікс-стріпів. Натхненні

західними журналами карикатури, японські автори адаптували формат комікс-стріпів і розширили їхню тематику, звернувшись до молодшої аудиторії [54, 4]. Воєнний період характеризувався жорсткою цензурою, а функція манґи звелася до ідеологічної пропаганди, що возвеличувала японський мілітаризм та імперіалізм. Навіть такий популярний пласт манґи, як шьонен, зароджувався в умовах військової пропаганди [56, 74]. У другій половині 1940-х в Японії почали з'являтися дешеві книжечки мальованих історій, що мали назву akahon «червоні книжки». У такому форматі 1947-го року виходить твір Тедзука Осами «新宝島» («Новий острів скарбів»), якому вдалося продати 400 000 копій. Згодом автора прозвуть «Богом манґи», а його творчий спадок і досі вважається ключовим етапом у розвитку медіуму манґи [81; 26]. Показово, що перші твори Тедзуки доволі часто натхненні західною тематикою та не мають прямого стосунку до подій війни, адже впродовж певного періоду в повоєнній Японії тема війни була табуйованою. Тим не менш, Тедзука, як і багато інших авторів, не ігнорував її цілком – він вплітав мотиви війни та її наслідків у свої твори через символіку, алегорії та опосередковані образи. До прикладу, у «鉄腕»アトム («Могутньому атомі») питання насильства, людяності та призначення передових технологій відображають переживання автора та його сучасників, пов'язані з воєнним досвідом і ядерною катастрофою. Попри назву манґи, головний герой – хлопчик-робот, спрямовує свої сили на добро, а не на руйнування. Хоча надалі Осаму Тедзука почав говорити про Другу світову війну більш відкрито (як, скажімо, у творі «アドルフに告ぐ» («Повідомлення Адольфу»)), досі чимало творців манґи та аніме надають перевагу алегоричному, непрямому обговоренню теми Другої світової війни у своїх творах [53, 6]. Як зазначає Фредерікк Л. Шодт, на відміну від американських авторів, які представляли країну-переможця, японці, через травматичний досвід та цензуру на промоцію мілітаризму, не могли

виготовляти подібних історій. Так, дослідник протиставляє Атома американським супергероям, який, на відміну від їх, б’ється не за справедливість, а за мир [81, 245].

Загалом теми війни і техногенної катастрофи глибоко засіли в культурному коді країни, що, зокрема, стосується і манґи, більшість провідних тем якої беруть свій початок від Другої світової війни та бомбардування Хіросіми та Наґасакі. Так, у манзі різних жанрів вкрай популярним є конфлікт між людиною та технологією, що має амбівалентний вплив на світ, а також тематика апокаліпсису (загрози всесвіту, з якою має впоратися головний герой), а джерелом сил героїв є не суперздібності, подібно до американських відповідників, а псевдонаукові технологічні розробки [81, 245]. Одним із прикладів манґи цього тематичного блоку є піджанр наукової фантастики меха, у якому центральну роль посідають гігантські, часто гуманоїдні, роботизовані машини, пілотовані людьми (зсередини або дистанційно), зазвичай молодими юнаками. Концепція меха зародилася під час Другої світової війни як образ-символ військової могутності Японії. Першими представниками таких творів вважають «Denki Dako» 1940-го року та «Kagaku Senshi New York ni Shutsugensu» 1943-го. У першому молодий хлопець пілотує восьминогоподібним роботом, а в другому велетенський робот знищує Нью-йорк, хлопчик керує восьминогоподібним мехом [52]. Зміщення фокусу із завойовницьких, пропагандистських наративів до розважальних історій із пригодницькими елементами продемонструвала манґа «Tetsujin 28-go» (鉄人28号) Міцутери Йокоями 1956 року видання. За сюжетом, юний детектив Шьотаро Канеда отримує під контроль гігантського робота, створеного його батьком як секретну зброю для використання у Другій світовій війні. Протагоніст використовує робота для боротьби зі злочинцями, тим самим переосмислюючи її призначення. Антагоністами в історії є не воєнні суперники, а окремі злочинці, які

прагнуть заволодіти мехою для задоволення своїх цілей. Так, Сам робот слугує алегорією до мілітаризованої Японії, яка відмовилась від загарбницьких цілей і спрямовує свої сили на забезпечення миру [63, 57]. З часом манґа та аніме меха розгалузились на дві підкатегорії:

Super Robot – жанр, у якому роботи переважно мають надзвичайні, міфічні чи магічні здібності, часто керуються не лише одним, а й кількома пілотами і виступають як герої, що борються зі злом у масштабних пригодах. Роботи у цих історіях характеризуються яскравим дизайном, видовищними трансформаціями (часто декількох роботів в одне велике тіло) та міфічним походженням.

Real Robot – більш реалістичний піджанр, що зображує меха як військову техніку з технічними обмеженнями. Роботи в таких творах часто є не унікальними одиницями, а серійною зброєю, тоді як сюжети фокусуються на військових конфліктах, політичних інтригах та психології пілотів.

Отже, меха продовжує зосереджуватися на темі війни, досліджуючи її руйнівні наслідки та моральні дилеми, з якими стикаються герої (часто молоді люди, яким доводиться пілотувати зброю масової руйнації). Окремої уваги заслуговує сама концепція робота, пілотованого зсередини людиною: робота як продовження людини. Часто головні герої ставляться до роботів не як до зброї чи транспорту, а як до фізичного і духовного продовження себе [80]. До прикладу, у серії манґи «Neon Genesis Evangelion» (新世紀エヴァンゲリオン) роботи стають біомеханічними, можуть виходити з-під контролю людини та мають свідомість матерів їхніх пілотів. Такий підхід дозволяє авторам досліджувати природу насильства, питання вибору та контролю людиною власних винаходів, а також непросту тему дітей на війні [74].

Якщо у висвітленні воєнної тематики та проблематики японські автори переважно звертаються до вигаданих сюжетів, події яких часто

розгортаються в далекому майбутньому (твори жанру наукової фантастики, такі як згаданий «Neon Genesis Evangelion» або франшиза «Gundam» (ガンダム), у минулому (історичні саґи на кшталт «Kingdom» (キングダム), «Historie» (ヒストリエ)) або альтернативних світах (надпопулярні серії, зокрема перекладені українською «Атака титанів» (進撃の巨人) і «Сталевий Алхімік» (鋼の錬金術師)), у західній культурі автори мали більше свободи у висвітленні реальних воєнних подій, завдяки чому комікс набув статусу, зокрема, засобу зображення та рефлексії сучасних та минулих війн і політично-суспільних змін. Найчастіше автори звертаються до подій саме Другої світової війни («Catherine's War», «Il était une fois en France», «Les enfants de la Résistance», «Madeleine, Résistante», «The Reprieve»), хоча нерідко центром уваги стають інші конфлікти XX століття, зокрема війна у В'єтнамі («Kent State: Quatre morts dans l'Ohio»), Алжирська війна («Algériennes»), а також сучасні воєнні та політичні кризи в зонах конфлікту («Palestine»).

Багато сучасних європейських авторів дотримуються стандартів, закладених Шпіґельманом та Накадзавою, поєднуючи документальність із особистісною оптикою. Нерідко автори стають свідками, або учасниками описаних подій, що зумовлює біографічний або напівбіографічний підхід у побудові історії. Одними з найвідоміших прикладів є творчість Маржан Сатрапі – ірансько-французької авторки, передусім відомої своїм коміксом «Персеполіс» (Persepolis). Подібно до американського коміксиста, у своїй творчості Сатрапі поєднує політичне та особисте, використовуючи мальовані історії як засіб для документування колективної пам'яті та водночас особистої саморефлексії. «Персеполіс» – автобіографічна історія про зростання авторки в Ірані на тлі Ісламської революції, що розкриває проблеми завчасного дорослішання, вибору та пошуку ідентичності, стосунків між суспільним та особистим, політичного насильства, громадянської позиції, релігійного фанатизму та досвіду еміграції. Твір

охоплює період від дитинства героїні до її остаточного виїзду з країни. Авторка поєднує особисті проблеми зростання та пошуку себе героїнею з реаліями війни, тоталітарного контролю в країни та гендерних і релігійних екстремістських упереджень. Так, уже на першій сторінці коміксу оповідачка (тоді ще десятирічна дівчинка) знайомить читача із собою, окреслює історичний контекст – 1980 рік, через рік після Ісламської революції – та відображає дитяче сприйняття змін у формі невдоволення однокласниць обов'язковим носінням хусток (що експліковано як текстовою, так і візуальною частиною: зображено, як дівчатка граються з хустками) [143, 7]. Одним із найяскравіших прикладів переплітання особистої перспективи і масштабної картини можна вважати сторінку, одна половина якої присвячена зображенню смертей на мінному полі завербованих фанатичною пропагандою на війну підлітків, а друга – танцям і веселощам на вечірці, яку в той же день відвідала героїня. Показово, що панелі із силуетами підірваних жертв війни і радісних підлітків на вечірці збігаються композицією та позами, в яких змальовані персонажі [143, 109].

