



УДК 655.533:[76.05:316.77

DOI: 10.36273/2076-9555.2019.10(279).5-9

**Тетяна Троян,**  
журналіст ТОВ "Семра" Web Solutions Factory,  
e-mail: tetiana.troian27@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3277-2585>

## Послідовне мистецтво: від наскельного живопису до візуального сторітелінгу

У статті висвітлено генезис творів послідовного мистецтва — від наскельного живопису до інтерактивного графічного сторітелінгу. З'ясовано, що принцип послідовного мистецтва реалізується в коміксах, графічних романах (друкованих та електронних), інтерактивних графічних проєктах. Словесно-образні компоненти послідовного мистецтва можна адаптувати до візуального сторітелінгу загалом.

З огляду на зміну парадигми сприйняття інформації постала потреба пошуку ефективних візуальних форм комунікації. До них належить принцип послідовного мистецтва, що цілком відповідає інформаційним запитам сучасного суспільства.

Визначено, що твори послідовного мистецтва завдяки синтезу візуального та вербального складників виконують комунікативні функції. Дослідження генезису цих творів дає змогу з'ясувати їх значення на кожному етапі розвитку. Становлення принципу послідовного мистецтва можна простежити ще з античних часів, коли люди створювали наскельні малюнки для комунікації один з одним. Подальший розвиток послідовне мистецтво дістало в релігійних і світських творах, у яких серії зображень із підписами висвітлювали важливі для тогочасного суспільства теми.

Виявлено залежність розвитку графічного мистецтва від інформаційно-комунікаційних технологій. Удосконалення поліграфічної галузі сприяло поширенню коміксів на шпальтах газет і журналів, а інтернет-комунікація зумовила інтеграцію друкованих творів послідовного мистецтва до мережі. Інноваційні технології та використання графічних творів у вебсередовищі утворили окремий тип медіатехнології, в якому поєднано різноманітні засоби передавання інформації (текст, аудіо, відео, 2D- і 3D-графіка, анімація). Ці проєкти призначені як для дитячої, так і для дорослої аудиторії.

З'ясовано, що вибір тем для коміксів відповідає історичним викликам різних епох. В контексті становлення послідовного мистецтва визначено зв'язок між такими творами й розвитком суспільства: смаки та потреби людства впливають на формування графічної форми, а послідовне мистецтво спричиняє трансформації комунікаційного середовища й суспільних настроїв.

**Ключові слова:** послідовне мистецтво, комікс, графічний роман, графічна література, інтерактивний графічний роман, інтерактивний графічний проєкт, твори послідовного мистецтва, візуальний сторітелінг, інтерактивний візуальний сторітелінг, візуальна комунікація

**Постановка проблеми.** Актуальність теми зумовлена трансформацією масової комунікації. Наразі комунікативну функцію виконують не лише традиційні канали та форми, а й експериментальні для української аудиторії способи інформування. Стрімкий розвиток технологій призвів до зміни парадигми сприйняття відомостей — сучасне суспільство надає перевагу візуальній формі виявлення думки. В цьому контексті доцільно розглянути принцип послідовного мистецтва, в якому комунікативна функція реалізується завдяки поєднанню образних і вербальних складників. Дослідження генезису словесно-образних компонентів послідовного мистецтва допоможе виявити соціальні чинники, що впливали на процес становлення цього способу комунікації, а також його значення для суспільства загалом.

**Аналіз попередніх досліджень і публікацій.** Теоретичне підґрунтя статті становлять праці з теорії та історії послідовного мистецтва О. Колесник, Н. Космацької, С. Підопригори, Р. Вороніної, Б. Філоненка, Г. Почепцова, Г. Онкович, Є. Даниленка, О. Бежан, Ю. Несіна, В. Юрженка, С. МакКлауда, С. Лі, В. Айснера, Р. Аріаса, Я. Бетена, П. Кугана та інших, дослідження з питань мультимедійних технологій та

візуалізації В. Шевченко, О. Ситника, Є. Цимбаленка, О. Гладун, О. Пушкаря та інших. Потребує подальшого вивчення питання впливу інноваційних технологій на розвиток візуального сторітелінгу.

