

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій

Кафедра журналістики та філології

**ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ ВИДАВНИЦТВ УКРАЇНСЬКОЇ КОМІКС-ІНДУСТРІЇ У
МЕДІА: ДОБІРКА РЕЦЕНЗІЙ**

**Popularization of publishing houses of the Ukrainian comics industry in the media:
a collection of reviews**

Кваліфікаційна робота рівня «магістр»
спеціальності 061 Журналістика
освітньої програми «Журналістика»
студента II курсу факультету ІФСК
Тучі Олексія Олексійовича

Науковий керівник
Ковальова Тетяна Вікторівна,
канд. наук із соц. ком., доцент

Суми 2022

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ ОПИС

Туча О. О. Популяризація видавництв української комікс-індустрії у медіа: добірка рецензій [Текст]: робота на здобуття кваліфікаційного ступеня магістр; спец.: 061 – журналістика / О. О. Туча; наук. керівник Т. В. Ковальова. Суми: СумДУ, 2022. 53 с.

У кваліфікаційній роботі обґрунтовано актуальність створення журналістських рецензій в українському інформаційному просторі. Автором визначено основні категоріально-понятійні дефініції та описано специфіку створення рецензій на комікси. Вагоме місце займає авторський творчий доробок, представлений медіатекстами в жанрі журналістської рецензії.

Ключові слова: медіасфера, інформаційний простір, журналістська рецензія, комікс.

ЗМІСТ

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	4
ВСТУП.....	4
Розділ 1. <u>К</u> ОНЦЕПТУАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЖУРНАЛІСТСЬКОЇ РЕЦЕНЗІЇ	7
1.1 Теоретико-понятійні аспекти вивчення журналістської рецензії.....	7
1.2 Обґрунтування інформаційного продукту	16
РОЗДІЛ 2. <u>С</u> ПЕЦИФІКАЦІЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	25
II. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОДУКТ	28
ВИСНОВКИ	52

І. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

ВСТУП

Актуальність нашої роботи полягає в тому, що попри повномасштабну війну проти Росії, українська комікс-індустрія продовжує розвиватися. Видавництва анонсують нові книги, відкривають передзамовлення, надсилають примірники читачам і продовжують роботу навіть без світла. Разом із цим, діяльність таких компаній не надто широко висвітлена в загальнотематичних медіа, хоча їхня робота – ще важливий внесок у розвиток української економіки та культури. Аби більше розповісти про їхню аудиторію, підвищити увагу до українського продукту і популяризувати українську мову в коміксах, ставимо за мету створити творчий журналістський доробок у жанрі «рецензія».

Для своєї роботи ми обрали журналістський жанр рецензії, оскільки він здатен передати більше деталей предмета матеріалу, ніж коротші за обсягом матеріали, створені в інформаційних жанрах журналістики. Завдяки цьому ми зможемо описати подробиці кожного з коміксів, сюжетні ходи, види промальовки, особливості кожного продукту. Додатково створимо ілюстрацію у вигляді власних фото сторінок мальовисів. Так читачі зможуть скласти цілісне уявлення про предмет розповіді, визначити плюси та мінуси, спираючись на описаний досвід.

Свої роботи дослідженню жанру «рецензії» присвячували такі науковці, як Ірина Левчук у своїх роботах «Літературознавча рецензія: стереотип чи руйнування традиції» та «Комунікативні ознаки рецензійного дискурсу». Разом із іншими жанрами аналітичної групи, цю форму матеріалів розглядали Володимир Здоровега, Ігор Михайлин та Оксана Лаврик. На розвиток інтернет-журналістики, куди входить і рецензія, звертали увагу, зокрема, Борис Потятиник і Річард Крейг .

З-поміж журналістів, на тему створення рецензій відгукувалася журналістська служба BBC і редактор видання The Edge Magazine Морган Макміллан.

Мета нашої роботи – створити рецензії на комікси, видані українськими видавництвами: Mal'opus та Molfar Comics.

Для матеріалів ми обрали мальюписи, пов'язані із відомими авторами та персонажами, аби розширити аудиторію прочитання рецензій і викликати інтерес у реципієнтів медіа. Перед створенням власних матеріалів, ми промоніторили українські та закордонні загальнотематичні медіа та засоби масової інформацію, що пишуть про масову культуру.

Аби досягнути цієї мети, потрібно виконати такі **завдання**:

1. Описати теоретичну складову роботи: визначення та особливості жанру журналістської рецензії, визначення «коміксу» як предмету культури, його особливості та відмінності від подібних об'єктів;
2. Провести моніторинг загальнотематичних і спеціалізованих, українських та закордонних медіа, щоби визначити частку представлення подібних рецензій за певний період часу;
3. Визначити специфікацію власного творчого доробку: задум, мета, ідея, аудиторія та технічні характеристики;
4. Створити власний творчий доробок у журналістському жанрі рецензії, який міститиме фотоілюстрації.

Згодом ці матеріали можуть бути опубліковані в загальнотематичних всеукраїнських або локальних засобах масової інформації. Їх можна розмістити у рубриках «Культура», «Книги», «Дозвілля» тощо. У цьому полягає їхнє **практичне значення**.

Структура роботи формується із пояснювальної записки, списку використаних творчого доробку та висновків. Загальний обсяг роботи – 53 сторінки, у списку використаних джерел – 35 позицій.

РОЗДІЛ 1

КОНЦЕПТУАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЖУРНАЛІСТСЬКОЇ РЕЦЕНЗІЇ

1.1 Теоретико-понятійні аспекти вивчення журналістської рецензії

У нашій роботі ми створюємо добірку авторських матеріалів на тему комікс-індустрії в Україні. Тому спочатку визначимося із визначенням терміну комікс. Згідно з Енциклопедією Сучасної України, яку створює Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, «комікс» – це «графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу» [25].

Цей текст автори і художники розміщують у характерних «хмарках». Здебільшого він короткий і містить кілька речень, а історію допомагають розкривати малюнки, що розташовані в певному порядку.

Перший в Україні комікс був опублікований у журналі «Комар» художником Едвардом Козаком. Це український карикатурист і гуморист, який, зокрема, малював карикатури, пов'язані із репресіями у Радянському Союзі. Цей комікс мав назву «Як Усусус Недобитий шукав правди на світі». На одній із його сторінок можна помітити головного героя, який рухається із кожним новим кадром. Разом із цим, текст у ньому надрукований не у «хмаринках», а під кожним із малюнків.

Комікси представляють собою різні жанри мистецтва, зокрема

- Супергероїка;
- Комедія;
- Наукова фантастика;
- Фентезі;
- Жахи.

Також зараз проявляється окремий вид ретро-коміксів, які виходили у минулому столітті. Такі мальописи відрізняються більш яскравими обкладинками,

порівняно із сучасними, більш тонким папером, на якому виготовлені, та стилем, що нагадує мультфільми минулої епохи.

Поруч із коміксами можемо виділити їхній підвид, який розвивається окремо – графічний роман. Це повносюжетна історія у різноманітних жанрах, яка за своїм обсягом не поступається звичайним паперовим книгам. Це і є їхньою основною відмінністю від звичних коміксів. Тут також використовують кадрювання, проте іноді можуть додавати набагато більше тексту на сторінки, ніж це роблять у звичайних мальописах. На разі, існують безсловесні романи, де сюжет ми дізнаємося із малюнків художника.

Про збільшення популярності коміксів у США свідчить їхнє відображення в масовій поп-культурі. Двома найбільш відомими виробниками пригодницьких коміксів там є компанії Marvel і DC. Їхній успіх підтверджується не лише продажами коміксів, але й поширенню самого феномену. Marvel щорічно створює кілька фільмів, серіалів та мультфільмів, що засновані на сюжетах, описаних у коміксах. Ці фільми приносять фінансовий успіх та відомість компанії. Так, зокрема, кінострічка «Месники: Війна Нескінченності» зібрала в прокаті 2,19 мільярда доларів і за касовими зборами змогла обійти фільми «Титанік» і «Зоряні війни: Пробудження Сили».

Компанія Marvel була створена у 1939 році під назвою «Timely Comics». Пізніше, у 1961 році, світ побачив перший комікс із лейблом «Marvel Comics». Зараз на рахунку видавництва кілька відомих персонажів, серед яких є Людина-Павук, Залізна людина, Капітан Америка, Люди-Ікс тощо.

Конкурентною компанією для Marvel є DC Comics – видавництво коміксів, відоме такими персонажами, як Бетмен, Зелений Ліхтар, Джокер, Супермен тощо. Її, під назвою National Allied Productions, заснували у 1934 році.

Ці компанії існують у США і розвивають комікс-індустрію на американському ринку. Тим часом, у Японії та інших країнах Сходу розквітала

окрема, альтернативна гілка розвитку коміксів. Для японської культури характерною формою такого твору є «манга», що українською перекладається як «дивні малюнки». Вона почала розвиватися після 1945-го року і щороку стає все популярнішою. Зазвичай її створюють у чорно-білому стилі, аби здешевити виробництво і віддати шану давнім японським традиціям. Про популярність манги може свідчити її адаптація у вигляді мультфільмів жанру «аніме», серіалів чи фільмів.

Так, у 2019 році фільмом «Аліта: Бойовий ангел» була екранізована манга «Бойовий ангел Аліта», а в 2017 році світ побачив фільм «Привид у броні» за однойменним твором, який був створений у 1991 році.

Окрім Японії, подібні комікси користуються популярністю і в інших країнах Сходу. Відтак, для Кореї характерне поширення «манхви». Вона здебільшого поділяється на категорії за віком і статтю: для молодших і більш дорослих читачів, для жінок і чоловіків. Манхва має спільні риси не лише із японською мангою, а й із китайською маньхуа. Останні діляться за тематикою, кількістю зображень, віковим рейтингом, а також аудиторією читачів. У Китаї існує маньхуа для школярів різних статей, юнацького віку, твори для дорослих читачів від 18 років, існує також окрема категорія коміксів для жінок.

В Україні перекладами коміксів займається кілька видавництв, серед яких «MAL'OPUS», «MIMIR MEDIA», «Molfar Comics», «Рідна мова», «Nasha Idea», «Vovkulaka» та ін. Серед їхнього асортименту можна знайти як традиційні американські комікси різних виробників, так і твори, характерні для азійського регіону. Окрім коміксів Marvel, у видавництва «MAL'OPUS», наприклад, можна знайти книги від HarperCollins, Titan Books, Mosquito, книги рецептів та артбуку за різними творами масової культури.

