**Дніпровський національний університет**

**імені Олеся Гончара**

ФАКУЛЬТЕТ СИСТЕМ І ЗАСОБІВ МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ

КАФЕДРА МАСОВОЇ ТА МІЖНАРОДНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Дипломна робота

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_магістра\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(освітньо-кваліфікаційний рівень)

на тему «Документальний комікс у сучасному комунікаційному просторі: світові тенденції, національні особливості»

Виконала: студентка ІІ курсу, групи ЗМ–18м–1

спеціальності 061– Журналістика\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(шифр і назва напряму підготовки, спеціальності)

Чоботаренко Я. А.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Керівник \_\_\_\_\_\_\_\_\_ к.філол.н., доц. Гудошник О. В.

Рецензент \_\_\_\_\_\_\_ д.філол.н., проф. Підмогильна Н. В.

м. Дніпро – 2020 рік

**Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара**

Факультет систем і засобів масової комунікації\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кафедра масової та міжнародної комунікації\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Рівень освіти другий магістерський \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Напрям підготовки 6.030301 – Журналістика\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувач кафедри масової та**

**міжнародної комунікації**

**д. соц. ком., проф. Бутиріна М. В.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020 року

**З А В Д А Н Н Я**

**НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ(ЦІ)**

**Чоботаренко Яні Анатоліївні**

1. Тема роботи «Документальний комікс у сучасному комунікаційному просторі: світові тенденції, національні особливості», керівник роботи Гудошник Оксана Василівна, к. філол. н., доцент кафедри масової і міжнародної комунікації, затверджені наказом вищого навчального закладу від “\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ року № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

2. Строк подання студентом роботи (проєкту) 08.06.2020 р.

3. Вихідні дані до роботи \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

* дослідити зразки комікс-журналістики в сучасному медіапросторі; визначити поняття, жанрові та тематичні характеристики;
* проаналізувати комікс-журналістику у просторовому й документальному вимірах;
* дослідити проблему вираження об’єктивного й суб’єктивного в документальному наративі, питання достовірності;
* охарактеризувати історичний наратив у документальній хроніці Джо Сакко «Палестина» та дослідити розвиток графічної документалістики у світових ЗМІ;
* проаналізувати вітчизняний документальний наратив у комікс-журналістиці;
* виокремити та схарактеризувати регіональний трансмедійний наратив; прослідкувати принципи комеморації в українських графічних документальних творах.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов’язкових креслень)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

6. Консультанти розділів роботи (проекту)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Розділ | Прізвище, ініціали та посада  консультанта | Підпис, дата | |
| завдання видав | завдання  прийняв |
|  |  |  |  |

7. Дата видачі завдання 15.10.2019 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  з/п | Назва етапів дипломної  роботи (проекту) | Строк виконання етапів роботи  (проекту) | Примітка |
| 1. | Підготовка проспекту дипломного дослідження | 18–20.11.2020 р. |  |
| 2. | Підготовка теоретичної частини роботи | 15–18.01.2020 р. |  |
| 3. | Підготовка практичної частини роботи | 01.04.2020 р. |  |
| 4. | Оформлення роботи | 01–03.06.2020 р. |  |
| 5. | Подання роботи на кафедру | 08–09.06.2020 р. |  |

**Студент(ка)** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ **Чоботаренко Я. А.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

**Керівник роботи (проекту)** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_**Гудошник О. В.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

**РЕФЕРАТ**

Дипломна робота: 66 с., 77 джерел.

Об’єктом дослідження виступають найбільш відомі та показові зразки комікс-культури, що містять документальний наратив.

Мета роботи – проаналізувати та дослідити зразки документального коміксу у сучасному комунікаційному просторі: світові тенденції, національні особливості documentary comics.

Методи дослідження: компонентний аналіз, порівняння, синтез.

Одержані висновки та їх новизна: графічна журналістика – новий прогресивний синтетичний формат, який акумулював у собі вплив коміксів, інфографіки, кіно, автобіографії тощо. Можемо впевнено говорити про те, що це потужні можливості для подачі новин; спосіб звернутися до нової читацької аудиторії і поекспериментувати з альтернативними форматами передачі інформації без шкоди для журналістських стандартів; якісно новий спосіб організації роботи медіаплатформ. Наукова новизна полягає у дослідженні регіонального коміксу (власний архів), визначенні його основних характерних рис, зокрема мультимедійність і трансмедійність.

Результати даної роботи можуть бути використані у подальших наукових і практичних розвідках напрямку коміксової комунікації і для розширення типології сучасних засобів масової комунікації.

Перелік ключових слів: ГРАФІЧНА ЖУРНАЛІСТИКА, КОМІКСНА ЖУРНАЛІСТИКА, ГРАФІЧНИЙ РОМАН, КОМІКС, ВІЗУАЛІЗАЦІЯ, РЕПОРТАЖ.

**RESUME**

Implementer: Chobotarenko Yana, group ZM-18m-1 (the Department of mass and international communications).

Scientific supervisor: Cand. Sc. (Philology) Hudoshnyk Oksana.

Research issue: “Documentary comics in modern communication space: world tendencies, national peculiarities”.

Volume: 66 p., bibl. – 77.

The object of research is the most famous and illustrative examples of comic culture, which contain a documentary narrative.

The purpose of the work: to analyze and investigate the samples of documentary comics in the modern communication space: world trends, national features of documentary comics.

Results and novelty: graphic journalism is a new progressive synthetic format, which has accumulated the influence of comics, infographics, movies, autobiographies, etc. We can confidently say that these are powerful opportunities for news; a way to reach a new readership and experiment with alternative formats of information without compromising journalistic standards; a qualitatively new way of organizing the work of media platforms. The scientific novelty lies in the study of regional comics (own archive), the definition of its main characteristics, in particular multimedia and transmedia. The results of this work can be used in further scientific and practical research in the field of comic communication and to expand the typology of modern media.

Keywords: GRAPHIC JOURNALISM, COMICS JOURNALISM, GRAPHIC NOVEL, COMCS, VISUALIZATION, REPORTAGE.

**ЗМІСТ**

ВСТУП 7

РОЗДІЛ І. ДОКУМЕНТАЛІЗМ У СУЧАСНОМУ КОМІКСІ: ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ, ЖАНРОВІ РІЗНОВИДИ 12

1.1 Становлення теорії documentary comics в сучасній комунікативістиці та коміксології 12

1.2 Коміксова журналістика у жанрово-тематичній структурі документального коміксу 19

РОЗДІЛ ІІ. ГРАФІЧНА ЖУРНАЛІСТИКА ТА ДОКУМЕНТАЛЬНИЙ КОМІКС В СУЧАСНОМУ СВІТОВОМУ ТА НАЦІОНАЛЬНОМУ КОМІКС-ПРОСТОРІ 32

2.1 Розвиток сучасної графічної документалістики у світовому та вітчизняному просторі 33

2.2 Історичний наратив: документальна хроніка Джо Сакко

«Палестина» 38

2.3 Регіональний трансмедійний наратив 45

ВИСНОВКИ 56

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ 59

ДОДАТКИ 67

**ВСТУП**

Сучасний світовий медіапростір поступово завойовують великі графічні твори, створені на основі реальних подій. Вони представлені у вигляді коміксів, графічних замальовок, репортажів, романів. Такі зразки називають «комікс-журналістикою», «графічною журналістикою», здебільшого ставлячи між ними знак рівності (в англомовному варіанті вони також синонімічні – comics journalism або graphic journalism). Чимдалі більшою стає їх частка у журналістиці, тому останнім часом вектор уваги науковців часто спрямовується на comics studies.

Сomics journalism або graphic journalism об’єднали в собі ознаки та характеристики історичних фактів і документальних хронік (іноді з новим «свіжим» трактуванням), сучасних data-даних, мемуарів, журналістських інтерв’ю, свідчень учасників різних подій тощо.

Передумовою для виникнення документальної комікс-журналістики є переосмислення функцій журналістики та публіцистики загалом, їх переорієнтація на візуальний формат як більш зручний, яскравий для сучасної аудиторії.

Графічне відтворення різних документальних даних у сучасному медіапросторі поступово стало новим трендом і зручним для сучасної аудиторії способом передачі інформації про реальні події та явища, адже вона (аудиторія) резонує на інформацію, яка має, крім актуальності та достовірності, яскравий візуальний зрозумілий і доступний формат.

**Актуальність** роботи зумовлена, по-перше, наявністю потреби систематизувати «документальний наратив» у графічних творах сучасного медіаполя; по-друге, проаналізувати зразки комікс-журналістики, які створені очевидцями реальних подій; по-третє, на прикладі зарубіжних і вітчизняних графічних творів оцінити документальні зразки комікс-журналістики з точки зору їх відповідності журналістським стандартам, можливостям транслювати аудиторії в доступному й цікавому форматі актуальні значущі повідомлення.

У даній роботі ми розглянемо в якості предмета нашого дослідження особливості наукового трактування, розвитку та становлення поняття documentary comics у сучасному комунікаційному просторі – як загалом у світовому, так і, зокрема, в українському.

Об’єктом дослідження виступають найбільш відомі та показові зразки комікс-культури, що містять документальний наратив.

По-перше, дослідимо серії українських коміксів часів проведення АТО на Сході України: «Охоронці країни» (Леонід Краснопольський, 2016), «Кіборги: історія трьох» (2016): проаналізуємо особливості вираження документалізму, художні та жанрові особливості, виховний потенціал, значущість даних творів для патріотичного виховання молоді завдяки документальній основі їх створення, актуальності, в тому числі за рахунок того, що авторами переважно виступають учасники подій.

По-друге, проаналізуємо документальний потенціал графічного роману «Палестина» Джо Сакко (Joe Sacco. Palestine, 1996–2001), схарактеризуємо переваги візуальної інформації над текстовою з точки зору сприйняття аудиторією; визначимо жанрові особливості, що єднають роман із класичним журналістським репортажем, дослідимо особливості вираження позиції автора у творі; розглянемо графічні та художні прийоми відтворення реальності.

По-третє, розглянемо трансмедійний проєкт історичко-фантастичного наратив «Легенда про зниклих рудокопів» (Г. Туренко «Подземное поднебесье», 2008) продюсера проєкту та краєзнавця Ігоря Рукавіцина: проаналізуємо регіональний зразок комікс-культури, рівень вираження в ньому документального виміру, особливості вираження категорій часу та простору.

**Мета роботи** – проаналізувати та дослідити зразки документального коміксу у сучасному комунікаційному просторі: світові тенденції, національні особливості documentary comics.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

* дослідити зразки комікс-журналістики в сучасному медіапросторі; визначити поняття, жанрові та тематичні характеристики;
* проаналізувати комікс-журналістику у просторовому й документальному вимірах;
* дослідити проблему вираження об’єктивного й суб’єктивного в документальному наративі, питання достовірності;
* охарактеризувати історичний наратив у документальній хроніці Джо Сакко «Палестина» та дослідити розвиток графічної документалістики у світових ЗМІ;
* проаналізувати вітчизняний документальний наратив у комікс-журналістиці;
* виокремити та схарактеризувати регіональний трансмедійний наратив; прослідкувати принципи комеморації в українських графічних документальних творах.

**Наукова новизна** дослідження полягає в тому, що вперше докладно досліджується реалізація категорії «документальність» в комікс-журналістиці – у зразках світової та української медіакультури. Науково-теоретична значущість полягає у дослідженні графічних медіа у якості однієї з перспективних та високопотенційних форм візуальної комунікації – зокрема, журналістики. Дослідження цього жанру в Україні обмежується невеликою кількістю наукових статей в періодиці та уривчастими поодинокими висловами чи думками на тематичних інтернет-ресурсах. На сьогодні зацікавлення візуальним (графічним) наративом зросла як серед зарубіжної наукової спільноти (наприклад, Вілл Айснер (Will Eisner), Скот МакКлауд (Scott McCloud), Маріанна ДеКовен (Marianne DeKoven)), так і серед українських літературознавців, мистецтвознавців, культурологів (наприклад, Олена Колесник «Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція» [1], Наталя Космацька «Мова сучасного коміксу як явища масової культури» [2], Борис Філоненко [3]).

**Практичне значення дослідження** полягає у систематизації найяскравіших сучасних зразків документальної коміксової журналістики світу та України; визначенні їх специфіки та особливостей; у вивченні перспективних шляхів становлення форм і жанрів графічних творів, які мають документальну значущість та актуальність; в аналізі можливостей широкого використання графічного формату в журналістиці для інформування documentary comics для задоволення потреб сучасної аудиторії.

Наукова новизна полягає у дослідженні регіонального коміксу (власний архів), визначенні його основних характерних рис, зокрема мультимедійність і трансмедійність.

Результати даної роботи можуть бути використані у подальших наукових і практичних розвідках напрямку коміксової комунікації і для розширення типології сучасних засобів масової комунікації.

Матеріалами для аналізу стали:

* наукова література, що досліджує сучасні мас-медіа;
* сучасні графічні твори;
* наукові праці з теми «історичний наратив» у комікс-культурі України та інших країн;
* інтерв’ю з авторами графічних творів, їх публікації;
* власне, зразки графічної журналістики (documentary comics).

**Методи дослідження**. Під час дослідження використовувався метод компонентного аналізу та порівняння; метод синтезу використаний для об’єднання розрізнених тлумачень, існуючих у світі, щодо поняття documentary comics. На основі структурного аналізу та синтезу ми виокремили документалізм та комеморацію як складову графічної журналістики. Аналізуючи графічні твори документального напрямку, зосередилися на зображальних особливостях.

Апробація результатів дослідження:

* стаття (Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Історичні наративи українського коміксу // Масова комунікація у глобальному та національному вимірах: Зб. наук. досл. бакалаврів, спеціалістів, магістрів. Д.: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2019. Вип. 11. С. 114–119).
* стаття (Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Трансмедійність та документальна фантастика в українському регіональному коміксі // Масова комунікація у глобальному та національному вимірах: Зб. наук. досл. бакалаврів, спеціалістів, магістрів. Д.: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2019. Вип. 12. С. 79–83);
* тези (Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Документальний комікс як «історія життя» // Матеріали ХVІ Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих вчених та студентів «Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія». Д.: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2020. С. 76–77).
* телевізійні сюжети (програма «Цей день», КП «ТРК «Рудана»).

Підготовка та сценарій випусків:

«Проєкт «Рудничний комікс» (25.08.2018, URL: https://www.youtube.com/watch?v=FJaa3xw0DrU);

«Легенда про зниклих рудокопів» (11.08.2018, URL: https://www.youtube.com/watch?v=fpKBOi8uxDc).

Логіка дослідження зумовила структуру роботи: вступ, 2 розділи, висновки, список використаних джерел із 77 найменувань. Загальний обсяг 66 сторінок.

**РОЗДІЛ І. ДОКУМЕНТАЛІЗМ У СУЧАСНОМУ КОМІКСІ: ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ, ЖАНРОВІ РІЗНОВИДИ**

**1.1 Становлення теорії documentary comics в сучасній комунікативістиці та коміксології**

Сучасний медіапростір зазнав істотної трансформації у бік посилення візуалізації. Враховуючи природну орієнтованість людини на сприйняття в першу чергу візуальних елементів об’єктивної дійсності, графіка на сьогодні є одним із найбільш дієвих способів передачі даних. Переваги використання графічних інструментів для читача очевидні. Інформування в такий спосіб дозволяє людині глибоко засвоїти факти, цифри та образи, усвідомити складні дані, дізнатися про події наочно та швидко. Більше того, вдало підготовлена візуалізація ефективніше висвітлює інформацію в тих випадках, коли її неможливо чи сумнівно давати за допомогою традиційних журналістських форматів.