**Об'єкт дослідження:** твори послідовного мистецтва як експериментальні способи комунікації.

**Мета дослідження:** з'ясувати етапи становлення творів послідовного мистецтва та їхню роль у комунікативному процесі.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Термін "послідовне мистецтво" ввів до наукового обігу американський учений В. Айснер на позначення сутності графічної літератури. Такий принцип передбачає надання інформації через зображення, що в послідовному порядку утворюють особливу форму комунікації. Вербальний складник у творах послідовного мистецтва є другорядним, позаяк доповнює, уточнює та роз'яснює графічний матеріал. Натомість візуальний компонент формує естетичну й змістову цілісність творів і сприяє кращому засвоєнню інформації. Принцип послідовного мистецтва реалізується у формі коміксу, а також може бути адаптований до візуального сторітелінгу загалом. На думку Г. Почепцова, "входження коміксів як окремого типу

медіа подібне з входженням інтернету. Виникає цілковито нове комунікативне середовище, що повністю відображає бажання споживача". Дослідник убачає в коміксах медіатехнологію, котра репрезентує "нові способи упакування та доставляння сенсів". Водночас жодна медіатехнологія не усуває глобальних проблем людства, а лише допомагає розв'язати їх за допомогою комунікацій [7].

Поширена думка, що твори послідовного мистецтва з'явилися наприкінці XIX ст. у США як зразки масової культури. Проте дослідження з історії графічної літератури свідчать про зародження коміксів ще в античну добу, коли люди створювали наскельні малюнки — своєрідний засіб тогочасної комунікації. До послідовного мистецтва також належать давньогрецький живопис, малюнки стародавніх єгиптян, фрески з життя святих. Дослідниця Н. Космацька визначає ці види мистецтва "архаїчними формами коміксу", або "протоформами сучасного коміксу" [5, с. 141]. Одним із джерел протоформ графічних історій також є лубкова література, що набула форм масової культури впродовж XV—XVI ст. Її специфіка як виду народної творчості полягала у створенні зображень із підписами, що вирізнялися лаконічними й зрозумілими образами. Висвітлювалися релігійні, фантастичні, жартівливі, історичні сюжети, малюнки були схематичними і не потребували складної технології виготовлення [9]. Упродовж XVI—XVII ст. виходили друком серії гравюр на релігійну тему, що мали назву "алилуя", й гравюри на світські теми — "ауки". Як зазначають фахівці, "малюнки-ауки мали однаковий розмір і розміщувалися на аркуші по чотири картинки в ряд. Як і в коміксах, під картинками розташовувалися пояснювальні підписи" [8, с. 92]. У XIX ст. пояснювальні підписи до аук стали римованими.

Від XVIII ст. у пресі з'являються малюнки, стимулюючи поширення графічних історій на шпальтах газет і журналів. Першими європейськими коміксистами, які втілили розповіді в картинках, вважають англійців В. Хогарта та Т. Роуландсона [5, с. 142]. "Батьком сучасного коміксу" визнають Р. Топфера, який уперше використав рамки для кадрів коміксу та взаємозв'язану комбінацію тексту й ілюстрацій. Новаторство полягало в "розбиванні на частини, визначенні послідовності, роботі над місцем і формою кадрів і тексту" [5, с. 142]. С. МакКлауд наголошує, що внесок Р. Топфера в розуміння сутності графічної літератури — це насамперед створення мистецтва, котре стало "одночасно й живописом, і літературою, й ані тим, ані іншим" [14, с. 17].

У США перші зразки послідовного мистецтва також з'явилися на сторінках преси, але суспільство не відразу сприйняло графічні історії. Підставою для критики була комічність і демократичність жанру, призначеного для широкої читацької аудиторії [1, с. 21].

