

**ВЕРБАЛЬНО-ВІЗУАЛЬНИЙ КОНТЕНТ
СУЧАСНИХ УКРАЇНСЬКИХ ОНЛАЙН-МАЛЬОПИСІВ**
*О. А. Нестеренко, старший викладач кафедри журналістики
Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського
(Київ, Україна)*

e-mail: onesterenko2008@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3510-9546>

Статтю присвячено дослідженню вербально-візуального контенту сучасних українських онлайн-мальюписів як значущого компонента сучасного медіаландшафту, здатного привертати увагу широкої аудиторії. Умотивовано доцільність використання в українському онлайн-просторі терміна «мальюпис» на позначення графічно-оповідного виду мистецтва, серії малюнків із короткими текстами, що формують цілісну розповідь. З огляду на соціальну спрямованість аналізованих історій та часто драматичний або й трагічний сюжет, уживання поняття «комікс» вважаємо необґрунтованим стосовно сучасних українських мальованих історій. Окреслено такі маркаційні ознаки мальюписів: використання образотворчих елементів, зокрема малюнків, графічних засобів, кольорів, шрифтів, для передавання інформації та відтворення настрою; використання діалогів і монологів персонажів для розповідання історій; застосування художніх тропів (повторень, метафор, ономаіопеї тощо) і засобів гумору для привернення уваги читачів; використання кадрів, панелей та «словесних бульбашок» для організації тексту і його логічного структурування.

На підставі проведеного аналізу констатовано, що тематична спрямованість українських онлайн-мальюписів є різноманітною. Вони охоплюють різноманітні сфери життя – від повсякденних реалій до зображення фантастичних та містичних світів, що дає змогу задовольнити інтереси різних груп читачів і підтримувати їхню зацікавленість графічними історіями. Дослідження вербально-візуального контенту українських мальованих історій, опублікованих у журналі соціального мальюпису «Inker», засвідчило актуалізацію теми російсько-української війни, що представлена, зокрема, репортажами про перші тижні повномасштабного вторгнення, історіями українок, які пішли воювати, двох закоханих, що стали на захист країни, діяльності партизанів на окупованих територіях, а також значущість проблеми стигматизації жертв сексуального насильства тощо. Зроблено висновок про синтез вербальних і візуальних компонентів для ефективнішого передавання емоцій, почуттів, міміки героїв, що засвідчує перевагу мальюпису як медіаповідомлення із захопливим змістом та сюжетною інтригою. Зауважено, що висвітлені в мальюписах соціальні проблеми стимулюють читачів брати активну участь у їх розв'язанні, а тому комікс-культура слугує важливим елементом розвитку сучасної культури загалом. Перспективу подальших наукових пошуків буде спрямовано на дослідження композиційних особливостей українських онлайн-мальюписів.

Ключові слова: комікс, коміксова журналістика, мальюпис, онлайн-мальюпис, креолізований текст, вербальне наповнення, візуальний контент.

Актуальність. У сучасному цифровому світі інтернет-простір стає нелімітованим полем для розвитку творчості та самовираження. Особливо помітна тенденція до зростання популярності коміксів, або онлайн-мальюписів, – українських художніх творів, що виникли на віртуальних платформах, таких як блоги, форуми, соціальні мережі та інші онлайн-ресурси. Поява й поширення цього нового виду літератури спонукає досліджувати його специфіку, щоб краще зрозуміти вплив на читачів.

Трансмедіація коміксів зумовлена глобалізацією інформаційного простору, що охоплює різні стилі, форми та жанри медіа. Саме цей чинник дає змогу журналістам міксувати й експериментувати із засобами та методами донесення інформації до реципієнтів. Автентичність комікс-матеріалів, якої досягають завдяки використанню художніх засобів, здатна покращити емпіричні відчуття читачів, посилити виразність матеріалу, його вплив на аудиторію.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Дослідження українського сегмента сучасної комікс-культури перебуває на етапі становлення. Український науковий простір представлений історико-еволюційними розвідками (С. Підпригора [10], Б. Філоненко [14]),

типологічним аналізом ринку графічної прози (О. Колісник [4], С. Хлестова [15]), дослідженнями мови світових коміксів (Н. Космацька [5], С. Крикуненко [6]), вивченням коміксу як різновиду медіаповідомлення (О. Гудошник [1], І. Лиса [7], В. Нановська [9]) тощо. Тематична різноманітність українського коміксеного ринку слугує об'єктом дослідження не лише науковців, а й журналістів, оглядачів, фанів [3].

Українські науковці О. Гудошник [1] і С. Хлестова [15], розглядаючи комікси як невіддільну частину українського медіапростору, наголошують на їх використанні як медіатехнології, акцентують на важливості вивчення мальованих історій, адже вважають їх ефективним і переконливим засобом комунікації, який легко запам'ятати завдяки візуальній формі. Водночас, попри перспективність графічних історій як окремого сегмента медіа, у вітчизняній науці мало досліджень за пропонованою тематикою, що актуалізує порушену проблему. Використання графічних публікацій у медіа дає змогу увиразнити виклад звичної інформації. Наприклад, коли читач лише оглядово ознайомлюється навіть із найпростішим коміксом, то на підсвідомому рівні формує комунікативний зв'язок між собою та графічним матеріалом. Зауважмо, що інформацію в коміксах подають через візуалізацію, емпіричне сприйняття та ефект «погляду крізь вікно», що впливає на краще сприйняття матеріалу. Напруженість між вербальним і візуальним наповненням доцільно використовувати для висвітлення невизначеності, неоднозначності та іронії, що їх інші медіа можуть навмисно чи неусвідомлено ігнорувати.

