

## Вступ

Графічний роман Арта Шпігельмана «Маус» отримав спеціальну Пулітцерівську премію з літератури у 1992 році. Це одна з найповажніших письменницьких нагород, і багато років авторам коміксів про відзначення своїх робіт як найкращих творів у світі літератури й журналістики годі було мріяти. Але «Маус» — комікс непростий. Він розповідає правдиву історію людини, яка пережила Голокост, але в незвичний спосіб — зображаючи антропоморфних тварин. Він показує жахіття, які чинили нацисти з євреями у Європі, і глибокий біль у душах уцілілих та їхніх дітей. Він прекрасно ілюструє силу коміксів передавати ідеї завдяки складному комбінуванню слів та зображень.

І хоча «Мауса» дуже тепло прийняли критики, перше речення рецензії професора Лоуренса Лангера для New York Times Book Review наочно демонструє, як тогочасна літературна спільнота ставилася до перемоги коміксу. «Арт Шпігельман не малює комікси» (17). І байдуже, що оповідь ведеться у вигляді малюнків і текстових бульок, упорядкованих у рядки панелей, — «Маус» не міг бути коміксом, адже він хороший. На жаль, така думка вельми поширена й досі. Звісно, вона з'явилася не на порожньому місці. Більшість американських коміксів робилися нашвидкуруч і були невибагливим масовим продуктом для одинадцятирічних дітлахів. У наші дні пересічному читачу комікси навряд чи потраплять до рук, а якщо й потраплять, то, скоріш за все, це буде супергероїка. Але вони геть не відображають усе розмаїття та потенціал медіа. **Медіа** — це канал передачі інформації. Народні улюбленці на кшталт радіо, телебачення й книг — теж медіа. У цій книзі ми називатимемо цим словом соціальну роль коміксів — наприклад, виконання функцій товару. Водночас ми розглядатимемо комікси і як вид мистецтва, підкреслюючи творчий аспект передачі інформації через комікси. Навіть найгірші малюнки слід вважати творами мистецтва, адже до їхнього створення було залучено певну кількість матеріалів, технік та обмежень, а найкращі можуть містити настільки ж глибокий, зворушливий

і тривкий матеріал, як і всі інші поважніші способи людського самовираження. Комікси можуть привертати увагу митців, які тяжіють до образотворчого мистецтва та літератури, які прагнуть створювати комплексні, пристрасні та глибокі твори. «Маус» став національним явищем, але багато чудових творів (як-от «Історія про одного поганого щура» [The Tale of One Bad Rat], «Життя прекрасне, якщо ти не слабак» [It's a Good Life if You Don't Weaken], «Угода з богом» [A Contract with God], «Крижаний притулок» [Ice Haven] та багато-багато інших) практично невідомі поза межами спільноти читачів коміксів і лише чекають, поки широка аудиторія відкриє їх для себе.

То що таке комікси? Чому ми зараховуємо до них «Мауса»? Невдовзі ми дамо необхідні визначення, але зараз вам потрібно зрозуміти, що ми маємо справу з особливим різновидом мистецтва, яке здебільшого (за деякими помітними винятками) має наративний характер, тобто розповідає історії. У наступному підрозділі ви побачите, що таке мистецтво має багато проявів і мальописи, на нашу думку, — найцікавіший з точки зору оповідного потенціалу. Опісля ми розглянемо причини, чому варто вивчати комікси, і розповімо про розділи цієї книги.

## ЩО ТАКЕ КОМІКС?

Аби дати це визначення, спочатку ми повинні відокремити поняття «комік-бук» від поняття «комікс»\*. По-перше, не існує чітко окресленого медіа під назвою «комікс». «Комікс» — це зручний загальний термін, яким позначають складання зображень у послідовності (під **складанням** слід розуміти розміщення зображень одне за одним). На думку дослідника коміксів Скотта Макклауда, цей загальний термін описує комік-стріпи, комік-буки, наскельний живопис,

---

\* Історично склалося, що в українській мові поняття comics та comics book перекладаються словом «комікс». Але, як ви побачите у цьому вступі, різниця між ними велика. В українській коміксовій спільноті виникла та усталилась низка суто українських термінів пов'язаних із цим мистецтвом. Далі ми використовуватимемо такий переклад термінів:

*comics* — «комікс» та «мальсторія»

*comic-book* — «комік-бук» та «мальопис»

*comic strip* — «комік-стріп» та «мальострічка».



Зображення 0.1. «Мавс» розповідає одразу дві історії.