Першим коміксом, у якому було використано філактери<sup>1</sup> та розкадрування малюнків, стала серія

<sup>1</sup> "Словесні бульбашки", які "видуваються" з вуст персонажа.

Р. Ауткольта "Жовтий хлопчик" ("The Yellow Kid"). Відтоді в американських графічних творах систематично використовували ці елементи, крім того, сформувалися самобутні впізнавані персонажі й теми, що сприяло залученню дорослих читачів [5, с. 143].

На важливому значенні коміксів для американського суспільства наголошує український дослідник графічної літератури Б. Філоненко. На його думку, комікси виконували соціальну функцію, реалізації якої сприяв культ супергероїв. Наприклад, під час Другої світової війни доволі популярним був комікс про Супермена, який за сюжетом допомагав у воєнних операціях, тож такі історії морально підтримували населення. У часи "холодної війни" та ядерної загрози комікси "проти діяли" паніці в суспільстві. Дослідник зауважує, що "втрату гумористичного спрямування коміксів пов'язують із 1938 р., коли в США з'явився персонаж Супермен" [10]. Поява певного супергероя зазвичай відповідала настроям суспільства та викликам історичної доби. Зокрема, американське видавництво Marvel Comics 1941 р. репрезентувало нового персонажа — Капітана Америка, якого цілеспрямовано наділили рисами справжнього патріота. За часів Другої світової війни комікси за участі цього героя мали шалений успіх і в дитячого, і в дорослого населення.

В історії становлення американських коміксів виокремлюють чотири періоди: золоте, срібне, бронзове та сучасне століття. Золота доба бере відлік від 1938 р., коли видавництво DC Comics випустило графічну історію про Супермена. У той період коміксистки активно створювали нових персонажів, попит на графічну літературу постійно зростав, як і її наклад. Срібне століття розпочалося у 1950-х рр. і позначилося зміною стилю ілюстрацій. Автори дедалі частіше порушували складні моральні питання, а отже видавці орієнтувалися насамперед на дорослу аудиторію. Бронзове століття тривало від 1970-х до середини 1980-х рр. Сюжети графічної літератури були зосереджені на важливих суспільних проблемах, як-от: вживання наркотиків, соціальна несправедливість, расова дискримінація тощо [13, с. 12—14].

У 1967 р. у Франції відбулася виставка "Комікс і оповідна образотворчість", що суттєво вплинула на подальше становлення коміксу як мистецтва у світовому масштабі. Втім, його офіційне визнання відбулося в Америці 1969 р., коли одного з авторів звільнили від оподаткування. Від 1980-х рр. виходять друком навчальні комікси, що завдяки наочності та дидактичному потенціалу стали ефективним форматом засвоєння нової інформації [2, с. 111].

На теренах СРСР комікси використовували від 1919 р., здебільшого з метою агітації через неписьменність населення. У 1924 р. було започатковано випуск журналу для дітей "Мурзилка", що містив графічні історії. Короткі комікси адресували й дорослим, наприклад, у журналі "Крокодил" у такий спосіб намагалися запобігти алкоголізмові, хуліганству тощо. Під час Другої світової війни лаконічні й виразні графічні історії слугували потужним інструментом

пропаганди, що допомагав засуджувати нацистський режим і прославляти радянський. У повоєнний період комікси стали символом буржуазного ладу, їх критикували за пропаганду насилля, хоча "ідеологічно правильні" графічні історії побачили світ у журналах "Юний технік" і "Веселі картинки". Перший повноцінний українськомовний комікс надруковано 1982 р. київським видавництвом "Веселка" [9].