Мета пропонованої статті – простежити змістове й візуальне наповнення українських онлайн-мальовань, виокремити основні тематичні напрями, що привертають читацьку увагу, а також проаналізувати вплив цього жанру на сучасне суспільство. Поставлена мета зумовила реалізацію таких завдань: визначити сутність поняття *комікс* (в українському просторі – *мальовань*), дослідити історію його розвитку; окреслити маркіційні ознаки коміксової журналістики; дослідити тематичне спрямування українських онлайн-мальовань; проаналізувати їхні змістові та візуальні елементи.

Матеріали й методи дослідження. Джерельною базою для дослідження вербально-візуального контенту стали тексти українських мальованих історій на прикладі журналу соціального мальовань «Inker» [2]. Специфікою теми зумовлений комплексний підхід до вибору методів дослідження, серед яких аналіз і синтез – для з'ясування стану дослідженості проблеми й перспектив її розв'язання; зіставлення – для аналізу поглядів науковців на порушену проблему; описовий метод – для систематизації змістового й візуального наповнення онлайн-мальовань; узагальнення – для розроблення загальної стратегії дослідження й формулювання висновків.

Результати дослідження та їх обговорення. Упродовж останнього десятиліття комікс-культура стає дедалі популярнішою на теренах вітчизняної медіаіндустрії, а графічні історії становлять предмет наукових досліджень. Посилення уваги до мистецтва мальовань в українському медіапросторі спричинене переходом суспільства на інформаційний етап розвитку. З одного боку, за допомогою новітніх технологій створено нові ресурси, з іншого – триває пошук оптимальних для сприйняття й розуміння форм подання повідомлень. У цьому контексті мальовані історії забезпечують легкість сприйняття інформації завдяки наочності та дублюванню персонажів у більшості кадрів. Синтез тексту і зображення дає змогу точно й виразно передати емоції, почуття, міміку героїв, що засвідчує перевагу коміксу як різновиду медіаповідомлення. Дослідник графічної літератури Б. Філоненко називає сучасні комікси «наднаціональним» видом мистецтва, оскільки вони зрозумілі будь-якому пересічному читачеві [14].

Серед наявних термінів на позначення графічних історій нам імponує лексема *мальовань* – графічно-оповідний вид мистецтва, серія малюнків із короткими текстами, що утворює цілісну розповідь [8]. У контексті аналізу сучасних українських мальованих історій, уміщених у журналі «Inker», послуговуватимемося саме цим терміном. Погоджуємося з думкою команди журналу: «Чому ми називаємо Inker мальованьом, а не коміксом? Тому ж, чому і бельгійці з французами називають комікси *bande-dessinee*, італійці – *fumetti*, а японці – манга. Це

підкреслює незалежність і автентичність української коміксової традиції, яка знаходиться в процесі формування» [2]. Аналізовані історії мають переважно соціальне спрямування, а тому нелогічно називати їх коміксами з огляду на часто драматичний або й трагічний сюжет. Характеризуючи особливості розвитку комікс-культури та визначаючи маркаційні ознаки графічних історій, використовуватимемо й поняття *комікс*.

Журнальну традицію адаптації класичної літератури зазвичай пов'язують з американським виданням коміксів «Classics Illustrated». Доволі суперечливим у цьому річизі є виокремлення коміксової чи роз'яснювальної журналістики (від англ. *comics journalism, graphic journalism*), якій притаманна гостросоціальна проблематика, майже телевізійний «ефект присутності», висока емоційність [1].

Комікс (від англ. *comics*, множина від *comic* – комедійний, комічний, смішний) – походить від «смішних історій у картинках», що їх журналісти пізніше назвали «коміксами». 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 [12].

Як зазначають О. Соснюк та І. Остапенко, комікс – це мультимодальний (креолізований) текст, що містить зображення і вербальний текст [13]. С. Макклауд у книзі «Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво» подає таку дефініцію: «комікс (ім.) – суміжні статичні зображення та малюнки, побудовані в наратив, покликані передати інформацію і/чи викликати естетичний відгук» [16]. Комікс уважають особливим способом оповіді, що являє собою послідовність кадрів, які містять вербальні і невербальні (графічні) компоненти, утворюючи креолізований текст [див.: 13].

Розрізняють два види креолізації тексту: *часткова*, якщо вербальний компонент відокремлений від образотворчого, який використовують факультативно, за бажанням, та *повна*, коли вербальний текст повністю залежить від образотворчих елементів, що є необхідним складником тексту. Комікс – це текст із повною креолізацією, який складається з двох взаємопов'язаних компонентів – вербального та візуального.