Враховуючи революцію технологій, цифровізацію світу, такий спосіб інформування значно розширює можливості сучасних медіа. Зокрема, візуалізація даних (data visualization [4]) дозволила журналістиці стати більш гнучкою в процесі опрацювання й передачі значних пластів інформації. Графічні історії, побудовані на основі реальних подій, вже стали поширеним форматом світової журналістики. Аудиторія поступово звикає до такого способу отримання новин та іншої документальної (реальної, «серйозної») інформації, тому різноманітні візуальні формати, зокрема коміксові, чимдалі глибше інтегруються в журналістику.

Візуальний контент швидше потрапляє у свідомість людини (читача), легко засвоюється та краще запам’ятовується, тож споживачі інформації, тяжіючи до візуальних форматів, отримують бажаний результат: консолідовану та систематизовану в графіку яскраву, виразну та доступну інформацію.

Витоки цього явища ми спостерігаємо в історії художньої літератури, де маємо чимало зразків, коли журналістика мала істотний вплив на неї. Водночас талановитими романістами та журналістами були Данієль Дефо (Daniel Defoe), Джек Лондон (Jack London), Марк Твен (Mark Twain), Ернест Хемінгуей (Ernest Miller Hemingway), Джордж Орвелл (George Orwell); із представників «нової журналістики» таким можна назвати Тома Вулфа (Thomas Kennerly Wolfe Jr.).

Новітній приклад інтеграції журналістики та літератури – коміксна журналістика, яка поєднує візуалізацію (малюнки) та текст, щоб поінформувати аудиторію про події, проблеми та ситуації, водночас наслідуючи традиції нової журналістики 1960–1970 рр. (New Journalism) [5]. Звісно, графічні елементи здавна доповнювали тексти, причому різного стильового напрямку – публіцистичного, художнього, науково-природничого, релігійного тощо. У нашому дослідженні мова йде про появу, виокремлення та становлення принципово нового формату – комікс-журналістики [6–9].

Враховуючи орієнтованість аудиторії на акцентуалізацію візуальних складових дійсності, на сьогодні одним із найбільш ефективних способів передачі сучасній аудиторії (ідентифікованому Гаєм Дебором (Guy Debord) як «суспільство спектаклю» [10]) можна вважати візуалізацію. Трансляція даних в такий спосіб дозволяє людині швидко зрозуміти та глибоко засвоїти факти, цифри й образи, усвідомити складні дані, дізнатися про події оперативно та всебічно. Більше того, вдало підготовлена візуалізація набагато ефективніше висвітлює подію чи явище, коли їх неможливо, некоректно чи неефективно подавати за допомогою традиційних журналістських форматів [11].

Зазначені переваги графічного контенту над текстовим логічно викликали глибоке дослідження цього явища – як у континуумі загалом комунікацій, так і, власне, журналістики. Очевидно, що графіка не завжди може нівелювати текст при створенні журналістського твору, тим більше – повністю замінити його. Проте виникає потреба наукового обґрунтування нових форм передачі реальності. Такий спосіб інформування, враховуючи передумови розвитку – технологічний прогрес і цифрову революцію – значно урізноманітнює та поширює можливості сучасних медіа.

На ролі аудиторії у сприйнятті візуалізації акцентує у наукових розвідках Скот МакКлауд (Scott McCloud): він визначає комікс [12; 13] як «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності для передачі інформації та/чи для виклику у читача естетичного почуття» [14; 15]. Комікс як інструмент передачі інформації та емоцій через візуальний образ також визначав автор культових «Хранителів» Алан Мур (Alan Moore. Watchmen) [16].

Графіка відіграє значну роль в останні десятиліття у трансформації мадіаплощини та у формуванні майбутнього ЗМК. Художники та журналісти об’єднують свою майстерність, аби створити яскраві зразки журналістики – здебільшого репортажної, тобто документальної. Візуальна підтримка, яку комічна журналістика реалізує через свої образи, створює особливо сильну атмосферу: дає смак В’єтнаму в роті, якщо йдеться про події в’єтнамської війни, занурює в пустелі ізраїльсько-палестинського пейзажу, коли читаємо Джо Сакко (роман «Палестина» (Joe Sacco. Palestine) [17; 18; 19, с. 190].

Журналістика коміксу часто використовує розповідь від першої особи, як і нова журналістика постмодерну. Це допомагає авторам створити ефект особливої довіри, бесіди з читачем, аби він потенційно мав можливість висловити свою точку зору, співпереживати, суперечити, реагувати тощо.

Суб’єктивізм у журналістиці коміксів споріднений із суб’єктивізмом «нових журналістів»: в обох випадках він народжується із використання «я». Більшість журналістів коміксів розповідають історії, головними героями в яких є вони самі (Джо Сакко, Гай Деліс). Але візуальні засобі коміксової журналістики роблять більш великий крок до аудиторії читачів в плані їх залучення до сюжету оповіді [19, с. 191]. Графічні засоби дозволяють читачу легко ідентифікувати себе з персонажами коміксів, про що говорив Скот МакКлауд. “When you look at a photo or realistic drawing of a face, you see it as the face of another. But when you enter the world of the cartoon, you see yourself. I believe this is the primary cause of our childhood fascination with cartoons though other factors such as universal identification, simplicity and the childlike features of many cartoon characters also play a part” *(«Дивлячись на фото, ви бачите його як реальність навколо, якщо це фото когось – то сприймаєте як обличчя іншого. Але потрапляючи у світ мальованого звичайного мультфільму, ми бачимо себе. Можливо, саме тому мультфільми так популярні серед дітей, хоча не тільки цей фактор є основним»*. Тут і далі переклад наш. *–* ***Ч.Я.****)* [19, с. 191]. Проте це порівняння дозволяє стверджувати: чим простіший та більш реалістичний малюнок, тим більше досягається ідентифікація читача з персонажем оповіді та з описаними подіями. Автори використовують для створення візуалізації різні інструменти – від звичайних олівців і чорнил до акварелі, а також спеціальні ґаджети: графічні дизайнери – цифрові програми, пристрої на зразок Wacom [20].

Щодо тематики комікс-журналістики, то вона широка: суспільні та соціальні явища, політичні та воєнні події, культурні, наукові, спортивні, travel-журналістика [21] тощо. Найбільше тяжіють до послідовної (хронологічної) форми коміксу такі провідні журналістські жанри як репортаж з його хронологізацією подій та фоторепортаж. Значною мірою комікс-журналістика є відгалуженням репортажної фотожурналістики. Обидві формати використовують в якості провідного елемента візуальний образ. Таким чином, є підстави говорити, що коміксна журналістика знаходиться на межі між власне текстовою традиційною журналістикою та візуальною фотожурналістикою.

Професія graphic journalist передбачає, що її представник досліджує та розслідує (research + investigate) історії традиційно, але подає їх як комікс, а не як власне чистий текст, фото або відео. До обов’язкових складових графічної журналістики відносять: interviews, oral testimonies, visual explainers, drawing “objectively”, narrative data visualization (інтерв’ю, усні свідчення, візуальні пояснення, відтворення об’єктивності, візуалізований виклад даних) [22; 23, с. 151].

Появу та розвиток графічної журналістики зумовила також потреба у нових форматах у період «постправди». Поняття «постправда», виникнувши порівняно недавно, у європейських країнах і США проникло в ЗМІ та взагалі суспільство, активно впливаючи на громадську думку. Одне з багатьох визначень даного поняття – «постправда» (post-truth) – це «обставини, за яких об’єктивні факти менш значущі для формування громадської думки, ніж звернення до емоцій і особистих переконань» [24, с. 5; 25]. Коли мова йде про створення певних емоційних нашарувань на факт чи подію, саме візуальні формати найбільш ефективні. Графіка з її виразністю, яскравістю допомагає створити потрібну автору атмосферу, підвести читача до висновків та певних роздумів.

Ще одна можливість візуального вираження наративу – надання документальних підтверджень. Друкований формат комікс-журналістики дозволяє розмістити у творі статистику, окремі факти, діаграмами, мапи, ремарки експертів, відомі цитати, історичні довідки тощо. Цифровий формат при цьому дозволяє робити гіперпосилання на контекстні (додаткові) матеріали (текстові документи, аудіо- та відеопідтвердження інтерв’ю, посилання на першоджерела, веб-сайти тощо). В результаті маємо багаторівневий гібридний медіапродукт із широкою навігацією [26, с. 380; 27]: перший рівень – історія, другий рівень – досьє з файлів, історичних аудіозаписів та новин, публічних записів, опитувань, історичних фотографій та текстової інформації про подію та персонажів; користувачі можуть збільшувати текст і зображення, слухати оригінальні голоси персонажів або дивитися кінохроніку. Третій рівень дає розуміння дослідження автора (авторів) та робочий процес виробничого колективу.

Документальність у коміксі обумовлює досягнення прозорості під час розповіді історії. У давній дискусії про вираження понять об’єктивність та суб’єктивність у журналістиці деякі дослідники висувають прозорість як нову об’єктивність (наприклад, Jay Rosen [28]; David Weinberger [29]) або говорять про «прозору об’єктивність» (Emma Goodman [30]) [26, с. 389]. Прозорість означає, що журналісти розкривають свою думку щодо певних предметів, їх мотивів, своїх методів дослідження, їх джерел, щоб читачі могли зрозуміти, які дії виконувались [26]. Це заперечує факт будь-якої упередженості автора.

Прозорість у комікс-журналістиці може бути досягнута різними способами, наприклад, у формі зйомки відео, інтерв’ю, наданого ЗМІ, як у Дена Арчера ([Dan Archer](https://www.poynter.org/author/darcher/)) [31], примітки до теми, додані наприкінці коміксу у Сакко. Перелічені документальні докази мають на меті посилити ефект справжності у комікс-творі та сприяти комічного й метафізичного прояву історії.

Графічні реальні історії стали одним з ключових піджанрів графічних творів, об’єднавши в собі певні візуальні особливості, які можна вважати майже типовими для написання документальних коміксів. У їх зображеннях здебільшого переважають чорно-білі або пастельні чи натуральні кольори. Крім того, вони містять проміжний документальний матеріал, наприклад, фотографії, листи, замальовки і т. ін. Така художня трансформація наближує оповідь до актуального досвіду.

Коміксна журналістика з притаманною їй суб’єктивністю та її візуальною інтерпретацією дійсності пропонує медійникам нові способи повідомлення (комунікації): це своєрідний графічний аналог зовнішніх реалістичних подій фотожурналістики. Однак, оскільки традиційні комікси в газетах чи журналах все ще вважаються різновидом художньої літератури, то графічні документальні твори значно розширюють їх розуміння як розважальних творів. Хоча, з іншого боку, коміксний формат значно послаблює або навіть знецінює серйозність теми коміксу або ставить під сумнів об’єктивність та правдивість змісту через суб’єктивність авторської позиції.

Візуальні способи документальності в графічній журналістиці дослідили Wibke Weber та Hans-Martin Rall у своїй науковій статті “Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts” [26]. Щоб графічний текст сприймався як правдивий, автентичний, а отже серйозний, журналісти коміксів використовують різні візуальні способи документальності, і перший такий прийом – присутність журналіста, що виступає і як очевидець, і як інтерв’юєр, і як оповідач та учасник подій [26; 32]. Документальність через схожість малюнків на реальні об’єкти та людей. Чорно-біла «примітивна» візуальна естетика також «відсилає» читача до фотографій. Інтеграція в графічний комікс-твір твір у якості підтвердження оригінальних документів щодо теми. Останній виокремлений цими дослідниками спосіб вираження автентичного у візуалізації – показ автором свого творчого та виробничого процесу, методів роботи, джерел, суперечок, сумнівів, принципів тощо.

До п’ятірки типових рис комікс-графіки за Wibke Weber та Hans-Martin Rall варто лише додати таку тематичну особливість графічних оповідей як наявність негативних емоційних переживань – травматичного досвіду, людського горя, переживань, що додатково та досить красномовно говорить про їх близькість до життя й належність до серйозного, а не розважального жанру.

Враховуючи вище названі способи досягнення документальності, твори Д. Сакко [17–18] або Д. Арчера [31] можна охарактеризувати як документальні, автентичні. Окрім того, автори дотримуються етики та стандартів журналістики, надалі ми це розглянемо на прикладі «Палестини» Джо Сакко.

Взаємозв’язку у коміксології трьох напрямків: історії, журналістики та документу – приділяють значну увагу науковці в багатьох країнах. У 2018 році за ініціативі німецьких вчених (Laura Schlichting and Johannes C. P. Schmid) було проведено наукову конференцію, присвячену вивченню та обміну досвідом щодо документальної коміксології. Рікарда Менн і Тім Глазер у своєму звіті про конференцію “Graphic Realities: Comics as Documentary, History, and Journalism” («Графічні реалії: комікси як документальний фільм, історія та журналістики») (університет Джастуса-Лібіга, Гіссен / Міжнародний аспірант Центр вивчення культури (GCSC), 22–23 лютого 2018 р.) подали огляд докладів дванадцяти учасників. Виступи охопили різні аспекти національного та міжнародного досвіду сучасної комікс-культури, від Бразилії до Індії, що ще раз підтверджує серйозний статус графічної документалістики [33].

Отже, можемо говорити про міцність окремого статусу графічного документального твору у коміксології і комунікативістиці. Звертаючись до опису життя (подій, людей) вони досліджують нові можливості вирішення реального досвіду життя в середовищі, що відходить від уявної фактичності кінофільмів та фотографій і дає широкі можливості для графічного відтворення об’єктивної реальності.

**1.2 Коміксова журналістика у жанрово-тематичній структурі документального коміксу**

Як свідчить сучасне медіаполе, комікс давно вже не використовується лише у якості джерела для сценаріїв голлівудських фільмів. Графічна продукція дедалі все частіше стає форматом для передачі реальних історій життя, інформації про події, заходи, акції тощо. Тож останнім часом виникає потреба наукового обґрунтування нових синтетичних форм передачі журналістських повідомлень, а також дослідження функціональності графічного документального контенту.

Наукові розвідки останніх років зосередились навколо історії виникнення та подальшого розвитку коміксної журналістики, особливостей виявлення в ній ознак різних жанрів, прийомів їх використання.

Виникнення й поширення жанру дослідники пов’язують з новими видами трансляції особистого досвіду та більш емоційним звучанням власне факту у журналістських жанрах, науково-популярних, історичних тощо. Тобто поняття «документальність» набуло нового додаткового звучання, формату, нового «життя»: у трансляції історичного наративу документ відтворює реалії у вигляді складної колаборації жанрів, видів та форматів – це новий журналізм, документальна література, графічна журналістика [6–7; 34], документальний комікс.

У свою чергу, мультидокументальна історія, репортажність як композиційно-стильова та структуроформуюча складова кардинально руйнують уяву про комікс лише як про розважальний тип мистецтва. Таким чином комікс потрапляє із когорти розваг і відпочинку до системи серйозних жанрів публіцистики, а його представлення сучасною науковою спільнотою у мультидисциплінарному, трансмедійному та міжнародному контекстах дозволяє говорити про формування global comic studies [35, с. 33; 36].