У першій Арт розмовляє зі своїм батьком Владеком у теперішньому.

Друга ж, представлена через спогади, — про те, як Владек намагався пережити Голокост у захопленій нацистами Європі. Кадр коміксу Арта Шпігельмана «Мавс. Сповідь уцілілого». «Мавс. Том 1» © 1973, 1980, 1981, 1982, 1983, 1984, 1985, 1986 by Art Spiegelman, «Мавс. Том 2» © 1986, 1989, 1990, 1991 by Art Spiegelman. Used by permission of Pantheon Books, an imprint of the Knopf Doubleday Publishing Group, a division of Random House LLC. All rights reserved.

давньогрецький вазопис, зображення на гобеленах та вітражах (Understanding). Усі ці різні форми комунікації можна розглядати як єдине медіа із кількох причин. По-перше — через схожість форми. Усі вони розповідають історію через зображення певних моментів різної довжини у панелях. **Панель** — це обмежена ділянка коміксу, яка містить фрагмент оповіді.

Ще одна формальна схожість — великий потенціал для використання композиційних елементів. Відчуття відстані, кут огляду, розташування елементів, імітація світла та інші елементи композиції цілком можливо використовувати в усіх наведених формах візуальної комунікації. Всі ці зображення створені з використанням одної візуальної мови.

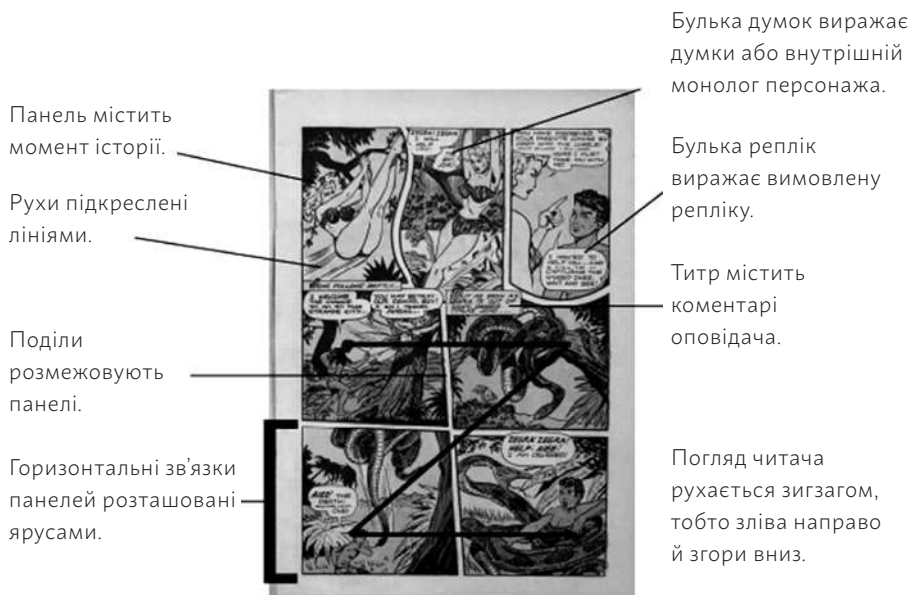
Звичайно, є й стратегічні та політичні причини зараховувати до коміксів такі історичні артефакти, як давньогрецький вазопис і гобелен із Байо. Цей відомий гобелен являє собою горизонтальну

вишиту стрічку розміром 0,5 на 68,38 метра, він створений у XII сторіччі й зображає норманське завоювання Англії у послідовних сценах. Такі твори надають респектабельності цій формі вираження й стають кроком до її легітимізації в очах суспільства.

Особливо це стосується комік-буків, яким поважності в очах читачів додає навіть їхній зв'язок з комік-стрипами. У перші роки наукового дослідження мальовисів їх ховали під загальним терміном «комікси» — скоріш за все, через страх, що самотужки цей медіум наразиться лише на презирство від наукового світу. Але спроба заховати науку про комік-буки поміж більш респектабельних кузенів зрештою маргіналізувала її — хоча з усієї групи візуальних медіа, що звуться коміксами, комік-буки, безсумнівно, — найвиразніші та найамбітніші.

