

Насалевич Т. В.

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького

Рябуха Т. В.

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького

Лопушанський І. О.

Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького

СТАНОВЛЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЖАНРУ СУЧАСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Стаття присвячена вивченню коміксу як жанру сучасної масової літератури. За останні роки комікси стали дуже популярними не тільки у Сполучених Штатах Америки, де вони набули визнання, а і в усьому світі. Комікси зробили вагомий внесок у масову культуру: їхні сюжети послужили основою для багатьох касових фільмів, відомі персонажі коміксів згадуються в піснях, рекламі, в інших медіа. Комікси мають велике значення в сучасному світі та свою читацьку аудиторію. Тому така популярність не могла не викликати зацікавленість дослідників, що привело до того, що даний жанр став предметом багатьох досліджень у сфері різних напрямів лінгвістики та літературознавства. Комікси досліджували такі закордонні вчені, як Ч. Форсфвіль, А. Мескін, Дж. Петті, С. Керні та багато інших. В Україні коміксів досліджують Г. Почепцов, Н. Космацька, А. Москвичова, Є. Олійник, С. Саманчук, Д. Белов та інші. Метою статті є дослідження поняття коміксу й історії його становлення як окремого літературного жанру. Комікси можна визначити як гібридну форму слів і зображень, у якій є дві розповідні композиції, одна словесна й одна візуальна. Комікси рухаються вперед у часі через простір сторінок, через її прогресивний контрапункт присутності та відсутності: упаковані панелі (їх також називають кадрами), що чергуються з порожнім простором. Протягом багатьох років засіб коміксів використовувався для розповіді цілої низки різних історій, зокрема й жахів, наукової фантастики та дитячих казок про «смішних тварин», супергероїв та їхні пригоди. Комікси зазвичай різняться за своєю формою та форматом. Формати коміксів відрізняються в різних культурах. Дослідження коміксів – це наукова сфера, яка зосереджена на коміксах та мистецтві. У статті розглянуто різні етапи становлення коміксу як жанру літератури в різних культурах від початку ХХ століття до наших днів, проаналізовано думки світових науковців щодо визнання коміксу як жанру літератури. Зроблений висновок про те, що комікс відіграє важливу роль у світовій літературі, є нетрадиційним способом вираження думок автора і впливає на світосприйняття читацької аудиторії.

Ключові слова: комікс, жанр літератури, культура, зображення, літературний феномен.

Постановка проблеми. Комікси є одним із жанрів сучасної літератури, але не всі науковці погоджуються виділяти його в окремий жанр. За останні роки комікси стали дуже популярними не тільки у США, де вони набули своє визнання, а і в усьому світі. Вони зробили вагомий внесок у масову культуру: їхні сюжети послужили основою для багатьох касових фільмів, відомі персонажі коміксів згадуються в піснях, рекламі, в інших медіа. Комікси мають велике значення в сучасному світі та справляють неабиякий вплив на свого читача.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Популярність коміксу не могла не викликати зацікавленість дослідників, що привело до того, що даний жанр став предметом багатьох досліджень

у сфері різних напрямів лінгвістики та літературознавства. Комікси досліджували такі закордонні вчені, як Ч. Форсфвіль, А. Мескін, Дж. Петті, С. Керні та багато інших. В Україні комікси досліджують Г. Почепцов, Н. Космацька, А. Москвичова, Є. Олійник, С. Саманчук, Д. Белов та інші.

Постановка завдання. Мета статті – визначити поняття коміксу та виявити його основні особливості як жанру сучасної літератури.

Завдання статті – дослідити історію становлення коміксу як окремого літературного жанру, окреслити його основні різновиди та форми, їхній вплив на читацьку аудиторію.

Методологічними засадами дослідження є принципи наукової об'єктивності, історизму

та комплексності, які дозволили всебічно проаналізувати жанр коміксу.

Виклад основного матеріалу. Комікс (від англ. *comic* – «смішний») – послідовний ряд малюнків у супроводі коротких текстів (філактери), обрамлених у форму хмари, які передають думку або мовлення персонажу, що в сукупності являє собою зв'язну історію. По суті, комікс є літературно-художнім твором, що складається з ряду малюнків і вербальних конструкцій.