Загалом подання масштабних історичних подій крізь призму дитячого сприйняття є доволі поширеним художнім прийомом у європейських коміксах. До прикладу, у творі «Паросток» (풀) Жендрі-Кім Ґимсук порушує складну та болючу тему сексуального рабства в японській імперській армії часів Другої світової війни. У творі описано перебіг війни з точки зору дитини-жертви, а сама історія заснована на реальній біографії корейської жінки Лі Оксон [101]. Авторки коміксу «Сибірські хайку» (Sibiro haiku) Юрга Віле та Ліна Ітаґакі оповідають про литовську сім'ю, яку депортували до Сибіру 1941 року (основою для історії стали дитячі спогади батька Юрґи Віле) [106]. Інколи зовнішні події є лише тлом, на якому розгортаються особисті історії героїв: німецький автор Мавіль

(Маркус Вітцель) присвячує свій твір «Кіндерланд» (Kinderland) будням підлітків у Східному Берліні напередодні падіння Берлінського муру [126].

Окрім біографії та автобіографії до жанру графічної біографії входить мемуаристика [22, 123]. Нерідко автори мальованих історій звертаються до мемуарів або репортажів з малодосліджених або важкодоступних точок світу (часто зон воєнного конфлікту, або країн із тоталітарним режимом). Одними з найвідоміших коміксистів у цій галузі є Джо Сакко та Гі Деліль. Перший – мальтійсько-американський автор, який здобув широке визнання за створення графічного репортажу «Палестина» (Palestine) – збірки історій, занотованих під час кількамісячного перебування автора на Західному березі річки Йордан і в секторі Газа. Гі Деліль – канадський коміксист, відомий своїми графічними нотатками про подорожі та проживання в різних країнах, зокрема з Північної Кореї («Пхеньян. Подорож Північною Кореєю» (Pyongyang: A Journey in North Korea)).

На окрему увагу в контексті мілітарної та політичної тем заслуговує жанр графічної адаптації, який передбачає інтерпретацію наявного твору, до того ж, не обов’язково художнього чи літературного [22, 123]. Так, у 2017 році вийшов комікс від відомого американського історика Тімоті Снайдера та згаданої раніше німецько-американської коміксистки Нори Круґ під назвою «Про тиранію. Двадцять уроків двадцятого століття. Графічна версія» (On Tyranny: Twenty Lessons from the Twentieth Century), який є адаптацією однойменної наукової праці Снайдера [145]. Графічна формат дозволяє зробити складний історичний матеріал більш доступним та емоційно сприйнятним для ширшої, непідготовленої аудиторії, при цьому зберігаючи основні тези та головні ідеї оригіналу [22, 120].

Аналіз історії коміксів XX століття доводить, що ця форма мистецтва від початку свого функціонування в сучасному вигляді була тісно пов’язаний із політичними, соціальними й культурними процесами,

де тематика війни посідала важливе та інколи визначне місце. Мілітарна проблематика залишається вагомою частиною світової культури коміксів, яка набула власні характерні змістові та форматні риси та тенденції.

3.3. Проблематика російсько-української війни у зарубіжних мальованих історіях

Упродовж тривалого часу Україна залишалася поза широкою світовою увагою, зокрема в коміксах її згадували переважно в асоціації з Росією та з трагедією на Чорнобильській АЕС. Однак після розгортання повномасштабного вторгнення і, що вкрай важливо, опору українського народу російській агресії, Україна стала об’єктом уваги багатьох авторів коміксів, однак уже в контексті війни. Ймовірно, найбільш визнаною та однією з наймасштабніших робіт у цьому напрямку є американська комікс-збірка «Комікс для України. Насіння соняшника». Ідею проєктові надав редактор із Сан-Дієго – Скот Дунбір, який запропонував групі визнаних коміксистів почати роботу над спільною антологією на підтримку України. Усього в створенні коміксу взяло участь 30 авторів та художників, це окрім редакторів, дизайнерів, контурників, колористів і коректорів. Серед них такі відомі митці, як Алекс Росс, Біл Сінкевич, Говард Чайкін, Лам Шарп і Серхіо Араґонес.

Автори проєкту першочергово позиціонують його як благодійну ініціативу, спрямовану на висвітлення трагедії та фінансову допомогу українцям. Як заявлено в анотації [113], всі виручені з продажів кошти переводяться українському благодійному фонду «На Варті ЮА». І все ж комікс здобув відносно високе художнє визнання, про що свідчить його відзначення премією Айзнера у 2024 році [83].

Окрім чотирьох політичних карикатур і додаткових обкладинок, антологія налічує п’ятнадцять незалежних коротких історій від різних

авторів, а саме «Астро сіті: порожні квартали», «Ціна війни», «Примара», «Усаґі Йоджімбо: до переможців…», «Зерна надії», «Чу: змія у траві», «Ракетник: Павліченко», «Квіти Києва», «Ґру мандрівник: завойовник», «Американський прапор: хрестовий похід дітей», «Розмова з горою», «Ґрендел: відзнака диявола», «Contra spem spero», «Моторошна хрещена: чорноокі діти», «Зоряні хлопаки: Ендшпіль». Усі вони різняться між собою як за жанро-стилістичним наповненням, так і за підходом до питання російсько-української війни, що дозволяє розглядати антологію не лише як вияв солідарності й підтрими українському народові, а і як репрезентацію плюралізму іноземного (у цьому випадку американського) погляду на російсько-українську війну.

За винятком п’яти, більшість історій стосується не безпосередньо війни між Росією та Україною, а війни загалом. Дві з них не зосереджуються конкретно на цій проблематиці, але згадують її дотично й переважно в алегоричному, метафоричному ключі. Так, «Чу: Змія у Траві» Джона Леймана і Роба Ґілорі оповідає про комедійну пригоду детектива Чу, однак дві сторінки коміксу демонструють боротьбу групи птахоподібних жовто-блакитних тваринок з тризубами проти гігантського механічного ведмедя в шапці-вушанці та з червоною зіркою на грудях. Попри дещо плутану манеру оповіді сама історія закінчується словами вдячності за підтримку України [113, 42-49].

В іншій історії «Моторошна хрещена: чорноокі діти» питання України та війни є ще більш завуальованими. За сюжетом до дому Моторошної хрещеної – героїні відомої серії книжок та коміксів згаданої авторки, просяться «чорноокі діти», однак героїня замість того щоб впускати, вирішує погодувати їх, щоб вони пішли геть. Хоча зовнішній вигляд дітей, які більше схожі на примар, не є незвичним в загальному антуражі всесвіту Моторошної хрещеної, той факт, що вони просять господарку впустити їх, щоб зателефонувати своїм батькам, дає підґрунтя

для інтерпретації цих персонажів як образу-символу дітей. які загинули на війні, а спосіб розв'язання питання героїнею (нагодувати голодних дітей) перегукується з історичними реаліями голодоморів в Україні [113, 94-100].