Високу інформативність коміксів забезпечує наявність трьох інформаційних рядів: графіки, параграфіки та буквеного тексту. *Графіка* імітує дійсність за допомогою кольору, перспективи та зміни планів і кутів зору, що дає змогу керувати глядацьким сприйняттям. *Параграфіка* передає інформацію за допомогою ідеограм та графічно й фонетично мотивованих знаків. *Буквений текст* допомагає представити позицію автора та створити мовний портрет персонажів. У графічних історіях використовують різні способи залучення тексту, такі як пряма мова, внутрішній монолог та розповідь. Розміщення тексту поза кадром – менш поширений підхід, оскільки він може дистанціювати читача від подій. Більшість текстів має незмінний стиль, а жирний шрифт та зміну розміру літер використовують для акцентування уваги й посилення тональності оповіді.

Деяким персонажам присвоєно спеціальні шрифти. У коміксах текст може бути використаний як частина зображення, наприклад на біл-бордах, футболках героїв та вивісках. Цей текст стає частиною простору в кадрі та може навіть слугувати елементом розповіді.

Звукові ефекти також мають важливе значення, вони або описані вербально, або зображені за допомогою ономапої (слово, що є результатом звуконаслідування, а також процес творення таких лексем). Ці елементи допомагають створити цілісний образ і передати настрій та атмосферу історії.

Текст зображають у формі «словесної бульбашки», яку ще називають бабл (англ. *bubble*) або філактерій (фр. *phylactère*), що допомагає створити композицію сторінки, посилює значущість у кадрі. Словесні бульбашки мають максимально наближений до правильної фігури еліпс або випуклий багатокутник, що зумовлене потребою зробити читабельним текст, розміщений усередині. Композиційно навколо тексту залишають трохи більше місця, аби він не виходив за межі обведення й був легким для сприймання. Іноді колір словесної бульбашки покликаний визначити належність репліки персонажеві або допомагає читачеві диференціювати плани оповіді, якщо на одній панелі представлено дві історії. Для увиразнення емоційності

висловлення художник часто маркує окремі репліки персонажів яскравим кольором. У сценах із нейтральною експресією шрифт стриманий, монотонний і маловиразний, щоб не відволікати від змісту.

Український медіапростір має специфіку композиційно-тематичного формату мальовисів. Першою українськомовною мальованою історією вважають виданий у 1921 році «Чорнокнижник з Чорногори» Я. Вільшенка з малюнками А. Манастирського. За сюжетом, відьма, яка прагне помститися Чорнокнижникові, змушує його сина вимовити заборонені магичні заклинання. Через це всі слуги та гості в замку Чорнокнижника перетворюються на тварин і птахів. Повернувшись із мандрівки, Чорнокнижник у розпачі зачакловує свого сина. Наприкінці історія пронизана патріотичним настроєм та репрезентує мальований образ України.

У 1963 році сотник УПА та художник-баталіст Л. Перфецький, емігрувавши до Америки, опублікував мальовис «Україна у боротьбі», у якому йшлося про участь України в Другій світовій війні. 2007 року збірку перевидала Українська видавнича спілка.

У 1990 році видавництво «Дніпро» надрукувало історію «Шовкова держава» Ф. Добріна. Того ж року у видавництві «Україна» вийшли комікси С. Позняка «Облога Києва печенігами» та «Війна героїв». У наступні п'ять років опубліковано мальовиси на історичну тематику: «Марко Пчілка, Запорожець – як Пчілка став Пчілкою» О. Гайдученка та «Святослав і варяги» І. Баранка. У період незалежності набули популярності мальовиси про князів Київської Русі та про козаків. У 1991 році виходить історичний комікс Ю. Логвина «Похід князя Олега на Царгород».

Загалом українські мальовані історії періоду ранньої незалежності асоціюються передусім із дитячими книгами та журналами, такими як «Малютко», «Барвінок» і «Пізнайко». Окремо варто згадати діяльність В. Горбачова – всесвітньо відомого ілюстратора та автора видань для дітей, який у 1991 році емігрував до США, де опублікував понад 70 книг.

На початку 2000-х починає виходити журнал «К9», його автором був студент О. Олін, який, навчаючись у Франції, зацікавився мальованими історіями. У «К9» він зібрав графічні новели, манги та комікси відомих художників. Також автор додав статті про екранізації коміксів та інтерв'ю із зірками графічної індустрії.

У 2000-х рр. із появою інтернету починається новий етап розвитку вітчизняного мальовису й формується культура масового споживання. Прикро, що зміст і форма стають менш націонацентричними, а російська мова набуває статусу неофіційної мови графічних історій через бажання авторів охопити широку аудиторію. Новий вітчизняний комікс позбавлений національних ознак та оперує героями й сюжетами, які імпортовані з масової культури або є реплікою на вже відомі зарубіжні комікси.

Яскравим прикладом козацького мальовису є детективна історія «Максим Оса» (2009 рік), за мотивами якої вперше в українському кінематографі екранізовано мальовану історію. 2012 року виходить ще один козацький мальовис «Даогопак» – роман про пригоди козаків-характерників із лицарського ордену магів і майстрів бойових мистецтв Запорозької Січі. Обидві історії були досить популярні, їх і зараз перевидають. Водночас брати Капранови опублікували «Мальовану історію Незалежності України», де коротко й зрозуміло виклали події минулого разом із мальованими історіями.