На думку С. Форсвілль, комікси – це засіб, що використовується для висловлення ідей за допомогою зображень, які часто поєднуються з текстом або іншою візуальною інформацією. Найчастіше комікси набувають форми послідовностей панелей зображень [7]. Д. Ольшанський вважає, що «<...> комікс характеризують як послідовність споріднених загальним сюжетом малюнків, які мають текстовий супровід. Комікс визначають також як розважальний жанр, який побудований на основі відповідного ланцюжка малюнків. За своєю формою і характером впливу на сприйняття комікс схожий на ілюстрації <...> частіше за все він є синтезом текстової та художньої графіки, і саме цей фактор <...> дає підстави говорити про комікс як про окремий спеціальний жанр, побудований на суміжних мистецтвах і літературі» [1, с. 37].

С. Підпригора розглядає комікс як сукупність мотивуючих знаків, образів і символів, що породжують значення різними способами, створюють код, який читач має проінтерпретувати [2]. Ми вважаємо, що комікс – це розповідь у малюнках, що поєднує в собі риси таких видів мистецтва, як література й образотворче мистецтво. Комікси можна визначити як гібридну форму слів і зображень, у якій є дві розповідні композиції, одна словесна й одна візуальна. Комікси рухаються вперед у часі через простір сторінки, через її прогресивний контрапункт присутності та відсутності: упаковані панелі (їх також називають кадрами), що чергуються з порожнім простором.

Часто текстові блоки, як-от мовні кулі, підписи, ономапопеї або графони, вказують на діалог, розповідь, звукові ефекти чи іншу інформацію. Карикатура та подібні форми ілюстрації – найпоширеніші засоби створення зображень у коміксах; наприклад, fumetti – це форма, яка використовує фотографічні зображення [4]. С. Макклауд, який використовував формат коміксів, щоб показати, як комікси створюють сенс, наполягає на чіткому розділенні форми та змісту [9]. Протягом багатьох років засіб коміксів використовувався для розповіді цілої низки різних історій, включаючи жах,

наукову фантастику та дитячі казки про «смішних тварин», супергероїв та їхні пригоди. З початку 1970-х рр. усе більша кількість творців коміксів також досліджують потенціал середовища для більш серйозних жанрів, як-от історія, репортажі, мемуари та біографія.

Хоча термін походить від гумористичного / комічного твору, який переважав у ранніх американських газетних коміксах, він став стандартним і для негумористичних творів. В англійській мові прийнято позначати комікси різних культур за термінами, які використовуються в їхніх оригінальних мовах, наприклад, «манга» для японських коміксів, або «банди-десинеси» для французьких коміксів.

Комікси зазвичай різняться за своєю формою та форматом. *Comic strips* – зазвичай короткі, багатопанельні комікси, які з'являються в газетах. Формати спеціалізованих коміксів періодичних видань дуже відрізняються в різних культурах. Комікси американського формату – це тонкі періодичні видання, які зазвичай публікуються кольоровими. Європейські та японські комікси часто серіалізуються в журналах.

Комікси за розмірами книг у різних культурах набувають різних форм. Європейські комікси найчастіше друкуються в кольорових томах формату А4. В англійських країнах для оригінального матеріалу також було обрано формат обкладинки, що походить із зібраних коміксів. Переплетені томи коміксів називаються графічними романами, вони доступні в різних форматах [9]. Графічний роман також належить до нехудожньої літератури та збірок коротких творів.

Gag (Рис. 3) [8] та editorial cartoons (Рис. 1) [12] зазвичай складаються з однієї панелі, яка часто містить підпис чи мовленнєву кулю.



Рис. 1. Приклад Editorial Cartoons



Рис. 2. Приклад Webcomics



Рис. 3. Приклад Gag Comics

Webcomics – комікси, які доступні в Інтернеті (Рис. 2) [13]. Вони здатні охопити широку аудиторію, і нові читачі зазвичай можуть отримати доступ до архівованих частин. Вебкомікси не обмежені довжиною чи розмірами сторінки.

Дослідження коміксів – це наукова сфера, яка зосереджена на коміксах та мистецтві. Хоча комікси та графічні романи взагалі вважаються менш актуальними текстами поп-культури, учені з таких галузей, як семіотика, естетика, соціологія та культурологія зараз розглядають комікси та графічні романи як складні тексти, що заслуговують на серйозне наукове вивчення. Дослідження коміксів взаємопов'язані із критикою коміксів, аналізом і оцінкою коміксів та комічного середовища [4]. Одним із тих, хто досліджував комікси у сфері лінгвістики, є видатний вчений Н. Кон, який використовував інструменти з лінгвістики для деталізації теоретичної структури коміксів, що лежать в основі «візуальної мови», а також використовував психологічні експерименти для перевірки цих теорій на фактичне осмислення.