Показово, що як і у двох попередніх творах, переважна більшість авторів антології використовує вже наявні, часто культові персонажі своїх попередніх серій, таких як Усаґі Йоджімбо Стена Сакаі, Ґру мандрівник Серхіо Араґонеса та Ґрендел Мета Ваґнера. Саме такі комікси не оповідають безпосередньо про Україну, а тому їхнє ідейне наповнення є безкомпромісно пацифістським, відірваним від українських реалій, а тому в окремих випадках досить суперечливими з точки зору українського погляду. Так, у двох коміксах «Ґру мандрівник: завойовники» і «Усаґі Йоджімбо: До переможців…» головні герої – це воїни, що після битви з ворожою навалою провадять розмову з місцевим населенням. У коміксі про Ґру місцеві хоч і дякують Ґру за допомогу, зауважують, що їм все одно доведеться покинути домівку, адже ворожий «ватажок хоче захопити це селище, і його не турбує скільки людей при цьому загине!» [113, 69]. У другій історії один із селян каже самураєві Усаґі, що «Перемоги для солдатів, а для нас існує лише поразка» [113, 36], та «Перемога чи поразка не мають значення. Для нас це завжди програш» [113, 36]. Звісно, в контексті феодальної Японії такі судження видаються зрозумілими, але коли йдеться про війну за виживання нації, яку вже понад 10 років веде Україна, такі судження є малоактуальними.

Закономірно для американської культури коміксів, більшість героїв антології є або супергероями, або людьми з надзвичайними здібностями чи технологіями, які борються зі злом (детективи, шпигуни, чи космічні солдати). З цієї точки зору особливо цікавим видається спроба Біллі Туччі показати культурний контакт через образи культових американського та українського героїв у творі «Ракетник: Павліченко». Американську сторону представляє супергерой Ракетник, тоді як на роль української

героїні автор обирає Людмилу Павліченко – радянську снайперку, яку в радянській пропаганді та в цьому коміксі називають «найвідомішою та найнебезпечнішою снайперкою в історії» [113, 55]. З одного боку, Павліченко, справді, є однією з найвідоміших українок часів Другої світової війни, а пригоди Ракетника розгортаються саме в цей період, однак позиції, яку озвучує героїня щодо власної ідентичності, бракує історичного підґрунтя : «Мій батько. Він був снайпером під час війни України за незалежність. Коли ми програли російській імперії. Та якщо військові жетони, які я ношу серед свого спорядження, це талісмани нашого майбутнього… Ми не програємо цю війну» [113, 54]. По-перше, сумнівним є твердження, що батько Людмили Павліченко воював саме за незалежність України в лавах армії Української Народної Республіки, а не на боці Білої чи Червоної армій. Можливо, саме тому автор вказує лише час, а не місце служіння батька. По-друге, такі судження радянського солдата про історію України під час Другої світової війни (коли солдати тієї ж армії нищили загони Української повстанської армії) та в умовах суворої радянської цензури, спрямованої як на минулі, так і сучасні події, видаються вкрай прогресивними й відображають радше нав’язані, актуальні наративи.

Щодо історій, події яких відбуваються в Україні, дві з них, а саме «Ціна війни» Луїзи Сімонс і Джун Бріґмен та «Зерна надії» Марка Вейда і Ґабріеля Родрігеза, зосереджені на темі втрати на війні, а також демонструють реалії цивільних у зоні бойових дій (одна з героїнь першої історії – дівчинка, якій мати на спині написали персональну інформацію на випадок, якщо дитина лишиться сама без батьків і потребуватиме допомоги інших [113, 17-21]. Схожий підхід використовують Ларі Генкок і Майкл Черкас у «Розмові з горою», зачіпаючи проблему згубної дії російської пропаганди, що утворює прірву навіть між рідними людьми. Сюжет побудований навколо епізодів телефонних розмов доньки з матір’ю.

Обидві вони з Луганська, однак донька живе в Києві, а мати переїхала до Москви і більше вірить наративам російських медіа, аніж власній доньці [113, 78-84].

Вкрай цікавою видається спроба окремих авторів розкрити українські культурні коди. Показово, що в таких коміксах немає оригінальних слів – творці працюють з чужою їм культурою суто через візуальні образи. Усього в антології таких історій дві: «Квіти Києва» Коліна Дорана та «Contra spem spero» Лама Шарпа. У «Contra spem spero» художник візуалізував слова поезії Лесі Українки, поєднуючи традиційні міфологічні образи-символи (гора, поле, коріння, вишивка, космос, соняшник) разом із жахливими реаліями війни (розтрощений танк, розбомблена будівля, палаюче місто). Початково яскраві малюнки сірішають та набувають моторошного вигляду, та попри це автор зберігає оптимістичний настрій оригіналу. Комікс закінчується панеллю квітучої гори з підписом останніх рядків вірша: «Без надії таки сподіватись,/Буду жити! Геть, думи сумні!» [113, 93].

Мотив перемоги добра над злом є також провідним коміксі «Квіти Києва», що складає лише візуальна складова. Автор зображує протистояння зла та людської гідності у формі непохитних киянок. Всі російські солдати в коміксі мають однаковий вигляд, наче скопійовані темні силуети. У них немає облич, лише обриси очей, які визирають з балаклав. Вони мають лише два кольори: білу шкіру та чорну форму, спорядження та зброю. На противагу цьому, жительки столиці носять різнобарвний одяг, мають різні кольори волосся, вік та унікальні риси обличчя. Після того, як російські солдати стріляються на ураження, героїні переживають метаморфозу та постають перед ворогами в образі родючих колосків з пишними вінками на головах та серпами в руках. Земля навколо солдатів обростає квітучими колосками пшениці та соняшниками, а самі вони постають зменшеними та обеззброєними [113, 56-62].

Загалом образ соняшника є провідним для антології, на що зроблено акцент ще в назві. Він символізує спротив, пам’ять, спадок, силу життя та відродження. Часто рослину зображено на противагу розбитій російській військовій техніці. Якщо для характеристики боротьби українців художники використали соняшник, то росія в більшості творів зображена як величезний ведмідь, або ж просто гігант, значно більший за свого опонента. Показовою є обкладинка антології, що послуговується метафористичними образами Давида і Голіафа зі Старого Завіту: чоловік в кольорах українського прапору та з пращею у правиці протистоїть червоному велетню з серпом та молотом [113].

Ще однією характерною рисою всієї антології є зосередження на досвіді цивільного населення. Навіть у тих випадках, коли головними персонажами є воїни чи герої, автори роблять акцент на рефлексії простих людей. Вони чинять опір, страждають, переживають втрати, намагаються пристосуватися до умов воєнного часу або ж, навпаки, вперто відмовляються прийняти нову реальність.

Таким чином, попри множинність підходів авторів антології (які інколи напряму суперечать одне одному) в ній простежуються спільні мотиви та образи, а саме:

- соняшник як багатозначний символ життя, відродження, надії, скорботи, спротиву, України;
- міфологічні мотиви (анімалістичної, флористичної, біблійної моделей);
- візуальні алюзії на українські реалії та символіку;
- використання культових персонажів американських коміксів;
- фокус на цивільному досвіді.

Іншу спробу зафіксувати свідчення цивільних під час початку повномасштабного вторгнення росії здійснила відома німецько-американська авторка Нора Круґ у своєму коміксі «Щоденники

війни: дві візуальні розповіді з України та Росії», який, однак, викликав суперечливу реакцію в читачів [68]. Ідея коміксу полягає в тому, щоб продемонструвати наслідки війни для людей з України та Росії. Твір виконаний у форматі графічного репортажу, побудованого на щотижневих інтерв'ю з українською журналісткою та російським художником протягом першого року з початку повномасштабного вторгнення Російської Федерації в Україну. Хоча Нора Круґ має попередній досвід роботи з тематикою війни та травматичного досвіду (як у своєму найвідомішому коміксі «Вітчизна. Альбом німецької родини»), у цьому творі авторка проявила нерозуміння українського контексту. Занепокоєння читачів викликав той факт, що кореспондентка з України має російське походження. Як зазначає українська перекладачка Ярослава Стріха, через недостатню обізнаність Нори Круґ в місцевій культурі та історії, у своїх питаннях вона звертається до наративів російської пропаганди, що також стосується і відповідей анонімної кореспондентки, яка має міцнішу прив'язку до російського контексту [10]. До прикладу, в коміксі звучать проросійські тези про нацистські рухи в Україні та про бажання українців відновити стосунки з росіянами. Респондентка навіть каже, що культурні інституції в Києві перестали функціонувати (що не відповідає об'єктивній реальності та знову ж, демонструє її відстороненість від українського контексту) і висловлює бажання жити за кордоном [160]. Такий поверхневий погляд на проблему створює ризик необ'єктивної та невдалої репрезентації української позиції в цій війні та прирівняння російського та українського досвідів для потенційного читача.