Поняття "графічний роман" уперше було вжито 1964 р. у статті Р. Кайла, а 1971 р. термін використали на обкладинці коміксу видавництва DC Comics. Поширення неологізму мало зруйнувати стереотип, що ця література призначена винятково для дитячої аудиторії. Розвиток жанру відбувся і впродовж 1980-х рр.: "Основною відмінністю графічного роману від коміксу була установка на експериментальність форми й "серйозність" змісту. Графічний роман уникав пригнідницької тематики, концентруючись на соціальних проблемах і особистих драмах, а найголовніше — дедалі більше уваги приділялося нарративним стратегіям" [1, с. 22].

Американський художник і сценарист В. Айснер не лише працював над створенням графічних романів, а й активно популяризував їх. У 1978 р. на обкладинці своєї книги "Контракт із Богом" (A Contract with God) він використав позначку "графічний роман", аби привернути увагу дорослої аудиторії до читання коміксів. Художник також теоретично обґрунтував поняття "комікс" і "графічний роман", увів термін "послідовне мистецтво" для тлумачення сутності графічної літератури. У праці "Комікси та послідовне мистецтво" (Comics and Sequential Art) В. Айснер зазначав, що до 1960-х рр. читання коміксів дорослими вважали свідченням низького інтелекту [12, с. 141].

Випуск у світ перших графічних романів та дослідження їхнього потенціалу спричинили трансформацію поглядів суспільства на зміст послідовного мистецтва. Змінилося не лише ставлення до коміксів, а і їхня сутність, що вплинуло на вибір теми, сюжету, формату, обсягу, стилю ілюстрування. У 1986 р. вийшов друком перший том коміксів американського художника та письменника А. Шпігельмана "Маус: Розповідь того, хто вижив" (Maus: A Survivor's Tale), що висвітлював трагічні події Голокосту. Одні дослідники пов'язували комікс "Маус" зі становленням графічного роману, інші — із виходом коміксу зі сфери винятково дитячого читання [2, с. 113].

Інтернет-комунікація зумовила поширення графічних історій у мережі, що дістали назву вебкоміксів, або інтернет-коміксів. У 1995 р. побачили світ перші комікси, створені для мережевої аудиторії — Argon Zark та Kevin and Kell [11, с. 67]. Вебкомікси, що мають формат мемів, намальовані переважно схематично та мають низький художній рівень, проте є й повноцінні графічні історії у цифровому форматі. У таких коміксах використовують відео- та аудіоефекти для висвітлення додаткової інформації й імітації "занурення" в атмосферу подій. Отже, мультимедійні технології зумовили трансформацію процесу створення коміксів для мережі, що дістали назву "інтерактивні графічні романи".

Яскравим прикладом такого контенту є проект австралійського художника, письменника, вебдизайнера С. Кемпбелла під назвою Nawlz (<https://www.nawlz.com>). Цифровий комікс поєднано зі звуковими ефектами та анімацією, автор пропонує читачам кілька варіантів взаємодії з текстом та ігровий елемент (пошук певних предметів на зображеннях для розблокування подальшого викладу роману). Розробники графічного роману "Дракула" (<http://www.draculacomix.co.uk>) із британського цифрового агентства Cyber-Duck також пропонують читачам варіанти подальшого викладу інформації, аудіоефекти, анімацію, ігровий елемент, від якого здебільшого залежить результат оповіді.

На офіційному сайті BBC (<http://www.bbc.com>) репрезентовано інтерактивний графічний проект про події Другої світової війни "Розкажіть мені ваші таємниці" (Tell Me Your Secrets). Його особливістю є наявність фонові музики, інтерактивних мап, аудіосупровід певних частин графічної історії, можливість вибору варіантів розвитку подій.

Принцип послідовного мистецтва інтегрується в новинні медіа. Зважаючи на тенденцію візуалізації інформації, формується комікс-журналістика, що за допомогою послідовних зображень із підписами транслює актуальні повідомлення. Основні етапи передбачають збирання візуальної інформації, розроблення ескізів та інформаційної графіки, зведення до форми коміксу. Вдалим прикладом комікс-журналістики є вебсайт Comics Journalism (<http://www.comicsjournalism.com/index.html>), заснований 2011 р. організацією World Comics India.