У дослідженні коміксів багатьох учених зацікавило питання: чи можна вважати комікси одним із жанрів літератури? Зважаючи на високий статус літератури в нашій культурі, низка теоретиків, серед яких Ч. Форсвіль [7] та Дж. Дітмар [4], стверджували, що комікси вважаються літературою. На їхню думку, у будь-якому сенсі ця неправильна форма читання має право вважатися літературою, оскільки зображення використовуються як мова.

Але існують суперечливі погляди як усередині спільноти коміксів, так і поза нею. Деякі теоретики, наприклад, Д. Уолк, стверджують, що помилково трактувати комікси як літературу. Він вважає, що комікси мають велику схожість із літературою – вони використовують слова, друкуються у книгах, мають розповідний зміст, – але

вони не є більшою літературною формою, ніж фільми чи опера – це літературні форми [14].

Отже, які є причини для думки, що деякі комікси потрапляють до категорії літератури? Незважаючи на очевидний опір деяких філософів і теоретиків літератури, як-от Дж. Петті й А. Мескін, визнанню коміксів літературою, експертиза широкого кола запропонованих визначень літератури дозволяє припустити, що комікси підпадають під категорію окремого жанру літератури [10, с. 219–239]. Тому ми теж вважаємо комікси жанром літератури.

Історія коміксів пішла різними шляхами в різних культурах. До середини ХХ ст. комікси процвітали, особливо у США, Західній Європі (у Франції та Бельгії), Японії. Американські комікси виникли як засоби масової інформації на початку ХХ ст. з появою газетних коміксів. Комікс у стилі журналу з'явився в 1930-х рр., коли жанр супергероя став визначним після появи Супермена в 1938 р. Історія японського коміксу та мультфільму (манга) починається ще у ХІІ ст. Комікси мали впливову репутацію протягом більшої частини своєї історії, але наприкінці ХХ ст. почали все більше сприйматися публікою та вченими [11].

Уважають, що історію коміксів варто починати із «Платиногового віку» їхнього розвитку (1883–1938 рр.). Хоча багато істориків коміксів вказують на європейські брошури ХІІІ ст. як на попередники коміксів (вони використовували текст та ілюстрації, щоб виразити якусь думку, тому в цьому аргументі є сенс) або сатиричні журнали 1780-х рр., у яких видно перші зафіксовані приклади «діалогових кульок». Більшість погодиться з тим, що справжні комікси почалися 5 травня 1895 р. на сторінках “New York World” з появою «Алеї Хогана». Хоча найдавніші стрічки були всі жартівливі, авторам не потрібно було довго усвідомлювати, що форму можна розширити, щоб вмістити інші жанри.

Золотий вік коміксів розпочався з публікації “Action Comics № 1” у червні 1938 р. Цей видатний випуск, перший комікс, у якому вперше з'явилась «Людина зі сталі», був сенсацією і назавжди перетворив індустрію новонароджених коміксів [6]. Причина миттєвої популярності Супермена в кінці 1930-х рр. є очевидною: у цей час Америка була нацією іммігрантів. Люди приїжджали з усього світу в пошуках «американської мрії». Але не він став найзнаменитішим супергероєм, а Капітан Марвел. З успіхом Супермена безліч суперперсонажів швидко було відпущено у світ, який затамував подих: Бетмен, Чудо-жінка, Людина-факел, Капітан Марвел, Підводник,

Доктор Доли, Привид, Капітан Америка [3]. Усі вони вдягали барвисті костюми і вели війну проти злочинців на батьківщині, а ще і проти нацистської загрози в ті патріотичні дні Другої світової війни. Головними лиходіями тих часів стали нацисти, Адольф Гітлер і країни Осі. І перемога над ними на паперових сторінках вселяла в людей віру. Вони воювали окремо, а також спільно виступали як «Товариство справедливості Америки», «Загін всіх переможців» та «Сім солдатів Перемоги». Але варто зазначити, що свою лепту в історію внесли і комікси про персонажів диснейвських мультфільмів “The Walt Disney Company”. Герої мальованих історій і після війни продовжували відбивати дійсність, щоб люди не боялися атомних бомб, які сіяли паніку в суспільстві того часу; стали з’являтися герої з ядерними можливостями (Атомна людина), які боролися з комуністами і брали участь у Корейській війні 1950–1953 рр.