На противагу західному підходу, японські автори, такі як Мацуда Джюко та Кадзуя Курамото, присвятили свої твори переважно українським військовим. Перший створив серію коротких манґ від 16 до 40 сторінок «Легенди війни», що як і «Комікс для України. Насіння соняшника» мала благодійний характер [4]. До серії ввійшли «Привид Києва», «Привид

Києва 2», «Позивний Кіт» і «Загін сміливців» [129; 130; 131; 132]. Кожна з історій висвітлює героїзм українського народу в його боротьбі. Особливістю серії є те, що автор працює з легендарними, збірними образами пілотів, бійців Сил спеціальних операцій Збройних Сил України й навіть пожежників.

Натомість, Кадзуя Курамото у своєму дебютному творі «Battle Scar – Шинобі» надає перевагу достовірності та реалізму. На відміну від пафосних ідеалізованих образів Мацуди Джюко, покликаних возвеличити героїзм українського опору, автор намагається відобразити справжній людський вимір війни. Образом для головного героя став відомий український військовий з позивним «Дід Шинобі», досвід якого ліг в основу сюжету манґи.

Кобаяші не романтизує війну, а демонструє її сувору правду. Головний герой, попри свій бойовий досвід та професіоналізм, є вразливим, сумнівається в собі, неодноразово переживає глибокий травматичний досвід смертей цивільних, зокрема дітей. Попри це, він продовжує рухатися вперед, не полишаючи спроб боротися за добро, захищати слабких і рятувати невинні життя – в кульмінаційному епізоді це проявляється в порятунку кота з палаючої будівлі [161].

Окремої уваги заслуговує кроскультурний вимір твору. Позивний «Шинобі» (синонім слова нінджя) – це пряме посилання на популярну манґу «Наруто», в контексті якої шинобі – це солдат, що захищає своє селище. Головний герой на ім’я Наруто стає прикладом та натхненням для реального солдата з позивним «Діда Шинобі», тоді як Кадзуя Курамото повертає вже трансформований реальністю архетип назад у художній простір. Цей своєрідний «культурний кругообіг» демонструє, як трансмедійні образи (герої манґи та аніме) здатні не тільки формувати поведінкові або ідентифікаційні моделі в реальному світі (популярність серед українського населення, включно з військовими), а й згодом

художньо осмислювати ці реальні втілення (на кшталт образу Наруто в манзі Нікі).

Отже, манґа «Battle Scar – Шинобі» засвідчує явище виходу художнього образу за межі свого культурного середовища та його повернення назад у видозміненій (під впливом іншого культурного середовища), збагаченій новими сенсами формі. Це дає змогу говорити як про художній, так і про соціально-документальний вимір манґи та коміксів.

Слід підкреслити, що комікси слугують не лише засобом рефлексії та осмислення військового досвіду, а й потужним інструментом інформаційного впливу, зокрема військової пропаганди, яка активно використовується Російською Федерацією. З початку повномасштабного вторгнення в Україну російська сторона систематично залучає комікси як складову гібридної війни та засіб впливу на свідомість переважно молодшої аудиторії. Так, згідно з даними ініціативи United24, у Росії вже було надруковано понад 520 000 примірників пропагандистських коміксів, орієнтованих на шкільну та старшу аудиторію [65].

З весни 2022 року ці видання почали активно розповсюджуватися в навчальних закладах як у Росії, так і на тимчасово окупованих українських територіях [42]. Головною метою таких коміксів є героїзація учасників так званої спеціальної військової операції (серед яких було помічено потенційних організаторів масових вбивств та катувань в містах, селищах і селах України), сформувати образ «ворога» в особі України та країн Заходу, а також виправдати військову агресію, нав'язавши ідею про необхідність захисту та звільнення «російськомовного населення». Вони пропонують читачеві спрощене, ідеологічно забарвлене тлумачення конфлікту (показово, часто згенероване за допомогою технологій штучного інтелекту), в якому українська держава позбавлена суб'єктності [42].

Зміст таких творів характеризується наявністю антиукраїнські та антизахідні наративи, які відповідають загальній пропагандистській стратегії РФ. Серед авторів цих видань є відомі російські письменники, що спеціалізуються на дитячій літературі, зокрема Олег Рой, а також медійні пропагандисти, такі як Михайло Звінчук (відомий як автор Telegram-каналу «Рибар») [46].

Отже, аналіз різнонаціональних коміксів, присвячених темі російсько-української війни, демонструє широкий спектр інтерпретацій, у яких поєднуються художні, документальні, благодійні та культурологічні аспекти. Попри подекуди суперечливі інтерпретації, зумовлені контекстуальною дистанцією між країнами, подібні твори засвідчують міжкультурну солідарність, а також активізацію культурного обміну, що надає потенціал до фіксації української ідентичності у світовому контексті.

Висновки до розділу 3

Дослідження коміксів із застосуванням культурологічного, інтермедіального, компаративного, наратологічного методів аналізу засвідчує те, що комікс є індикатором національної культури, відображаючи історичні та соціальні трансформації, через які проходять ті чи ті країни та функціонуючи як інструмент пропаганди, художнього самовираження, рефлексії, терапії, документального свідчення, наукових та навколонаукових досліджень і освіти.

Попри динамічну глобалізацію, активне запозичення та гібридизацію жанрів, таким варіаціям мальованих історій, як американський комікс і манґа, вдається зберігати національну самобутність, виражену в особливостях художнього підходу, домінації певних тем, специфіці форматів видань, а також загальному сприйнятті та рівні визнання мистецтва. Показово, що в розвитку кожної зі згаданих культур коміксів вагому роль відіграла мілітарна тематика, яка досі

продовжує формуватися в різних напрямах (художньому, нехудожньому, документальному та фантастичному зображенні), однак уже має характерні як загальні (фокус на суб’єктивному досвіді, переосмислення подій минулого, вагома роль мемуаристики), так і національні риси (для американських коміксів – використання супергероїчних образів як індикаторів ідеологічних зсувів, а для манґи – неопосередковене розкриття теми та виразний антивоєнний наратив) .

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження було виявлено та окреслено жанрово-стилістичні і національно-культурні особливості графічного воєнного наративу в трьох різних культурних традиціях: українських мальописах, американських коміксах і японській манзі. Спираючись на теоретичні засади, розроблені у працях В. Айзнера, С. Макклауда, Д. Керрієра, Г. Геймана, Г. Пратта та А. Мескіна, Р. Данкана, М. Сміта і П. Левіца, С. Нейпір, J. Thompson, R. E. Brenner, G. Unser-Schutz, T. Johnson-Woods, N. Cohn, N. Rousmaniere, F. L. Schodt, P. Gravett, F. Lunning, а також Р. Кордоби, Я. Мішенова, О. Гудошник, Ю. Поліковської та Д. Бєлова – було здійснено аналіз мілітарних коміксів, що дало змогу дослідити національні варіації коміксів, присвячених російсько-українській війні, їхні жанрово-стилістичні та функціональні особливості.

Для розкриття об’єкта і предмета дослідження було використано описовий, компаративний, інтермедіальний, історико-культурологічний, семіотичний аналізи, а також прийоми класифікації, систематизації, узагальнення матеріалу, міфоаналіз, текстуальний, стилістичний і наратологічний аналізи.

Досягнуті результати підтвердили актуальність теми дослідження, зумовленої зростанням ролі коміксів у глобальному та національному культурних просторах як багатофункціонального інструмента рефлексії війни та медіатора національного досвіду, та наукову новизну роботи, яка полягає у спробі здійснити компаративний аналіз українських, американських та японських мілітарних коміксів у фокусі російсько-української війни.