Окрім випуску закордонних коміксів українською мовою, видавництва також займаються створенням власне українських коміксів. До прикладу, «The Will

Production» відома своїм коміксом про Українську народну республіку, що існує в альтернативній реальності. Тим часом, на рахунку видавництва «Vovkulaka» є «Орда», що розповідає про боротьбу з російським диктатором.

Комікси – це частина масової культури. Згідно з визначенням «Енциклопедії Сучасної України», масова культура слугує альтернативною іншому типу, елітарній [16]. Їхня відмінність у тому, що першу можуть сприймати ширші верстви населення, які раніше могли бути менш освіченими. Аби її сприймати, не потрібно мати надзвичайних знань, вона є простою для споживання, що і робить її популярною. Тому одним із синонімів для неї є «поп-культура», чи-то «популярна культура».

Це підтверджує принцип побудови, зокрема, пригодницьких творів комікс-індустрії від компанії Marvel. Зазвичай сюжети там будуються за схемою «добро-зло», де добро представляють супергерої, які захищають цивільне населення, прагнуть його врятувати і зробити наш світ кращим. На протигагу їм з'являються суперзлочодії, які прагнуть підкорити людей або знищити їх. Хоча їхня мотивація та історія може бути складною і мати кілька відтінків, здебільшого вкінці читач отримує категоричний висновок із «чорним кольором», який представляє лиходій, та «білим кольором», що відведений для героїв.

Однією з характерних особливостей масової культури є також ескапізм – «втеча від реальності». Цю функцію і виконують надздібності людей, магія, надзвичайні події, що трапляються у всесвіті коміксів.

Оскільки ми створюємо журналістські матеріали у жанрі рецензії, наведемо визначення цього формату.

Рецензія – це жанр із аналітичної групи журналістики. Його мета – донести до читача переваги і недоліки того чи іншого продукту з різних сфер життя. Це можуть буди як результати діяльності культури чи науки, так і огляди матеріальних речей.

Рецензії, залежно від об'єкта аналізу, поділяються на кілька типів:

- літературні;
- наукові;
- мистецькі.

Завданням рецензії є аргументована оцінка об'єкта, яка зверне увагу його автора на помилки та недоліки й дасть реципієнтам можливість коротко дізнатися особливості твору та вирішити, чи варто ознайомитися з ним власноруч.

Успішна рецензія, що користуватиметься попитом у читачів, має відповідати кільком факторам. У ній, зокрема, має бути чітко відображений предмет оцінки, а також:

- Думка автора журналістського матеріалу, яку може простежити читач;
- Цю думку журналіст має підтверджувати фактами та зображеннями, що їх ілюструють.
- Другорядні дані про роботу, як-от історія її створення, автор, його попередня діяльність, продовження цієї роботи тощо.
- Ця інформація має бути перевіреною автором рецензії та передана без помилок.

Будувати рецензію можна за схемою, що складається із трьох частин. Перша, яку можна назвати початком, містить у собі повний і детальний опис предмету, що рецензує журналіст, відомості про його автора, а також позитивні та негативні аспекти, які автор рецензії помітив під час огляду твору. Це будуть основні тези, які журналіст доводитиме чи спростовуватиме у наступних частинах рецензії.

Далі йде основна частину журналістського матеріалу. Тут автор викладає тези, озвучені на початку тексту, і за допомогою логічних аргументів доводить свої погляди на предмет оцінки. Аби аудиторія краще сприймала прочитане, свої думки журналіст може супроводжувати конкретними прикладами та ситуаціями з кіно, книги, коміксу тощо, а також ілюстраціями.

Врешті, наприкінці рецензії розміщується висновок, який впливає з попередніх тез і аргументів, наведених автором. Тут він підсумовує позитивні та негативні сторони предмету оцінки, порівнює, що вдалося, а що ні, і залишає читачу відповідь на запитання: «Чи вартує це його часу?».

Журналістська служба BBC називає рецензії «основою журналістики» [35], оскільки вона охоплює багато сфер людського життя: музичне мистецтво, живопис, кіномистецтво, відеоігри, комікс-індустрію, побутові товари, заклади харчування та відпочинку.

Журналістська служба BBC пише, що для створення рецензії необхідні навички, відмінні від тих, що використовуються у новинній журналістиці. Під час написання рецензії автор може бути суб'єктивним і викладати власні думки та спостереження, аби підтвердити сформовані тези. Тоді як новини складаються лише з фактів, що мали місце у реальності. Також, аби порозумітися з аудиторією та створити з нею зв'язок, у рецензіях можна відійти від сухої передачі фактів та суворої мови і використовувати більш прості слова, які ми вживаємо у побуті. Рецензент у своєму тексті виконує одразу кілька місій:

1. Інформує;
2. Описує;
3. Аналізує;
4. Радить або відмовляє.

BBC підтверджує, що за результатами рецензії автор має відповісти на запитання, чи радить він витратити свій час на той чи інший продукт. На прикладі рецензії кінострічки наводять основні завдання, які варто виконати журналісту в його матеріалі [35]:

- Перед переходом до оцінки сюжету, журналіст-рецензент має навести всю необхідну інформацію про продукт, аби читач розумів його історію.

- Вже після цього можна перейти до сюжету, але не описувати його надто детально. Більш показовим буде описування кількох важливих моментів, що ілюструють переваги чи недоліки кінострічки.
- Окрім сюжету, варто описати читачеві якість звуку та картинки у фільмі, адже ці складники також є важливими для формування загального враження про фільм.
- Наприкінці рецензії має стояти висновок, який підсумує все вищесказане і дасть продукту остаточну оцінку.

Морган Макміллан, редактор спеціалізованого розважального видання Університету Саутгемптона під назвою The Edge Magazine, створив посібник для студентів-журналістів, у якому допомагає виокремити особливості рецензії на різноманітні види продуктів культури. За його словами, рецензії розважальної індустрії – це один із найкращих способів для молодого автора, аби потрапити в журналістику [32]. Тут можливо висловити свою думку щодо твору, але не забувати про аргументи. Адже для аудиторії важливо отримати чесний огляд, який міститиме подробиці та деталі. Макміллан пише, що журналістська рецензія – це, перш за все, оцінка чиеїсь роботи, яка супроводжується рейтингом, щоб аудиторія читачів могла слідувати за позитивними та негативним сторонами предмету оцінки [32]. Такий журналістський матеріал може містити до тисячі слів, залежно від наповненості предмету культури, який автор рецензує. Для кожного продукту існують свої особливості рецензування та огляду. Відтак, у журналістському матеріалі, що присвячений музичному твору, автор звертатиме увагу на якість звуку та вплив на емоції слухача, тоді як в огляді кінострічки може обговорити якість гри акторів, зйомки, постановки, костюмів тощо. За словами редактора, перед створенням рецензії потрібно врахувати тип предмету і бажання аудиторії: на які питання вона хотіла б отримати відповіді у цьому матеріалі. Далі автор посібника наводить особливості рецензування деяких предметів культури [32].

- Рецензія на музику

Перед створення рецензії редактор радить обрати музиканта, що вас цікавить, та оглянути його кар'єру, порівнявши нещодавні роботи з минулими. Це особливо потрібно під час огляду цілісного альбому. Читачам важливо отримати контекст, у якому той був випущений і наскільки він відрізняється від попередніх платівок. Редактор радить не зосереджуватися на кожній пісні, а оглядати лише найкращі/найгірші, а також ті треки, що вирізняються з-поміж інших.

Коли аналізуєте єдину пісню, важливо звернути увагу на інструменти, які використовує музикант, сенс тексту чи мелодії, яка із часток роботи є найбільш вдалою.

- Рецензія на кіно та відеоігри

Макміллан пише, що кінематограф – це сфера, яка потребує найбільше аналітики у рецензіях [32]. У них, як і в рецензіях на інші продукти культури, автору дозволяється висловлювати власні думки. Але журналіст наголошує, що їх потрібно підтверджувати доказами. Під час огляду сюжету достатньо наводити лише основні та важливі моменти фільму, окремо автору варто писати про візуал кінострічки, саундтрек, спецефекти, постановку, освітлення тощо.

Також є сенс поговорити про акторів і режисера, порівнявши фільм, що оглядається, із минулими роботами цих людей, знайти схожі та розбіжні елементи.

Пишучи рецензію на серіал, можна обрати два шляхи: оглядати кожну серію або сезон повністю. Відмінністю від кінорецензії тут є можливий огляд важливих епізодів.

У випадку з відеоіграми журналіст також може рецензувати сюжет проєкту, гру акторів, адже анімації облич і рухи захоплюють за допомогою них. Також є можливість оцінити саундтрек, постановку рівнів та освітлення. Відмінністю таких рецензій буде оцінка ігрового процесу: наскільки добре він пропрацьований, збалансований, доповнює історію чи здається нудним тощо.

Окремим пунктом Макміллан радить згадати про швидкодiю гри та технiчнi проблеми, якi можуть трапитися з нею. Це також важливо для читача, адже такi перепони можуть завадити отримати повноцiнний i позитивний досвiд вiд гри.

- Рецензiя на книгу

Спершу редактор радить вивчити шлях автора книги, оглянути його минулi роботи i порiвняти їх з предметом рецензiї. Далi, оглядаючи сюжет, оцiнiть важливі моменти, що присутнi в iсторiї, та персонажiв: їхню роль у книзi, типаж, мотивацiю вчинкiв, розвиток протягом подiй книги.

Врештi можна зробити висновок iз того, наскiльки зрозумiло написана iсторiя, чи викликає вона емоцiї, у якому тонi створена.

Рецензiя – це рiзностороннiй жанр, який охоплює практично всi сфери людського життя та культури: кiно, серiали, книги, вiдеоiгри, комiкси, живопис тощо. Для її написання iснує кiлька правил, як-от надавати читачевi всю iнформацiю, оглядати рiзні аспекти продукту та робити висновок. Порада, яка з-помiж iнших повторюється найчастiше у роботах науковцiв i журналістiв говорить, що в рецензiї важливо пiдкрiплювати думки автора фактами. Це, зокрема, стосується i рецензiй на продукти комiкс-iндустрiї. Так само, як в кiнематографi редактор радить описувати окремі сцени з фiльму, у комiксі це можливо завдяки його кадруванню. Як бачимо, для рецензування можна обрати продукти комiкс-iндустрiї iз рiзних країн, кожен iз яких має власнi особливостi та буде цiкавим рiзному читачевi.