Свіжим подихом для індустрії коміксів були злочини та гангстери, і з їх появою розпочався «Вік Атому». “Crime exposed” (1948 р.), “True Crime Comics” (1947 р.), “Crimes By Women” (1948 р.), “The Killers” (1947 р.) та багато інших розпалювали невдоволений апетит громадськості до справжніх злочинців. Наплив цього нового жанру виявиться рятівником, якого шукала індустрія коміксів.

Ще одним напрямом популярної культури наприкінці 40-х – на початку 50-х рр. стали жахи, які, у свою чергу, породили науково-фантастичний жанр. З’явилися такі популярні комікси, як “The Thing”, “It Came From Outer Space”, “War Of The Worlds”, “Robot Monster”, “Invaders From Mars”, “Godzilla” [11]. Популярною була і наукова фантастика. Ракети, космонавти та безліч дивних прибульців заселяли ці журнали з усіма обіцянками новоспеченого атомного віку.

У той же період різко зросла підліткова злочинність, і суспільство звинуватило в усьому зміст популярних коміксів. Був створений «Кодекс коміксів», який відповідав за цензуру: у результаті, стислі в тісні рамки, жахи і детективи стали втрачати свою привабливість, і комікси опустилися до рівня «дитячих картинок», що завдало удару по їхній репутації, який досі дається взнаки, тому що багато людей так і вважають комікси дитячою забавкою.

Ю. Шварц був головним редактором “National Periodical Publications”, що незабаром став видавництвом “DC Comics”, який володів Суперменом, Бетменом та Чудовою Жінкою. Переглядаючи похмурий пейзаж коміксів того часу, Ю. Шварц вирішив, що настав час повернути супергероїв минулих років. Однак не просто повернути їх

такими, якими вони були, але повернути їх оновленими для сучасності. На сторінках “Showcase” Ю. Шварц знову представив Султана Швидкості, Візира Швидкості, Флеша. Так і народився Срібний вік коміксів. Відродилися й інші герої Золотого століття, переосмислені для більш досконалої аудиторії: Хокман, Зелений Ліхтар, Атом [5].

М. Гудман, автор коміксів “Atlas / Marvel”, ухвалив важливе рішення: оскільки в “National Periodical Publications” була успішна книга про команду супергероїв, “Marvel” також має створити свою. Невдовзі “Marvel” представив такі ікони, як Людина-павук, Тор, Халк, Залізна Людина та Люди Ікс. Для багатьох Срібний вік закінчився в 1973 р. вбивством Гвен Стейсі, подруги Людини-павука та його давнього кохання. Уперше це була справжня смерть у коміксах.

Але те, що закінчився Срібний вік, ще не означало, що комікси припинилися. Форма була живою і здоровою і вступала в нову еру з новими художниками та новими ідеями. Бронзовий вік коміксів тривав приблизно з 1970 по 1985 р. У Бронзову епоху такі персонажі, як Зелений Ліхтар та Зелена Стріла, стикалися з такими актуальними проблемами, як зловживання наркотиками, расизм та бідність. На цьому етапі чітко простежується еволюція образів персонажів. Якщо перші супергерої не мали своєї власної особистості і характеру, були просто малюнками, за якими читач ховав себе, то нові герої коміксів уже володіли цілим набором характерних тільки для них рис – почуття, переживання й емоції стали більш глибокими, у них з’явилася власне життя, яке часто відрізняється від оточення читача. Стали порушуватися «дорослі теми», як-от наркотична залежність, алкоголізм, забруднення навколишнього середовища. Так, наприклад, Людина-павук не зміг врятувати свою кохану – таке трапилося вперше за весь час існування американських коміксів. За персонажами коміксів виявилися справжні люди, здатні припускатися помилок, вони більше не були напівбожественними істотами.

«Новий вік» коміксів був періодом бурхливих поривів. На початку 1980-х рр. із малоімовірним успіхом з’явився проект “Teenage Mutant Ninja Turtles”. У цей період також спостерігається приплив британських творців до американських коміксів, який називається «Друга британська інвазія». Такі письменники та художники, як А. Мур, Д. Гіббонс, Дж. Болтон, Б. Болленд і А. Девіс, привнесли нове в комікси [11].