Перші яскраві зразки комікс-журналістики з’явились наприкінці ХХ – на початку ХХІ ст. Це були здебільшого великі за обсягом графічні твори, створені на основі реальних подій. З точки зору зовнішнього оформлення, стилістики, дизайну вони мали вигляд традиційних коміксів, знаних із золотих часів розквіту цього жанру в США у перші десятиріччя минулого століття.

Із другої половини ХХ ст. стало можливим говорити про появу нового виду журналістики – «комікс-журналістики» [8] або «графічної журналістики» [6–7], яка відображала реальні події очима свідків – репортажі. У вітчизняному науковому просторі, в цілому, ці поняття вважають тотожними. У англомовному медіасередовищі «comics journalism» та «graphic journalism» – також синоніми [23, с. 150].

Щодо проблеми визначення терміну: існує низка трактувань понять графічного документального твору, графічного журналіста, графічної журналістики взагалі. Найбільш загальним терміном може слугувати «графічний роман» [37] – він об’єднує ознаки всього гібридного жанру, вказуючи на візуальне походження. Найчастіше вживається термін «комікс-журналістика». Безперечно, прототипами графічної журналістики є власне комікси. Класичне визначення терміну «комікс» як мистецтва послідовного зображення (sequential art [38]), подане у 1985 р. Віллом Айснером (Will Eisner). Визначення вперше «узаконило» специфіку жанру, а візуальний наратив, реалізований у коміксах, установив синергію слова та малюнка як базову характеристику даного жанру.

Дослідник з Туреччини Кенан Кочак (Kenan Koçak) при визначенні поняття «коміксова журналістика» поєднує тлумачення журналістики Макнейра (McNair’s) з визначенням коміксів Скота МакКлауда: комікс-журналістика створена й залучена в середовище коміксів, дає читачам правдиве твердження про сучасне або невідоме минуле (часто події соціального чи політичного світу), показ засобами графіки об’єктивної реальності у її розвитку. Тобто це літературна журналістика в середовищі коміксів, в якій журналіст-коміксар виступає як художник і письменник одночасно. Крім того, К. Кочак зауважує, що послідовний характер не обов’язково характерний для графічної журналістики і розглядає її загалом як підрозділ мистецтва коміксу [19, с. 194].

Інші дослідники по-своєму трактують поняття документального коміксу, проте сходяться на спільних формотворчих і жанроутворюючих аспектах: графічний документальний комікс – це синтезовані форми коміксу, які об’єднали в собі ознаки та характеристики історичних фактів і хронік, мемуарів, журналістських інтерв’ю, свідчень учасників різних подій тощо. Наведемо ще низку дефініцій.

Під documentary comics пропонується розуміти графічне відтворення у великому форматі (long-form, comic-book, graphic novel) відтермінованої розповіді про непересічні, часто трагічні чи суспільно важливі події, подані їх очевидцем або зі слів учасника. Дослідниця Chute Hillary L. пропонує узагальнене визначення: «візуально-вербальна наративна документальна форма» (visual-verbal narrative documentary form) [35, с. 32; 39]. Jeff Adams у соціальному реалізмі зазначених коміксів вбачає фундаментальний процес реконструкції минувшини чи сьогодення та візуалізації пам’яті [35, с. 32; 40], а «handmade interpretation of the world» – так образно визначає його Pascal Lefèvre [35, с. 32; 41].

Наведені визначення не єдині – у світових наукових дослідженнях графічних творів журналістики зустрічаються також терміни: reality-based work, graphic nonfiction, graphic memoir, nonfiction graphic novel, nearly nonfiction [35, с. 32]. Проте найчастіше у світовій практиці використовується термін graphic nonfiction [36].

Жанрова своєрідність графічного твору має відношення до характеру життєвих історій. Популярний «життєвий контент» для них – екстремальні події, часто зображення людей чи людства взагалі на межі життя та смерті, суворий досвід переживання страшних подій, сувора реальність або «лайт-версія» графічного репортажу – особистий досвід мандрівників-репортажистів (блогерів).

На нашу думку, графічна журналістика – гібридний жанр журналістики, що акумулює в собі риси графіки (візуальна складова), історії (документальна складова), літератури (яскрава художня виразність) і, власне, журналістики (робота з фактами, інтерв’ю, актуальність, гостра проблематика, болісний досвід тощо).

Активно обговорювати базові ознаки та характеристики графічної комікс-журналістики почали після виходу у світ роману «Палестина» Джо Сакко [17–18]. Платформою для дискусій стали спочатку сторінки науково-популярних видань (*The Columbia Journalism Review, The International Journal Of Comics Art*), згодом – книги та наукові праці соціологів і медійників (D. Vanderbeke [42], N. Vilén [43] та ін.). Джо Сакко назвали засновником жанру графічної журналістики, а його романи-комікси – класичними прикладами новітнього напрямку, хоча дослідники праформи репортажної зображальності та графічного сторітелінгу (термін N. Mickwitz) вбачають її ознаки і в перших циклах малюнків англійських міських газет ХІХ ст., і в біографічних та історичних коміксах, політичних стріпах та циклах карикатур [23, с. 151].

Класичними взірцями вказаного жанру дослідники також називають наступні твори авторів: Арт Шпігельман «Маус», «In the Shadow of No Towers»; Marjane Satrapi «Persepolis» (український переклад: Сатрапі М. Персеполіс. Київ: Видавництво, 2018. 354 с.), Keiji Nakazawa «Barefoot Gen: A Cartoon Story of Hiroshima»; «Safe Area Goražde: The War in Eastern Bosnia, 1992–1995»; Emmanuel Guibert, Didier Lefevre, Frederic Lemercier «The Photographer» [35, с. 32]. Загалом у тематичному Goodreads (інтернет-каталог, глобальна соціальна мережа читачів) відібрано 510 «графічних романів, коміксів та манги, що стосуються історичних подій, чи (певною мірою) належать до піджанру fiction, documentary, biography or memoir» (цит. за [35, с. 32–33]).

Українська тематика представлена збіркою коміксів італійського художника Іґорта (справжнє ім’я Ігор Тувері) «Українські зошити» (Quaderni ucraini, 2010), коміксом «Чорнобиль. Зона» (2011) іспанських авторів Н. Бастос і Ф. Санчез. Група трьох французьких авторів створила графічну історію кохання на тлі подій українського Майдану (А. Du Coudray, С. Alliel «Maidan Love») 2019 р. [35, с. 33].

Отже, графічна журналістика – це формат, що об’єднує власне комікси, інфографіку, кіномистецтво, публіцистичні та художні жанри, зокрема, автобіографію, нотатки блогерів-мандрівників тощо. Графічний журналіст традиційно спостерігає за подіями реального життя, досліджує та передає їх як за допомогою графічних прийомів, а не як власне текст з фото та/або відео.

Трагічні події, представлені графічними історичними наративами, сприймаються та переживаються сучасними читачами із вираженою емпатією та ефектом «присутності», співучасті. У свою чергу, увага науковців актуалізує не тільки синтетизм як базовий стрижень графічного наративу, а й особливості та можливості документального коміксу. Як наслідок – досить значна кількість наукових дискусій, які із царини науки поступово переходять в коло суспільного обговорення, а також активно інтегрується в царину освіти: курс документальної комікс-культури вивчається у вищих учбових закладах більшості країн: «Comics and Crisis: Graphic Narratives and History», «Comics and Crisis: Graphic Narratives and History Syllabus» (University of North Texas, 2016), «Serious Comics: Graphic Narratives and History» (Boston University, 2013). Виші США, Шотландії, Франції пропонують бакалаврські, магістерські, PhD-програми з comics studies, спецкурси «Graphic Narrative» спираються на класичні графічні романи А. Шпігельмана, К. Наказаві, Д. Сакко, М. Сатраппі й широко представлені у філологічних, культурологічних та мистецьких напрямках; університетським бібліотекам пропонується бібліографічний опис nonfiction comics як ресурс розширення колекцій [35, с. 33; 45].

Значний внесок у доведення великого значення коміксів у вираженні документального наративу зробила дослідниця Ніна Міквіц (Nina Mickwitz). Її наукові напрацювання зробили важливий і значний крок у напрямку до культурної репозиції коміксу як такого. У своїй книзі «Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age» вона зосередилась на питанні, чи мають комікси документальний потенціал: “As documentary authority and authentication ostensibly has strong associations with certain technologies and is underpinned by the ‘direct’ indexical link between image and its counterpart in the real world, this is an area I feel needs to be examined more closely…” *(«Оскільки документальний авторитет і аутентифікація нібито мають сильні асоціації з певними технологіями і підкріплені «прямим» зв’язком між іміджем і його аналогом у реальному світі, це область, яку я відчуваю, потрібно розглядати більш уважно…»)* [46, с. 13].

Спираючись на висновки іншого вченого Бенджаміна Ву (Benjamin Woo’s) [47], дослідниця погоджується з тим, що більш тривалий часовий проміжок коміксів несумісний з журналістською тематикою. Б. Ву визнає відмінності автентичності фотографічного та намальованого зображення. Проте Ніна Міквіц наголошує на необхідності більш докладного вивчення візуального, наративного і дискурсивного подання реальності як істотного зв’язку між документом і власне певним конкретним коміксом [46, с. 13]. Отже, авторка стверджує, що “…comics are capable of offering their readers a position equivalent to that of a documentary audience. …due to their formal characteristics comics have the potential to strategically address and to overcome certain problems of more conventional documentary modes, commonly thought to be audiovisual, moving image and camera-derived” *(«…комікси здатні запропонувати своїм читачам позицію, еквівалентну позиції документальної аудиторії. …завдяки своїм формальним характеристикам комікси мають потенціал для стратегічного вирішення і подолання певних проблем більш традиційних режимів документації, які зазвичай вважаються аудіовізуальними, рухомими зображеннями, отриманими за допомогою камери»*) [46, с. 14].

Ніна Міквіц полягає на здатності коміксів представляти та звертатися до реальних історичних осіб та подій. Через те, що комікси традиційно асоціюються з розвагою – дискурсами, протилежними до публіцистичної літератури (наприклад, фантастичним, нереальним, жартівливим), надзвичайно важливими є позатекстові «підказки» авторів, видавців тощо, які налаштовують читачів на серйозне читання. Такі підказки варіюються від (часто значно довгих) передмов, цитат критиків і видавців на передній і задній обкладинках до відгуків у друкованих та онлайн-виданнях, а також у ЗМІ взагалі.

Історія також широко представлена в коміксах. Можна згадати зразки американської історії в малюнках (розпочаті в 1945 р.) та історії з Всесвітньої історії (розпочаті у 1947, Educational Comics). В Україні подібний документалізований жанр представлено книгами «Мальована історія незалежності України» (2017) та «Історія нашої церкви» (2018) братів Капранових. Комікс-формат в цих виданнях носить ілюстративний характер і допомагає цільовій аудиторії краще сприйняти подану дидактичну інформацію.

Через взаємодію з історією графічні комікси вказують на концепцію документального фільму, це повноцінні «свідчення», докази, і вони відповідають тенденції доповнювати історичну розповідь на основі фактів з прямої мови свідків як запис (у випадку коміксів, ще й малюнок). Таким чином, виконується функція збереження та архівації комунікативної пам’яті (комеморація), перетворення її в документальну культуру, її інтеграція в культурну пам’ять певної нації. На додаток можна говорити й про архівну функцію графічного сторітелінгу. Візуальні наративи коміксів, використовуючи стратегії та можливості, специфічні для своєї форми, потенційно пропонують однаково ефективний контент для документального представлення подій, ставши майже на один щабель із кіно та телебаченням.

В українському науковому просторі дослідження документальних комікс-наративів представлене глибокими розвідками О. Гудошник [35; 48], А. Шапіро [49], С. Подопригори. Так у роботі «Трансмедіальні наративи коміксової журналістики: світовий та український досвід» пропонується розглядати коміксову журналістику як «парасольковий» термін, тобто такий, «що дозволяє об’єднати інтерактивний комікс-репортаж, карикатуру, пітч, графічний роман у єдиний простір графічного сторітелінгу» [48]. Враховуючи трансмедійний характер коміксу, його тяжіння до «міксування різних форм та стилів», зразкам коміксової журналістики притаманні «емпатичність, емоційність, інтертекстовість і полімодальність» [48, с. 32]. При цьому, як зазначає дослідниця О. Гудошник, порушення традиційних журналістських стандартів не спостерігається. Якраз навпаки, значущість таких графічних творів обумовлена їх актуальністю: вони є логічною відповіддю новим викликам медіапростору й завданням загалом комунікацій. Усе це посилюється і підживлюється широкими технологічними можливостями, що притаманні сучасному графічному мистецтву [48, с. 32].

Обов’язковий елемент графічного документального твору – присутність у ньому автора в ролі журналіста, а також у якості учасника подій. Оживлення подій, візуалізація історії відбувається через синергію слова та образу, які, у свою чергу, створюють розповідні композиції, в них окремою виразною постаттю виступає власне сам автор і часто також учасник подій. Це позначається і на формі, яка принципово покладається на простір для представлення часу, виокремлюючи конкретні моменти з простору реальності. «Вибирає» їх з-поміж низки «кадрів» реальності сам автор. Таким чином документальний комікс локалізує читача в просторі й часі, створюючи для нього ефект присутності (у кадрах, малюнках-панелях).

Що дозволяє нам графічні історії органічно віднести до документальних жанрів публіцистики – автобіографії, біографії, подорожніх нотаток та інших способів «життєпису». Карикатуристка Мар’яна Сатрапі називає їх «розповідним малюнком» (narrative drawing), а А. Шпігельман – «написанням картини» («Комікси») (picture-writing («Comics»). Йдеться про «малюнок-двигун», що «рухає» розповідь уперед, а не просто ілюструє сюжет. Наприклад, Шпігельман підкреслив це, використавши одну авторучку і для тексту, і для малюнка, у своєму «Маусі» [38, с. 108].

До цього часу питанням, навколо якого точиться найбільше дискусій, є наступне: чи дотримуються комікс-журналістами вимоги об’єктивності та достовірності?

Згідно з журналістськими стандартами, текст транслює не лише факти дійсності, цифри, інші дані, але й передає авторську позицію. Якщо він художньо-публіцистичний, то містить образи, докладну деталізацію, передає емоції. Відповідно, відтворення цих елементів передбачає активну участь і майстерність автора: наскільки він може правдиво й виразно транслювати аудиторії інформацію. Візуалізація, графіка краще, ніж текстове повідомлення, можуть відтворювати різні реальні ситуації. Документальна журналістика тісно пов’язана з поняттям суб’єктивізму. На малюнках відтворено зовнішній бік реальності. Цей епічний малюнок, побачений і відповідно відтворений автором, і бачить аудиторія, відчуваючи себе ніби всередині події.

Американська письменниця Сьюзен Зонтаґ у своїй праці «Дивлячись на чужі страждання» (Susan Sontag. Regarding the Pain of Others) пише, що “the photographic image, even to the extent that it is a trace […], cannot be simply a transparency of something that happened. It is always the image that someone chose; to photograph is to frame, and to frame is to exclude” *(«фотографічне зображення не може бути точним відображенням реалій. Це завжди зображення, яке хтось вибрав, обмеживши кадр рамкою свого бачення»)* [51, с. 4]. Ідентичні вимоги стосуються й графічного документального твору: дотримання нейтрального тону авторського голосу, неспотворений показ дійсності. Такі вимоги накладаються на формат графічного твору, породжуючи синергію журналістики, художньої літератури, графічного мистецтва.