Тримавши в голові це розуміння потенціалу, ми можемо помістити **комік-буки** в ряд комунікаційних практик, що поєднують текст і зображення в різних пропорціях. За своєю формою комік-буки — це видання, в яких дієгезис представлений через мальовані чи текстові зображення в межах послідовних панелей чи сторінок. Деякі терміни з цього визначення потребують глибшого пояснення. Під виданням ми розуміємо сукупність послідовно розташованих сторінок. Отже, комік-бук буває як маленькою брошуркою на кілька аркушів, так і важким томиком на сотні (часом електронних) сторінок. Терміном **дієгезис** ми називаємо персонажів, локації, об'єкти, події та середовище, які складають світ історії. Таке визначення допоможе нам у вивченні коміксів, хоча ми цілком усвідомлюємо, що воно відображає їхню типову та ідеальну форму. Чимало зразків виходять за його межі, однак за багатьма критеріями їх таки можна називати комік-буками.

Чому ми взагалі називаємо їх *комік-буками*? Зміст того ж «Мауса» аж ніяк не можна назвати комічним, а журнали комік-буків заведне підпадають під наше уявлення про книжки. Як ви детальніше дізнаєтесь у першій частині, більшість ранніх американських комік-буків були просто збірками газетних комік-стріпів. І доки цей вид мистецтва почав розвиватися, термін «комікс» уже міцно за ним закріпився, хоча в комік-буках почали превалювати пригодницькі та науково-фантастичні історії, аж ніяк не зроблені задля сміху. Саме тому вже майже сторіччя живе термін «комік-бук», хоча він дещо далекий від реальності, адже жанрове розмаїття мальовисів



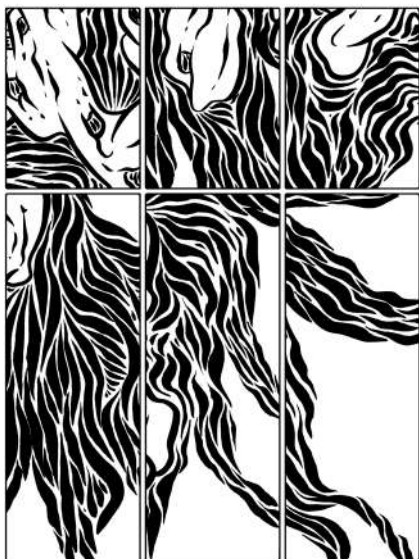
**Зображення 0.2.** Ця сторінка з коміксу «Zebra #2» (1948) унаочнює багато основних елементів композиції коміксів. «Zebra», видана Fox Feature Syndicate і намальована Джо Лексом, — представник популярного жанру коміксів про джунглі. Схема Рєіні Гассер.

виходить далеко за межі гумору, а часом низькосортний матеріал геть не підкреслює їхню схожість із книгами.

Останніми роками деякі автори намагаються реабілітувати мальови́си в уявленні людей, застосовуючи термін «графічний роман», аби підкреслити амбітніші твори. Таким чином митці намагаються дистанціювати свої роботи від стереотипних уявлень про комікси, а видавці — підвищити статус свого продукту й пробитися до книгарень та бібліотек. На практиці ж графічний роман може бути значно більший за звичайний комік-бук і містити самодостатню історію (а не частину історії з продовженням). І хоча ми цей термін теж використовува́тимемо, але він абсолютно вписується в наведене раніше визначення. Також варто наголосити, що хоч «комік-бук» і «графічний роман» є проявами одного виду мистецтва, тільки останній існує в іншому культурному просторі й став окремим медіа. У ХХІ сторіччі графічні романи часто виходять друком і у великих

книжкових видавництвах (як-от Random House) і їх так само купують люди, які зовсім не читають комікси. Ба більше, іноді їх створюють художники, які й самі не є фанатами коміксів.

Ще одна відома форма послідовного мистецтва — **комік-стрипи**. Вони використовують таку саму візуальну мову, що й комік-буки, але задіюють менше панелей і мають менш гнучкий формат. Комік-стрипи з'явилися в газетах, де обмеження простору давало можливість створювати лише щоденні закінчені стрічки на кілька панелей. Комік-буки теж походять із індустрії журналів, і хоча за останні роки сторінок у типовому виданні поменшало з 64 часом аж до 17, їхня кількість розв'язує авторам руки у плані гнучкості малюнка і складності сюжету. Ясна річ, цифрові комік-стрипи й комік-буки не тільки відходять від традиційних способів розповсюдження, а й створюють нові формати та розмивають різницю між цими двома типами медіа.



Зображення 0.3. Для контрасту з раніше наведеним у зображенні 0.2 мальовисом «Zegra», який прекрасно репрезентує більшість мейнстримних комік-буків, представляємо сторінку ще не закінченого твору, на якій автор експериментує з дизайном і формою, аби підкреслити настрій. Малюнок Андрея Молотью, автора мальовису «Антологія абстрактних коміксів» [Abstract Comics: The Anthology].