1.2 Обґрунтування інформаційного продукту

У нашій роботі ми провели моніторинг кількох загальнотематичних та спеціалізованих українських та закордонних медіа. Завдяки цьому можливо визначити кількість опублікованих матеріалів, пов'язаних із комікс-індустрією, виявити періодичність появи матеріалів або її відсутність. Завдяки моніторингу зможемо прослідкувати за жанровою палітрою матеріалів і конкретними темами, на які вони створені,:

Для моніторингу ми обрали такі видання:

- «PlayUA» – українське розважальне інтернет-видання, де публікуються тексти різних жанрів на теми, пов'язані з поп-культурою: кіно, анімація, комікси, відеоігри, книги та технології. На сайті є окремі рубрики з новинами, оглядами, текстами інших жанрів, відеороликами та подкастами.
- «Comic Book Resources» – портал, що спеціалізується на комікс-індустрії, публікує новини та огляди мальованих історій. Окрім цього, на сайті можна знайти матеріали, пов'язані з кінематографом, відеоіграми та аніме. Також існує рубрика з ексклюзивами, де публікуються огляди різноманітних робіт та інтерв'ю з людьми, що пов'язані з комікс-індустрією.
- «Заборона Медіа» – незалежне інтернет-видання, яке пише про українське суспільство. Серед матеріалів, що з'являються на сайті: новини, репортажі, журналістські розслідування, експлейнери та матеріали у форматі Stories соціальної мережі Instagram.
- «The New York Times» – сайт американської газети, що побачила світ у 19 столітті. Він поділений на різні рубрики, серед яких «Політика», «Наука», «Техніка», «Спорт», «Мистецтво», «Книги» тощо.

Для моніторингу ми обрали період від січня 2022 року до листопада 2022 року (табл. 1.2).

Таблиця 1.1

«PlayUA»

Назва	Дата	Жанр	Тема
Покваптеся, великий розпродаж від MAL'OPUS потроху добігає кінця	22.11.2022	Новина	Розпродаж коміксів українського видавництва
Комікси про «Відьмака» отримають свіженькі палітурчаті наклади	22.11.2022	Новина	Нове видавництво коміксу «Відьмак»
Видавництво Molfar Comics відкрило передзамовлення на книги Warcraft, Warhammer 40000 та чимало інших	15.09.2022	Новина	Передзамовлення на нові видання коміксів і книг
MAL'OPUS відкрило передзамовлення на четвертий том «Скотта Пілігрима»	05.09.2022	Новина	Відкрите передзамовлення коміксу
Останній шанс передзамовити манхву «Паросток»	05.09.2022	Новина	Закінчення передзамовлення коміксу
Varvar Publishing беруться за видання «Блейд Том 1: Знову нечисть»	31.08.2022	Новина	Анонс коміксу
Передпродаж «Ательє чаклунських капелюхів. Том 6» розпочнеться у вересні	31.08.2022	Новина	Анонс передзамовлення
Книги MAL'OPUS подорожують з 15 серпня	10.08.2022	Новина	Анонс подорожчання коміксів
Незабаром «Видавництво» видасть манхву «Паросток», але наклад буде обмежено кількістю передзамовлень	08.08.2022	Новина	Анонс коміксу
UA Comix відкрили передзамовлення на мальопис «Химерники». І уже встигли його закрити	29.07.2022	Новина	Відкриття передзамовлення
«Видавництво» підійме ціни на свої книги з наступного тижня	27.07.2022	Новина	Анонс подорожчання коміксів
Видавництво Varvar Publishing відкрило передзамовлення на комікс «Каратель МАХ. Том 1»	19.07.2022	Новина	Відкриття передзамовлення
«Видавництво» анонсувало, що «Світ Едени» легендарного Моебіуса пішов у друк	16.07.2022	Новина	Новина про друк книжки

Сім'я понад усе. Огляд коміксу «Сага. Книга 4»	07.06.2022	Огляд	Огляд коміксу серії «Сага» від Браяна К. Вона та Фіона Стейплза
Всесвітній день книги і авторського права 2022: Чому він на часі для України	25.04.2022	Аналітична стаття	Розвиток українського книговидавництва
Я знаю, що таке вічність. Огляд коміксу «Ікла»	23.02.2022	Огляд	Огляд коміксу «Ікла», що розповідає про кохання вампіриці та перевертня

Бачимо, що у промонітореному українському інтернет-виданні «PlayUA», із 1 січня до 29 листопада 2022 року матеріали, пов'язані з комікс-індустрією з'являлися у семи місяцях. Відтак, у жовтні, травні, березні та січні подібних текстів нами не знайдено.

Серед текстів найбільш представленим журналістським жанром є новина, хоча простежуються й інші формати текстів – стаття та огляд (рис. 1.1).



Рисунок 1.1 Жанри матеріалів

Таблиця 1.2

«Comic Book Resources»

Назва	Дата	Жанр	Тема
The Avengers' Biggest Story Ever Kicks Off at Marvel This Week	29.11.2022	Новина	Вихід нового коміксу
Superman and the JSA Return to Lead DC's New Releases	29.11.2022	Новина	Анонс нової серії коміксів

Batman's Daughter Teams Up With One of His Monstrous Villains	29.11.2022	Новина	Вихід нового коміксу
Daredevil's Best Friend Is Now a Superpowered Ninja	29.11.2022	Новина	Вихід нового випуску комікса
Planet Hulk's Current Ruler Answers Whether Hulk Is a Hero... or Monster	28.11.2022	Новина	Попередній перегляд коміксу
Batman and Superman's Reunion Pits Them Against a Major Doom Patrol Villain	28.11.2022	Новина	Попередній перегляд коміксу
John Ridley's Black Panther Teams With Namor to Fight the Avengers	28.11.2022	Новина	Анонс комікс
Spider-Man Co-Creator Steve Ditko's Private Comic Collection Heads to Auction	27.11.2022	Новина	Аукціон із приватною колекцією коміксів
DC Brought Back a Classic Earth - But Everyone Who Lived There Is Dead	27.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Marvel's Haunting New Spider-Man Villain is Actually [SPOILER]	27.11.2022	Новина	Вихід коміксу
The Midnight Suns' Uniforms are Basically Magical Iron Man Armor	27.11.2022	Новина	Нова уніформа героїв
One of Marvel's Ghost Riders Just Got a Hellish New Pet	27.11.2022	Новина	Поява нового персонажа
Batman's New Enemies Have Destroyed Arkham Asylum	27.11.2022	Новина	Вихід коміксу
A Team of Robins Have Started Using Guns	26.11.2022	Новина	Вихід коміксу
A Classic Hulk Character Is Now Marvel's New Personification of Death	26.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Marvel Just Introduced Death's Sister - Meet Life	26.11.2022	Новина	Поява нового персонажа
DC Indicates Damian Wayne Becoming Batman 666 Is Unchangeable Continuity	26.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Star Wars Recontextualizes an Iconic A New Hope Scene	26.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Todd McFarlane Shows Off His Gruesome Thanksgiving Hand Turkey Drawing	26.11.2022	Новина	Вихід відео від художника коміксів
EXCLUSIVE: Archie Comics Revives Its Superpowered Take on Batman	25.11.2022	Новина	Презентація коміксу

REVIEW: Marvel's Defenders: Beyond #5	25.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: BOOM! Studios' Once Upon a Time at the End of the World #1	25.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Marvel's Alien #3	25.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Image Comics' Vanish #3	24.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Marvel's Daredevil #5	24.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Marvel's X-Men #17	24.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
Daredevil Adds a Classic Avenger's Weapon to His Personal Arsenal	23.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Superman and His Son's Secret Identities Are Being Restored by DC	23.11.2022	Новина	Деталі майбутнього коміксу
EXCLUSIVE: Marvel Introduces the Most Powerful Avenger, Ever - Avenger Prime	23.11.2022	Новина	Поява нового персонажа
Batman Has Drafted Scooby-Doo's Daphne to Be a New Batgirl	23.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Vic Carrabotta, 1950s-Era Marvel Comics Artist, Passes Away	23.11.2022	Новина	Смерть художника
A Classic Justice League Member Gets a Dramatic New Costume	23.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Donny Cates Exits Hulk, Teases 'Insane' New Marvel Project	23.11.2022	Новина	Тизер нового коміксу
REVIEW: Marvel's Doctor Strange: Fall Sunrise #1	23.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Marvel's Star Wars: Yoda #1	23.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Marvel's The Amazing Spider-Man #14	23.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
Amanda Deibert Gets Dangerous with Darkwing Duck	23.11.2022	Інтерв'ю	Розмова зі сценаристкою коміксу
ABEL Explores the Origins of Batman: Gotham Knights – Gilded City	22.11.2022	Інтерв'ю	Розмова із художником коміксу
REVIEW: DC's Detective Comics #1066	22.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: DC's The Human Target #9	22.11.2022	Огляд	Огляд коміксу
REVIEW: Frank Miller Presents Ancient Enemies #1	22.11.2022	Огляд	Огляд коміксу

Batman and Lex Luthor's Final Words Reveal What They Really Think of Each Other	22.11.2022	Новина	Вихід коміксу
DC Reveals [SPOILER] Murdered Harley Quinn	22.11.2022	Новина	Вихід коміксу
Purgatori Must Die First Look Teases Evil Ernie's Involvement (Exclusive)	22.11.2022	Новина	Тизер нового коміксу
Red Canary's Anticipated DC Debut Reveals Her Powers and Abilities	22.11.2022	Новина	Вихід коміксу

У випадку з «Comic Book Resources», ми промоніторили лише тиждень з 22 листопада до 29 листопада 2022 року. На порталі щодня з'являється декілька текстів, тому цього достатньо, аби мати уявлення про представлення жанрів і тем матеріалів (табл. 1.3).

За цей період нами знайдено 45 журналістських матеріалів, найбільшу кількість із яких складають новини (рис. 1.2). На другому місці за поширеністю йдуть огляди, далі – інтерв'ю.



Рисунок 1.2 Жанри матеріалів

Таблиця 1.3

«Заборона Медіа»

Назва	Дата	Жанр	Тема
Каміння, що говорить з нами. Як відноситися до пам'ятників колоністам, тиранам і диктаторам	21.11.2022	Комікс	Практики взаємодії з монументами
Чого нас навчив ковід і ковідні часи	17.11.2022	Комікс	Виклики під час пандемії

Історія однієї кишені	21.10.2022	Комікс	Речі, що нагадують про війну
War is...	22.08.2022	Комікс	Щоденні події під час війни
Хто це?	09.08.2022	Комікс	Тема національної самоідентифікації
Індустрія заперечення	21.07.2022	Комікс	Заперечення геноцидів
«Коли закінчиться війна, що робитимеш?»	03.05.2022	Комікс	Життя після перемоги у війні
Котяча тероборона	24.03.2022	Комікс	Порятунок котів із Києва
Евакуація з-під Києва	10.03.2022	Комікс	Вїзд із села поблизу Києва
Коли тебе нема	11.02.2022	Комікс	Кохання на відстані
Незбаром буде щастя	03.02.2022	Комікс	Синдром відкладеного життя
Нападе чи ні?	27.01.2022	Комікс	Життя в постійному передчутті нападу
«Я хотів би подивитися йому в очі»	20.01.2022	Комікс	Знуцання у виправній колонії
Вигнання та вимушена депортація. Уривок з коміксу «Твій дідусь Вася» Анни Рахманько та Міккеля Сомера	06.01.2022	Комікс	Депортація в радянські часи

За 2022 рік у виданні «Заборона» було опубліковано 14 матеріалів, пов'язаних із комікс-індустрією. Усі з них – комікси, присвячені різноманітним темам життя в суспільстві. Всі вони публікуються в окремій рубриці під назвою «Комікси».