Але проблематичним залишається визначення категорії об’єктивності у комікс-журналістиці. Цей аспект специфічним чином реконструює дійсність, і новатором в цьому напрямку є журналіст і художник Джо Сакко [52]. На противагу традиційному репортерському прагненню до об’єктивності, візуальна журналістика (Visual journalism) [53] через свою специфіку авторського вибору конкретного моменту дійсності для відтворення не може не бути суб’єктивною. Вона транслює погляди, принципи, бачення, думки, досвід репортажиста через графіку історії. Це дозволяє нам робити висновки про витоки графічної журналістики у відомому мистецькому русі «нова журналістика» (New Journalism [5]) середини минулого століття. Американські письменники Трумен Капоте (Truman Capote), Норман Мейлер (Norman Mailer) і Том Вулф (Tom Wolfe) є найбільш відомими представниками цього напряму.

Дослідник та викладач Карен Роггенкамп (Karen Roggenkamp) характеризує нову журналістику як “…inverted dialogue, and ‘the innermost thoughts of subjects in a combination that can blur the line between fact and fiction’” *(«…інвертований діалог і «найпотаємніші думки предметів в комбінації, які можуть розмити межу між фактом і вимислом»)* [51, с. 11–12].

**Висновки до розділу.** Графічна (коміксова) журналістика об’єднує різні жанри – комікс-репортаж, карикатуру, графічний роман, біографію, нарис, нотатки у єдиний простір графічного сторітелінгу. Змішування в одному жанрі різних стилів надає журналістській інформації емоційності, емпатичності, багатозвучності та багатофункціональності. Канонічні професійні стандарти при тому не спростовуються, а їх значення обумовлюється сучасними інформаційними потребами та суто технічними можливостями графіки.

Найбільше питань у дослідників жанру викликають категорії об’єктивності / суб’єктивності – чи дотримуються достовірності автори графічних творів? Кожен з них вирішує це питання по-своєму: від посилення історичного звучання через роки і до представлення власної альтернативної історії.

Щодо посилення останнім часом наукового інтересу до графічної журналістики, то процес свідчать численні міжнародні спільноти, форуми та конференції. Саме вони стають драйверами до подальших розвідок жанру, до вивчення існуючих зразків документального коміксу, до обговорення суперечливих питань документальної коміксології. Науковцями були окреслені основні теоретичні напрямки графічної комікс-публіцистики, що потребують подальших досліджень: це документальний, історичний та журналістський. Наш огляд присвячений історико-документальному вектору. Ми спробуємо дослідити та схарактеризувати жанрову своєрідність documentary comics, особливість вираження синергії різних форм, а також авторської позиції. Це дозволить спрогнозувати перспективи подальшого дослідження та розвитку жанру, а також схарактеризувати національні особливості представлення документальності у світовій та українській комікс-документалістиці.

Аналіз сучасних наукових праць про documentary comics говорить про шаблонне сприйняття цього жанру: суб’єктивний документалізм порівнюється з традиційним розумінням понять «факт» та «документ». Це спрямовує наукові розвідки у проведення аналогій із таким жанром мистецтва як документальний кінофільм, шукаючи витоки графічного журналістського коміксу в історичних документах, пам’ятках минувшини, літописами тощо. А значить документальний наратив «автоматично» асоціюється із великим розміром, хронологічною послідовністю, хоча досліджені нами зразки не можуть вповні відповідати усім цим критеріям. Ми розуміємо documentary comics як авторську трансляцію (авторське бачення) факта та документа. Тож графічний документальний твір має розглядатись як колаборація документа й графічного мистецтва. На цих методологічних засадах ми і розглядатимемо відомі та маловідомі зразки документальних графічних творів світових і вітчизняних авторів.

**РОЗДІЛ ІІ. ГРАФІЧНА ЖУРНАЛІСТИКА ТА ДОКУМЕНТАЛЬНИЙ КОМІКС В СУЧАСНОМУ СВІТОВОМУ ТА НАЦІОНАЛЬНОМУ КОМІКС-ПРОСТОРІ**

**2.1 Розвиток сучасної графічної документалістики у світовому та вітчизняному просторі**

Відомі засоби масової інформації успішно впроваджують на своїх сторінках графічний жанр дедалі більше. Попит на майстрів передавати інформацію про події, факти графічними засобами підтверджує й поява у мережі Інтернет публікацій дидактичного характеру, які дають низку порад, як опанувати мистецтво графічної журналістики, з чого розпочинати, якими інструментами користуватись тощо. Авторка Дженніфер Лу (Jennifer Lu) радить враховувати певні аспекти історії, що можуть бути посилені візуальним носієм . Увагу аудиторії природним чином привертають людські обличчя, тож якщо документальна історія фокусується на привабливих різнопланових персонажах, зображенні їхніх облич, виразів і емоцій на малюнку, це може привернути увагу читачів швидше, ніж добре написаний опис. Візуальні формати можуть також надати читачам простір для демонстрації щільних інформаційних пластів, заповнених фактами або цифрами. Крім того, детальні пояснення складних ідей можуть бути стисло представлені у вигляді графіки, яка дає читачам додатковий «вимір» розуміння через форму, колір, розмір і просторові відносини між предметами чи об’єктами.

Журналістка Сьюзі Кагл ([Susie Cagle](https://twitter.com/susie_c)) висвітлює питання навколишнього середовища та клімату в The Guardian. Сама себе вона називає «журналістка слова» (self-described «words» journalist) і зі свого досвіду зазначає, що історії з цифровими даними або статистикою є найсерйознішими претендентами на обробку засобами графічної журналістики, тому що цифри можуть стати простішими для розуміння або більш цікавими, коли відображаються візуально, а не у вигляді довгих колонок тексту або навіть традиційної інфографіки 55.

Для великих лонгрідів про Каліфорнію, що страждає від посухи, Сьюзі Кагл малює ключові цифри теми безпосередньо на бочках з водою і ящиках з апельсинами (Додаток 1).

Для фахівців, що працюють в жанрі графічної журналістики, доступний широкий асортимент художніх матеріалів. Деякі журналісти обирають підхід старої школи, використовуючи ручку, олівець, маркер або фарбу на звичайному папері. Інші працюють у сфері digital на цифровому полотні, використовуючи стилуси та дизайнерські планшети, відображаючи інформацію у вигляді пікселей в програмах редагування графіки (Adobe Photoshop і Procreate).

Венді МакНафтон, графічна журналістка, що веде колонки у The New York Times та The California Sunday Magazine (Wendy Macnaughton wendymacnaughton.com) [56], описує свою роботу як «ілюстровані документальні фільми», які фіксують сцени з життя. МакНанфтон малює на місці події, використовуючи ручку і папір, що, за її словами, змушує її ретельно спостерігати за кожною деталлю та рухами 57. У такий спосіб передачі інформації відсутня спокуса стерти або перефразувати текстові рядки, на відміну від олівця. Замальовки Венді МакНафтон сповнені виразних, контрасних, яскравих і впевнених ліній. “If I notice the sharp angle of somebody’s shoulder, I’m going to … make two hard lines that connect at a point” *(«Якщо я побачу гострий кут чийогось плеча, я зроблю дві суворі лінії, які з’єднуються в одній точці»)*, – так передає свою манеру відтворення на папері життя МакНанфтон. За її словами, малювання без стирання «захоплює енергію моменту», тобто його неповторністю 54.

Процес створення мальованих нарисів займає у журналістки від однієї до 20-ти хвилин. Повернувшись до своєї студії, вона додає акварель до своїх польових ескізів і більш докладно відпрацьовує портрети учасників подій на основі фотографій, зроблених на місці. Текст на своїй графіці МакНанфтон пише від руки, його вона бере із розшифрованих інтерв’ю – дослівно або перефразувавши. Фінальний етап – сканування кольорових ескізів і портретів з рукописним текстом в окремі цифрові файли, які вона збирає, як альбом, в кінцевий медіапродукт [54].

На противагу такому традиційному методу малювання, ефективному для передачі «енергії конкретного моменту», існують цифрові інструменти малювання, що дозволяють ілюстраторам працювати гнучкіше: цифровий формат дозволяє багаторазове видаляння, коригування матеріалу, зміну розмірів зображень одним натисканням кнопки тощо.

Досвід Кагл підказує їй використовувати в роботі репортажиста як традиційні, так і цифрові інструменти створення зображення. На першому етапі вона занотовує на папері ідеї і план, як буде виглядати весь проєкт, як заповнити простір. Малюючи, одночасно Сьюзі Кагл пише сценарій, «рухаючись» за своїми нотатками та замальовками. Як результат, вона має низку «мініатюр» і текст, який буде супроводжувати кожне зображення. Зазвичай ця графічна журналістка обмежує себе приблизно 30 словами на одну ілюстрацію, щоб дотримуватись візуального балансу.

Після погодження макету редакторами Кагл фотографує свої малюнки та імпортує їх до Photoshop. Вона перемальовує кожен ескіз в масштабі, створює чисту версію штрихового малюнка в окремому шарі, а потім розфарбовує свій малюнок, нашаровуючи кольори. Шари діють як прозорі пластикові аркуші, що на проєкторі накладаються один на одного. Формуючи фінальний варіант, авторка має технічну змогу вносити зміни в один шар малюнка, не порушуючи інші. Це стосується і тексту, який складає також окремий шар [55].

Як свідчать визнані графічні журналісти, не дивлячись на пріоритетність візуальної складової, вміння малювати все одно не так важливо для графічного журналіста, як здатність спостерігати, що справедливо і для традиційної письмової журналістики. “It’s the art of being curious, of noticing things that are metaphorical, that seem like they have a story behind them, that [seem] completely out of place but have a reason for being there” *(«Це мистецтво бути цікавим, помічати метафоричні речі – ті, які мають історію, яка [здається] абсолютно недоречною, але у якої є причина бути там»)*, – каже МакНафтон .

У створенні історій велика увага приділяється пошуку виразних дрібних деталей, які, проте, несуть основне навантаження у передачі ідейно-тематичного сенсу. Наприклад, у розповіді про програму навчання в’язнів догляду за мешканцями хоспісу МакНотон побачила одного із «студентів» із картонним портфелем, зробленим власноруч. “That briefcase said so much about who that man is and how he feels about the work he’s doing – it adds so much to the story” («Цей портфель так багато говорив про те, хто ця людина і як вона ставиться до своєї роботи, – це дуже багато додає історії»), – коментує МакНафтон 54.

Графічний документальний контент в Україні активізували події в Україні з 2014 р. до сьогодення. Тематику підказала сама історія – антитерористична операція (АТО) на Сході країни. Український комікс як жанр медіакомунікацій отримав нове тематичне й художнє продовження – документальне. Нові герої почали з’являтися на теренах України з 2014 р. у вигляді графічних історій. Поява цілої низки графічних творів про історичні події сьогодення, українську боротьбу за волю і незалежність, красномовно говорять про актуальність документального сторітелінгу для суспільства.

Реалії сьогодення подарували письменникам, художникам та видавцям справжніх, не вигаданих героїв. «Діра» [58], «Кіборги: історія Трьох» [59], «Охоронці країни» [60–61], «Українські супергерої» та «Патріоти» – це спроба вітчизняних авторів створити серйозні графічні твори.

Графічний роман «Діра» (2016) – це твір безпосереднього учасника подій антитерористичної операції Сергія Захарова та письменника Сергія Мазуркевича. Проєкт має яскраво виражений автобіографічний характер: це художнє осмислення трагічного досвіду перебування Захарова в полоні. Він заповнив Донецьк карикатурами на представників окупаційної влади, і відповідь була жорстокою: Захарова схопили, тримали у підвалі, кілька разів імітували розстріл. Вийшовши з катівні, художник намалював те, що відбувалося з ним та іншими полоненими, письменник Сергій Мазуркевич записав усе зі слів Захарова [62].

«Кіборги: історія Трьох» (2016) – комікс про події героїчної оборони донецького летовища українськими вояками-захисниками. Сюжет – лише декілька годин і, власне, одна подія з життя українських воїнів – кіборгів [63]. Унікальність героїв цього твору – в їх реальності походження. Це воїни, які діяли в конкретних історичних подіях, мають свої імена, суворий незламний характер, за який противники їх прозвали «кіборгами».

В основі сюжету – історія трьох побратимів із львівської 80-ї окремої аеромобільної бригади, один з яких був важко поранений під час затяжних боїв. Оскільки евакуація була неможлива, двоє інших вирішили спробувати врятувати його, ризикуючи власними життями. Вражаюча історія присвячена подіям, які відбулись 8 січня 2015 р.: пораненого вояка у 30-градусний мороз виносили двоє товаришів, які не мали ні зброї, ні бронежилетів [64]. Прототипами героїв нового видання стали бійці Іван Камянчин (єдиний герой історії, що вижив), Петро Чорний та Ігор Римар (Петро загинув після чергового вибуху в терміналі аеропорту, а Ігор помер згодом у київській лікарні).

Комікс створений за стандартом американського – 32 сторінки. Малював його львівський студент Дмитро Ткаченко: «...це дуже цікава для мене тема. Хоча це і перший серйозний досвід роботи над коміксом у мене... Працювали не менше ніж по 8 годин на день. Я фактично жив цією історією» [64].

Твір вийшов максимально документальним. За словами авторів, це для них було принциповим, адже мета – показати всьому світові важливість подій. Малюнки багато разів перероблювалися, щоб досягти максимальної правдивості у зображеннях як власне кіборгів, їхнього екіпірування, так і архітектури аеропорту та бойової техніки. Навіть портрети воїнів спеціально відтворювалися якнайближче до «оригіналів» [64].

Серед художньо-стильових особливостей коміксу варто відзначити його лаконізм. Скупо зображені як герої (їх зовнішній вигляд, мова), так і експозиції місцин, де відбуваються події. Мінімалізм фарб, реплік, самого сюжету, без шкоди для його динамізму. Основна кольорова гама «мілібарі»: коричнево-зелено-чорна. Графіка роману сувора й виразна, спостерігається чимала перевага крупних планів над масштабними, експозиційними. Динамізму й гостросюжетності твору надають цифрові «підказки» часу подій та визначень термометра. Фактично читач, «рухаючись» за подіями, проходить той самий маршрут, який пройшли герої кіборги у реальності.

Особливого документалізму надає мова героїв: жодних зайвих слів, що обумовлено специфікою воєнного становища та спілкування в цей час. Мова українська й російська – останньою розмовляють вороги кіборгів. Але найбільшої достовірності коміксу надає, безумовно, наявність реальних прототипів історії, а визначного трагізму – той факт, що більшості з них вже немає в живих.

На перший погляд, комікс «програє» в художньому, образотворчому плані, проте, з іншого боку, він має свою особливу стилістику, породжену самою дійсністю і настроєм подій, що в ньому відтворюються. І це можна вважати ж і його перевагою. На наш погляд, головна його цінність – виховна. «Ці комікси заслуговують поширення. Вони мають зробити дві речі. Перше, закарбувати в пам’яті нашого молодого покоління те, що було, що волонтери, солдати і добровольці робили багато, аби ми мали ту Україну, яка у нас є. Друге, діти мають це читати, брати приклад і рости правильними українцями», – так коментує один з кіборгів Богдан «Павук» [64].

**2.2 Історичний наратив: документальна хроніка Джо Сакко «Палестина»**

Найяскравішим зразком графічного журналістського твору вважається «Палестина» Джо Сакко [17; 18; 65; 66]. Саме з цим американо-мальтійським художником вперше був пов’язаний термін «graphic journalism». Його романи-комікси зараз вважаються класикою новітнього напрямку.