Здійснене дослідження мальованих історій крізь призму воєнної тематики з акцентом на російсько-українську війну дає змогу зробити такі висновки:

1. Відрефлексовано проблему дефініційної та інтерпретаційної невизначеності поняття «комікс», зумовлену певною упередженістю серед дослідників, браком спільного погляду на історичні рамки явища та відсутністю його унормованого визначення, яке б не було надмірно вузьким або зашироким. На основі комплексу дефінацій, запропонованих науковцями, зокрема такими як В. Айзнер, С. Макклауд, Г. Гейман, Г. Пратт та А. Мескін, комікс потрактовано як послідовність суміжних зображень, вибудованих у наратив.

2. З огляду на загальну (щоправда, переважно західну) тенденцію сучасних досліджень та останні здобутки вітчизняних розвідок (особливо дослідження Р. Коропецької), схарактеризовано ключові терміни об’єкта дослідження:

«мальопис» як українська національна варіація коміксу, що має власну стилістику, наративні традиції та культурні маркери;

«манґа» як японська національна варіація коміксу, що має власну стилістику, наративні традиції та культурні маркери;

«мальована історія» як синонім до «комікс» у контексті сучасних вітчизняних досліджень;

«графічний роман» як комікс, що має завершену історію, видану окремим виданням, як правило, у твердій палітурці.

Зазначено, що термінологічний апарат щодо коміксу в українському літературознавчо-культурологічному просторі досі перебуває на етапі формування, тож, з огляду на загальну світову тенденцію у дослідженні ми послуговуємося основним родовим поняттям не «мальована історія», а «комікс».

3. Описано наукову рецепцію коміксів у сучасному літературознавстві, яка характеризується міждисциплінарним підходом та багатовекторним поглядом на об’єкт дослідження. Так, одні дослідники розглядають комікси як інструмент пропаганди (Scott, C.A.), персонажі яких постають маркерами суспільно-політичних змін (Gordon, I.; Dittmer, J.; DiPaolo, M.), тоді як інші звертають увагу на документальну функцію коміксу, що в контексті розгортання широких інформаційних воєн постає як інструмент збереження особистісного досвіду війни (Chute H.; El Refaie, E.; Merhej L.; Анісімова А.).

Водночас усе більше уваги привертає до себе терапевтична функція цієї форми мистецтва, яка надає змогу авторам опрацьовувати травматичний досвід (зокрема спричинені війною) засобами, що виходять за межі вербального чи візуального вимірів. зокрема в потребі (Leone, J. M.; Viljoen, J.-M.; El Refaie, E.).

Подібним чином, вітчизняні автори також приділяють увагу рефлесійним і соціокультурним функціям коміксів, яка набуває нових вимірів з розвитком мілітарного цифрового коміксу (Крикуненко С.). До того ж, в умовах російсько-української війни часто фокусом досліджень стає медійне (Хлестакова С.) та освітнє (Деркачова О.; Ушневич С.) спрямування мальописів.

4. Проведено ретроспективний аналіз історії формування українських мальописів, що засвідчує тяглість мілітарної тематики і проблематики війни у вітчизняній традиції коміксів, а також вказує на виразну активізацію мистецтва відповідно до суттєвих соціально-політичних трансформацій та історичних подій у країні (від національно-визвольних змагань 1917-1921 років і всебічного спротиву радянській окупації, до спротиву загарбницької агресії Російської Федерації у XXI столітті).

5. Розглянуто жанрові та проблемно-тематичні ознаки сучасних мальописів, засвідчено широке розмаїття українських коміксів загалом і в підході до проблематики російсько-української війни зокрема. При цьому окреслено характерні риси мальописів часів війни, такі як тяжіння до історичності, активний розвиток мемуаристики, документалістики та художньої біографії, охоплення як колективного, так і особистого досвіду, орієнтація не лише на внутрішнього, але і на зовнішнього читача, поєднання художнього та соціального спрямування, багатофункціональність видань (естетична, рефлексійна, освітня, соціальна, наукова) і використання образу козака або солдата-воїна як центрального національного героїчного образу.

6. Окреслено відмінності традицій японських і американських коміксів за кількома ключовими чинниками: жанрова специфіка (у американських коміксах домінантним є жанр супергероїки, тоді як японські вирізняються власними характерними жанровими формами – кухнею, спортом, ісекаєм, гаремом тощо); класифікаційна специфіка (для манґи характерним є чіткий поділ за віковою та ґендерною спрямованістю творів, що визначає їхні форму і зміст, тоді як в США сприйняття коміксів часто визначається форматом видань, серед яких певну елітарність має графічний роман); медійна особливість (манґа має значно більшу популярність, що, зокрема, зумовлено її прив’язкою до аніме); правовласницька специфіка (у Японії автори мають відносно більшу автономію); форматні особливості (в Америці найбільш популярним є форма синґлу, тоді як в Японії – збірки у м’яких обкладинках); художня специфіка (візуальна стилістика, структура наративу) – кожна зі специфік зумовлена національними культурними контекстами, які формують унікальні моделі сприйняття коміксу як медіуму та мистецтва.

7. Визначено ключову роль мілітарної тематики у формуванні характерних рис сучасних коміксів, серед яких виокремлюємо провідні

мотиви (набуття героєм надзвичайних сил через радіацію, апокаліпсис, стрімкий технологічний прогрес) та образи (Капітан Америка, Могутній Атом). Загалом світова традиція мілітарних коміксів пройшла шлях розвитку від пропаганди та колективної оповіді до особистісної, глибоко психологічної історії. Попри те що американські та японські автори (особливо Арт Шпігельман і Кенджі Міядзава) відіграли ключову роль у цьому зміщенні акцентів, способи представлення воєнної тематики в коміксах обох країн залишаються відмінним: якщо в західній традиції комікс нерідко виступає інструментом осмислення та рефлексії минулого, автори не цураються безпосереднього зображення воєнних дій і широкого залучення національної символіки, а його культові герої стали своєрідними маркерами часу як учасники воєнних подій, японські автори як представники країни, що зазнала руйнівної поразки у Другій світовій війні, схильні до меншої героїзації воєнних подій, виразної пацифістської ідеологічної спрямованості та більш опосередкованого висвітлення проблематики війни, послуговуючись метафоричними історіями та вигаданими сюжетами, що охоплюють науково-фантастичне майбутнє, історичне минуле або паралельні світи.

8. Виявлено особливості репрезентації російсько-української війни в американських коміксах і японській манзі, серед яких помітно як збереження вищезазначених характерних рис мілітарного коміксу, так і вихід за межі загальних тенденцій. Так, наявні новітні твори американських авторів демонструють типове звернення до культових персонажів-репрезентантів (щоправда, у самих історіях ці герої не виходять за межі своїх світів і контекстів), хоча з виразним акцентом на цивільному погляді, тоді як манґаки, що присвятили свої твори цій темі, зосередилися на історіях військових і представників служб негайної допомоги з нестандартним для японської культури коміксів зосередженням на реальних воєнних подіях та переважно реалістичній оповіді. Усі твори

демонструють міжкультурний контакт, який, з одного боку, овиявнює проблеми контекстуального бар'єру та браку достовірного розуміння ситуації та українського погляду на війну (у випадку з окремими творами антології «Комікс для України. Насіння соняшника» та коміксом «Щоденники війни: дві візуальні розповіді з України та Росії» Нори Круґ), а з іншого – демонструє заглибленість та багатогранне зацікавлення світової спільноти проблемою, надає майданчик як для ствердження позиції, так і для обміну національними кодами, а також певним «культурним кругообігом» на межі між реальністю та вигадкою.

9. На основі аналізу та компаративного зіставлення сучасних японських, американських та українських мілітарних коміксів виокремлено ключові відмінності у висвітленні війни у трьох традиціях. Мілітарні манґа та американські комікси сформувалися під сильним впливом Другої світової війни, результати якої визначили не лише технічні, але й ідеологічні риси обох традицій. Натомість українська культура мальописів, попри наявність довгої історії, досі перебуває на стадії формування, що в контексті російсько-української війни визначає її прагнення до пошуків нових шляхів рефлексії війни та дослідження самої традиції. Попри це, уже можна виокремити ключові ознаки мілітарних мальописів, такі як документальність оповіді, погляд на сучасність крізь призму минулого, художня та соціальна багатофункціональність видань і прагнення розширити сталі межі коміксів. Водночас, українській культурі мілітарних мальописів не властиве використання культових персонажів (які в силу історичного контексту не сформувалися чи не закріпилися) як маркерів часу, множинність поглядів на суть конфлікту (яка не є актуальною чи можливою в умовах активних бойових дій), переосмислення війн минулого (що важко забезпечити в контексті закріплення національного міфу), подібно до американського воєнного наративу. Так само, у творах українських мілітарних коміксів не часто

прослідковується звернення до мотивів паралельних світів чи стрімкого технологічного прогресу, уникнення прямого висвітлення війн минулого чи виразної пацифістської ідеї, що є характерними рисами японської традиції манґи (Див. Табл. 1.2.).