У 2021 та 2020 роках наприкінці календарного року видання також публікувало огляд коміксів за минулий рік. Тому можемо очікувати, що наприкінці 2022-го ця рубрика поповниться ще одним журналістським жанром – оглядом.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКАЦІЯ ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ

Для своєї роботи ми створили три журналістські матеріали у жанрі рецензія, в яких оглянули комікси на різні теми від різних українських видавництв. Це «Дива» від Marvel, який в Україні поширює Molfar Comics; «Росомаха. Старий Логан» від Marvel, який в Україні видає компанія MAL'OPUS; та «Bloodborne. Глибина сну» від виробника Titan Books та українського видавництва MAL'OPUS.

У цих журналістських матеріалах ми прагнули втілити наш авторський задум, який полягав у створенні рецензій на продукти комікс-індустрії, створені українськими видавництвами. Ці твори в українському перекладі стають частиною нашої культури та водночас відкривають українському читачеві культуру інших країн. Завдяки нашим рецензіям, аудиторія зможе ліпше ознайомитися із цими роботами та дізнатися про діяльність видавництв в Україні.

Приводом до створення стало зростання уваги до української культури, зокрема літератури, що перекладена українською мовою. На тлі повномасштабної війни проти Росії, суспільство нашої країни відмовляється від продуктів, створених у державі-окупанті чи створених мовою цієї держави. Відтак ця аудиторія перемикається або на речі, створені за кордоном, або на український продукт. Ця підвищена увага до товарів, створених в Україні та українською мовою, стає приводом для видавництв заявити про себе і отримати частинку аудиторії, що знаходиться в пошуку цікавого продукту. Ці рецензії, представлені в медіа, стануть додатковим повідомленням про видавництва, які займаються українськомовними коміксами, можуть допомогти збільшити їм аудиторію, а в результаті збільшиться увага до продуктів, створених в Україні, та прибутки, що означає розвиток економіки та сплату податків, які згодом потраплять у важливі для нашої держави сфери.

«Дива» та «Росомаха. Старий Логан» – це комікси від компанії Marvel, однієї з найвідоміших у комікс-індустрії. Ця назва може бути відома частині нашої аудиторії та може заохотити їх до прочитання рецензій на комікси їхнього виробництва.

«Bloodborne. Глибина сну» – робота менш відомого видавництва Titan Books. Особливість цього твору – його філософська наповненість, що притаманна не всім у цьому жанрі. Рецензія на цю роботу може зацікавити читачів, які шукають чогось нового і незвичайного.

Ілюстрації:

- «Потяг «Сумніви – Розчарування». Рецензія на комікс «Дива» від Marvel» – для цієї рецензії нами створено 7 ілюстрацій. Це фотографії друкованого видання коміксу, зроблені нами власноруч.
- «Ціна спокою. Рецензія на комікс «Росомаха. Старий Логан» – для цієї рецензії нами створено 4 ілюстрації. Це фотографії друкованого видання коміксу, зроблені нами власноруч.
- «Глибше за монстрів. «Bloodborne. Глибина сну» – для цієї рецензії нами створено 5 ілюстрацій. Це фотографії друкованого видання коміксу, зроблені нами власноруч.

Ці журналістські матеріали можуть зацікавити аудиторію будь-якого віку, що цікавиться коміксами. Додатково ми обрали книги від популярних видавництв, аби мати змогу залучити ширшу аудиторію – людей, які не захоплюються коміксами, але читають літературу і могли б звернути увагу на такий її формат.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Василенко М. К. Динаміка розвитку інформаційних та аналітичних жанрів в українській пресі. Київ, 2006. 238 с.
2. Василенко М. С. Тенденції розвитку аналітичних матеріалів у сучасній журналістиці. Київ : Інституту журналістики КНУ ім. Тараса Шевченка, 2006. URL: <http://journalib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=1443>
3. Денисова С. П. Стилїстика газетно-журнальних текстів. Київ, 2004. 53 с.
4. Дергач Д.В. Медійна жанрологія в дискурсі сучасного філологічного знання. Актуальні проблеми української лінгвістики : теорія і практика, 2014. Вип. 28. С. 28–35.
5. Здоровега В. Й. Вступ до журналістики: конспект лекцій. Львів : Вища школа, 1975. 111 с.
6. Здоровега. В. Теорія і методика журналістської творчості: підручник. Львів, 2004. 268 с.
7. Капелюшний А. О. Стилїстика редагування журналістських текстів. Львів, 2003. 544 с.
8. Карпенко В.О. Журналістика: Основи професійної комунікації. Київ, 2002. 348 с.
9. Крейг Р. Інтернет-журналістика. Робота журналіста і редактора в нових ЗМІ. Київ, 2007. 324 с.
10. Кривошея Г. П. Теорія і практика журналістики. Київ. 2007. 220 с.
11. Кузнецова О. Д. Засоби масової комунікації: посібник. Львів : ПАІС, 2005. 200 с.
12. Лаврик О. В. Основи журналістики: навчально-методичний посібник для студентів зі спеціальності «Журналістика». Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2008. 73 с.

13. Левчук І. Комунікативні ознаки рецензійного дискурсу. 2013. URL: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/902/1/Levchuk_Iryna_Komunikatyvni_oznaky_retsenzijnogo_dyskursu.pdf
14. Левчук І. Літературознавча рецензія: стереотип чи руйнування традиції. Київ, 2010. 11 с.
15. Лешко У. Типологія жанрів інтернет-журналістики: теоретичні аспекти, 2018. 8 с.
16. Любивий Я. В. Культура масова. Енциклопедія Сучасної України: енциклопедія. Київ, 2016. URL: <https://esu.com.ua/article-51462>
17. Михайлин І. Л. Журналістика як всесвіт: вибрані медіадослідження. Харків : Прапор, 2008. 512 с.
18. Михайлин І. Л. Журналістська освіта і наука: підручник. Суми: Університетська книга, 2009. 336 с.
19. Михайлин І. Л. Історія української журналістики. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 720 с.
20. Михайлин І. Л. Основи журналістики. Київ : «Центр учбової літератури», 2011. 496 с.
21. Нестеренко О. А. Жанрова природа мультимедійних історій. Українська академія друкарства, 2016. 10 с.
22. Потятиник Б. Інтернет-журналістика. Львів : ПАІС, 2011. 312 с.
23. Потятиник Б. В. Медіа: ключі до розуміння. Львів : ПАІС, 2004. 312 с.
24. Почепцов Г. Г. Теорія комунікації. Київ : Вид. центр «Київський університет», 1999. 308 с.
25. Савчук М. В. Комікс. Енциклопедія Сучасної України: енциклопедія. Київ, 2014. URL: <https://esu.com.ua/article-1449>
26. Словник журналіста: Терміни, мас-медіа, постаті. Ужгород, 2007. 224 с.
27. Українська журналістика: вчора, сьогодні, завтра. Київ, 1998. 180 с.

28. Федченко П. М. Історія української критики та літературознавства. Київ : Либідь, 2006. 416 с.
29. Харитоненко О. Сучасні трансформації жанру літературної рецензії в масмедійному просторі України. *Всеукраїнська науково-практична конференція «Журналістика, філологія та медіаосвіта»: збірник наукових доповідей*. Полтава, 2009. 13 с.
30. Шебеліст С. Трансформаційні процеси в системі журналістських жанрів. Львів : Вісник Львівського університету, 2010. 5 с.
31. Bill Kovach. Tom Rosenstiel. *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect*. 2014. 268 с.
32. Charlotte Colombo. *Writing Reviews Guide*. 2021. URL: <http://spajournalism.com/writing-reviews-guide/>
33. Comics, Graphic Novels, and Manga, 2022. URL: <https://library.triton.edu/c.php?g=1107468&p=8074763>
34. Nielsen, S. Reviewing printed and electronic dictionaries: A theoretical and practical framework. *Lexicography in the 21st Century: In honour of Henning Bergenholtz*. Amsterdam/Philadelphia, 2009. 23-41 с.
35. Writing features, reviews and press releases. URL: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zqt7k7h/revision/1>