З початком російсько-української війни виникли нові форми подання медіаповідомлень, аби аудиторія не втомлювалася від постійного інформаційного «стресу». Першим мальовисом про війну був «Звитяга. Савур-Могила» 2015 року. Пізніше організація «Вірні традиціям» створила графічну історію «Кіборги» на основі реальних подій та особистих історій бійців.

Прикладом видання, сюжет якого побудований на життєвих воєнних ситуаціях, став мальовис «Діра» Сергія Захарова. Цей твір – мистецький вирок днр і лнр, у ньому описано досвід перебування автора в катівні. Окрім цього, поступово розширювався спектр сюжетів, з'являлися історії про вигадані світи та космос, наприклад мальовиси «Саркофаг» А. Данковича, «Серед овець» О. Корешкова, «Колоніст» Я. Філевича.

Повномасштабне вторгнення РФ в Україну вплинуло на розвиток мальованих історій. Поки українці перебували в стані шоку й працювали на захист країни, українські сюжети ожили

в американських та японських графічних історіях. У травні 2022 року видано японську мангу «Привид Києва» про пілотів-захисників столиці, а видавництво «Ранок» переклало її українською мовою.

Тематика сучасних українських мальовписів надзвичайно широка й зорієнтована на різну вікову категорію читачів. Це здебільшого графічні історії, наповнені політичними й патріотичними сенсами, сюжети яких віддзеркалюють знакові історичні події та зображують відомих постатей, через міфи й легенди розкривають культурну спадщину нашого народу. Вітчизняні мальовписи набувають вагомого суспільного значення, адже їхній контент суголосний з актуальними соціальними, політичними та економічними проблемами.

Потужну роботу стосовно популяризації мальовписів провадить компанія «The Will Production», що випускає серію українських фантастичних графічних романів у жанрі альтернативної історії, сюжет яких розгортається в 1918 році. Також презентовано тематичний мерч: ігри, колекційні фігурки, наліпки. Нині «The Will Production» працює над коміксом-збіркою «Війна», де буде вміщено різножанрові історії вітчизняних художників, в основі яких – боротьба проти російської агресії.

У Центрі національного спротиву за допомогою штучного інтелекту створено мальовпис «Спротив Коміксу», де представлено історії партизанів на тимчасово окупованій території України та їхню боротьбу з російськими окупантами. Усі ілюстрації чорно-білі, окрім зображення пісочного годинника як свідчення сили та незламності українського народу, символу боротьби, який жителі тимчасово окупованих територій перемальовують із російського символу -z- як нагадування окупантам, що часу на те, аби залишити українські території, у них залишилось небагато. Пісочні годинники почали малювати у 2022 році представники громадського руху «Жовта стрічка», метою якого є інформаційний опір російським окупантам.

Журнал «Inker» та видавництво «UA Comix» створили мальовпис про Маріуполь з історіями реальних людей, яким удалося виїхати з блокадного міста. Приклад журналу «Inker» засвідчує, що тема російської агресії проти України є актуальною для сучасних онлайн-мальовписів. Журнал вийшов у світ у листопаді 2021 року як мальований медіажурнал правозахисної тематики, розрахований на аудиторію пострадянських країн. Перші три місяці журнал був російськомовним. Станом на лютий 2022 року, перед початком повномасштабного вторгнення, найбільша аудиторія «Inker» була з Узбекистану. Після 22 лютого колектив розпався: хтось виїхав за кордон, а хтось пішов на фронт. Перший головний редактор журналу С. Проскуряков нині в списках зниклих безвісти. Зв'язок із ним утрачено восени 2022 року на Херсонському напрямку. Після знайомства з Богданом Кордобою, керівником видавництва коміксів «UA Comix», команда вирішила у співпраці з ним переформатувати видання в диджитал-журнал. Нині редакція «Inker» зосереджена на соціальному мальовписі та публікує раз на місяць номер із графічними новелами, що побудовані на реальних подіях. Кожен випуск має свою тематику: «Маріуполь», «Незламні. Цивільні на війні», «Азовсталь», «Партизани», «Полонені», «Кохання на війні», «Евакуація», «Жінки на війні», «Територіальна оборона». Основна аудиторія «Inker» – люди 18–30 років, студенти та випускники вишів, які почали працювати в журналістиці. Журнал опублікував друкований варіант із чотирма репортажами про перші тижні війни, щоб перевірити життєздатність друкованого формату.

Від початку повномасштабного вторгнення на сайті видання представлено дев'ять випусків, що вміщують близько сорока мальовписів. Один із них – «Жінки на війні» (див. рис. 1), де опубліковано історії українок, які пішли воювати.