Таблиця 2.

Порівняння характерних ознак рефлексії російсько-української війни в українських, американських та японських коміксах.

Мальописи	**Американський комікс**	**Манґа**
Активний пошук нових форм; Документальність оповіді; Погляд на сучасність крізь призму історії; Художня та соціальна багатофункціональність видань.	Використання культових героїв як маркерів часу; Множинність поглядів; Поступове переосмислення та зміна ставлення до воєн минулого.	Опосередковане висвітлення реальних воєнних подій XX століття; Звернення до мотивів паралельного світу чи альтернативної історії; Зосередження на технологічному прогресі; Виразна пацифістська ідеологічна спрямованість.

Отже, у світлі історичної ретроспективи та сучасного етапу російсько-української війни мілітарні комікси демонструють свою

значущість як багатофункціональний і міжнаціональний творчий інструмент, що відкриває простір для глибшого аналізу трансформацій культурної пам’яті в мистецтві в умовах війни, а також доводить актуальність дослідження мілітарного коміксу як невід’ємної частини національного та світового культурного коду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анісімов А. М. Методологія зображення війни в сучасному ліванському коміксі. *Матеріали III-IV Конгресу сходознавців (до 150-ї річниці від дня народження Агатангела Кримського)*. Київ, 2020. С. 186–188.

2. Баран, Н., & Гнаткович. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений.* 2021. № 5. С. 37-42.

3. Бєлов Д. О. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2020. № 5 С. 29-42.

4. Благодійна допомога видавництва «Ранок» з продажу манґи Мацуди Джюко «Привид Києва» у перекладі українською. *Mala Storinka*. URL: https://surl.li/ifupvs (дата звернення: 24.08.2025).

5. Благодійна кампанія «Шлях до Перемоги» від Аврора та UNITED24 допомогла закрити збір Марка Гемілла на розвідувальні дрони для ЗСУ. *UNIAN*. URL: https://surl.li/ibtyfb (дата звернення: 03.11.2025).

6. Буйвітер: відроджений український супергеройський мальопис із 1990-х. *ITC.ua*. URL: https://surl.li/rkmurb (дата звернення: 04.11.2025).

7. Бойко О. «Коротка історія довгої війни» вийде у найбільшому видавництві світу Penguin Random House. *Читомо*. URL: https://surl.li/ubrtes (дата звернення: 27.10.2025).

8. Горбач Н. В. Зооморфний алегоризм роману «Маус» А. Шпіґельмана: людське, надто людське. *Матеріали Міжнар. наук. конф. «Співи Землі: біологія та екологія в літературі та культурі.* Бердянськ. 2022. С. 73-78.

9. Горкунова А. О. Видавництво мальописів у соціокультурному контексті часу російсько-української війни. *Регіональний соціокультурний менеджмент: сучасні виклики і тенденції розвитку*. Львів. 2023. С. 171-175.

10. Горлач П. Німецька ілюстраторка Нора Круґ випускає комікс «Щоденники війни» від імені українки та росіянина. Як на нього реагують. *Суспільне Культура*. URL: https://surl.li/mkmchy (дата звернення: 11.09.2025).

11. Горлач П. «Книжка про блекаут створювалась у блекаут»: у Києві презентують комікс про спротив темряві. *Суспільне культура*. URL: https://surl.li/lylvtz (дата звернення: 27.10.2025).

12. Гудошник О. Воєнний комікс як медіа: українські та світові графічні наративи. *Медіанаративи*. Дніпро : ЛІРА, 2022. 116 с. С. 43–58.

13. Гудошник О., Бучарська І. Медіальність українського документального коміксу під час війни. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: журналістика*. 2023. Випуск 1. №5. С. 72-8.

14. Гудошник О.В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації»*. 2017. Випуск 17. С. 19-24.

15. Данкан Р., Сміт М., Левіц П. Сила коміксів. Історія, форма й культура. Київ: ArtHuss, 2020. 520 с., іл.

16. Ерже. Тентен. Репортер XX віку у країні Сов'єтів. Київ : Пінзель, 2019. 142 с.

17. Іду на штурм. *UA Comix*. URL: https://surl.lu/oyuaji (дата звернення: 04.11.2025).

18. Квантовий стрибок Капітан Україна: коли чекати на золоту добу українських коміксів. *Читомо*. URL: https://surl.li/zrgtpq (дата звернення: 04.11.2025).

19. Книжковий 2023: Пів року без російських книжок, з новими книгарнями та в пошуках кадрів. *Читомо*. URL: https://surl.li/lcwiex (дата звернення: 04.11.2025).

20. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія* / за ред. М. В. Колосніченко. Київ : КНУТД, 2022. С. 16-34.

21. Комікс «3-3-3». *UA Comics*. URL: https://surl.lu/szwboy (дата звернення: 04.11.2025).

22. Кордоба Б., Коропецька Р., Кордоба В. Український мальопис: (не)розказана історія. Львів. UA Comix, 2025. 160 с.

23. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*. 2012. Вип. 19. С. 141-147.

24. Крикуненко С. В. Цифровий комікс у період російсько-української війни. *Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів «Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі»*. Київ, 2022. С. 112-114.

25. Макклауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / пер. з англ. Ярослава Стріха; худож. Скотт Макклауд. Київ : Рідна мова, 2019. 224 с.

26. Мальопис «Коротка історія довгої війни» вийде у Франції. *Читомо*. URL: https://surl.lu/diewhx (дата звернення: 27.10.2025).

27. Манґака. *Словник Ua*. URL: https://surl.li/sitfis (дата звернення 10.11.2025).

28. Михайлов М. Г. Формування української художньої культури коміксів і графічних романів : кваліфікаційна магістерська робота. Київ, 2023.

29. Мішенов Я. Комікси в Україні: підсумки 2019 року. *Vertigo*. URL: https://surl.li/xgwmnh (дата звернення: 05.11.20225).

30. Мішенов Я. Комікси в Україні: результати 2018 року. *Vertigo*. URL: https://surl.lu/jprvqd (дата звернення: 05.11.2025).

31. Мішенов Я. Мальописи в Україні - підсумки 2020. *Uageek.Space*. URL: https://surl.li/yueybi (дата звернення: 05.11.2025).

32. Мішенов Я. Мальописи в Україні - підсумки 2023. Uageek.Space. URL: https://surl.li/bpkzky (дата звернення: 05.11.2025).

33. На майдані Незалежності у Києві презентували вуличну виставку “Мальована історія Майдану”. Національний меморіальний комплекс Героїв Небесної Сотні – Музей Революції Гідності. URL: https://surl.li/yvvehs (дата звернення: 03.11.2025).

34. Назарова Є. «Укрмен» та інші супергерої. Як розвивається українська індустрія коміксів. *Радіо Свобода*. URL: https://surl.li/tjlcop (дата звернення: 05.11.2025).

35. Нейпір С’юзан. Дивовижний світ Хаяо Міядзакі. Життя у мистецтв. Київ: Видавництво Букшеф, 2023. 304 с. + вкладка 16 стор.

36. Нестеренко, О. А. Вербально-візуальний контент сучасних українських онлайн-мальописів. *Мовознавчий вісник*. 2024. № 36. с. 183-194.

37. Онкович Г. В., Онкович А. Д. Комікс як медіатекст. Соціальні комунікації: теорія і практика. 2016. С. 110-121.