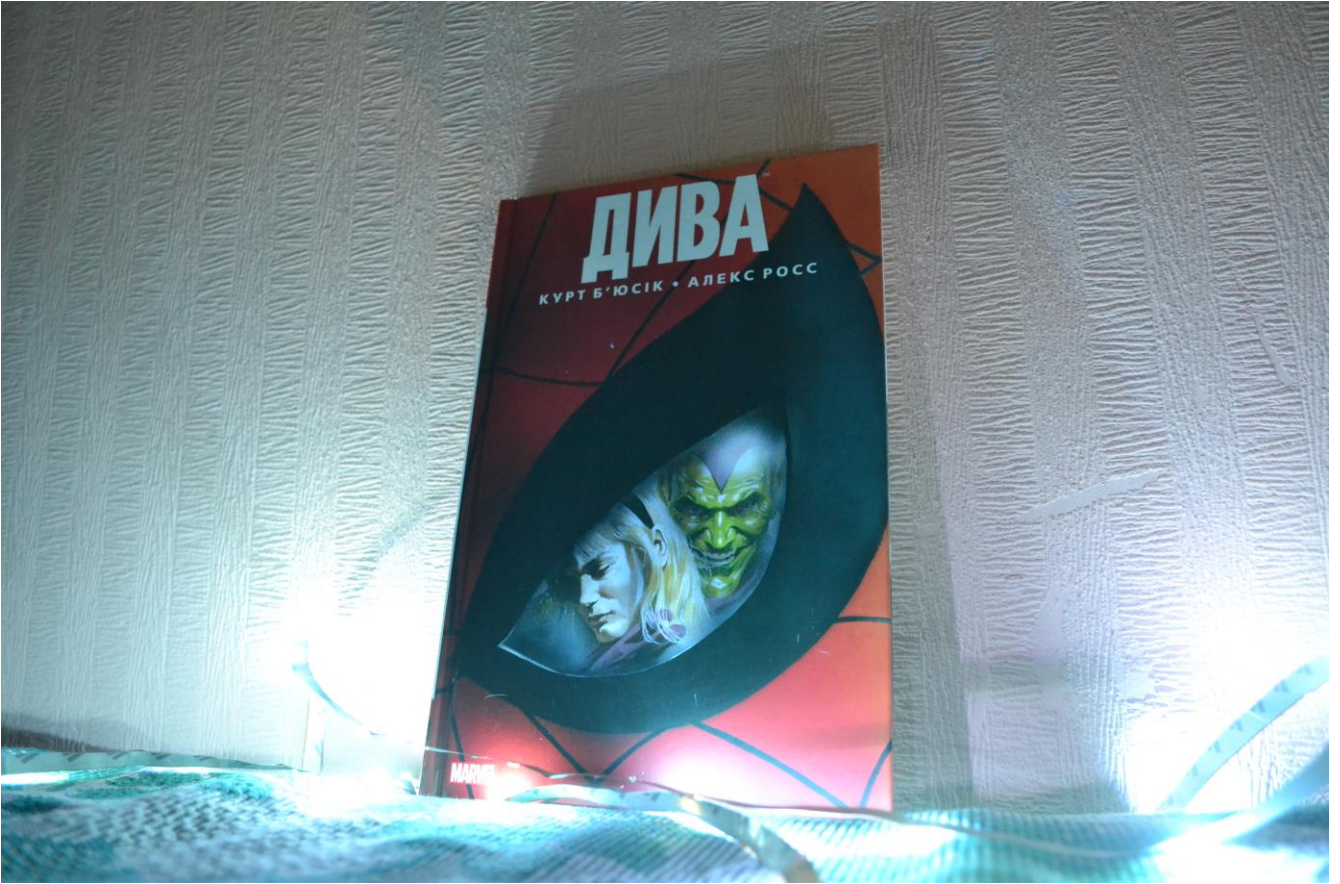
II. ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПРОДУКТ

Потяг «Сумніви – Розчарування». Рецензія на комікс «Дива» від Marvel

«Дива залишаться тут. І їх ставатиме щоразу більше – Громадянин V, Центрифуга, Блакитний діамант. Я міг би чекати вічно, але це спинить мене, а не їх. І те, чого я не помічав, доки не видерся на ту будівлю, доки та хвиля не розбилася біля мене – це не вони пристосовуватимуться до нас. Світ зараз інакший, правила змінилися. Назавжди. І ніхто й гадки не має, що нам принесе майбутнє. Але знаєш, що? Дізнатися буде до біса цікаво».

«Дива» – про початок і зародження супергеройських усесвітів, якими люди звикли бачити їх сьогодні. Він не став першим коміксом у всесвіті Marvel, але, за словами творця цього ж таки всесвіту Стена Лі, жоден мальопис, виданий до цього, не зміг настільки занурити читача в історію та закинути його в епіцентр подій. Аби досягти такого успіху, до роботи над книгою залучили п'ятьох людей: автора Курта Б'юсіка, художника Алекса Росса, дизайнера шрифтів Річарда Старкінгса, дизайнера логотипу Джо Кауфмана та редактора Маркуса Мак-Лауріна. Саме вони створили 248 сторінок, які складають чотири книги, що вміщені до збірки від Molfar Comics, українського видавництва.

Кожна із чотирьох книг, які вміщує збірка «Дива», веде розповідь від імені американського фотографа Філа Шелдона, що живе у Нью-Йорку – центральному місті всесвіту Marvel. Про цю особливість ми поговоримо згодом – наближеність історії до читача. А поки згадаємо, що перекладом займалися Molfar Comics, на рахунок яких книги про кількох супергероїв: Залізну людину, Фантастичну четвірку та Людину-Павука, зокрема.



Сумніви

Перша книга, що починає збірку, починає також історію Див, як їх називатиме Філ Шелдон. Тут нам розкажуть про Смолоскипа – героя, штучно створеного науковцем. На противагу йому історія має Неймора – жителя глибин, який керує водою та її мешканцями. Перша книга не затягує із конфліктом надістот, які врешті спричиняють катастрофу в густонаселеному місті. Завдяки цій битві розкривається головний сенс першого малюнку і думка, що простягатиметься тонкою-товстою червоною лінією протягом усієї збірки – люди у супергеройському світі – лише спостерігачі. Вже тут Філ Шелдон замислюється про свою слабкість і місце звичайних нью-йоркців у цьому всесвіті. Ці роздуми, окрім динамічних подій, також вплинуть на розвиток історії: в одному з епізодів фотограф кине свою дівчину, адже «чоловік має бути в змозі захистити свою родину. Якщо він на це не здатен, то і чийось чоловіком йому бути не варто».

Цим «Дива» відрізняються від деяких інших супергеройських коміксів – вони приділяють увагу хоча й очевидним, але глибшим речам. Для деяких інших мальовписів, фільмів та серіалів, люди довкола – лише фон, на якому герої вчиняють подвиги і рятують світ. Розтрощені будівлі чи спалені автомобілі тут – лише засіб для посилення динаміки, а фокус спрямований на героїв. Натомість «Дива» залучають читача в історію, зокрема й тим, що направляють камеру на звичайну людину, показують її роздуми та емоції.



Злість

Друга книга стає продовженням сенсів, закладених у першій частині. Усвідомивши свою мізерність і слабкість порівняно із надістотами, людина може відчувати гнів і роздратування. Саме такий варіант розвитку подій демонструють Курт Б'юсік та Алекс Росс у другій частині «Див». Нью-йоркці зустрічаються із командою Людей Ікс – мутантами, які за однією з теорій, мають стати наступною

ланкою еволюції. Замість прихильності і вдячності за боротьбу зі злом, вони отримують масові протести та напади на окремих представників загону. І знову ж таки, цю історію нам демонструють з боку учасника цих мітингів – фотографа Філа, який так само турбується про своє майбутнє поряд із «дивами». Однак його погляди все ж зміняться, коли Філ зустрине маленьку дівчинку-мутантку, яка переховувалася у його будинку.

Завдяки цій події книга зуміла передати два полюси думок суспільства, що змушене жити поруч із надлюдьми – гнів і невдоволення, що спричиняють протести, та прийняття, яке нью-йоркський фотограф зміг відчутися після зустрічі з дитиною. Це особливість кожного наступного розділу – гра на контрасті полюсів, аби читач міг відчутися всі настрої, що панують у тому суспільстві.



Відторгнення

«Які ж ви мерзенні, люди», – так закінчується третя частина «Див», і цю тезу автори доводять протягом усієї книги. Лише після двох попередніх розділів, комікс доходить до головної риси супергероїки – епічного та масштабного конфлікту між героями та лиходіями. Події першої частини не можна назвати так само, оскільки Неймор і Смолоскип не були ні тим, ні іншим – їхній конфлікт був конфліктом надістот, де виокремити добро і зло неможливо.

У третьому ж розділі перед нами постає повноцінний лиходій, що має на меті захопити Землю і користуватися її ресурсами для власних потреб, а на противагу йому стає кілька героїв. На сторінках та малюнках Алекса Росса цей поєдинок виглядає епічним, але все ж не повністю розкритим із боку історії: нас повідомлять про його перебіг, але передісторію та деталі завершення – анітрохи. Це кидається в очі і справді може здатися недоліком, проте сенс цього розділу не в бездумному побитті, а в тому, що йде після нього. «Можна було очікувати, що ми поставимо на їхню честь статуї, пам'ятники, перейменуємо мости та гори, запросимо на почесну вечерю у Білому домі», – говорить журналіст Філ. Але так не стається, лиходія проголошують містифікацією, а героїв звинувачують у тому, що трапилося.

Так продовжується історія з прийняттям надістот людьми, яка від усвідомлення та агресії тепер переходить до заперечення. Якщо в минулому розділі відмінність між головним героєм та масою лише почала проявлятися, в цій книзі вона стає ще більш виразною. Це свідчить про цілісний розвиток історії: разом із видами емоцій змінюється і сам герой. Таким чином це просування компенсує відсутність виняткової динаміки у «Дивах».



Зневіра

Після кульмінаційної агресії та заперечення подвигів супергероїв, їх врешті починають «поливати брудом». Людина-павук ніби-то вбиває поліцейського, а місцеві журналісти починають пропаганду, звинувачуючи його у злочині. Якщо відволіктися від основної сюжетної лінії, в останній частині «Див» можна побачити справжню інформаційну війну між «Дейлі Б'югл» та Філом Шелдоном. Перші використовують всі доступні засоби та гучні слова задля досягнення мети, не роздумуючи про логічні докази та аргументи – класичний приклад пропаганди. Тоді як Філ – образ опозиції, яка не має таких ресурсів для поширення ідей, але використовує журналістське розслідування, справжні джерела інформації та підтвержені дані у своїй роботі.

Але повернімося до головної історії, яка послугувала основою до фільму 2012 року «Нова Людина-павук». Філ Шелдон веде своє розслідування, аби спробувати

відбілити репутацію Людини-павука і викрити брехню «Дейлі Б'югл». Для цього опитує кількох свідків смерті поліцейського і врешті приходять до його доньки – Гвен Стейсі. Її розповідь суттєво просуває хід розслідування, але одночасно і зупиняє його: перед головним свідченням Гвен викрадає Зелений Гоблін, ворог «павучка». Між двома суперлюдьми зав'язується бій, наприкінці якого Пітеру Паркеру не вдається врятувати заручницю. Це стає завершенням історії «Див» – розчарування. Автори мальопису змогли провести читача через всі стадії прийняття нової реальності: сумніви, агресію, заперечення і врешті закінчується зневірою. Це відчуття до того ж посилюється і тим, що в цій історії Курт Б'юсік удався до помітного контрасту: у центрі подій – один із найдобриших та найвеселіших персонажів цього всесвіту, натомість трагічна подія, що з ним трапляється – далеко не поширена практику у Marvel.

Це – унікальність «Див», адже більшість супергеройських коміксів від Marvel не вдаються до таких настроїв. Умовний Місячний Лицар – борець зі злочинністю, образ якого просякнутий пафосом та безумства, а Дедпул, наприклад, і поготів психопат, відомий, перш за все, жартами та веселим настроєм. Тому зневіра у надістотах сприймається як щось нове, і це – ще одна причина прочитати мальопис. Бо він приносить у всесвіт дещо не відоме раніше.