На початку 1990–х рр. Джо Сакко два місяці перебував на західному березі ріки Йордан і в секторі Газа – досліджував політично складну та емоційно напружену ситуацію в регіоні. Він їздив окупованими територіями, відвідував табори біженців, зустрічався з жертвами обстрілів та поліцейського свавілля. Мандруючи, робив нотатки та замальовки, використовуючи свої навички карикатуриста та політичного репортера, брав чисельні інтерв’ю у палестинців та ізраїльтян. Результат – графічний роман «Палестина» – синергія методів репортажу та мистецтва графіки [23, с. 151–152].

Графічний роман об’єднує дев’ять історій. У центрі – тема ізраїльсько-палестинського конфлікту. Сакко робить акцент на історії та важкому становищі палестинського народу, його побуті, історіях окремих особистостей [23, с. 152].

Більшість ілюстрацій представляють діалоги автора з героями «Палестини» (на таке цікаве поєднання «голосів» роману звернула увагу N. Vilén [43]), а також діалоги власне палестинців. Стилю Д. Сакко притаманна увага до візуальних деталей: автор прискіпливо описує все, що трапляється на його шляху – починаючи від деталізації у зображенні таборів біженців та сільських вуличок і закінчуючи жахливими ритуалами та традиціями у заварюванні чаю [23, с. 152]. Він прискіпливо й докладно демонструє події, міста, інтерв’ю, людські реакції, а також передає читацькій аудиторії усі нюанси емоцій на обличчях. Вони сповнені болем, втомою, розчаруванням чи, навпаки, надією.

Джо Сакко винайшов своєрідний формат, що поєднав у собі риси чернетки, щоденника (з їхньою непевністю, відсутністю чіткої композиції і зв’язного сюжету) з живими замальовками реалій, які представлені численними зустрічами автора з жертвами ізраїльських солдатів, депортованими старцями, ув’язненими, матерями, що втратили дітей, приреченими та каліками, які сподіваються на одужання. Їхні розповіді схожі між собою і, малюнок за малюнком, зливаються в єдину картину чужих страждань, читати (дивитись) яку стає дедалі важче [23, с. 152].

Щодо композиції, слід зазначити, що Сакко робить розподіл на дев’ять частин та глави в залежності від теми, історії чи персонажа. Таким чином, кожний розділ має свій підзаголовок і присвячений певній події, історії чи герою (героям). Кожна глава – як невеличка графічна новела про людину чи воєнний нарис про конкретний факт.

Зображені сцени передані драматично. Разом з сильним голосом автора у малюнках виразно чути десятки і сотні інших персонажів – учасників ситуації. Загальний настрій похмурий. Перед нами – жахливі історії цілих родин, трагедії людей, що змушені покинути власні помешкання через страх смерті. Ці розповіді чергуються з показом людської безтурботності, світлої надії на краще та простих мрій звичайних людей – спокійно виспатися, щось купити з одягу, їжі, щоб приготувати улюблені страви тощо.

Ілюстрації деталізовані: автор старанно вималював кожну скелю, зруйновану споруду, будинок, вуличку, дерева на ній. Відтворюючи обличчя, Джо Сакко виділяє кожну лінію, мускул, мимовільний вираз, що підкреслює змученість, стривоженість і людський відчай. Видно, що автор співчуває своїм героям, проте не намагається прикрасити те, що бачить. Жінки в нього, навіть молоді, здаються старими, діти – змученими.

Жвавішає графічна розповідь автора під час зображення нечастих вечірок, маленьких свят. Тоді зображувані ним обличчя спалахують світлом, губи відкривають в усмішці зуби, постаті розслабляються, притискаються один до одного, співають чи сміються. Так автор дозволяє собі та своїм героям порадіти, заспокоїтися, помріяти.

Книга вщент сповнена гуманізмом і людяністю. І це парадоксально, адже вона – про страждання людей, насилля, страх і смерть: життя під загрозою смерті, життя в бігах, життя, пронизане надією. Унікальний формат, винайдений Сакко, багатство документальних деталей, авторська співучасть в їх долі, хвилювання та любов – все це робить його графічний роман дуже сильним.

Унікальність формату полягає й у тому, що для зображення та передачі атмосфери суцільного болю та приниження автор використовує коміксний, а подекуди й шаржовий стиль графіки, який швидко, з перших сторінок, занурює читача в оповідь [23, с. 152]. Зображення реальних подій та героїв, ландшафту представлені у простих за технікою малюнках, проте дуже потужних щодо емоційності. Різкі, розмашисті лінії в чорно-білих кольорах створюють дещо грубуватий ефект, проте водночас він підкреслює нотатковий реалістичний характер оповіді. Такий кольоровий мінімум, обраний автором, надає твору ще більшої документальності, підкреслює емоційність подій, їх нотатковий характер: герої, поліфонія голосів – панелі змінюються швидко [23, с. 152].

«Палестина» відповідає вимогам класичного журналістського репортажу. Ми бачимо здебільшого послідовне відтворення події – поїздка Сакко до Ізраїлю представлена хронологічно, починаючи з його приїзду та закінчуючи від’їздом. Наочність досягається власне зображеннями, які створюють цілісну яскраву картину, насичену деталями, відтворенням особистостей, їхні зовнішності, вчинків і реплік [23, с. 152]. Як і в звичайному репортажі, тут немає місця ані реконструкції, ані ретроспекції, ані творчому вимислу. Читач знає місце, час, дійових осіб і самого автора (щоправда, він присутній двобічно – як спостерігач і як учасник) [23, с. 152].

Історизм і документальність варто розглянути, порівнявши, наприклад, книги «Маус» Арта Шпігельмана [67] і «Палестина» [51, с. 7]. Обидві розповідають про відомі історичні події, які стосуються масштабних і значних для великої кількості людей воєн. Проте «Маус» – це мемуари, а книга Сакко, незважаючи на тривалу перевірку між його подорожжю у сектор Газа та написанням роману, передає події, які автор спостерігав на власні очі в реальному часі, а згодом трансформував їх у графічний формат, використавши коміксний стиль. В іншому – твір нагадує журналістський репортаж: дотримано хронологія подій, наявний виразний авторський образ, порушується гостросоціальна проблематика, відомі місце й час ситуації тощо.

Отже, книга представлена як журналістська робота, хоча Джо Сакко в описі своїх методів роботи над матеріалом подорожі чітко не окреслює межу між дійсністю та її відображенням: “Journalism is cold sort of work. You are trying to get the information out of [the people you interview]. […] Obviously I’m a filter. I mean, I do all I can to be as accurate as I can, but there is no getting around the fact that I’m the one who is translating [these interviews] into drawing, which by nature is a subjective act. But as much as possible I’m trying to use the information I’ve been given to depict something, to get to the essential truth of what happened” *(«Журналістика – це холодна робота. Ви намагаєтеся отримати інформацію від [людей, яких ви опитуєте]. […] Вочевидь, що я фільтр. Маю на увазі, роблю все, що в моїх силах, щоб бути настільки точним, наскільки можу, але не можна не звернути увагу на той факт, що я той, хто переводить [ці інтерв’ю] в малюнки, а це за своєю природою є суб’єктивним актом. Проте, наскільки це можливо, я намагаюся використовувати інформацію, яку мені дали, щоб відобразити суттєву правду про те, що сталося»)* [51, с. 27].

Варто зазначити, що таке визначення Джо Сакко проблеми вибору методів роботи можна застосовувати не лише до авторів графічної журналістики, а взагалі до усіх журналістів, особливо тих, хто працює в жанрі репортажу.

Дослідники визначають, що малюнки Сакко «промовляють» краще слів. А сам автор зазначає, що форма коміксу дозволяє йому як художнику, наприклад, набагато краще висловити атмосферу навколишнього світу, оскільки “no words are necessary at all if you want to create [a certain] mood” *(«немає ніяких слів взагалі, якщо ви хочете створити певний настрій»)* [51, с. 32–33].

Тож можна говорити, що журналіст-коміксар здатний розповісти про ситуацію та настрій через свої малюнки, аби презентувати аудиторії подію так, як він вважає за потрібне. Дослідники Розенблатт (Rosenblatt) і Лунсфорд (Lunsford) вважають, що це призводить до гіперболізації проблематики. Вони пов’язують журналістику з творами образотворчого мистецтва, що зображують війну, стверджуючи, що “these works of art have strong subjective point of view, expressing the horror and outrage” *(«ці твори мистецтва мають сильну суб’єктивну точку зору, висловлюючи жах і обурення»)* [51, с. 33].

Дослідниця Ребекка Шерр описує стиль автора терміном «тактильна наочність». Вона пояснює цю техніку, як така, що “can be understood as a connective readerly address incorporating sensation and emotion in its communicative reach; it is therefore a strategy that calls particular attention to the role of affect in the encounter between work and audience” *(«адресовано вмикає відчуття й емоції в комунікативному доступі читача; стратегія вимагає особливої уваги стосовно ролі афекту, який може зіткнутися між роботою і аудиторією»)* [51, с. 34]. Витоки такої техніки також в значній мірі знаходяться у прийомах і стилістиці коміксів 1960–х рр.. Кожна емоція, кожен вираз обличчя відтворюється в перебільшеній формі. Наприклад, зображена біль перетворюється в болісну муку, яка спотворює обличчя його носія-страждальця.

Графічний стиль Джо Сакко формує наративи, чому всебічно сприяють «багаторівневі» зображення та поліфонія голосів. Це занурює читача в зображувану дійсність і за рахунок емоційного резонансу на свавілля та жорстокість «змушує» страждати разом з численними персонажами. Сакко переважно показує читачам страждання палестинців (градус болю ізраїльтян значно менший). Зокрема, у розділі «Public & Private Wounds» («Громадські та приватні поранення») мальтійський журналіст зображує свою зустріч з пораненим і його родиною в лікарні. Поранений палестинець вигинає спину від жахливого болю. Його фізичний біль стає очевидним для читача, він ніби відчуває його сам, особливо коли спина зображена перебільшено, ніби її зняли ширококутним об’єктивом камери. Оскільки Сакко практично не фотографує події, а малює їх, це використання спотвореного ефекту можна вважати навмисним для авторського задуму. Ймовірно, це пов’язано з тим, що у автора переважає гіперболізований стиль у зображенні сцен наслідків жорстокості ізраїльтян. Такий спосіб дозволяє читачеві вповні відчути атмосферу лікарняної палати – а саме: посилити читацьке сприйняття навіть у фрагментарній сцені, основний настрій і персонаж якої – людський біль [51, с. 39].

Звісно, в такому випадку не можна говорити про дотримання автором об’єктивності, хоча, як вже зазначалося, Сакко класифікує свою роботу як журналістську. На перший план виходить гуманізм, повага та співчуття до постраждалих людей.

Автор у графічному романі присутній у двох іпостасях. Перша – власне Джо Сакко, головний персонаж, через якого читач сприймає та переживає все те, що бачить автор, разом з ним чує, спостерігає, їсть, розмовляє тощо. Крім того, читач також бачить Сакко-автора на сторінках – журналіста та художника. Ілюстрації регулярно нагадують аудиторії про авторську присутність. Як зазначає Р. Шерр “[the] intervention of the human hand on the surface of the photographs is rendered purposefully invisible, while, as [she argues], the evidentiary power of the drawing entirely depends on making such intervention visible” *(«втручання людської руки на поверхні фотографії стає цілеспрямовано невидимим, в той час як доказова сила малюнка цілком залежить від того, щоб зробити таке втручання видимим»)*. Хоча ЗМІ постійно підкреслюють свою боротьбу за об’єктивність, часто об’єктивність лишаться просто ідеалом, оскільки кожне оповідання ціннісне за рахунок і оповідача [51, с. 42].

У «Палестині» основоположним є досвід автора. А той факт, що Сакко проявив себе головним героєм, підкреслює його як свідка, а також говорить на користь, здавалося б, об’єктивності. Водночас неминуче проявляється його, автора, ставлення до зображуваного.

Уся картина цілком подається як переживання Джо Сакко, що надає «Палестині» додаткової переконливості. Емоційно образ автора як учасника подій та спостерігача поданий потужно: він постає перед нами як щирий, відвертий, мудрий співбесідник, свідок зображувальних подій. Він приймає абсолютно однаково всіх людей навколо, нікого не засуджуючи й не наставляючи. Для нього всі однакові – і палестинці, і ізраїльтянці. Через це він виглядає трохи дивним у порівнянні з оточенням. Образ автора трохи розгублений, проте самовідданий і відчайдушний. Його худорлява постава в пошарпаній шкірянці, окуляри, гумор – усе це одразу викликає читацьку довіру [51, с. 152]. Ми спостерігаємо, як він переходить, переїжджає з одного палестинського селища в інше, заходить у спустошені будинки, на зруйновані фабрики, у безлюдні житлові квартали, в ізраїльські кафе, розмовляє з арабами та євреями. Він готовий вислухати кожного, хто хоче поділитися. І в цьому Сакко проявляється як справжній журналіст, що майстерно володіє навичками проводити інтерв’ю, вмінням слухати та розуміти, залишаючись при цьому максимально об’єктивним.

Активний голос автора представлено врізами та закадровими ремарками (записи «до теми» наче на окремих аркушах). Саме через його сприйняття ми бачимо кожну подію, людину, з якою він спілкується. Зосередившись на виразах обличчя, читач ефективно виглядає крізь плече автора і бере безпосередню участь у діалозі із суб’єктом. Часом видаливши інтерв’юєра, тобто себе, з меж панелі малюнка, Сакко зовсім скорочує відстань між подією чи предметом і читачем.

**2.3 Регіональний трансмедійний наратив**

Ще одна визначальна риса сучасних графічних творів, окрім яскраво вираженої документальності, – їх трансмедійність.

Джерела та феномен трансмедійності більш активно обговорюють в зарубіжній науці. Зокрема, відомий розробник теорії трансмедійності Генрі Дженкінс описав специфіку новітніх трансмедійних історій і їх відмінність від традиційних медійних мистецтв. Широко відомий приклад – екранізація романів і коміксів або ж, навпаки.

Сучасна трансмедійность передбачає, що твори різних медіаформатів (кінофільми, телесеріали, мультфільми, комп’ютерні ігри, комікси) виробляють / створюють різні сюжети, розповідають відмінні історії, і кожна з них доповнює по-своєму великий наратив «всесвіту» першооснови. А традиційний спосіб медіарозповіді полягав в тому, щоб в загальних рисах повторювати один і той самий сюжет, дещо варіюючи його, але не створюючи принципово інші сюжетні відгалуження, нові сторіз героїв того чи іншого медійного продукту. Трансмедійним проєктом є, наприклад, відомий фільм «Матриця», культовий серіал «У всі тяжкі» (Breaking Bad [68]) та «Гра престолів» (Game of Thrones [69]).

Крісті Дена дотримується думки, що поняття трансмедійності розмивається, якщо пріоритетними вважати недубльовані сюжети при наявності альтернативних мотивів та тих самих (наскрізних) героїв в межах одного медіапродукту. У цьому випадку трансмедійность корелюється із поняттям інтертекстуальності. Інтертекстуальність передбачає можливість варіювання в різних творах одного чи різних видів мистецтва як цілих сюжетів і образів персонажів, так і окремих мотивів, інтонацій, сюжетних елементів тощо.