Потенціал послідовного мистецтва може бути реалізований для популяризації знань чи висвітлення важливих історичних подій. Наприклад, 2014 р. викладач Колумбійського університету Н. Соуаніс захистив докторську дисертацію, виконану у форматі коміксу [6, с. 55]. Відомий щоденник єврейської дівчинки, яка стала жертвою Голокосту, також було покладено в основу коміксу: 2019 р. у франкфуртському видавництві вийшла друком графічна оповідь "Щоденник Анни Франк", у якій поєднано оригінальний авторський текст із вигаданими діалогами та послідовними зображеннями [3]. Графічну літературу видають також і шрифтом Брайля, зокрема польська письменниця П. Кроліковська та ілюстратор Д. Баум створили 11-сторінковий комікс про Другу світову війну "Нотатки з війни: Коли розум спить". За допомогою технології тифлографіки, розробленої для географічних карт для людей із вадами зору, надруковано текст та ілюстрації до видання. Укладачі зауважували: "Кожен малюнок і коміксовий блок також оснащені аудіозаписом, як це роблять, скажімо, на виставках, у музеях і галереях" [4].

Останніми роками в Україні також активно виходять друком твори послідовного мистецтва. Видавництво "Рідна мова" дістало права на переклад графічних романів компанії DC Comics українською, й 2017 р. їх вперше було репрезентовано на вітчизняному книжковому ринку. Засновано нове українське видав-

ництво коміксів Vovkulaka. Оскільки графічне мистецтво доволі пластичне, на вибір тем зазвичай впливають соціально-політичні події. Наприклад, нині вітчизняні коміксистки створюють графічні проекти про події на Сході України, як-от: "Тато" (О. Ком'яхов), "Діра" (С. Захаров, С. Мазуркевич), "Звитяга. Савур-Могила" (Д. Фадєєв) та інші.

**Висновки.** Дослідження історії послідовного мистецтва від примітивних форм до інтерактивних

проектів уможливорює висновок, що на становлення графічних творів вагомий вплив мають соціальні чинники та розвиток технологій. На кожному хронологічному етапі зразки послідовного мистецтва відповідають потребам суспільства й транлюють соціальні настрої та прагнення, віддзеркалюють події епохи. Щодо вітчизняних графічних проектів, то вони залишаються експериментальним способом комунікації, який лише набуває масового поширення.