«Сучасна епоха коміксів» – це період в історії американських коміксів про супергероїв, початком

якого зазвичай вважається середина 1980-х рр., триває донині. Приблизно за перші 15 років цього періоду багато персонажів коміксів були перероблені, творці здобули відомість у галузі, процвітали незалежні комікси, а більші видавництва ставали більш комерціалізованими. Альтернативна назва цього періоду – «Темний вік» коміксів – з'явилася завдяки популярності та мистецькому впливу заголовків із серйозним змістом [5].

Із 2010 р. починається глобальний перегляд стандартів персонажів та історій коміксів загалом. Тепер їхніми головними героями можуть стати жінки, підлітки, представники неєвропейських культур, які раніше могли розраховувати лише на роль другого плану.

Оскільки період, що охоплює сучасну епоху, є маловивченим, усебічна історія відкрита для дискусій. Комікс постійно розвивається, послідовно змінюється й еволюціонує, нині це спосіб передачі інформації, можливості якого не можна недооцінювати.

З огляду на вищезгадане можна виділити такі жанри коміксів, як:

1. Наукова фантастика.
2. Жахи.
3. Комікси на військову тематику.
4. Підлітковий гумор.
5. Кримінал.
6. Романтика.
7. Вестерн.

Наукова фантастика. Для цього жанру характерна наукова достовірність. Дія коміксу розгортається в майбутньому або в альтернативному сьогоденні. Головний герой подорожує в часі та паралельних світах, спілкується із представниками інших цивілізацій. В основі сюжету лежить технологія або наукове припущення, яке змінює відомі закони природи (наприклад, здатність пересуватися зі швидкістю, що перевищує швидкість світла). Конфлікт будується навколо наукових, політичних або соціальних проблем.

Жахи включають у себе історії про монстрів, зомбі і відьом, а також психологічні трилери. У коміксах можуть змальовуватися перевертні та вампіри, які прийшли до нас із фольклору і принесли низку правил (наприклад, що знищити вампіра можна тільки срібною кулею).

Комікси на військову тематику розповідають про випробування людей, у них описуються і доблесні вчинки героїв, і війна загалом. У цих коміксах персонажі та деталі максимально наближені до військового побуту, прийоми ведення бою цілком відповідають описаній епосі. Сюжет

коміксу може бути побудований як на реальних, так і на вигаданих військових подіях. Акцент може бути зроблений або на битви, у яких герой бере участь, або на самого героя, його переживання, учинки і досягнення під час війни.

Підлітковий гумор. Сюжет такого коміксу зазвичай будується навколо стандартних тем на кшталт «як запросити однокласницю на побачення», «як не провалити іспити» тощо, також у коміксі можуть розглядатися специфічні проблеми, які хвилюють усіх школярів у даний момент часу. У коміксі зазвичай є молодий персонаж зі своїм баченням світу, який регулярно потрапляє у складні життєві ситуації. Комікс дає читачам можливість розважитися і не містить складні сюжетні лінії.

Кримінал. У цьому жанрі коміксу описується вчинення головним героєм чогось протизаконного або розслідування героєм загадкової події. Зазвичай показані сцени жорстокості і насильства. Тут спостерігається відповідність персонажів і подій описаній епосі, наявні стереотипні мотиви вчинення злочинів. Повнота фактів також є рисою цього жанру коміксу.

Романтика. Для цього жанру коміксу характерні наявність яскравих емоційних переживань, відповідність персонажів і деталей обраній епосі. Зазвичай героїня – розумна і симпатична дівчина, яка не надає значення своїй зовнішності. Тут можна спостерігати еротичні сцени. В оптимістичному фіналі закохана пара знаходить щастя, а їхні вороги караються.

Вестерн. Дія цього жанру коміксу відбувається в XIX ст. на Дикому Заході. Типовий сюжет вестерну – зіткнення застарілого укладу життя з новаторським. Герой коміксу – самотній ковбой, який шукає пригод. Усі події описані на тлі сонячної посушливої погоди без дощу. Обстановка й одяг персонажів відповідають тому часу. Чорний гумор – характерна риса коміксу-вестерну.

Комікс пройшов складний і довгий шлях до того, щоб його вважали серйозним видом мистецтва. Одним із таких досягнень є виникнення такого різновиду коміксу, як *графічний роман* або *графічна новела*, який використовує для розповіді графіку і мінімальну кількість тексту.