Крім того, у сучасних медіа актуальне поняття документального контексту – реалій культурно-історичного шару, з яким співвідноситься конкретний твір. Цей контекст – алюзія до інших, уже відомих, творів та смислів і, зважаючи на традиції сприйняття, які вже склалися, може «змусити» аудиторію сприймати той чи інший мотив, фразу, графічне рішення через призму більш ранніх творів, що вже увійшли в медіасередовище і зарекомендували себе певним чином, або навіть стали своєрідним шаблоном (культурно-естетичним, історичним та ін.).

Що стосується способів сюжетоскладання в трансмедійному проєктф, то один з його поширених типів – інтеркомпозиційна трансмедійність, коли навколо одного сюжету будуються різні види медіаформатів. Трапляється інтракомпозіційна трансмедійность (тобто різні сюжети в різних медіатворах одного вигаданого художнього всесвіту).

В основному, відомі медіапроєкти мають змішаний характер і об’єднують в собі різні види взаємозв’язку окремих творів, як-от: кінофільм і серіал «Твін Пікс» [70] розробляють однаковий сюжет. А роман Дженніфер Лінч «Таємний щоденник Лори Палмер» відображає трохи інший світ – приватний світ Лори з 12 років, з її снами, сексуальним досвідом і людськими стосунками.

Характерною особливістю сучасної трансмедійності є полінаратівность. Більше того, трансмедійність розуміється як принципова узурпація медіапростору – і для цього свідома розробка комплексу близьких сюжетів для різних видів мистецтва, що сприяє розширенню аудиторії і зростанню прибутку. Тобто ми маємо справу із плануванням трансмедійного проєкту.

Безумовно, трансмедійність існувала і раніше, але не як спланований проєкт, а в якості стихійного процесу. Дослідники називають цю стихійну трансмедійність, що існувала до епохи сучасного медіабуму явищем «археології трансмедійності». До нього належать багато з яких сюжетних ліній «Marvel», зокрема «Людина-Павук», хоча неправильним буде твердження, що це явище пов’язане виключно з американською медіакультурою. Радянським прикладом стихійної трансмедійності є, наприклад, продовження анімації «Бременські музиканти» – ігровий фільм Олександра Абдулова за сценарієм Сергія Соловйова, а також випуск аудіоплатівки «Бременські музиканти», яка теж стала хітом масової культури.

Приклад мононаративної стихійної трансмедійності – традиційні й досить поширені екранізації літературних творів, анімаційних та ігрових. Також до цієї низки можна віднести й створення тематичної поліграфії – листівок, календарів, постерів та ін. з екранними наративами. Отже, трансмедійность, як і інтертекстуальність, існували завжди.

Осмислення документального наративу трансмедійністю також досить поширене. З’явився цілий напрям освітніх графічних творів (дитячі, шкільні, документальні, наукові тощо). Серед них новим словом у вітчизняній багатоплатформеній медіакультурі є презентація регіонального сюжетного всесвіту. У його межах ми дослідили видання групи криворізьких авторів «Подземное поднебесье: Легенда про загублених рудокопів» [71]. Це нова інтерпретація постдокументалізму у парадоксальному поєднанні із фантастикою.

У травні 2018 р. в Кривому Розі презентували графічний роман місцевих авторів «Легенда про зниклих рудокопів». В основу першого криворізького коміксу Ігоря Рукавіцина покладені п’єси Григорія Туренка та Юрія Олейника «Підземне піднебесся». Під однією обкладинкою, окрім графічного твору, розмістились також сценічні ескізи до п’єси та два публіцистичних твори. Нестандартне й оформлення книги – у вигляді dos-à- dos (фр. «спина до спини»), точніше tête-bêche (фр. «валетом») – на українському видавничому ринку ці формати обмежені дитячими книжками-перевертанками [72, с. 80–81].

Розповідь про трьох криворізьких шахтарів, що подорожують у часі, народилася більше двадцяти років. Третю, останню, частину своєї «фантасмагорії в шести правдоподібностях» Григорій Туренко писав вже самостійно [72, с. 81].

Сюжетна лінія першого криворізького коміксу апріорі цікава передусім для місцевої аудиторії реципієнтів, адже відображає життя рударів на тлі гірничого міста у різні епохи. Як зазначив автор Григорій Туренко: «Книга фантастическая, хотя по своей сути абсолютно реалистичная. И она посвящена городу: события проходят в течение более чем ста лет в Кривом Роге» 72, с. 81; 73].

Події розгортаються від історії рудокопів початку ХХ ст. (1908 рік) – часів становлення перших копалин Криворізького залізорудного басейну. Головні герої знаходяться в заваленій шахті, яка стала для них «небесами», адже ніхто не розраховував вибратися живим. Звідси й назва – «Подземное поднебесье» [72, с. 81].

Графічний роман «Легенда о пропавши рудокопах» цікавий як для самих криворіжців, так і для усіх, хто знайомий із життям найдовшого міста в Україні – Кривим Рогом. На сторінках книги описані події, яким вже 100 років. «Написали такую дилогию с фантастическим ходом, но где проследили историю нашего города, отдельными такими эпизодами», – підкреслив криворізький літератор Григорій Туренко [72, с. 81; 73]. Елементів справжньої документальності у проєкті небагато, вони окреслюються візуальною складовою, якими передано різні віхи розбудови майбутнього індустріального гіганта (топоніміка міста – вулиці, предметами побуту, культурними та історичними подіями та особами, лексичною складовою того часу тощо) [72, с. 81].

Ігор Рукавіцин, продюсер проєкту, член Національної спілки краєзнавців України, про свій задум зазначив: «...для того, чтобы привлечь более широкую аудиторию, чтобы, скажем так, достучаться до молодежи, было решено дорисовать сценические эскизы и подготовить графический роман, а затем и аудиоспектакль» [72, с. 81; 74]. Ілюструвати роман був запрошений криворізький художник Іван Агеєнко. Раніше він виконав серію гравюр на міді та ілюстрації до історичних книг: Ж. Кордевинер «Железорудное Криворожье на рубеже ХІХ – ХХ веков: европейский взгляд» (Киев, 2017); И.А. Рукавицын «Исторический путеводитель по Почтовой (1917–2017)» (Киев : Книга-плюс, 2017. 168 с.) – своєрідні мапи міста Кривий Ріг в аксонометричній проекції та графіці [72, с. 82].

Як зазначає Іван Агеєнко [73], для нього як ілюстратора основною складністю було створити зовнішній вигляд персонажів наново, «з нуля», та «задати їм певні емоції, темперамент, характер із урахуванням місцевих особливостей індустріального містечка Кривий Ріг, різних історичних епох та з дотриманням документальної достовірності» 72, с. 82; 55]. Історична цінність та сучасні формати (комікс, аудіо, відео) роблять цей багатоплановий твір привабливим для молодого покоління.

Художник створив комікс в стилі неореалізму. Це сприймається дещо незвично, враховуючи фантасмагоричний характер твору, в основі фабули якого лежать численні подорожі у часі (з минулого в майбутнє) трьох гірників-рудокопів, яких завалило під час робіт [74, с. 118]. Їхні подорожі здійснюються вже у потойбічному світі. Такий інструмент, як подорож у часі (від початку століття до його кінця, із зануренням майже у кожне десятиріччя), створює широкі можливості для розвитку сюжету, в тому числі і для трансмедійного [74, с. 118].

Сюжет будується у складній нелінійній системі. Композиційна структура повторює у зворотному напрямку мотиви п’єси-фантасмагорії Григорія Туренка «Підземне піднебесся» (сценічні ескізи до неї подано із зворотного боку книги, що є додатковим незвичним елементом побудови книги) [74, с. 117–118].

Це зразок псевдореальної історії у трансмедійному наративі. І на перших сторінках автори читача попереджають, що усі персонажі та події вигадані, а будь-які збіги випадкові [74, с. 117]. Трансмедійна оповідь використовує засоби звернення до аудиторії різних мистецтв (слово, візуалізація, знак-документ тощо) та різні канали трансляції (аудіо, відео, книга, драма для сцени). Ця багатоплатформність (полінаративність) не заважає створенню єдиної картини світу криворізького регіону: окремі елементи, що вийшли в різний час і в різних форматах, стають згодом частиною цілого. Тож проєкт став показовим зразком трансмедійної репрезентації альтернативної історії [72, с. 82].

Документальну складову видання представляють скан-копія історії постановки п’єси у Криворізькому театрі драми та музичної комедії ім. Тараса Шевченка, а саме: розповідь автора Григорія Туренка («История написания и мытарств «Подземного поднебесья») та протокол рішення Криворізької міської ради за підписом колишнього мера Юрія Любоненка про виділення п’яти тисяч гривень на постановку в театрі драми. Трансмедійний характер твору доповнює також публікація авторства Ганни Мусатової «Пробьется ли к свету рампы «Подземное поднебесье» [72, с. 81].

Пізніше, вже після створення графічного роману, на інтернет-хостингу каналі YuoTube був відтворений аудіоспектакль «Легенда о пропавших рудокопах. Пролог» [76], візуалізація якого передана малюнками із графічного роману.

Категорії часу та простору у творі своєрідні. Так, розмежованість категорії часу двобічна. З одного боку, сюжетом та авторським задумом «дозволено» трьом героям роману – мудрому Діду, імпульсивному Митьку (пізніше – Олексію Вахрушеву) та розважливому Тихону подорожувати в часі та просторі за допомогою чарівної «будьонівки» та Великого Духу майже безсистемно та хаотично [74, с. 118]. Єдиний принцип, який дотримується, – це завжди подорож «уперед», в майбутнє. Друга особливість – герої в кожному новому вимірі часу одразу потрапляють в епіцентр складних подій. Сюжет часто розділяє їх, проте, з’єднані своїм минулим (замість смерті у шахті вони обрали життя за волею Великого Духу), вони намагаються знову зустрітися та допомогти один одному. З іншого боку, часова розмежованість представлена у документальній частині коміксу – вищеперерахованих документах, статтях, які ніби продовжують подорож власне вже самого твору Туренка у майбутті [72, с. 81–82; 74, с. 118].

Продюсер та автор ідеї Ігор Рукавіцин показав приклад поєднання, на перший погляд, непоєднуваного. Ідейно-смислове навантаження живе в романі автономні, сюжетні перипетії – також самостійні, документальне підґрунтя – продовжує тлумачення читачами розуміння цієї історії, але ніяк не зв’язує її із змістом твору та його ідейно-художньою цінністю. Тож, до сьогодні фантасмагорія Туренка, виражена у драматичному творі, не відбулася як постановка на сцені театру, проте через роки (теж своєрідна мандрівка в часі) реалізувалася у жанрі графічного роману (коміксу) та у цифровому аудіоспектаклі. Власне, текст, на додачу до графіки роману й інтернет-форматі, живе ніби окремо у медіапросторі як зразок трансмедійної оповіді [74, с. 118].

За участю авторки були створені програми на «ТРК «Рудана» про цей цікавий регіональний проєкт [73–75]. Розшифровка інтерв’ю з Ігорем Рукавіциним представлено у Додатку 2.

Також у рамках роботи над бакалаврським та магістерським дослідженням були проведені зустрічі з Григорієм Туренком (22.10.19), Іваном Агієнком (19.10.19), Ігорем Рукавіциним (19.10.19).

Отже, книгу криворізьких авторів «Подземное поднебесье: Легенда про загублених рудокопів» важко назвати чистою документалістикою. Це історико-літературно-документально-фантазійно-графічний політекст.

Створений на регіональному матеріалі, він цікавий для дослідження як на рівні наукової, історичної цінності, так і на рівні розважального продукту [74, с. 118]. Не менш цікаве явище трансмедійності, полімаркеру твору та принцип розімкнення категорій простору та часу, як документального, так і вигаданого всесвіту.

Також проєкт можна вважати прикладом комеморації. Мова йде про проблему пам’яті, про десятиліттями невідомі, замовчувані чи спотворені історичні наративи, а також їх вшанування нащадками. Під комеморативними практиками слід розуміти весь комплекс дій та об’єктів, як-то ритуали та церемонії, пам’ятники та меморіальні комплекси, спрямованих на репрезентацію певного історичного наративу, який є значущим для значної частини спільноти. Як яскравий приклад, можна навести публікації на інтернет-порталі «Українська правда. Культура», де в 2017 році розпочали проєкт, що розповідає про цікаві приклади комеморації, які автори знаходили в різних куточках планети (наприклад, «Мистецтво нагадувати: як у світі вшановують пам’ять про трагічні події минулого» 77.

Книга «Легенда про зниклих рудокопів» – зразок багатоформатності та нелінійності сюжету, кожний елемент якої живе як окремий автономний формант, що має свої сюжети та ідейно-тематичне навантаження. Фантастична п’єса не була до цього часу поставлена на сцені, проте відтворилась у графіці та аудіоформаті, інтернеті, розширивши простір своєї аудиторії від прихильників театрального мистецтва та краєзнавства і до сучасної молоді, яка цікавиться коміксовою культурою та є патріотично налаштованою й усвідомлює важливість збереження історичного минулого рідного міста.

Складна трансмедійність, комеморативність, відтермінована документальність, видовжені у часі та просторі, є незвичними для українського «документального» комікса, створеного на регіональному матеріалі. Тож ця історія балансує між документалістикою та альтернативною історією, використовуючи можливості сучасних медіатехнологій, технічного прогресу, комунікаційних каналів, притому враховує запити сучасної аудиторії [74, с. 118].

У нашому дослідженні пропонуємо ознайомитись детально з думками автора проєкту Ігоря Рукавіцина. У форматі питання-відповідь продюсер та відомий краєзнавець – про своє бачення графічної журналістики [Додаток 2].

Автор та продюсер трансмедійного проєкта «Легенда про зниклих рудокопів», відомий краєзнавець Ігор Рукавіцин пов’язує популярність графічного комікс-формату з запитами сучасної аудиторії на контент, який пропонує, окрім яскравої візуалізації, ще й виразну культурну ідею та національну героїку. Найяскравішим прикладом в українському медіапросторі дослідник та видавець називає графічний твір «Воля», в якому діють майже всі герої національно-визвольного руху початку минулого століття [Додаток 2].

Подальший розвиток графічного документального жанру Ігор Рукавіцин пов’язує із попитом суспільства. Це могло б стати логічним продовженням активного наразі розвитку промислового туризму в Кривому Розі, коли місто представляють не тільки індустріальні об’єкти, а й певні культурні образи, що передають ментальний характер «залізного серця» регіону. Джерелами появи таких культурних образів, візуальних меседжів можуть стати, на думку краєзнавця, міфи та легенди краю. Візуальний формат такого контенту надаватиме актуальну та привабливу для аудиторії «обгортку», сприятиме бажанню заглибитись в історію свого регіону. А використання додатково інших комунікативних каналів (анімація, сувенірні вироби, загалом Інтернет, включаючи хостинг YouTube, соціальні мережі тощо) створює альтернативний досвід донесення інформації до більш широкого кола читачів, слухачів, глядачів. Графічний формат дозволяє краще запам’ятати, створюючи певні національні мнемообрази, які можна транслювати наступним поколінням [Додаток 2].

**Висновки до розділу.** Візуалізація дозволила журналістиці бути більш гнучкою при обробці та демонстрації значних обсягів інформації. Графічні історії, побудовані на основі реальних подій, вже стали досить поширеним альтернативним інструментом у світовій журналістиці, на вітчизняній медіаплатформі. Суспільство дедалі більше звикає до такого виразного способу отримання інформації, тому нові стандарти й технології все глибше інтегруються в журналістику, стаючи рік за роком її частиною.