#### Список використаної літератури

1. Бежан О. А. Наратив "графічного роману" в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер) / О. А. Бежан // Записки з романо-германської філології. — 2017. — Вип. 1 (38). — С. 20—27.
2. Бежан О. А. Створюючи нову міфологію (арт-комікс Арта Шпігельмана "Маус" як форма сучасної візуальної культури) / О. А. Бежан // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Сер.: Філологія. — 2013. — № 1080, вип. 69. — С. 110—114.
3. Ганкевич Р. У Німеччині щоденник Анни Франк видали у вигляді коміксу / Роман Ганкевич // Zaxid.net. — 2018. — Режим доступу: [https://zaxid.net/u\\_nimechchini\\_shhodennik\\_anni\\_frank\\_vidali\\_u\\_viglyadi\\_komiksu\\_n1446411](https://zaxid.net/u_nimechchini_shhodennik_anni_frank_vidali_u_viglyadi_komiksu_n1446411). — Назва з екрана.
4. Комікси шрифтом Брайля: мальовані історії для всіх // Bokmal. — 2016. — Режим доступу: <https://bokmal.com.ua/media-world/braille-comics/>. — Назва з екрана.
5. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу / Н. В. Космацька // Вісник Львівського університету. Серія: Іноземні мови. — 2012. — Вип. 19. — С. 141—147.
6. Онкович Г. В. Комікс как средство медиаобразования / Г. В. Онкович, А. Д. Онкович // Медиаобразование. — 2016. — № 2. — С. 53—60.
7. Почепцов Г. Комікси как медиакоммуникации / Георгий Почепцов // Mediasapiens. — 2014. — Режим доступу: [http://ms.detector.media/ethics/manipulation/komiksy\\_kak\\_mediakommunikatsii/](http://ms.detector.media/ethics/manipulation/komiksy_kak_mediakommunikatsii/). — Назва з екрана.
8. Пушкар О. І. Ілюстрування : навчальний посібник / О. І. Пушкар, Т. Ю. Андрющенко. — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. — 128 с.
9. Таємна історія українських коміксів // Vertigo. — 2017. — Режим доступу: <http://www.vertigo.com.ua/history-of-ukrainian-comics/>. — Назва з екрана.
10. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі / Борис Філоненко // Читомо. — 2014. — Режим доступу: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>. — Назва з екрана.
11. Циховська Е. Д. "Літернет" як презентація літературної площини мережі: реляції та складові / Е. Д. Циховська // Держава та регіони. Сер.: Гуманітарні науки. — 2013. — № 2—3 (33—34). — С. 67—70.
12. Eisner W. Comics and Sequential Art / Will Eisner. — Tamarac (FL): Poorhouse Press, 1985. — 164 p.
13. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels. Vol. 1: A—L / ed. by M. Keith Booker. — California : Santa Barbara, 2010. — 763 p.
14. McCloud S. Understanding comics: The invisible art / Scott McCloud. — New York : William Morrow Paperbacks, 1994. — 224 p.

*Tetiana Troian*

#### **Sequential art: from rock painting to visual storytelling**

*The genesis of works of sequential art from rock painting to interactive graphic storytelling is covered in the article. It was found out that the principle of sequential art is implemented in comics, graphic novels (print and web), interactive graphic projects. Verbal-art components of sequential art can be adapted to visual storytelling in general.*

*In connection with the changing paradigm of perception of information, there was a need to find effective visual forms of communication. These forms include the principle of sequential art, which is fully in line with the information needs of modern society.*

*It has been detected that the works of sequential art, through the synthesis of visual and verbal components, completely fulfill communicative functions. The study of the genesis of such works makes it possible to reveal their importance at each stage of development. It has been found out that the development of the principle of sequential art can be noticed from the ancient times when people were making rock paintings to communicate with each other. Further development of sequential art was connected with religious and secular works, in which a series of images with signatures covered important topics for the society of that that time.*

*The dependence of graphic works on information and communication technologies is revealed in the article. The development of the printing industry has contributed to the development of comics on the pages of newspapers and magazines, and online communication has led to the integration of printed works of sequential art with the network. Innovative technologies and functioning of graphic works in the web environment have created a separate type of media technology, which combines various means of transmission of information (text, audio, video, 2D and 3D graphics, animation). Such projects are equally intended for both children and adults.*

*It has been found out that the choice of themes for graphic works meets the historical challenges of different eras. In the aspect of sequential art genesis, the connection between such works and the development of society is defined: the tastes and needs of humanity influence the formation of the graphic form, the sequential art causes the transformation of the communication environment and influences the social mood.*

**Keywords:** *sequential art, comics, graphic novel, graphic literature, interactive graphic novel, interactive graphic project, works of sequential art, visual storytelling, interactive visual storytelling, visual communication*