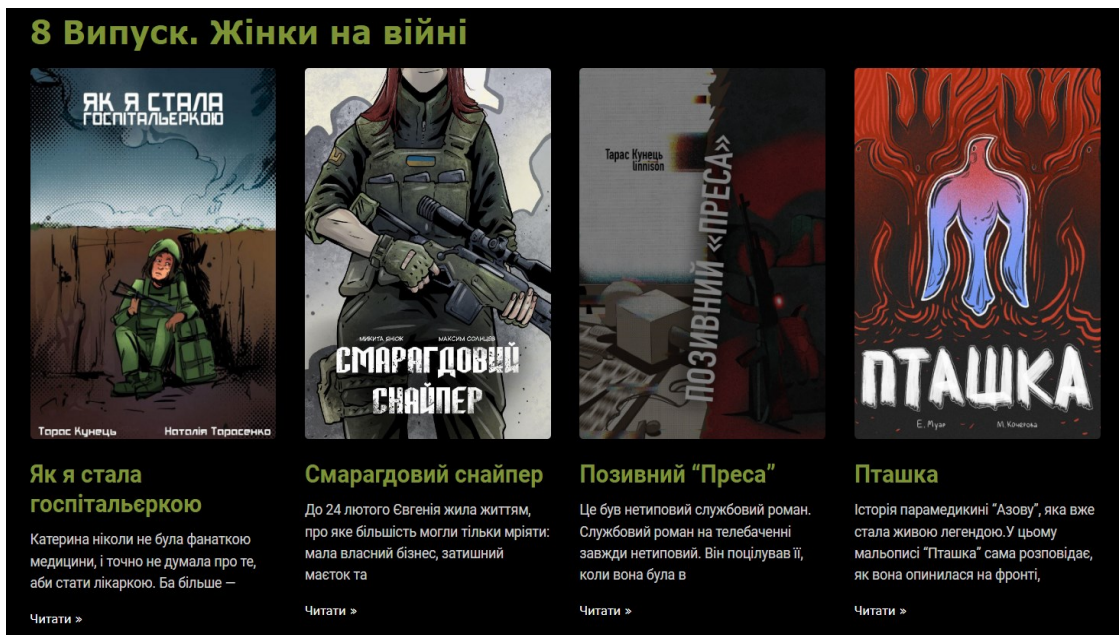


Рис. 1. Випуск журналу «Жінки на війні»

Окрім теми війни, «Inker» порушує інші соціально важливі проблеми, як-от стигматизація жертв сексуального насильства в мальопісі «Сама винувата», створеному на основі реальної історії, яку адаптувала українська письменниця М. Блиндюк. Класичним представником західного типу коміксів є випуск «Кохання на війні», а саме «Три дні щастя» – історія двох закоханих, які з перших днів повномасштабного вторгнення боронили Маріуполь у різних кінцях міста. Вони зустрічалися лише в сховищах «Азовсталі», і саме там, у проміжку між боями та обстрілами, пара стала подружжям. Ця історія має драматичний сюжет, який, попри бойові дії, сконцентрований на почуттях людей і їхніх стосунках.

Увесь мальопис поєднує одна фраза, початок якої (*Кожне справжнє кохання має початок...*) представлено на першій сторінці, а закінчення (*... але немає кінця*) – на останній. Фрейми з цим реченням є єдиними кольоровими фрагментами історії, що акцентує на цінності вислову (див. рис. 2–3).

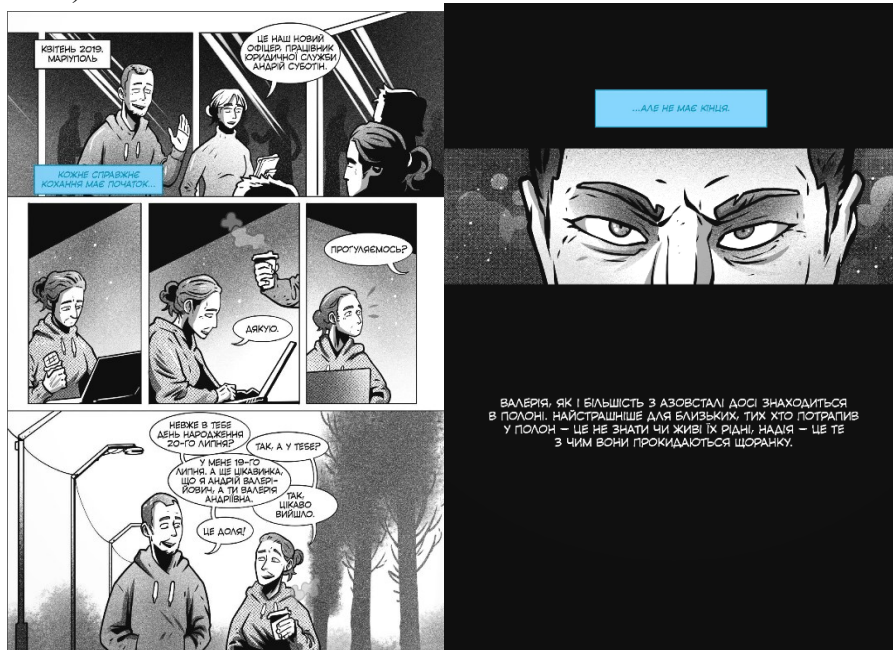


Рис. 2, 3. Приклади використання фреймів у мальопісі «Три дні щастя»

«Словесні бульбашки» в цій історії допомагають читачеві орієнтуватися в змісті й не губити сюжетних ліній (див. рис. 4). Вони змінюють свою форму залежно від джерела тексту:

овальні – усне мовлення, діалоги персонажів, квадратні – СМС-повідомлення, гострокутні – телефонні розмови. Задля відтворення трагічності ситуації на сторінках використано пустоти. Наявні приклади, де на сторінці розміщений усього один кадр (див. рис. 5), що допомагає передати значущість ситуації, відтворити моральний стан головного героя тощо.