Графіка передає реальні життєві історії особливо сильно, часто за рахунок нашарування різних часових та просторових умовностей на одній сторінці, в одному малюнку. Такий прийом нашарування або зіткнення часів і просторів є центральним у роботі класиків графічного роману: Д. Сакко та А. Шпігельмана. Наприклад, у «Маусі» ми бачимо відлуння страшних подій Освенцима, через призму яких розкривається особиста драма непростих стосунків героя у сім’ї. А непевний «сирий» ескіз-формат «Палестини» Джо Сакко створює ефект «живої» книги, створеної буквально «на колінах», без цільного сюжету та композиції. Це серія зустрічей: з жертвами ізраїльських солдатів, депортованими старими, котрі пережили тортури, в’язнями тюрем, що втратили дітей матерями, каліками. Вони схожі у своєму трагізмі. Дивитись на них – своєрідні тортури. Малюнки стають місцями болю для читача, який поринає в них з головою і поневолі замислюється над цинізмом та жорстокістю багатовікової політики Ізраїлю у відношенні Палестини. Ми бачимо безперервність минулого і сучасного, ідейно-смислове вторгнення минулого у сучасність.

Ми довели приналежність графічного роману Джо Сакко «Палестина» (Joe Sacco. Palestine, 1996–2001) до жанру журналістського репортажу, виокремивши основні риси класичного журналістського репортажу, шляхом аналізу та порівняння дослідити реалізацію автором у «Палестині» журналістських вимог до звичайного репортажу.

Графічні твори здатні відображати життя не тільки образно, але й буквально як схему, «мапу». Едвард Туфте, теоретик графічного дизайну, називає їх “time-series display,” in which “the data are moving over space . . . as well as over time” *(«відображенням часових рядів», в якому «дані переміщуються простором... а також у часі»)* [50, с. 109]. Це ми бачимо на прикладі регіонального коміксу «Легенда про загиблих рудокопів» про життя криворізьких рударів від початку і майже до кінця ХХ ст. Завдяки їх мандрівці у часі ми бачимо, як змінюється простір в межах одного гірницього міста.

У різних прикладах світової графічної журналістики показали переваги невербальних, зображувальних інструментів, запозичених із коміксу, у досягненні авторської мети, особливо у соціально значущих темах екології, природозбереження.

Репортажність, емоційність, соціально-політична загостреність проблематики – ключові характеристики сучасної графічної документальної журналістики. Графічний сторітелінг здатний використовувати простір сторінки твори, окремого малюнку для переплетення різних часів, легко «зазіхає» на лінійність сюжету та загальноприйняті канони послідовності, причинно-наслідковості тощо. Матеріалізація життя відбувається у складному нашаруванні смислів та образів.

**ВИСНОВКИ**

Коміксова графічна продукція дедалі частіше стає форматом для передачі реальних історій життя. Тож останнім часом вектор уваги науковців спрямований на вивчення такого особливого виду мистецтва як документальний комікс. Це синтезовані форми нерозважального коміксу, які об’єднали в собі ознаки та характеристики історичних фактів, хронік, мемуарів, автобіографій, журналістських інтерв’ю, свідчень учасників різних подій тощо.

Дотримуючись стратегії достовірності, документалізований комікс дозволяє об’єднати різні піджанри. Трансмедіальність коміксу породжена візуалізальними пріоритетами у сприйнятті інформації сучасною аудиторією, а також тенденцією до гібридизації різних форм та стилів у сучасному мистецтві. Усе це в комплексі надає коміксовій журналістиці, окрім сухої документальності, емоційності, емпатичності, інтертекстовості.

Спираючись на принципи достовірності у роботі схарактеризовані матеріали світової та української тематики, видані окремо або розміщені на світових комікс-платформах, сайтах ЗМІ тощо. Найбільше графічний формат викладення подій чи інформації соціального спрямування представлений у окремих авторських проєктах газет, сайтів, на великих медіаплатформах, у блогах в циклах графічних історій соціальної проблематики суспільного значення (екологія, демографія, дискримінації різного характеру тощо). Дослідивши витоки, жанрові особливості та функціональні можливості графічних оповідей, можна підсумувати, що графічний документальний сторітелінг розвинувся із звичайних коміксів, проте об’єднала традиційний графічний комікс з літературною журналістикою, тобто художньою публіцистикою – розповіддю про реальні історії.

Підсумуємо, що коміксна журналістика – досить гнучке «міждисциплінарне» середовище, яке стає дедалі більш реальним, оскільки його розповсюдженню сприяє цифрова революція у суспільстві та загальні тенденції змішування жанрів.

Проте про шалену популярність таких творів наразі говорити зарано: графічні журналістські твори сьогодні мають обмежений інтерес у громадськості порівняно із стандартними форматами. Читачі, прихильники мистецтва коміксів, які звикли до панування супергероїв з їх фантастичними здібностями, не будуть зацікавлені графікою у її застосуванні до висвітлення реальних подій, серйозної інформації. А аудиторія, що звикла до офіційного звучання інформації та її звичного споживання у ЗМІ, може і не звернути увагу на графічні журналістські твори як на авторитетні достовірні повідомлення.

З іншого боку, є всі передумови для «наступу» графіки в журналістику, і він триває, поступово залучаючи у своє коло нових споживачів інформації. Сучасне молоде покоління особливо прихильно ставиться до такого формату оформлення та подачі інформації. Тож враховуючи тенденції сучасного світу, можна прогнозувати, що надалі попит на графічний інформаційний продукт у комунікаціях буде активізуватись. Поява останнім часом все більшої кількості візуалізацій ЗМК говорить про те, що потреба в ній є, як і є попит.

Отже, графічна журналістика – новий прогресивний синтетичний формат, який акумулював у собі вплив коміксів, інфографіки, кіно, автобіографії тощо. Можемо впевнено говорити про те, що це потужні можливості для подачі новин; спосіб звернутися до нової читацької аудиторії і поекспериментувати з альтернативними форматами передачі інформації без шкоди для журналістських стандартів; якісно новий спосіб організації роботи медіаплатформ.

Поступово графічне відтворення різних документальних даних (фактів, цифр, документів) у сучасному медіапросторі стає новим трендом і зручним для сучасної аудиторії способом передачі інформації про реалії сьогодення й минувшини. Адже аудиторія резонує на інформацію, яка має, крім актуальності, яскравий зрозумілий та доступний формат. Очевидні переваги коміксової журналістики, вікові особливості («омолодження» аудиторії) та подальший розвиток цифрових технологій дозволяють нам говорити про перспективність графічних жанрів публіцистики.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури.* 2013. Вип. 31. С. 301–306.
2. Космацька Н. B. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. 2012. Вип. 15, т. 4. С. 15–20.
3. Філоненко Б. Борис Філоненко: Робити комікси з національними героями зараз на часі. *Читомо.* 2014. URL: http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi.
4. Data visualization. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Data\_visualization.
5. New Journalism. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/New\_Journalism#cite\_ref-56.
6. What is comics journalism? Archomix.com. 2018. URL: http://www.archcomix.com/comicsjournalism1.html.
7. Polgreen E. What is Graphic Journalism? The Hooded Utilitarian. 2011. URL: http://www.hoodedutilitarian.com/2011/03/what-is-graphic-journalism/.
8. Comics journalism. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Comics\_journalism.
9. Q&A with Dan Archer: Comics Journalism and the Power of Collaboration. MediaShift. 2013. URL: http://mediashift.org/2013/12/qa-with-dan-archer-comics-journalism-and-the-power-of-collaboration-2/.
10. Общество спектакля. Википедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE\_%D1%81%D0%BF%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BB%D1%8F.
11. Шевченко В. Э. Визуальный контент как тенденция современной журналистики. *Медиаскоп*. Вып. 14. 2014. URL: http://www.mediascope.ru/1654.
12. Комікс. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Комікс.
13. Почепцов Г. Комиксы как медиакоммуникации. *Media Sapiens*. 2014. URL: http://osvita.mediasapiens.ua/ethics/manipulation/komiksy\_kak\_mediakommunikatsii.
14. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.
15. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпровського університету. Серія «Соціальні комунікації*». 2017. Вип. 17. Т. 12. №12. С. 19–24.
16. Watchmen. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen.
17. Sacco J. Palestine. Seattle, Washington: Fantagraphics Books, 2001. 285 с.
18. Сакко Д. Палестина / пер. В. Шевченко. Санкт-Петербург: Бумкнига, 2016. 278 с.
19. Koçak K. Comics Journalism: Towards A Definition. *International journal of humanities and cultural studies.* 2017. Vol. 4. Issue 3. P. 173–199. URL : https://www.ijhcs.com/index.php/ijhcs/article/view/3160/2963.
20. Wacom . URL: https://www.wacom.com/en-us.
21. Печеранський І., Катренко В. Характеристика жанрів тревел-журналістики. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво.* Вип. 2. № 1. С. 33–41.
22. Archcomix.com. What is comics journalism? 2018 URL: http://www.archcomix.com/ comicsjournalism1.html .
23. Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Жанрова своєрідність графічної журналістики (на прикладі роману Джо Сакко «Палестина»). *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах*: Зб. наук. досл. бакалаврів, спеціалістів, магістрів. Д.: ДНУ імені О. Гончара, 2018. Вип. 10. С. 150–153.
24. Чантурія А. Постправда та масова свідомість. Вісник ЛНУ. 2018. URL: http://www.ostrovok.lg.ua/sites/default/files/visnik\_gruden\_2018\_fin\_v2-konvertirovan.pdf.
25. Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads / ed. by Shane Denson, Christina Meyer and Daniel Stein. London: Bloomsbury, 2013. 294 p.
26. Weber W., Rall H.-M. Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts. Journal of Graphic Novels and Comics. 2017. No. 8. Vol. 4. P. 376–397.
27. Spiegel/Spiegel online, and C. Schnibben. 2014. Mein Vater, ein Werwolf. URL: http://www.spiegel.de/static/happ/panorama/2014/werwolf/v1/

pub/index\_werwolf.htm.

1. Rosen J. The View from Nowhere: Questions and Answers. Jay Rosen’s Pressthink. URL: http://pressthink.org/2010/11/the-view-from-nowhere-ques tions-and-answers/.
2. Weinberger D. Transparency: The New Objectivity. KM World. Trend-Setting Products. URL: http://www.kmworld.com/Articles/Column/ David-Weinberger/Transparency-the-new-objectivity-55785.aspx.
3. Goodman E. Eric Newton, Advocating for ‘Transparent Objectivity’ in the Digital Age. Knight Foundation Knight Blog. URL: http://www.knightfoun dation.org/blogs/knightblog/2014/3/24/eric-newton-advocating-transparent-objectivity-digi tal-age/.
4. Archer D. An Introduction to Comics Journalism, in the Form of Comics Journalism. URL: http://www.poynter.org/latest-news/top-stories/143253/an-introduction-to-comics-journalism-in-the-form-of-

comics-journalism/.

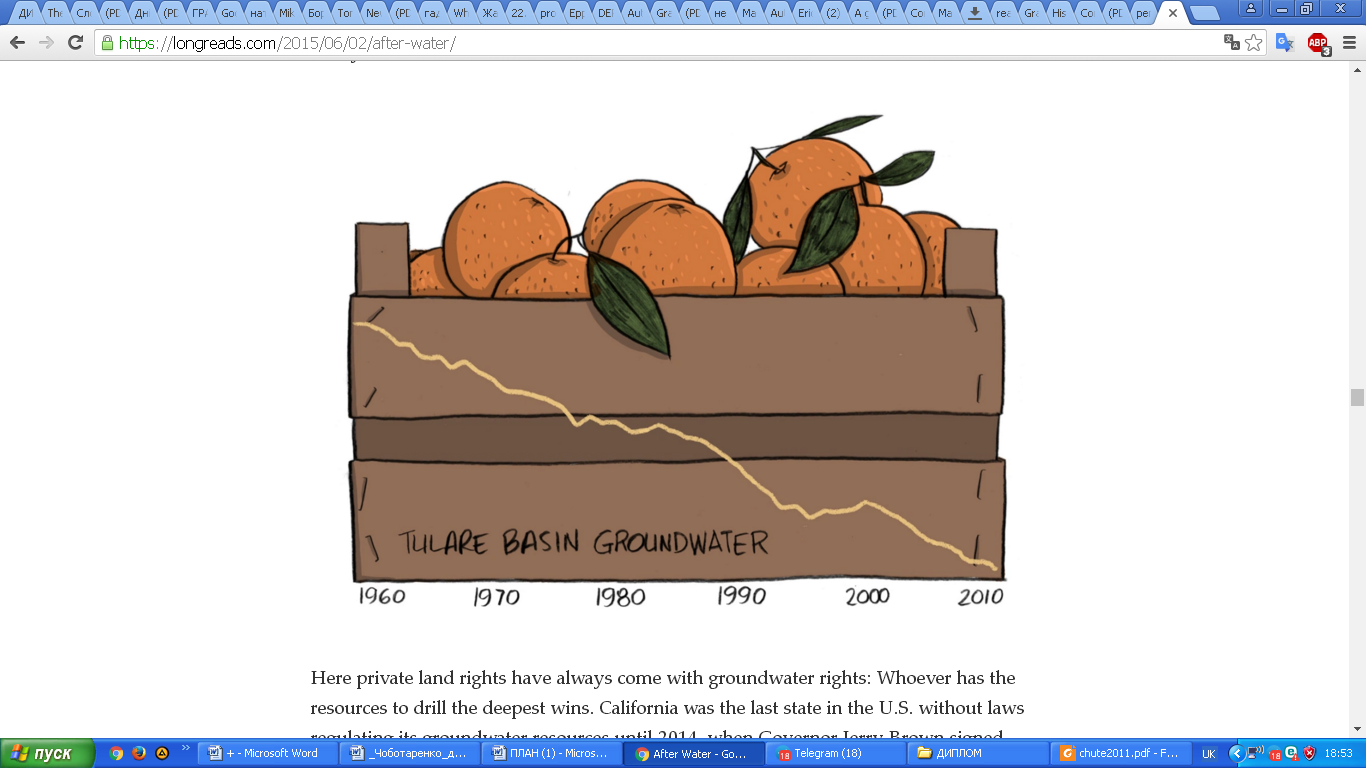
1. Schlichting L. Graphic Realities: Comics as Documentary, History, and Journalism/ ImageTexT. URL: http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v11\_1/graphic\_realities\_introduction/.
2. Report on the Conference @Graphic Realities: Comics as Documentary, History, and Journalism@, Justus-Liebig-University Giessen / International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC), February 22–23, 2018. URL: https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/339/545.
3. Hare K. A graphics journalism project from The New York Times is taking readers inside death row. Poynter. 2016. URL: https://www.poynter.org/news/graphics-journalism-project-new-york-times-taking-readers-inside-death-row.
4. Гудошник О. В. Documentary comics у сучасному науковому дискурсі та українському комікс-просторі. *Communication and Communicative Technologies*. 2019. Вип. 19. С. 32–40.
5. Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads / ed. by Shane Denson, Christina Meyer and Daniel Stein. London: Bloomsbury, 2013. 294 p.
6. Графический роман: 10 важнейших репортажей. Коммерсантъ Weekend. 2012. URL: https://www.kommersant.ru/doc/2089377.
7. Sequential art. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Sequential\_art.
8. Chute H. L. Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form. Cambridge : Harvard UP, 2016. 359 р.
9. Adams J. Documentary Graphic Novels and Social Realism (Cultural Interactions: Studies in the Relationship between the Arts). Bern : Peter Lang, 2008. 214 р.
10. Lefèvre P. Presentation «The various modes of documentary comics». Gesellschaft für Comicforschung – ComFor. 2011. 11. 11– 2011. 11. 13. University of Passau.
11. Vanderbeke D. In the Art of the Beholder: Comics as Political Journalism in: *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media, Disciplines and International Perspectives* (Eds. M. Berningen, J. Ecke, G. Haberkorn), McFarland & Company, North Carolina, and London, 2017. 298 p.
12. Vilén N. Panels Framing the Reality: Joe Sacco’s Palestine and the Deconstruction of Objectivity in Comics Journalism. URL: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99000/gradu07319a.pdf?sequence=1.
13. History through graphic novels. Goodreads. URL: https://www.goodreads.com/list/show/8998.History\_through\_graphic\_novels?page=6 (accessed 3 June 2020).
14. Irwin K. Graphic nonfiction: a survey of nonfiction comics. Collection Building, 2014. Vol. 33. Issue 4. Р. 106–120. DOI: 10. 1108/CB-07-2014-0037.
15. Mickwitz N. Comics and/as Documentary: the implications of graphic truth-telling, 2014. 315 с.
16. Woo B. Reconsidering Comics Journalism: experience and information in Joe Sacco’s Palestine’ in: D. Hassler-Forest, D. and J. Goggin (eds.) *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: critical essays on the form.* Jefferson NC: McFarlandю, 2010. Р. 166–177.
17. Гудошник О. В. Трансмедіальні наративи коміксової журналістики: світовий та український досвід. *Communication and Communicative Technologies.* 2020. Вип. 20. С. 32–41.
18. Шапиро А. С. Неконвенциональное осмысление «события на пределе». Комиксы, мультипликации и карикатуры в борьбе с исторической травмой. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Історія. Філософія. Політологія*. 2015. № 9. С. 107–111.
19. Chute H. L. Comics Form and Narrating Lives. The Modern Language Assocation of America. 2011. Р. 107–117. https://doi.org/10.1632/prof.2011.2011.1.107.
20. Vilén N. Panels Framing the Reality: Joe Sacco’s Palestine and the Deconstruction of Objectivity in Comics Journalism. 2016. 67 p. URL:

https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99000/gradu07319a.pdf?sequence=.