Чим закінчується остання частина коміксу – фіналом, що дає надію. Філ Шелдон остаточно зневірюється і відходить від справ, натомість передає роботу помічниці, яка ще відчуває жагу показати всю красу супергероїв. До речі, закінчується комікс «великодкою»: Філ просить сфотографувати його з Денні Кетчем, якого називає «милим, звичайним хлопчиною». Насправді ж Денні – майбутній Примарний Вершник, ще один персонаж цього всесвіту. Цією деталлю автор підсумовує першочергову тезу твору – надістот ставатиме все більше і більше.

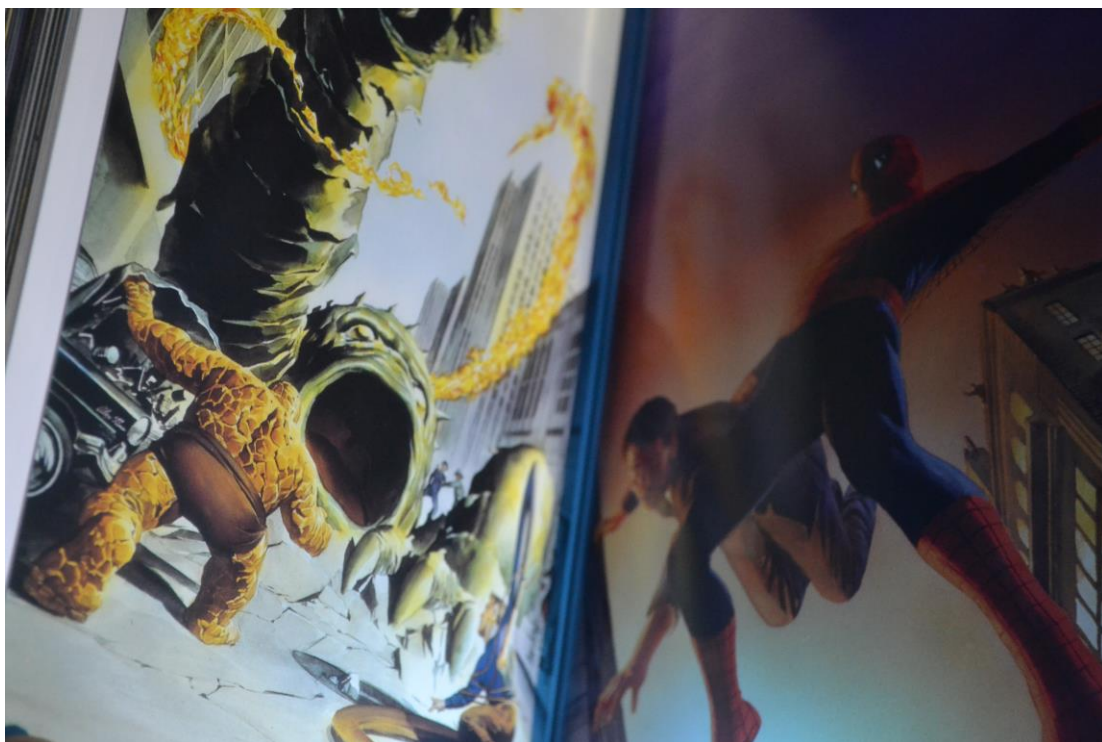


Окрім сюжету

Алекс Росс створив мальопис у реалістичному стилі: люди тут схожі на реальних, а на кожному кадрі можна побачити невеликі деталі. Цей прийом відповідає самій історії, адже сюжет намагається наблизитися до читача, показавши історію очима звичайної людини. Картинка в абстрактному стилі не виглядала б так органічно в поєднанні з сюжетом, як виглядає малюнок в реалізмі.

Окрему увагу заслуговують майже сорок сторінок із концепт-артами, прототипами обкладинок, замальовками персонажів та іншими нарисами. Для українських видань мальописів – це не новизна, але тим не менше може бути цікавим фанатам, яким цікавий не лише кінцевий продукт, а й історія його створення.

Таке ж задоволення може принести передмова до коміксу, написана Стеном Лі, творцем багатьох всесвітньо відомих персонажів усесвіту Marvel. Автор помер у 2018 році, тому ця його часточка, надрукована у «Дивах», залишається нагадуванням про нього і робить комікс ще трішки особливішим.



Доки не пішли читати

«Дива» – комікс, який зміг вирізнитися з-поміж інших не тому, що показує раніше невідомі гілки розвитку супергероїв та їхньої появи, а завдяки своєрідній подачі історії – очима звичайної людини, з її роздумами та сумнівами. Це не типова супергероїка, тому деяким читачам може не вистачити динаміки чи більшого розкриття персонажів. «Дива» радше підійдуть тим, хто готовий поглянути на вже відомий усесвіт під новим, хоча й очевидним, але несподіваним кутом.

Ціна спокою. Рецензія на комікс «Росомаха. Старий Логан»

Убивство, смерть та помста – набір, який складає основу коміксу «Росомаха. Старий Логан». Герой, якого ви могли знати із фільмів про Людей-Ікс, постарішав і мусить жити у новій реальності. Такій, якою керують лиходії. Партнери і колишні друзі Логана давно померли, а сам він відійшов від справ і займається фермерством. Але ж це не може бути кінцем історії про одного з найвідоміших супергероїв сучасності, правда ж?

Родина Галка, зеленої надістоти, що володіє землею, на якій мешкає Логан із родиною, вимагає від нього сплати оренди. Грошей немає, ситуація заплутана, аж раптом на горизонті з'являється СокоLINE Око – знайомий Росомахи, що зміг лишитися в живих. Той пропонує Логану оплачувану роботу – доставити пакунок на протилежний берег Сполучених Штатів Америки. Герой, урешті-решт, погоджується і вирушає в подорож із давно знайомим напарником.

Так починається «Росомаха. Старий Логан». Забігши наперед, можна сказати, що історія із подорожжю позитивно вплинула на весь сюжет. Постійний рух, зміна локацій, постійна поява нових персонажів і щоразу нові події – це все додає динаміки і змушує захоплюватися історією і слідувати за нею далі й далі. Для цього, до речі, наші герої використовують багі – вона теж додає «рухливості» більше, ніж це робила б подорож, наприклад, потягом.



Нові США

Отже, як ми сказали вище, Сполучені Штати Америки контролюють лиходії. Більшість супергероїв загинула, тому ніхто не заважає їм займатися власними темними справами. У результаті країна поділилася на кілька районів, які контролює окремий лиходій: Халкленд, який контролює родина Галка і де живе Логан, східніше – Королівство Кінгпіна, далі на схід – Лігво Дума та Президентський район.

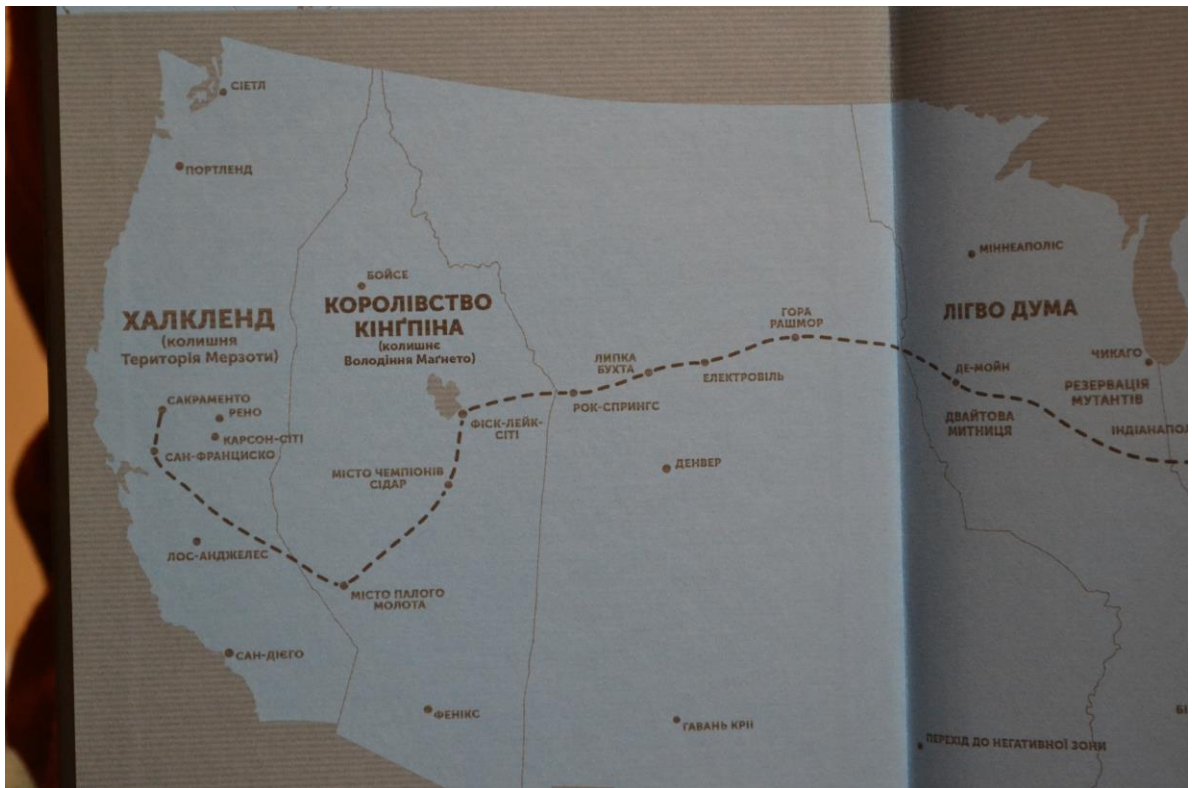
Комікс містить мапу, де зображені більшість міст із поточними та минулими назвами. І судячи з останнього, навіть між самими лиходіями відбувалися конфлікти та бої за території, раніше за події мальопису. Королівство Кінгпіна, наприклад, раніше було Володінням Магнето, а Халкленд – Територією Мерзоти. Міста також мають «великодки» до героїв та лиходіїв. Наприклад, на заході США

існує Осборн-сіті – посилання до злодія Нормана Осборна, а на сході – місто Палого молота. Сюди, до речі, і вирушать наші герої на початку своєї подорожі.

Хоча всі локації і знаходяться в одній країні з одним кліматом, але мають власні деталі та особливості. Місто Палого Молота, наприклад, зустріне читача «великодками» із посиланнями на відомих супергероїв. Тут вам і сувеніри у вигляді фігурок Залізної людини, і футболка з прізвиськом Людини-павука, і те, навколо чого і крутиться місто – молот Тора, скандинавського бога блискавок. Це незначні деталі, вміщені лише на кількох сторінках, але їхня наявність уже гріє і тішить душу тим, що ці деталі можеш помічати.