Рис. 4, 5. Приклади використання словесних бульбашок

Цікавим для аналізу є мальопис «Станція «Перемога»» інтернет-видання «Inker», де представлено історію молодого хлопця – 26-річного Валерія, який, не маючи чіткого уявлення про свої мрії та наміри, шукав своє місце в житті. До війни він працював у будівельному магазині свого батька, аж поки випадково знайшов роботу в Харкові. З початком повномасштабної війни Валерій усвідомлює, що настав час, коли він справді може бути корисним. Хлопець потрапляє до підрозділу ТрО, локалізованого біля станції метро «Перемога», знайомиться з відважною працівницею метрополітену.

Аналізований мальопис відрізняється від «Три дні щастя» передусім особливим оформленням кадрів: наявні графічно окреслені епізоди, накладання кадру на кадр, а також спостережено плавний перехід від одного фрагмента оповіді до іншого (див. рис. 6). Часто автор розділяє два кадри товстою чорною лінією, яка окреслює силуети героїв, даючи змогу читачеві підсвідомо розділити сторінку на різні фрагменти (рис. 7).



Рис. 6. Приклад графічного оформлення кадрів

У мальовисі «Станція “Перемога”» застосовано ономатопоєю для відтворення звуків (див. рис. 7). Переважно це вибухи, зображені за допомогою слів «БАХ», «БУХ», «БУФФ», «БАБАХ» тощо. За допомогою ономатопої озвучено шум води під час приймання душі, звук перезаряджання автомата, постріл із танка, скрегіт металевих дверей. Ці елементи тексту допомагають зануритися в історію і відчуті її атмосферу.



Рис. 7. Приклад графічного оформлення кадрів

Для передавання настрою героя мальовису «Станція “Перемога”» використано можливості кольорової гамаи. Наприклад, кадри, де головний герой зустрічається зі своєю коханою, забарвлені в пастельні кольори; на кадрах, де головний герой почувається

розгубленим і наляканим, переважають сірі й чорні тони; фрагменти бойових дій забарвлені у вогняно-помаранчевий та червоний кольори.



Рис. 8. Приклад графічного оформлення кадрів

Висновки та перспективи дослідження. Отже, значущим елементом сучасного українського медіаландшафту, здатним привертати увагу широкої аудиторії, є онлайн-мальюписи – українські художні твори, що виникли на різноманітних віртуальних платформах. В українському онлайн-просторі пропонуємо послуговуватися терміном *мальюпис* на позначення графічно-оповідного виду мистецтва, серії малюнків із короткими текстами, що формують цілісну розповідь. Оскільки аналізовані історії є соціально спрямованими, репрезентуючи часто драматичний або й трагічний сюжет, вважаємо недоцільним називати їх коміксами. Окреслено такі маркаційні ознаки мальюписів: використання образотворчих елементів, зокрема малюнків, графіки, кольорів, шрифтів, для передавання інформації та відтворення настрою; використання діалогів і монологів персонажів для розповіді історії або викладу інформації; застосування художніх тропів (повторень, метафор, ономапопеї тощо) і засобів гумору для привернення уваги читачів; використання кадрів, панелей та «словесних бульбашок» для організації тексту і його логічного структурування.

На підставі проведеного аналізу констатовано, що тематична спрямованість українських онлайн-мальюписів є різноманітою. Вони охоплюють різноманітні сфери життя – від повсякденних реалій до зображення фантастичних та містичних світів, що дає змогу задовольнити інтереси різних груп читачів і підтримувати їхню зацікавленість графічними історіями. Досліджуваний вербально-візуальний контент – українські мальювані історії, опубліковані в журналі соціального мальюпису «Inker», – засвідчив актуальність теми російсько-української війни, що представлено, зокрема, репортажами про перші тижні повномасштабного вторгнення, історіями українок, які пішли воювати, історією двох закоханих, що стали на захист країни, а також значущість проблеми стигматизації жертв сексуального насильства тощо. Зроблено висновок про синтез вербальних і візуальних компонентів для ефективнішого передавання емоцій, почуттів, міміки героїв, що засвідчує перевагу мальюпису як медіаповідомлення із захопливим змістом та сюжетною інтригою. Підсумовано, що висвітлені в мальюписах соціальні проблеми стимулюють читачів брати активну участь у їх розв'язанні, а тому комікс-культура слугує важливим елементом розвитку сучасної культури загалом.

У наступних наукових розвідках плануємо сфокусувати увагу на дослідженні композиційних особливостей українських онлайн-мальовписів.