38. Показники книжкової галузі України | 2023. *Український інститут книги*. URL: https://surl.li/wbandf (дата звернення: 15.09.2025)

39. Поліковська Ю. Комікси як медіаосвітня практика: як допомогти дітям пройти досвід війни та розвинути критичне мислення. *Детектор медіа*. URL: https://surl.lt/bpqfvw (дата звернення: 17.11.2025).

40. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України; редкол. І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. Режим доступу: https://esu.com.ua/article-1449

41. Символи незламності. *UA Comix*. URL: https://surl.li/xponjh (дата звернення: 04.11.2025).

42. У російські школи почали масово надходити пропагандистські комікси про війну в Україні. *Foreign Ukraine*. URL: https://surl.li/admiqp

43. Укрмен. Початок. URL: https://surl.lt/ksnxmq (дата звернення: 04.11.2025).

44. Ушневич С. Е., Деркачова О. С. Розвиток критичного мислення молодших школярів засобами коміксів про війну. *Українські студії в європейському контексті*. 2023. № 6. С. 126–135.

45. Хлестова, С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціальні комунікації». 2018. № 11. С. 13-17. https://surl.li/lhwiap

46. Цупко А. Як росіяни використовують мілітаристські комікси для виправдання війни проти України. *Don't Take Fake*. URL: https://surl.li/ugqijs (дата звернення 24.11.2025)

47. Чорнокнижник з Чорногори. *Бібліотека українського мистецтва*. URL: https://surl.lu/ksemoz (дата звернення: 05.11.2025).

48. Японсько-український словник : уклад. Бондаренко І., Бондар Ю., Букрієнко А., та ін. К. : Видавничий Дім Дмитра Бураго, 2012. 402 с.

49. Японсько-український тематичний словник ономатопеїчної лексики. уклад.: Еґава Х., Кобелянська О. Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2016. 420 с.

50. Abad-Santos, A. Marvel's Civil War and its politics, explained.*Vox*. URL: https://surl.li/pocgwc (дата звернення: 18.11.2025)

51. Andrus, Winston. "The Infinite Crisis: How the American Comic Book has been Shaped by War." Master's thesis, Chapman University, 2021. 96 p.

52. Animecommentary. The Origins of Mecha: Introduction. *Animeherald*. URL: https://surl.li/tuwuoo (дата звернення: 05.08.2025)

53. Blöndal, R. B. Anime as an Adaptation: Anime's Approach to the Original Source. BA thesis in Japanese Language and Culture. Supervisor: Gunnella Þorgeirsdóttir. Reykjavík, January 2014. 37 p.

54. Brenner, R. E. Understanding Manga and Anime. Annotated ed. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2007. 356 p.

55. Chute, H. Disaster drawn: Visual witness, comics, and documentary form. Harvard University Press. 2016. 372 p.

56. Cohn, N. Japanese visual language: The structure of manga / In: Johnson-Woods, T. (ed.) *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. 2009. 187 p.

57. Costello, M. J. Secret identity crisis: Comic books and the unmasking of Cold War America. Continuum. 2009. 288 p.

58. DiPaolo, M. War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film. McFarland. 2014. 342 p.

59. Dittmer, J. Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics. *Annals of the Association of American Geographers*. 2005. 95(3). P. 626-643.

60. Eisner, W. *Comics & sequential art* (16th ed., reprint). Poorhouse Press. 1990. 164 p.

61. El Refaie, E. Autobiographical comics: Life writing in pictures. University Press of Mississippi. 2012. 273 p.

62. Gordon, I. The moral world of Superman and the American war in Vietnam. Journal of Graphic Novels and Comics. 2015. 6(2). P. 172–181.

63. Gravett P. Manga: Sixty Years of Japanese Comics. London : Laurence King, 2004. 176 s.

64. Hayman, G. and Pratt, H. J. "What Are Comics?," in D. Goldblatt and L. B. Brown (eds) Aesthetics: A Reader in Philosophy, 2nd edn, Upper Saddle River, NJ: Pearson-Prentice Hall. 2005. 15 p.

65. How Russia Turned Murderers Into Comic Book Heroes. *United24.media*. URL: https://surl.li/ffkddj (дата звернення 21.09.2025)

66. Johnson-Woods, T. Manga: An anthology of global and cultural perspectives. 2009. 360 p.

67. Kavanagh B.. Alan Moore interview – Northampton graphic novel. Blather.net. URL: https://surl.li/jenoqy (дата звернення: 03.11.2025)

68. Krug, N. Diaries of War: Two visual accounts from Ukraine and Russia. Goodreads. URL: https://surli.cc/fsjilm (дата звернення: 21.11.2025)

69. Leone, J. M. Drawing invisible wounds: War comics and the treatment of trauma. Journal of Graphic Novels and Comics. 2018. 9(4). P. 373–390.

70. Lunning, F. Between the Child and the Mecha. Mechademia 2. 2007. P. 268-282.

71. Merhej Lena. Analysis of Graphic Narratives: War in Lebanese Comics. Jacobs University Press, Bremen. 2017. 305 p.

72. Meskin, A. Defining Comics? The Journal of Aesthetics and Art Criticism. 2007. 65(4). P. 369–379.

73. Miller, J. J. Monthly comics sales. *Comichron*. URL: https://surl.li/lnkjzr (дата звернення: 1.07.2025)

74. Muir, Emily. To Face the World Alone or Together: Jus ad Bellum and the Lives of Child Soldiers in Neon Genesis Evangelion. Law, Technology and Humans. 2023. 18 p.

75. Oricon Yearly Manga Rankings. Manga Codex. URL: https://surl.li/ypgjdo (дата звернення: 15.07.2025)

76. Pilcher, T., Brooks, B. The Essential Guide to World Comics. Illustrated ed. London: Pavilion Books, 2005. 319 p.

77. Quattro, Ken. The New Ages: Rethinking Comic Book History. *Internet Archive*. URL: https://surl.li/wjqycv (дата звернення: 18.11.2025)

78. Ribbens, C. R. World War II in European Comics: National Representations of Global Conflict in Popular Historical Culture. *International Journal of Comic Art*. 2010. 12(1). P. 1-33.

79. Rousmaniere, N. 8 manga genres you need to know. *British Museum Blog*. https://surl.lu/uflmdo (дата звернення: 27.10.2025)

80. Sabbagh, Michel. Becoming the Robot: how Shogo MAD immaculately captures mecha anime's essence. *WordPress*, URL: https://surl.li/ffzzam (дата звернення: 07.08.2025)

81. Schodt F. L. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Tokyo : Kodansha International. 1986. 260 p.

82. Scott, C.A. Comics and Conflict: War and Patriotically Themed Comics in American Cultural History From World War II Through the Iraq War. 2011. 327 p.

83. SDCC '24: Announcing the 2024 Eisner Award winners. *Comic Beat*. URL: https://surl.li/oysdys (дата звернення: 20.11.2025)

84. Thompson, J. Manga: The Complete Guide. New York: Random House Worlds, 2012. 592 p.

85. Unser-Schutz, G. The Role of Language in Manga: From the Point of View of Structure, Vocabulary and Characters. 2013. 217 p.

86. Unser-Schutz, Giancarla. (2013). Unser-Schutz, Giancarla (2013). The role of language in manga: From the point of view of structure, vocabulary and characters. 2013. 217 p.

87. Viljoen, J.-M. War Comics: A Postcolonial Perspective (1st ed.). Routledge. 2020. 232 p.

88. Zalben A. 2024 Eisner Awards Winners Announced: See The Full List. *Comic Book Club Live*. URL: https://surl.li/dvelbt (дата звернення: 03.11.2025).

89. 漫画. Weblio. URL: https://surl.li/uvcznp (дата звернення: 04.11.2025).

СПИСОК ХУДОЖНІХ ДЖЕРЕЛ

90. Бакута І. Кобзар. Легенди Великого Лугу. Київ: Vovkulaka, 2020. 28 с.

91. Баранько І. Максим Оса. Львів : UA Comix, 2020. 92 с.

92. Баранько І. Святослав і вікінг. Збруч, 1993. 36 с.

93. Баришев В., Добрін Ф. Шовкова держава. Казкова бувальщина. Київ : Дніпро. 1990 24 с.