Звісно, звичайна та спокійна подорож до іншого берега США була б нудним видовищем, тому вже після знайомства зі світом та героями автори підкиднують нам сюжетні ходи. Соколине око, партнер Логана, вирушає на порятунок своєї доньки, одягненої в костюм Людини-павука, знову ж таки. На цих сторінках кількість динаміки перевищує будь-які ліміти, тому нудно стати не може. Автори показують нам стадіон, повний натовпу, де у світлі софітів двох героїв з'їдають... динозаври? З одного боку, абсолютна вигадка, і було б логічніше використати тварин, які жили поруч із нами. Але з іншого – саме ця абсурдність та алогічність додає шарму коміксу і викликає емоції, а це – багато чого варте. У поєднанні з динозаврами ця абсурдність доповнює автомобіль героїв, який здатен їздити стінами будівлі. І якщо цю деталь автори пояснили – це колишнє авто Людини-павука, який і сам здатен чіплятися за стіни, то описати появу динозаврів забули. Тому коли шок від абсурду минає і починаються роздуми, відсутність таких пояснень здається кричущим недоліком.

Доповнюють цю картину мутанти, які з'являються у підземеллях тогочасної Америки. Їх важко назвати чимось унікальним – це не новий персонаж у вигаданих всесвітах. Але у загальній картині дивного світу, який нам показує цей розділ, виглядають органічно.



Нові-старі герої

Поступово в головну історію влітають минуле із відповіддю на питання: «Чому ж Росомаха відійшов від справ і обрав життя на фермі?» Повноцінну відповідь ми отримаємо ближче до середини мальовису, а поки задовольнятимемося короткими, проте яскравими спогадами. Це – ще один засіб збагатити сюжет і сприяти бажанню покупця дочитати комікс до кінця. Кадри із цими спогадами не такі динамічні, а більш неквапливі. І вони дають перепочити, створюючи баланс із динамікою. І разом із тим додають до історії ще одну сюжетну лінію, що робить її багатшою на деталі.

Після міста Палого Молота наших героїв чекають ще кілька непримітних та менш масштабних локацій, і врешті вони зустрічають нову персонажку – Емму Фрост, що, до речі, з'являлася у більш пізніх фільмах про Людей-Ікс від Marvel. Разом із нею відкривається нова локація – останнє пристанище мутантів. Але

проблемою лишається необхідність цього сюжетного повороту. Коли в одному з фільмів акторка, що грала Емму Фрост, відмовилася від зйомок, її героїню просто забрали зі стрічки. Забравши персонажку із коміксу, читачі також не втратили багато б: деталі локації нам не демонструють, а повну історію героїні не розповідають. Єдине завдання Емми тут – сказати Соколиному Оку, що вона знає про вміст коробки. Це дивним чином штовхає Логана на розпитування, хоча до цього він і не думав поцікавитися, що всередині пакунка, який вони перевозять. До того ж Соколине Око на питання не відповість, а відповідь Логан дізнається вже за кілька сторінок. Тому й здається, що ця локація, як і поява Емми Фрост, використана або для збільшення кількості сторінок, або для радості фанатів від появи знайомого персонажа, або одночасно для двох цих цілей.

Емма – не єдиний знайомий персонаж, який з'явиться у цьому мальописі. Кількома сторінками пізніше нам представлять Червоного Черепа, що з'являвся у фільмах про Капітана Америку, в костюмі... Капітана Америки. Тим не менше, ця сцена не здається дивною чи абсурдною. Навпаки – є в ній щось моторошне через лиходія, який носить одяг вбитого ним супергероя. Побачити зустріч Логана і Черепа – ще одна приємність для фанатів, оскільки подібний кросовер не часто зустрінеш у кінострічках.

Пакунок доставлено, гроші отримано, зустріч завершено. Здавалося б, happy end, можна закінчувати мальопис. Але автори вирішили дати більше емоцій і після повернення Логана чекає вдома трагедія, оскільки родичі Галка не дочекалися сплати оренди. Саме це і є кульмінація всієї історії, оскільки колишній супергерой, який відмовився від убивств і звик до мирного життя, знову випускає свої кігті і йде різати ліворуч-праворуч. Ці сцени яскраві та динамічні, тому передають емоції люті та злості якнайкраще.

Кінець мальопису – це суміш скорботи, суму та надії на майбутнє. Здається, що в цій роботі автори передали надзвичайно широкий спектр почуттів: від злості

та абсурду до радості та сподівань. Це залишає помітний слід і змушує відчувати цей комікс ще певний час. Передати емоції – частина роботи, що вдалася сценаристу найкраще.



Приємні бонуси

Наприкінці нас чекають кілька малюнків, пов'язаних із подіями на сторінках «Росомаха. Старий Логан», постери, концепт-арти, варіативні та невикористані обкладинки. Хоча вони не містять текстових пояснень чи бодай якогось післяслова, це додаткова можливість зануритися у процес створення мальопису.

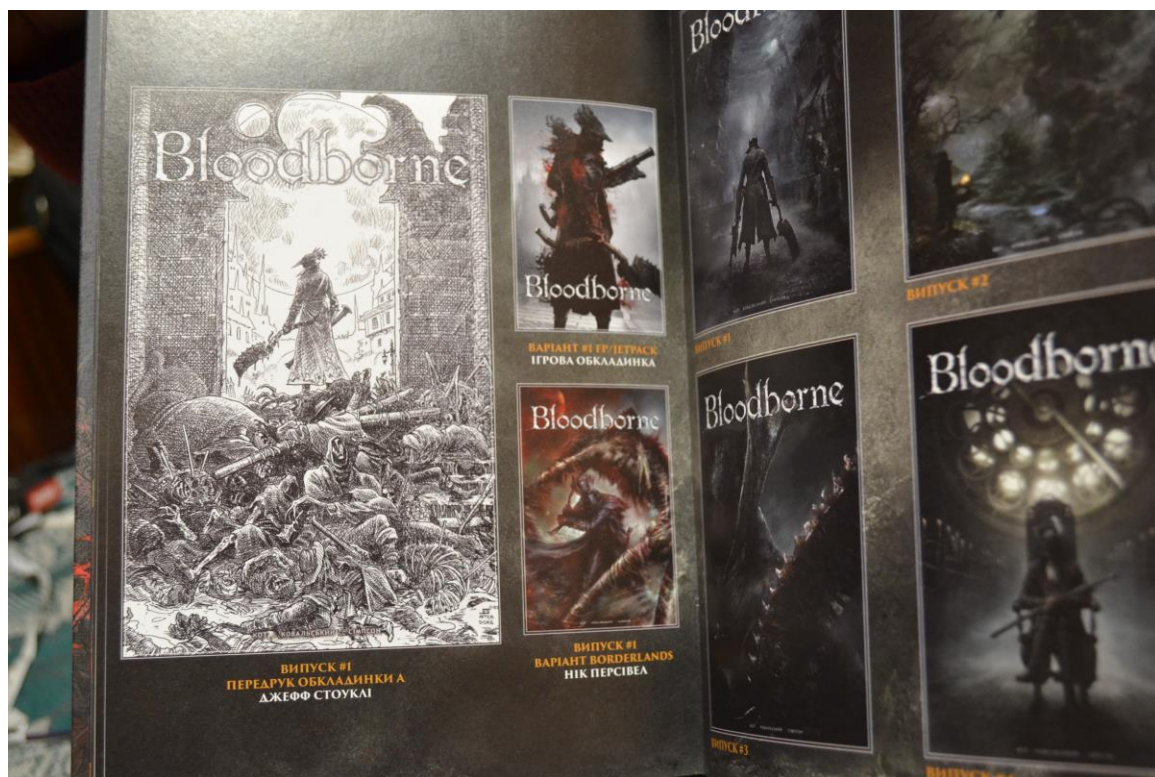
Врешті, «Росомаха. Старий Логан» вийшов надзвичайно емоційною роботою, яка закидає вас динамікою та абсурдністю, а згодом дасть перепочити у роздумах про минуле чи майбутнє. Для цього тут є персонажі з історією, сюжет зі зрозумілою мотивацією героїв та яскраві й детальні картини.



Глибше за монстрів. «Bloodborne. Глибина сну»

У 2015 році світ побачила Bloodborne – пригодницька відеогра, створена ексклюзивно для PlayStation. Проєкт отримав на порталі Metacritic оцінку 8,9 балів з 10 за понад 12 тисячами відгуків. І врешті, у 2018 році, у доробку Titan Comic з’явився однойменний комікс із підзаголовком «The death of sleep». Трьома роками Mal’opus створило його українське видання «Bloodborne. Глибина сну». Цитата, наведена із заднього боку книги, говорить: «Грали ви чи ні, але це жахіття варте вашого сну!». Що ж, нумо оцінювати мальопис із боку людей, для яких слово «Bloodborne» – лише знайома назва гри.

У випадку із Bloodborne варто починати з обкладинки. Харизматичний герой під кривавим місяцем, що стоїть на горі із трупів людей, чи радше істот. Здавалося б, прямий натяк на подієвість і динаміку, які чекатимуть читача далі. Але насправді, не все так однозначно.



На початку нас чекає декілька кадрів зі страховиськами та бійками, разом із зав’язкою сюжету. Описати її та всю історію загалом можна кількома словами:

Мисливець, що не має імені, шукає блідокров, аби завершити лови. Цю кров носить у собі дитина, яку можна побачити із заднього боку обкладинки. Її й зустрічає наш Мисливець і разом із нею вирушає в дорогу.