Список використаної літератури

1. Гудошник О. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського національного університету*. Серія: «Соціальні комунікації». 2017. Т. 25. Вип. 12. С. 19–24.
2. Журнал соціального мальовпису «Inker». *Inker*. URL : <https://inker.world> (дата звернення: 02.04.2024).
3. Історія українських коміксів. *Uageek*. URL : <https://uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv/#gs.cg1c68> (дата звернення: 15.04.2024).
4. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі* : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ : КНУТД, 2022. С. 16–34.
5. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету*. Серія : «Іноземні мови». 2012. Вип. 19. С. 141–147.
6. Крикуненко С. Ретроспективний аналіз коміксу як об'єкта дослідження українських і зарубіжних науковців. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2022. Вип. 9. С. 166–176.
7. Лиса І. В. Структура українського коміксу як окремого медіаповідомлення. *Вітражі*. 2020. Вип. 7. С. 59–62.
8. Мальовпис. *Горох*. URL : <https://goroh.pp.ua/Тлумачення/Мальовпис> (дата звернення: 02.05.2024).
9. Нановська В. Мистецька версія репортажу. Як Inker візуалізує історії через соціальний мальовпис. *Медіамейкер*. 2023. URL : <https://mediamaker.me/mysteczka-versiya-reportazhu-yak-inker-vizualizuye-istoriyi-cherez-soczialnij-malopys-2559/> (дата звернення: 24.04.2024).
10. Підпригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності. 2016. URL : <https://www.ideografika.com/ukrainian-grafik-novels/> (дата звернення: 29.04.2024).
11. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. *Мерлін, Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі*. Київ : Спадщина, 2013. С. 39–48.
12. Савчук М. В. Комікс. *Енциклопедія Сучасної України* / Редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]; НАН України, НТШ. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. URL : <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 05.05.2024).
13. Соснюк О. П., Остапенко І. В. Креолізовані тексти (комікси) як засіб активізації національної та громадянської самоідентифікації молоді. *Український психологічний журнал*. 2019. № 1 (11). С. 191–203.
14. Філоненко Б. Потрійне «Ось!», або Декілька поглядів на комікс-журналістику. *Читомо*. 2016. URL : <http://www.chytomo.com/book-art/potrijne-os-abo-dekilka-poglyadiv-na-komiks-zhurnalistiku> (дата звернення: 05.05.2024).
15. Хлестова С. Потенціал коміксу як медіаповідомлення: на прикладі текстів про збройну агресію РФ на Донбас («Кіборги» та «Перехрестя. Дев'ять історій про війну та насильство»). *Вісник Львівського університету*. Серія: «Журналістика». Львів : Львівський національний університет ім. І. Франка, 2019. Вип. 46. С. 281–288.
16. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.

References

1. Hudoshnyk, O. (2017). Komiks v ukrainskomu komunikatsiinomu prostori [Comics in the Ukrainian communication space]. In: *Visnyk Dnipropetrovskoho natsionalnoho universytetu. Seriya: «Sotsialni komunikatsii» [Dnipropetrovsk University Bulletin: Social Communications (SC)]*, (25), 12, 19–24 (in Ukr.).
2. Zhurnal sotsialnoho malopysu “Inker” [Journal of social comics “Inker”]. In: *Inker*. Available at: <https://inker.world> (in Ukr.).
3. Istoriia ukrainskykh komiksiv [History of Ukrainian comics]. In: *Uncomics*. Available at: <https://uncomics.com/ukrainian-comics/> (in Ukr.).
4. Kolisnyk, O. V. (2022). Spetsyfika suchasnykh komiksiv: tradytsii ta innovatsii [Specifics of modern comics: traditions and innovations]. In: *Hrafichniy dizain v informatsiinomu ta vizualnomu prostori [Graphic design in information and visual space]*: monohrafiia / za zah. red. M. V. Kolosnichenko. Kyiv: KNUTD, 16–34 (in Ukr.).
5. Kosmatska, N. (2012). Narys z istorii vynyknennia i stanovlennia zhanru komiksu [An essay on the history of the emergence and development of the comic genre]. In: *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriya: «Inozemni movy» [Visnyk of the Lviv University: Foreign Languages]*, 19, 141–147 (in Ukr.).
6. Krykunenko, S. (2022). Retrospektyvnyi analiz komiksu yak obiekta doslidzhennia ukrainskykh i zarubizhnykh naukovtsiv [Retrospective analysis of comics as an object of research by Ukrainian and foreign scientists]. In: *Ukrainskyi zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsiinykh nauk [Ukrainian Journal on Library and Information Science]*, 9, 166–176 (in Ukr.).
7. Lysa, I. V. (2020). Struktura ukrainskoho komiksu yak okremoho mediapovidomlennia [The structure of the Ukrainian comic as a separate media message]. In: *Vitrazhi*, 7, 59–62 (in Ukr.).
8. Malopys. In: *Horokh*. Available at: <https://goroh.pp.ua/Tlumachennia/Malopys> (in Ukr.).
9. Nanovska, V. (2023). Mystetska versiia reportazhu. Yak Inker vizualizuiu istorii cherez sotsialnyi malopys [Artistic version of the report. How Inker visualizes stories through social sketching]. In: *Mediameyker [Mediamaker]*.

Available at: <https://mediamaker.me/mysteczka-versiya-reportazhu-yak-inker-vizualizuye-istoriyi-cherez-soczialnyj-malopys-2559/> (in Ukr.).

10. Pidopryhora, S. (2016). Ukrainska hrachichna proza na shliakhu do populiarnosti [Ukrainian graphic prose is on the way to popularity]. Available at: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/> (in Ukr.).