## НАВІЩО ВИВЧАТИ КОМІКСИ?

Як уже було сказано, більшість людей недооцінюють силу мальописів. Але мальописи — це дещо більше, ніж дешеві одноразові артефакти популярної культури. І все ж таки — що дасть їхнє вивчення? Далі ми наведемо три причини, чому вони заслуговують уваги науковців.

### ПРИЧИНА ПЕРША:

#### РОЗУМІННЯ ОРИГІНАЛЬНОСТІ ЦЬОГО МИСТЕЦТВА

Мальописи — це унікальна й потужна форма комунікації. Колись коміксар Джим Шутер описав їх так: «У наших руках найбільш портативне, безмежне, могутнє, особисте, концентроване, інтимне, переконливе і прекрасне візуальне медіа» (6). Може, він трохи й перебільшив, але комік-буки справді здатні розповідати історії й залучати до процесу читачів так, як не здатне жодне інше мистецтво (ні театр, ні кіно, ні література). «Я помітив, що комікси розповідають історії зовсім по-іншому», — каже історик Рон Ґуларт (Great History).

Читання — це не тільки розуміння слів. Як казав колись письменник Том Вулф: «читання слів — це лише складова набагато більшої розумової активності, яка включає в себе розшифровку символів, інтеграцію та організацію інформації» (427). Уся концепція грамотності різко змінилась і розширилася. Візуальна грамотність, здатність розуміти зображену інформацію, стала однією з найважливіших комунікаційних навичок у XXI сторіччі.

Існування коміксів не тільки похитнуло авторитет друкованого слова: вони зламали, розмили саму межу між словом і зображенням. Читання коміксів потребує трохи іншого типу грамотності, адже і текст, і малюнки — складові одного комплексного тексту. Звичайно, за рівнем успішності інтеграції обох цих елементів комікси можуть різнитись — і, як ви згодом дізнаєтеся, деякі дослідники пропонують оцінювати їх саме за рівнем взаємодоповнюваності текстової й візуальної складової.

## ПРИЧИНА ДРУГА:

### РОЗУМІННЯ ІСТОРИЧНОЇ ЗНАЧУЩОСТІ

Були часи, коли в США майже всі діти й чимало дорослих читали мальюписи (Nyberg 1). Доки телевізор потрапив до кожного будинку, саме комік-буки «домінували в культурі американських дітей» (Lupoff and Thompson 11). Лише погляньте на статистичні дані стосовно тогочасних читачів коміксів:

У віці 6–11 років 95% (!) хлопців і 91% дівчат постійно купували і читали мальюписи. У віці 12–17 років ці показники становлять 87% для хлопців та 81% для дівчат. Поміж 18 та 30 роками відсоток постійних читачів серед чоловіків падає до 41%, а серед жінок — до 28%. Після 30 років їх стає 16% і 12% відповідно. Але пам'ятайте, що йдеться саме про постійних читачів (Waugh 334).

У 1989 році дослідник історії коміксів Майк Бентон без жодного перебільшення написав, що «нині американські мальюписи торкнулися життя кожної живої людини» (*Comic Book 11*). Хоча останнім часом комікси все менше впливають на життя американців, варто визнати, що вони зберігають непрямий вплив через інтеграцію персонажів та історій у великі кіно-, теле- та відеоігрові франшизи.



Зображення 0.4. Щороку сенатор США Том Кобурн публікує звіт про державні витрати. Звіт за 2013 рік містив ось таку обкладинку, що відтворює одне з найвідоміших в історії коміксів зображення. Порівняйте її з зображенням 1.8 у наступному розділі. Малюнок Джоша Трента.

### ПРИЧИНА ТРЕТЯ: РОЗУМІННЯ ПОТЕНЦІАЛУ

15 жовтня 1986 року автор мемуарного мальопису «Американська благодать» [American Splendor] Гарві Пікар на «Вечірньому шоу Девіда Леттермана» описав медіапотенціал комік-буків просто: «Це слова і картинки. І ви можете робити з ними все, що вам заманеться» (цит. у Witek, *Comic Books* 154). Слова Пікара були пророчими: як ви дізнаєтесь у розділі 2, 1986-й був поворотним роком для коміксів, адже все більше й більше митців доводили, що вони й справді можуть робити зі словами й картинками все, що їм заманеться.