94. Брати Капранови. Мальована історія Незалежності України. Зелений пес, 2021. 80 с.

95. Бугайов В. Воля: The Will. Київ : The Will Production, 2017і. 56 с.

96. Ванаселья Л. Володимир, князь київський. Київ : Ірбіс Комікси, 2018. 164 с.

97. Війна грибів з жуками. Ілюстрації О. Судомори. Київ : Видання товариства «Час», 1919. 13 с.

98. Вільшенко Я. Чорнокнижник з Чорногори. Нью-Йорк : Українське видавництво «Говерля», 1957. 72 с.

99. Воронюк Л. Українські супергерої. Випуск 1. Врятувати жайворонка. Чернівці : Букрек, 2015. 16 с.

100. Гайдай С. Потойбічник №1. Самвидав, 2023. 24 с.

101. Ґим-Сук Джендрі-Кім. Паросток. Київ : Видавництво "Видавництво", 2022. 484 с.

102. Данкович А. Козаки на орбіті. Київ : Space Cossacks, 2016. 16 с.

103. Ерже. Тентен. Репортер XX віку у країні Сов’єтів. Київ : Пінзель, 2019. 142 с.

104. Захаров С. Діра: графічний роман / Сергій Захаров, текст Сергія

105. Іваненко А., Полосіна Є. Блекаут. Хроніки нашого життя під час війни Росії проти України. Київ : Yakaboo Publishing, 2023. 64 с.

106. Ітаґакі Л., Віле Ю. Сибірські хайку. Київ : Видавництво, 2022. 240 с.

107. Канешіро М., Номура Ю. Синя Тюрма. Дніпро : Наша ідея, 2023. 208 с.

108. Карпенко В. Марко Пиріг, запорожець. МСП Козаки, 1992, 24 с.

109. Квіт Л. Кіборги. Початок. Том І. ГО «Вірні традиціям», 2017. 44 с.

110. Коваль О. Вбивства з наказу КГБ. США : Крилаті, 1978. 32 с.

111. Козак Е. Гриць Зозуля. Детройт: Лис Микита, 1973. 229 с.

112. Козак Е. На хлопський розум Гриця Зозулі. Мічиган: Лис Микита, 1982. 229 с.

113. Комікс для України. Насіння соняшника. Під редакцією Скора Дунбіра. Львів : UA Comix, 2024. 124 с.

114. Ком'яхов О. Тато. Книга 1. Кузня зброї. Люта справа, 2021. 72 с.

115. Ком'яхов О. Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка. Київ : NEBESKEY, 2013. 52 с.

116. Кордоба Б. 3.3.3. Львів : UA Comix, 2024. 164 с.

117. Кордоба Б., Кузнєцов В., Самусь Л. Символи незламності. Київ : UA Comix, 2024. 80 с.

118. Кордоба Б., Ляска В. Шух. Історія легенди. Київ : UA Comix, 2025. 120 с.

119. Кордоба В., Радковський М. Будуємо Україну разом. Київ : UA Comix, 2021. 36 с.

120. Краснопольський Л., Роговий І. Охоронці країни. Початок (випуск 1). Hunta.in.ua, 2017. 24 с.

121. Кузнєцов В., Зіронька Д. Іду на штурм. Львів : UA Comix, 2024. 24 с.

122. Кульчицька О. Три ведмеді. Київ : Світ дитини, 1919. 8 с.

123. Курико В. Убивство на сходах. Останні роки Степана Бандери. Київ : Vivat, 2025. 64 с.

124. Лавро К. Пригоди запорожців на суходолі і на морі. Соняшник, 1991. 21 с.

125. Логвин Ю. Похід князя Олега на Царгород. Соняшник, 1991. 33 с.

126. Мавіл. Кіндерланд. Київ : Видавництво, 2024. 306 с.

127. Майданик Я. Вуйкова книга. Річник Вуйка Штіфа в рисунках Я. Майданика. Саскатун : Ukrainian Canadian Historical Publications, 1974. 91 с.

128. Максим і Марко або яка кара постигла двох збиточників. Переклад. Я. Вільшенко. Львів : Світ дитини, 1921. 64 с.

129. Мацуда Джюко. Загін сміливців. Київ : Ранок, 2024. 40 с.

130. Мацуда Джюко. Позивний Кіт. Київ : Ранок, 2022. 28 с.

131. Мацуда Джюко. Привид Києва 2. Київ : Ранок, 2024. 24 с.

132. Мацуда Джюко. Привид Києва. Київ : Ранок, 2022. 16 с.

133. Мочурад А., Фадєєв Д. Звитяга: Савур-Могила. Україна : Asgardian Comics ; The Will Production, 2015. 24 с.

134. Назаров В. Патріот. Книга 1. Атака клонів. Самвидав, 2014. 60 с.

135. Назаров В. Патріот. Книга 2. Ренегат #1/2. Самвидав, 2015. 24 с.

136. Найем М. Коротка історія довгої війни. Київ : Видавництво, 2025. 104 с.

137. Накадзава К. Книга Босоногий Ген. В 10 томах. Том 1. Київ : Зелений пес, 2009. 240 с.

138. Перфецький, Л. Україна у боротьбі: комікс. США: Крилаті, 1953. 32 с.

139. Перченя : ілюстрована газета для дітей. Київ, 1993–2003.

140. Позняк С. Бій богатирів. Київ : МП «Хортиця», 1992. 18 с.

141. Позняк С. Облога Києва печенігами. Київ : Україна, 1992. 34 с.

142. Прасолов М., Колов О., Чебикін О. Даогопак. Київ : Nebeskey, 2014. 64 с.

143. Сатрапі М. Персеполіс. Переклад О. Макарової. Київ : Видавництво, 2018. 352 с.

144. Світ Я. Троє проти зла: Мальопис. Київ : А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2021. 160 с.

145. Снайдер Тімоті, Круґ Нора. Двадцять уроків двадцятого століття: комікс. – Львів, Київ : Човен, Видавництво, 2022. – 128 с.: іл. – (Серія “коміксів”).

146. Сулима К. Буйвітер. Київ : А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2022. 32 с.

147. Тадайон І., Приймич Т. Захисник вогню. Частина 1. Львів : UA Comix, 2019. 68 с.

148. Тис-Крохмалюк, Ю. Щоденник національного героя Селепка Лавочки / ілюстр. О. Климко. Буенос-Айрес : Видавництво Юрія Сердяка, 1954, 160 с.

149. Тягур А., Левченко Ф. Укрмен. Початок. Київ : FLAT Company, 2018. 64 с.

150. Фадєєв Д., Вітковська Б., Самарик Р. Шлях до перемоги. Свобода. The Will Production, 2023. 52 с.

151. Чебикін О. Новий Борисфен. Київ : Атракцін, 1994. 43 с.

152. Чех А., Куркуль Б. На великій землі. Київ : Видавництво, 2021. 36 с.

153. Чорний О. Характерник. Київ : UA Comix, 2020. 40 с.

154. Шаповал О., Шаповал Ю., Акад. укр. преси. Дім на долоньках. Ми скоро повернемося. Київ : ФОП Жорін Р. В., 2023. 32 с.

155. Шінкай М., Сахара М. Голос далекої зірки. Київ : Сафран, 2025. 232 с.

156. Шпіґельман А. Маус. Сповідь уцілілого. Переклад Я. Стріхи. Київ : Видавництво, 2024. 296 с.

157. Akino M. Pet Shop of Horrors: Collector’s Edition. Ch. 1. Seven Seas Entertainment, 2025. 286 p.

158. Inoue T. Slam Dunk. Ch. 5. Singapore : Chuang Yi Pub., 2005. 183 p.

159. Jin. Kagerou Daze. Volume 1: In a Daze. New York : Yen On, 2015. 167 p.

160. Krug, N. Diaries of War: Two Visual Accounts from Ukraine and Russia. Random House. 2023. 128 p.

161. Kuramoto, K. Battle Scar. Kazuya Kuramoto Comics, 2024. 60 p.

162. Miyazaki, H. Nausicaä of the Valley of the Wind picture book. VIZ Media LLC, 2019. 214 p.

163. Sacco, J. (2001). Palestine. Fantagraphics, 2001. 285 p.