11. Pocheptsov, H. (2013). Komiksy yak zasib transliatsii sotsialnykh smysliv [Comics as a means of broadcasting social meaning]. In: *Merlin, Superman i Harri Potter: konstruiuvannia nematerialnoho v masovii kulturi* [Merlin, Superman and Harry Potter. Construction of intangible in mass culture]. Kyiv: Spadshchyna, 39–48 (in Ukr.).

12. Savchuk, M. V. (2014). Komiks [Comics]. In: *Entsyklopediia Suchasnoi Ukrainy* [Encyclopedia of Modern Ukraine] / Redkol. : I. M. Dziuba, A. I. Zhukovskiy, M. H. Zhelezniak [ta in.]; NAN Ukrainy, NTSh. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy. Available at: <https://esu.com.ua/article-1449> (in Ukr.).

13. Sosniuk, O. P. & Ostapenko, I. V. (2019). Kreolizovani teksty (komiksy) yak zasib aktyvizatsii natsionalnoi ta hromadianskoi samoidentyfikatsii molodi [Creolized texts (comics) as a tool for activation of youth's national and civic self-identification]. In: *Ukrainskyi psykholohichniy zhurnal* [Ukrainian psychological journal], 1 (11), 191–203 (in Ukr.).

14. Filonenko, B. (2016). Potriine “Os!”, abo Dekilka pohliadiv na komiks-zhurnalistyku [Triple “Here!”, or Several views on comic journalism]. In: *Chytomo*. Available at: <http://www.chytomo.com/book-art/potrijne-os-abo-dekilka-poglyadiv-na-komiks-zhurnalistiku> (in Ukr.).

15. Khlestova, S. (2019). Potentsial komiksu yak mediapovidomlennia: na prykladi tekstiv pro zbroinu ahresiiu rf na Donbas (“Kiborhy” ta “Perekhrestia. Deviat istorii pro viinu ta nasylstvo”) [The potential of the comics as a media message: on an example of the texts on armed aggression of the russian federation in the donbass region (“The Kiborgs” and “The crossroads. Nine stories about war and violence”). In: *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia: “Zhurnalistyka”* [Visnyk of the Lviv University: Journalism]. Lviv: Lvivskiy natsionalnyi universytet im. I. Franka, 46, 281–288 (in Ukr.).

16. McCloud S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : William Morrow Paperbacks, 224 (in Eng.).

**VERBAL AND VISUAL CONTENT OF
CONTEMPORARY UKRAINIAN ONLINE COMICS**
*Olesia Nesterenko, Senior Teacher of the Department of Journalism,
V. I. Vernadsky Taurida National University
(Kyiv, Ukraine)*

e-mail: onesterenko2008@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3510-9546>

Abstract. Introduction. *The relevance of the article is determined by the need to investigate the verbal and visual content of modern Ukrainian online comics. Analysis of content and visual elements of graphic stories published on virtual platforms is important for determining the structure of materials and establishing effective communication with readers.*

Purpose. *The purpose of the article is to research the verbal and visual content of Ukrainian online comics, to single out the main thematic areas that attract the reader's attention, and to analyze the influence of this genre on modern society.*

Methods. *The main methods of research are the methods of analysis and synthesis – to clarify the state of research of the problem and the prospects for its solution; comparison – to analyze the views of scientists on the problem raised; descriptive method – to systematize the content and visual content of online comics; generalization – to develop a general research strategy and formulate conclusions.*

Results. *Based on the analysis, it was established that the thematic orientation of Ukrainian online comics is diverse. They cover various spheres of life – from common realities to the depiction of fantastic and mystical worlds, which makes it possible to satisfy the interests of different groups of readers and maintain their interest in graphic stories. The study of the verbal and visual content of the Ukrainian comics published in the journal of social comics “Inker” testified to the actualization of the topic of the Russian-Ukrainian war, as well as the significance of the problem of stigmatization of victims of sexual violence, etc. The theme of the war is represented, in particular, by reports about the first weeks of the full-scale invasion, stories about Ukrainian women who went to fight, a story about two lovers who stood up for the defense of the country, and stories about the activities of partisans in the occupied territories, etc. The trademark features of the comics are outlined: the use of pictorial elements, the involvement of dialogues and monologues of the characters to tell the story; the use of artistic tropes and means of humor to attract the attention of readers; the use of frames, panels and “word bubbles” to organize the text and its logical structuring.*

Originality. *The originality of the scientific research lies in the fact that the expediency of using the term “malopys” in the Ukrainian online space to denote a graphic-narrative art form, a series of drawings with short texts that form a coherent narrative, is motivated. The groundlessness of using the concept of “comics” in relation*

to modern Ukrainian illustrated stories has been proven, given their social orientation and often dramatic or tragic plot.

Conclusion. *It was concluded that the synthesis of verbal and visual components contributes to a more effective reproduction of emotions, feelings and facial expressions of the characters, testifying to the productivity of comics as media messages, which are characterized by exciting content and plot intrigue. It is noted that the social problems highlighted in the comics stimulate readers to take an active part in solving them, and therefore comic culture serves as an important element of the development of modern culture in general.*

Key words: *comics, “malopys”, comics journalism, graphic journalism, online comics, graphic stories, creolized text, verbal content, visual content.*

Надійшла до редакції: 10.04.24

Прийнято до друку: 22.05.24