Саме того року починають виходити найвидатніші твори: від деконструкції супергеройського міфу «Вартові» (1986) Алана Мура та Дейва Гіббонса, до «Пустки» [Wasteland] (1990) Мартіна Роусона, де він змішав дух творів Т. С. Еліота й Реймонда Чендлера, та сумного мемуарного роману Елісон Бекдел «Весела домівка» [Fun Home] (2005). У 1989 році науковець Джозеф Вітек зазначив, що «з'являється все більше дотепних американських мальописів, розрахованих переважно на дорослу аудиторію» (*Comic Books* 3). Майже безсловесна казка Еріка Друкера «Повінь!» [Flood!] (1992), яка оповідає про життя митця у сучасному мегаполісі; відчайдушна історія Джейсона Лутса про кохання, втрату й магію «Банка дурнів» [Jar of Fools] (1994); відверта історія Говарда Круза про життя дорослого гея на американському півдні в 60-х роках «Застряглий гумовий кролик» [Stuck Rubber Baby] (1995); детективна історія Грега Раки й Стіва Лібера про вбивство в Антарктиці «Біла імла» [Whiteout] (1998); ліричне переосмислення артурівського міфу у вигляді горору «Лицарі серед живих мерців» [Knights of the Living Dead] від Дасті Гіггінза й Рона Вулфа (2011) та оповідь про імперіалізм і віру «Боксери й святі» [Boxers and Saints] (2013) Джена Люена Янга — це лише кілька прикладів дотепних творів, які на повну використовують потенціал медіа.

Цей вступ почався зневажливою цитатою з рецензії Лоуренса Ленгера на «Мауса». І хоча Ленгер нізащо в світі не назвав би цей твір мальописом, він був змушений визнати, що це «серйозна форма зображальної літератури» (17). «Маус» — лише один із багатьох серйозних розумних творів, які показали, що медіум заслуговує на увагу й дослідження. Але хотілося б навести ще й цитату зі вступу до книги «Комікси: анатомія масового медіа» [Comics: Anatomy of a Mass Medium]

від дослідників Райнгольда Райтбергера та Вольфганга Фукса: «Комікси важливі, бо ми любимо їх читати!» (7).

## ЩО НА ВАС ЧЕКАЄ У ЦІЙ КНИЗІ?

Як можна збагнути з назви, ця розповідь про комікси має три окремі частини: історія, форма та культура.

Перша — історична — складається з трьох розділів. Розповідь про зародження медіа у вигляді образотворчого мистецтва й друкованої продукції аж до сучасних варіантів, що з'явилися завдяки новітнім технологіям. Розділ 1 розгляне появу коміксів і розповість, як вони переросли у масовий друкований продукт. У розділі 2 ми подивимось, як друковані комікси розвинулися, знайшли аудиторію і зайняли свою нішу серед інших медіа. Розділ 3 завершує історичну подорож і розглядає нові медіа й ринки, що утворилися за останні роки.

Друга частина досліджує формальні аспекти коміксової оповіді. Вона починається з двох розділів, що досліджують, яким чином комікси передають свій зміст. Розділ 4 зосереджується на елементах, які використовує оповідач, а розділ 5 розмірковує над тим, як читач видобуває сенс із цих елементів. Наступні три розділи присвячені різним **жанрам** коміксів і способам оповіді в них. Розділ 6 оглядає саму теорію жанру, досліджує найпопулярніші коміксові жанри і їх характеристики. У розділі 7 подано глибоке дослідження найпопулярнішого в США коміксового жанру — супергеройки, — яке допоможе краще зрозуміти його стосунки з мальописами. Розділ 8 звертається до жанру, який за останні роки набуває все більшої популярності, — мемуарів — і досліджує його витоки та практики.

Третя частина розглядає аспекти культури коміксів. Розділ 9 оглядає бізнесову складову, а 10 — досліджує культуру, яку навколо коміксів побудували їхні читачі. Розділ 11 детально розповідає, як науковці досліджують комікси та їхню культуру, й нарешті в розділі 12 ми дивимося на коміксові традиції інших країн і порівнюємо їх із американською індустрією.

Прочитавши цю книгу, ви зрозумієте, як мальописи змінювалися протягом багатьох років, яким чином вони взаємодіють з читачами,

як створюють власну культуру і як переосмислюють ті культури, з яких походять.

Тож перегортайте сторінку — і почнемо!

### **ДІЗНАЙТЕСЯ БІЛЬШЕ ОНЛАЙН**

Якщо ви прочитали цю книгу і хочете дізнатися більше, відвідайте наш веб-сайт [www.powerofcomics.com](http://www.powerofcomics.com).