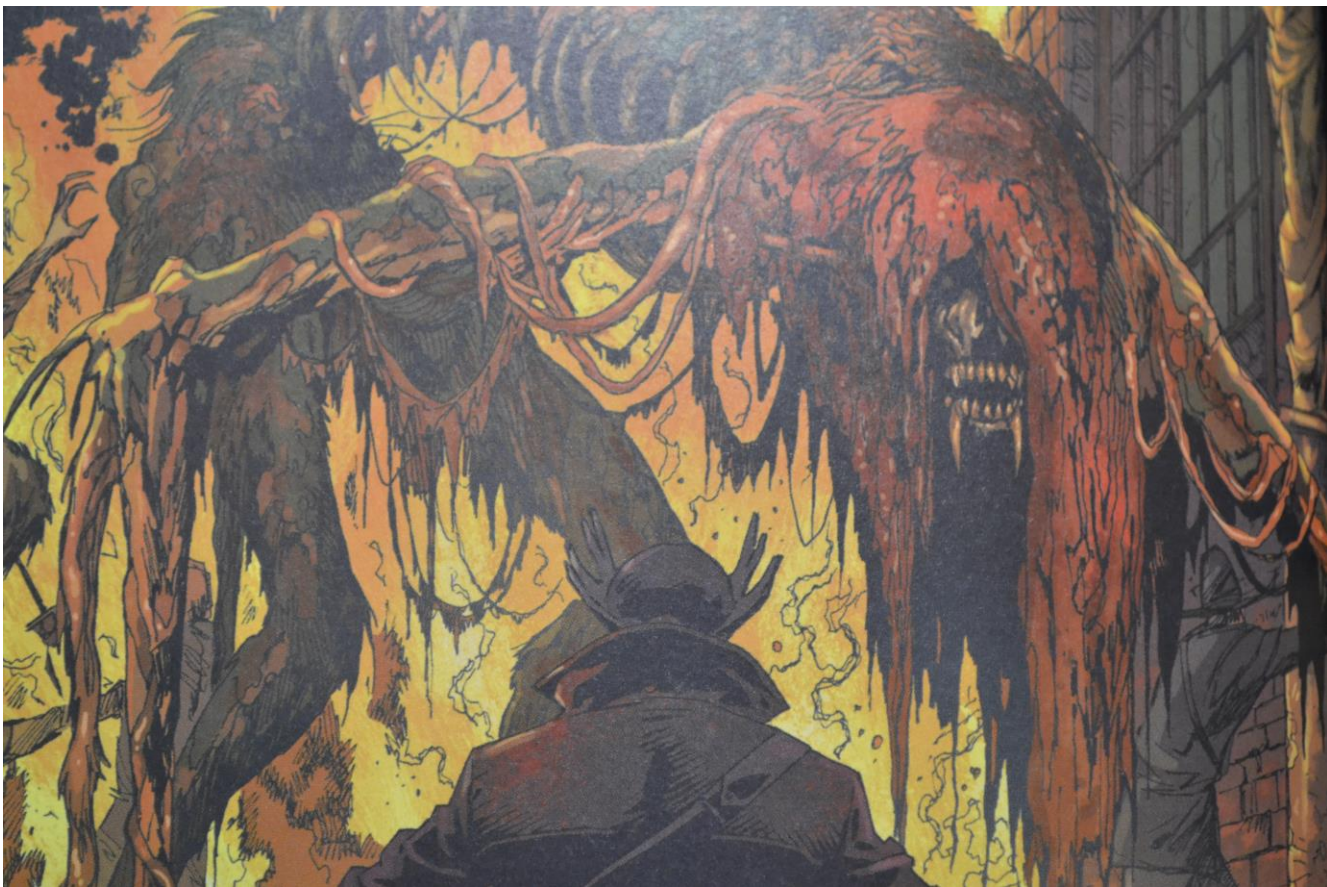
У цьому і є суть цього мальопису – він не про пояснення чи стрімке розгортання подій, а радше про роздуми і помірний хід історії. Поступово ми таки дізнаємося, що лови – це ніч, що ніколи не закінчується і приховує в собі купу різноманітних чудовиськ. Принаймні, це схоже на те, оскільки точної відповіді ви тут не знайдете.

Навіть після смерті, Мисливець повертається у цей світ, а зупинити цю ніч здатна блідокров, що тече у маленькому хлопчику, саме тому головний герой і намагається врятувати його. Як саме врятувати? Невідомо. Так само, як і дія блідокрові, походження та історія появи дитини із нею. Все, що нам відомо – це наявність цих елементів на сторінках мальопису і їхнє призначення. Автори вважають, що цього достатньо для розкриття історії. Утім, неможливо однобоко підтвердити чи спростувати це твердження. Bloodborne дійсно не підійде тим, хто шукає динаміки та масштабу дій, але і роздумів, що розкрили б ідеї та сенси цього мальопису тут недостатньо. Тому здається, що сюжет не розкрили ані через події в ньому, ані через філософські міркування.

Останні-бо здаються здебільшого поверхневими та такими, що зводяться до простих промовлених істин, мовляв: «Мисливець мусить убивати» та «ми завжди маємо прагнути до добра». Набагато більшої уваги заслуговують рефлексії самого Мисливця, що обмірковує своє походження та призначення. Не маючи попередньої історії, деталей народження і тому подібного, головний герой розкривається переважно завдяки цим роздумам. Завдяки ним можемо дізнатися про його внутрішнє «я» і разом перейнятися його хвилюваннями, адже ці думки, здебільшого, меланхолійні, як і світ навколо.



Окремої уваги заслуговує кінець цього мальопису, у якому розкриваються ідеї прийняття, відмови від своїх принципів і переважання гуманізму над жорстокістю. Той, хто спершу здавався людиною, врешті виявився чудовиськом – таким же, яких Мисливець убивав раніше. Втім у цьому випадку наш герой вагається і врешті зрікається свого ніби-то істинного призначення. Це стає кульмінацією рефлексій, що тривали сторінками раніше і зав'язкою продовження, яке чекатиме вас у продовженні – «Bloodborne. Жага зцілення».



Яскрава порожнеча

Мальовка тут здебільшого виконана у сірому, проте яскравому кольору, крізь який пробивають й інші: жовтий, синій і червоний, як-от Місяць, що нависає над героями протягом усіх ловів. Така стилістика вдало передає тон розповіді, який окрім помірності, відрізняється стриманістю, холодом та іноді навіть сумом.

Люди тут схожі на людей, а монстри схожі на монстрів – такі ж абстрактні, химерні та жахливі. Художник мав простір для творчості, тому тут знайдете і багаторуких страховиськ, і дивні матерії замість обличчя. А на початку вас зустріне чималий монстр, у зображенні якого вражають деталі: розкриті ребра, величезні зуби і кров по всьому тілу, багато крові. Лише виходячи з цього образу, можна стверджувати, що художник впорався зі своїм завданням: чудовиська дійсно жахають. А оскільки вони лякають, в зображених людях можна побачити реальних

людей із нашого світу, а загальний тон картинки відповідає тону історії, то можемо говорити, що малюнки – сильна сторона цієї роботи.



Утім, якщо не брати до уваги монстрів, то навіть ця сильна сторона не надто вирізняється деталізованістю. Особливо це помітно на великих локаціях, які здаються пустими. Хоча наповнення їх кількома умовними хатинками могло б створити образ світу, який «живе». Натомість такі місця, як і фони, виглядають дещо розмитими і слугують лише для створення настрою в читача за допомогою певних кольорів і відтінків.

Наприкінці читача чекатиме галерея обкладинок із варіантами різних випусків. На цих сторінках можна помітити як яскраві зображення, що схожі на оригінал, так і більш темні, «ігрові» обкладинки. Тут помилуватися зможуть як і початківці всесвіту Bloodborne, так і поціновувачі, що встигли насолодитися візуалом оригінальної відеогри.

У розділі «Творчий процес» нам дають можливість прочитати лист автора до художників, у якому той просить відтворити «меланхолійність та врочисту красу розпаду». Після прочитання схоже, що дизайнери таки прислухалися до прохання і за допомогою темних тонів, напівзруйнованих будівель і пустельних локацій змогли передати цю меланхолійність. Під час процесу вони надихалися однією з картин Каспара Давида Фрідріха, і дійсно в обох роботах простежується схожість: поєднання темно-сірого та блідо-жовтого кольорів, гострі, хоча дещо розмиті кути та пустий фон, що навіює тугу.



Помірна меланхолія

Bloodborne – це меланхолійна, іноді сумна, помірна розповідь, ідеї якої здебільшого розкриваються завдяки поєднанню малюнків та рефлексій героїв. Їхнє поєднання змогло створити цілісну картинку, де кожен із елементів органічно

поєднує інший. Щоправда, кожен із цих елементів має свої недоліки, описані вище, але наприкінці прочитання вони не псують і не розмивають картину цього світу та героїв у ньому.

Тут практично немає динаміки, яка притаманна, скажімо, супергеройським коміксам. І в цьому ще один плюс Bloodborne – він здатен запропонувати дещо інакше. Щось таке, що не спаде на думку після почутого слова «комікс».

Його є за що любити, і є за що покритикувати, але не можна заперечувати факт, що Bloodborne, завдяки сценаристу і художнику, отримав свій неповторний, особливий стиль зі специфічним світом і головним героєм, внутрішнє «я» якого змінюється протягом історії.

ВИСНОВКИ

Українські видавництва комікс-індустрії продовжують розвиватися попри повномасштабну війну. Але, як інші бізнеси, відчувають на собі її наслідки – через «прильоти» ракет у склади, відключення світла, мобілізацію працівників, їхня робота вповільнюється і стикається з новими проблемами.

Підтримати роботу цих видавництв – означає підтримати українську культуру, її зв'язки зі світовою, розвиток економіки України та розвиток її громадян. Зробити це можна, зокрема, за допомогою популяризації їхньої роботи у медіа.

Для цієї мети нами було створено три рецензії на комікси, опубліковані українськими видавництвами. Вони мають назви:

- «Потяг «Сумніви – Розчарування». Рецензія на комікс «Дива» від Marvel»;
- «Ціна спокою. Рецензія на комікс «Росомаха. Старий Логан»;
- «Глибше за монстрів. «Bloodborne. Глибина сну».

Для рецензування ми обрали комікси, перші версії яких були створені популярними у світі видавництвами. Це – ще один засіб привернення уваги до наших матеріалів, а отже, до українських компаній, що займалися випуском українськомовних версій цих книг.

Перед написанням власних матеріалів ми попередньо оглянули теоретичну базу, що стосується обраної нами теми. Навели визначення терміну «комікс», оглянули гілки розвитку цієї сфери культури у світі та Україні, зокрема. Також описали термін «рецензії», оглянули види цього жанру журналістики, а також навели поради щодо його написання від закордонних журналістів і редакторів.

Аби краще орієнтуватися в інформаційному просторі, розуміти потреби читачів і стан жанру «рецензії» з точки зору представлення у медіа, ми здійснили

моніторинг інформаційного простору. Так, оглянули чотири засоби масової інформації, деякі публікації яких стосувалися комікс-індустрії. Це такі видання:

- «PlayUA» — українське інтернет-видання про поп-культуру та технології;
- «Comic Book Resources» — закордонний портал, присвячений на комікс-індустрії;
- «Заборона Медіа» — незалежне українське інтернет-видання;
- «The New York Times» — сайт американської газети;

У цьому моніторингу ми оглянули кількість матеріалів, присвячених комікс-індустрії, що вийшли з січня до листопада 2022 року. Визначили їхні назви, жанри та теми.

Після написання творчого доробку писали його специфікацію та визначили основну ідею щодо створення медіапродукту.

Написані нами журналістські тексти є актуальними можуть бути опубліковані в медіа, що пишуть на тему поп-культури, або ж у загальнотематичних ЗМІ, які мають тематичні рубрики.