Висновки і пропозиції. Комікс – це особливий літературний феномен, пов'язаний із розвитком сучасного суспільства. Багато лінгвістів та літературознавців виокремили його в особливий жанр літератури, який постійно розвивається. Комікс відіграє важливу роль у формуванні читацької культури, впливає на світосприйняття та погляди читачів. Його досліджують представники різних лінгвістичних та літературних напрямів, зокрема

семіотики, соціо-та психолінгвістики. Історія появи коміксу тісно пов'язана з розвитком людства та технічним прогресом, а також намаганням авторів коміксів по-новому виразити свої ідеї. Історію розвитку коміксу можна поділити на такі етапи:

1. «Платиновий вік коміксів» (1883–1938 рр.), який характеризується своєю розважальністю і відсутністю серйозних тем.

2. «Золотий вік» (1938–1969 рр.), у якому комікси відігравали патріотичну виховну роль у боротьбі з нацизмом.

3. «Бронзовий вік» (1970–1985 рр.) коміксів, коли в них порушувалися соціальні проблеми суспільства.

4. «Новий вік» (початок 1980-х – середина 1980-х рр.) є періодом бурхливих поривів, також спостерігається приплив британських творців до американських коміксів.

5. «Сучасна епоха коміксів» (середина 1980-х рр. – донині) – це період в історії американських коміксів про супергероїв.

Жанрами коміксу є наукова фантастика, жахи, комікси на військову тематику, підлітковий гумор, кримінал, романтика, вестерн. Усі вони мають свої специфічні особливості.

Перспективою подальшого дослідження ми вбачаємо аналіз лексико-стилістичних особливостей коміксу.

Список літератури:

1. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія*. 2000. № 3 (28). С. 36–44.
2. Підпригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності. URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels>.
3. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013. 288 с.
4. Dittmar J. *Comic-Analyse*. GmbH, 2008. 220 p.
5. Duncan R. *The Power of Comic History Form & Culture*. 2015. 360 p.
6. Fingerth D. *Disguised as Clark Kent : Jews, Comics, and the Creation of the Superhero*. New York, 2008. 216 p.
7. Forceville C. *Stylistics and Comics*. London, 2013. 16 p.
8. Gag Comics. URL: <https://cutt.ly/3d9egkD>.
9. McCloud S. *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York, 1994. 224 p.
10. Meskin A. Comics as Literature? *The British Journal of Aesthetics*. 2009. № 3. P. 219–239.
11. Petty J., Craker K. *A Brief History of Comic Book*. Dallas, 2006. 22 p.
12. Political cartoons : So long, 2019 – and <...>. URL: <https://cutt.ly/Ud9ejxO>.
13. Summer Taste. URL: <https://cutt.ly/5d9elfh>.
14. Wolk D. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Boston, 2008. 405 p.

Nasalevych T. V., Ryabukha T. V., Lopushansky I. O. DEVELOPMENT OF COMICS AS A GENRE OF MODERN LITERATURE

The article is devoted to the study of comics as a genre of modern world mass literature. In recent years, comics have become very popular not only in the USA, where they have gained recognition, but also around the world. Comics have made a significant contribution to popular culture: their plots have formed the basis for many top-grossing films, their famous characters are mentioned in songs and advertisements. Comics are of great importance in the modern world and have their own readership. Therefore, such popularity could not but arouse the interest of researchers, which led to the fact that this genre has become the subject of many studies in various fields of linguistics and literary studies. Comics were investigated by foreign scientists, such as C. Forceville, A. Meskin, J. Petty, S. Carney and many others. G. Pocheptsov, N. Kosmatska, A. Moskvychova, E. Oliynyk, S. Samanchuk, D. Belov and others study comics in Ukraine. The purpose of the article is to study the concept of comics and the history of their formation as a separate literary genre. Comics can be defined as a hybrid form of words and images, in which there are two narrative compositions, one verbal and one visual. Comics move forward in time through the space of the page, through its progressive counterpoint of presence and absence: packed panels (also called frames), alternating with empty space. For many years, the comic book device has been used to tell a number of different stories, including horror, science fiction and children's tales about "funny animals", superheroes and their adventures. Comics, as a rule, differ in their form and format. Comic book research is a scientific field that focuses on comics and art. The article considers different stages of comics formation as a genre of literature in different cultures from the beginning of the twentieth century to this day. The views of world scholars on the comics recognition as a genre of literature are analysed. It is concluded that comics play an important role in world literature, they are an unconventional way of expressing the views of the author. Comics affect the worldview of the readership.

Key words: comics, genre of literature, culture, image, literary phenomenon.