1. Adams S. Interview. Joe Sacco. The A. V. Club. URL: https://www.avclub.com/joe-sacco-1798226421.
2. Visual journalism. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\_journalism.
3. Lu J. So You Think You Can’t Draw? A Beginner’s Guide to Graphic Journalism. The Open Notebook. 2020. URL: https://www.theopennotebook.com/2020/02/18/so-you-think-you-cant-draw-a-beginners-guide-to-graphic-journalism/.
4. Cagle S. After water. Longreads. 2015. URL: https://longreads.com/2015/06/02/after-water/.
5. Wendy MacNaughton. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Wendy\_MacNaughton.
6. Božović N. AMAZING WORLD OF GRAPHIC JOURNALISM BY WENDY MACNAUGHTON. BLOG. 2019. URL: https://www.popwebdesign.net/popart\_blog/en/2019/04/amazing-world-of-graphic-journalism-by-wendy-macnaughton/.
7. Презентація проекту «Діра» Сергія Захарова. URL: http://litcentr.in.ua/news/2016-07-30-4532.
8. Кіборги: історія Трьох. ГО «Вірні традиціям». 2016. С. 32.
9. Краснопольський Л. Охоронці країни. Єднання / Л. Краснопольський, І. Роговий. *Asta «Ateralba» Legios.* 2016. №2. С. 21.
10. Краснопольський Л. Охоронці країни. Початок / Л. Краснопольський, І. Роговий. *Asta «Ateralba» Legios*. 2016. №1. С. 17.
11. Турлік’ян Т. «Такими темпами скоро країнці закінчаться»: Хто вони, головні герої українських коміксів? *РБК-Україна Styler*. 2017. URL: https://styler.rbc.ua/ukr/dosug/kieve-prezentovali-graficheskuyu-novellu-1485269789.html.
12. Кіборг. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Кіборг>
13. Іваник М. Вийшов друком комікс про захисників Донецького аеропорту. Польсько-український портал. URL: http://www.polukr.net/uk/blog/2016/09/26509/.
14. «Палестина», рецензия. Комикстрейд. 2016. URL: http://comicstrade.ru/2016/03/review-palestina/.
15. How to Understand Israel in 60 Days or Less by Sarah Glidden. *Drawn & Quarterly*. URL: https://www.drawnandquarterly.com/how-understand-israel-60-days-or-less.
16. Пророков Г. «Маус» Шпигельмана. Откуда взялся, из чего сделан и почему так важен великий комикс о Холокосте. Афиша. Воздух. 2013. URL: https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/books/otkuda-vzyalsya-iz-chego-sdelan-i-pochemu-tak-vazhen-velikiy-komiks-o-holokoste/.
17. Breaking Bad. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking\_Bad.
18. Game of Thrones.Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Game\_of\_Thrones.
19. Twin Peaks. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Twin\_Peaks.
20. Туренко Г. Подземное поднебесье. Киев: Книга-Плюс, 2018.
21. Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Трансмедійність та документальна фантастика в українському регіональному коміксі. *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах*: Зб. наук. досл. бакалаврів, спеціалістів, магістрів. Д.: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2019. Вип. 12. С. 79–83.
22. «Проєкт «Рудничний комікс» (телевізійний сюжет). «Цей день», КП «ТРК «Рудана» КМР, 25.08.2018. URL: https://www.youtube.com/watch?v=FJaa3xw0DrU.
23. Чоботаренко Я. А., Гудошник О. В. Історичні наративи українського коміксу. *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах*: Зб. наук. досл. бакалаврів, спеціалістів, магістрів. Д.: ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2019. Вип. 11. С. 114–119).
24. «Легенда про зниклих рудокопів» (телевізійний сюжет). «Цей день», КП «ТРК «Рудана» КМР, 11.08.2018. URL: https://www.youtube.com/watch?v=fpKBOi8uxDc.
25. «Подземное поднебесье – ПРОЛОГ» (2018). YouTube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=C9ySxBjn0Bk&t=246s».
26. Філюк К. Мистецтво нагадувати: як у світі вшановують пам’ять про трагічні події минулого. Українська правда. 2017. URL: https://life.pravda.com.ua/culture/2017/03/13/223078/.

**ДОДАТКИ**

Додаток 1



*Cagle S. After water. Longreads. 2015*

Додаток 2

**Відео-відповіді по Skype Ігоря Рукавіцина**

**Візуальні формати сьогодні більш популярні серед аудиторії – ваш досвід? Чи відомі вам приклади графічних документальних журналістських робіт регіонального характеру?**

*Відео 1.* СХ: «В первую очередь, влияет на востребованность такого формата – это культурный слой самого общества и востребованность на культурные фигуры, культурных героев. По поводу регионального характера хочу привести вот совершенно свежий пример. В Днепре была презентована программа мэром города Борисом Филатовым – так называемый «Культурный город». Они долгое время выбирали топовую фигуру для этого проекта, и после долгих поисков ими была определенна фигура Александра Поля. Я сейчас общался с Игорем Кочергиным, он сейчас возглавляет юго-восточный отдел института Национальной памяти, сейчас разрабатывается целый массив визуальной, графической, информационной вот такой вот рекламы и брендируется это имя. То есть, у них планируется сделать и анимацию, и графический образ его и в тоже время растиражировать в более широких таких масштабах. А всеукраинские проекты – вот буквально взрывной, который года три назад – «Воля» (комикс), где были практически все украинские герои национально-освободительного движения 1917–1918 годов, которые были перенесены в графический дизайн. И вот это все в первую очередь зависит от культурности общества и от необходимости востребованности потребить этот формат. Сегодняшний метод восприятия информации, так называемый еще некоторое время назад – таблоидный, он сегодня в доминирующем положении. Это диктуется социальными сетями. Прежде всего Facebook, Instagram, Twitter, Telegram. Люди не хотят тратить больше времени на чтение, на изучение информации. Даже когда есть длинный текст, пишут там лонгрид. И вот когда есть заголовок, и он в какой-то мере заманивает читателя на дальнейшее чтение, все равно это какая-то трата времени. И есть такая статистика: если тратиться больше полутора или двух минуты на чтение, то человек может все прекратить. Графический образ – он позволяет максимально концентрировано передать саму идею. И если человеку дальше интересно и его интересуют какие-то подробности, то он может вникнуть в этот процесс».

**Чи є майбутнє у графічних документальних творів, на вашу думку, у графічної журналістики? (питання довіри читача, ставлення як до серйозних джерел, попит в якої аудиторії тощо)**

*Відео 2.* СХ: «Опять же, хочу по этому вопросу вернуться в историю вопроса, что есть страны, в которых такая культура зародилась достаточно давно и это стало трендами. И люди не представляют представление информации в каком-то другом формате. Если мы можем взять журнал французских коммунистов «l’Humanité», там есть, появился такой комический персонаж как Пиф (Pif). И он из номера в номер переходил и стал жить отдельной жизнью. И вот «Шарли эбдо». И там тоже в комиксовом стиле и рисуют это достаточно остро политическую сатиру и помещают ее на обложках. Тут зависит от того, что есть общество, в которых востребован такой формат. У нас же длительное время журналистика была лишь придатком к идеологической составляющей. Поэтому при возможности расширения количества независимых СМИ, а в том моменте, когда будет востребован в первую очередь… изысканная подача контента для изысканной публики – тогда, конечно, появятся такие программа как графический дизайн. Потому что он может максимально скомпоновано передать большую идею. Ну тут надо раскадровка, короткий сценарий для передачи идеи, а это лишние затраты, потому что это нужен художник, нужен креатор, который это все делает, поэтому можно сделать вывод, что подача в этом виде информации она в большей мере на сегодняшний день востребована и представлена в европейский странах, и это графическая традиция и культура подачи потребления новостного контента, но при том что у нас идет глобализация к нам идут эти процессы – если здесь появятся СМИ, вот которые готовы пойти на это, то у нас это было бы востребовано. Я думаю, очень хорошо встречено».

**Чи чекає на цей твір продовження або поширення на інших медіаканалах, в інших форматах? Історія та фантастика: чи можуть вони органічно поєднатись під палітуркою однієї книги? З якою метою? Плюси, мінуси?**

*Відео 3.* СХ: «Этот вопрос как бы находится в такой логической последовательности в зависимости от предыдущих моих ответов. Если общество даст запрос на это, то, конечно, мы продолжим работу. И если в Кривом Роге мы выйдем на тот уровень, что, вот, кроме популяризации того же самого промышленного туризма появится необходимость создания каких-то образов, которые могли бы представить место, то это был бы лучший вариант. У нас кроме как Козака Рога, полумистической фигуры, и той же Руданы, и вот этих историй с рудокопами, которые тоже как не на пустом месте. Например, как в Донецке есть такой полумифический персонаж, который известен с конца XIX – начала XX века как старик Шубин. Который вот только живет в шахте и общается с шахтерами – то вот история, в основе которой тоже лежит вот там фактор, что в 1970-х годах какой-то человек в психиатрической больнице рассказывал, что он не просто так тут оказался – перенесен какими-то обстоятельствами из прошлого времени – то это вполне могла быть история. Она имеет такой тонкий задел. И я сразу отвечу на второй ваш вопрос, который звучит вроде, где в истории могут соединяться фантастические элементы с реальными элементами. Дело в том, что практически 90% истории – это и есть смесь фантастических и реальных элементов. В некоторых случаях мы узнаем, существовал ли тот или иной персонаж на самом деле или он является плодом человеческой продуцированной… устного творчества как пересказы, были, легенды… И в то же время, если даже определенный персонаж существовал, то так ли проходила его жизнь или в угоду определенным обстоятельствам жизни, в угоду тому существующему запросу общества – на героику, на те или иные обстоятельства. Уже как историки формулируют, налепливая, как на скелет, те или иные факты, которые достоверность не можем ни подтвердить, ни опровергнуть – но, тем не менее, они становятся частью нашего фольклора. Поэтому большинство героев, даже вот возьмем название города «Кривой Рог», то до сих пор спорят: это утворение мыса на слиянии двух рек или действительно был казак – а почему он был кривой: то ли хромой, то ли на один глаз… Поэтому, действительно, во многих исторических событиях, персонажах – в первую очередь, идет больше фантастического, больше такого, что мы хотели видеть и именно с опорой на сегодняшний день, на сегодняшнюю идеологию… И если у нас сегодня стоит вопрос украинской идентичности, самостоятельности, то такие фигуры они будут вот акцентироваться с определенными своими чертами».

**Трансмедійний характер проєкту «Легенда про загиблих рудокопів» - це стратегія чи випадковість? Виграв від того проект і в чому?**

*Відео 4.* СХ: «Мне хотелось максимально дать возможность различным возрастным группам попробовать этот проект. Дело в том, что у меня у самого двое детей: одному 10 лет, другому 19. И вот все-таки театральная постановка, то, что изначально задумывалось автором пьесы Григорием Туренко, она уже пережила немного тот пик востребованности, что был актуален в 1990-х годах. То есть, на сегодняшний день достаточно сложно себе представить, по крайней мере, из моего круга людей, которые потратили бы там неделю, две, три на прочтение самой пьесы. Поход в театр – да. Он тоже интересен, но не всегда есть возможность временная. А комикс – это как хорошая обложка, превью на витринах, на которую можно при желании, хочется углубиться в эту историю, если хочется там какие-то характеры героев больше узнать, пропитаться… То любой человек может с этим соприкоснуться. Ну, анимированные варианты, то что мы выкладываем вот эти вот ролики с озвучкой в интернет, это тоже такая вот попытка хорошая… Опыт работы со слушателем. Дело в том, что была договоренность с радио, чтоб это прокрутить, но были введены ограничения на русскоязычный контент. Потому думаю, что… Я не мог, был связан с этим проектом по рукам, что это был авторский проект Туренко, практически это будет продолжение франшизы, что вот есть какие-то три рудокопа, которые путешествуют по времени – эта франшиза может развиваться независимо от этой пьесы, в любом языковом контексте, и он, да, как пример классический трех главных героев в древнегреческой комедии, трагедии… То эти образы заслуживают того, что в любой период их переносить или интерпретировать события. Либо в прошлое, либо в современное, либо заглядывая в будущее».

**Комеморація в «Легенді про рудокопів»: важливість збереження пам'яті про минуле для сьогодення.**

*Відео 5.* СХ: «Я очень много выступаю и с лекциями, и с презентациями книг. Проблема сегодняшнего дня в том, что у нас идет наслоение событий, что молодежь не успевает разобраться в том, что сегодня, не говоря о том, что было вчера. Потому мы постоянно переписываем историю, с этих декоммунизаций, с разными взглядами, что там творили. И что проблемно, некоторые вопросы – они такие полемические довольно. Те же самые вопросы второй мировой войны, которые неоднозначны, поэтому моя позиция, что нужно работать с первоисточниками, а путь *–* чтобы в первую очередь заинтересовать молодежь. А молодежь – это поколение. И это наша история, от которой никуда не денешься. И если оно будет подано в игровой форме, с такого образа, который запечатлен в графическом месседже, то тогда, да, это будет очень запоминающимся. Это, как говорил знакомый, мнемонический образ, что прожили сквозь себя и передаем как месседж куда-то дальше».

Посилання на офіційну сторінку у Facebook Ігоря Рукавіцина:

<https://www.facebook.com/igoruk72>