## References

1. Bezhan O. A. (2017). Naratyv "hrafichnoho romanu" v intermedialnomu dyskursi suchasnoi amerykanskoi literatury (V. Aisner). *Zapysky z romano-hermanskoi filolohii*, 1 (38), pp. 20—27.
2. Bezhan O. A. (2013). Stvoriuiuchy novu mifolohiiu (art-komiks Arta Shpihelmana "Maus" yak forma suchasnoi vizualnoi kultury). *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Ser.: Filolohiia*, 1080 (69), pp. 110—114.
3. Hankevych R. (2018). *U Nimechchyni shhodennyk Anny Frank vydaly u vyhlyadi komiksu*. Available at: [https://zaxid.net/u\\_nimechchyni\\_shhodennyk\\_anni\\_frank\\_vidali\\_u\\_vyhlyadi\\_komiksu\\_n1446411](https://zaxid.net/u_nimechchyni_shhodennyk_anni_frank_vidali_u_vyhlyadi_komiksu_n1446411).
4. Komiksy shryftom Brailia: malovani istorii dlia vsikh, (2016). Available at: <https://bokmal.com.ua/media-world/braille-comics/>.
5. Kosmatska N. V. (2012). Narys z istorii vynykennia i stanovlennia zhanru komiksu. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia: Inozemni movy*, 19, pp. 141—147.
6. Onkovych H. V., Onkovych A. D. (2016). Komyks kak sredstvo medyaobrazovanyia. *Medyaobrazovanye*, 2, pp. 53—60.
7. Pochepstov H. (2014). *Komyksy kak medyakommunikatsyy*. Available at: [http://ms.detector.media/ethics/manipulation/komyksy\\_kak\\_mediakommunikatsii/](http://ms.detector.media/ethics/manipulation/komyksy_kak_mediakommunikatsii/).
8. Pushkar O. I., Andriushchenko T. Yu. (2015). *Iliustruvannia*. Kharkiv: KhNEU im. S. Kuznetsia.
9. Taiemna istoriia ukrainskykh komiksiv, (2017). Available at: <http://www.vertigo.com.ua/history-of-ukrainian-comics/>.
10. Filonenko B. (2014). *Robyty komiksy z natsionalnymy heroiami zaraz na chasi*. Available at: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robity-komiksi-z-natsionalnymi-geroyami-zaraz-na-chasi>.
11. Tsykhovska E. D. (2013). "Linternet" yak prezentatsiia literaturnoi ploshchyny merezhi: reliatsii ta skladovi. *Derzhava ta rehiony. Ser.: Humanitarni nauky*, 2—3 (33—34), pp. 67—70.
12. Eisner W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac (FL): Poorhouse Press.
13. M. Keith Booker (ed). (2010). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels. Vol. 1: A—L*. California: Santa Barbara.
14. McCloud S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York: William Morrow Paperbacks.

Надійшла до редакції 22 серпня 2019 року

## СОЦІОКОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ



УДК 321.01:316.343-058.32](100)

DOI: 10.36273/2076-9555.2019.10(279).9-16

Микола Сенченко,

директор Книжкової палати України, професор,

e-mail: [director@ukrbook.net](mailto:director@ukrbook.net)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7445-5185>

### Програма сучасної глобальної олігархії\*

Стаття є продовженням аналізу програми глобальної олігархії з поневолення світу за допомогою організаційної зброї в межах війни, яка нині відбувається в багатьох державах, зокрема і в Україні. Щоб пересвідчитися в цьому, варто уважно проаналізувати події на Близькому Сході, у країнах Євросоюзу та колишнього СРСР. Хоча цей конфлікт латентний, його наслідки цілком очевидні (руйнування промисловості, науки, освіти, культури, соціальної сфери тощо).

Докладно розглянуто організаторів війн, поміж яких традиційна корпоратократія, банкіри та фінансисти, креативісти.

Наведено програму Г-олігархів, сформовану в праці [1] на основі аналізу понад тисячі літературних джерел. Зокрема, вона передбачає концентрацію власності й економічних важелів впливу в руках обмеженого кола осіб з метою тотального контролю над світом; вільну торгівлю (глобалізація, лібералізація); знищення "слабких" націй і держав; нав'язування деструктивних учень і міфів, розхищення підвалин традиційних культур; поділ суспільства на класові групи й розпалювання між ними ворожнечі; поневолення населення через позбавлення засобів існування та можливості нормально працювати; пропасада антикультури, що суперечить основним принципам людського суспільства; поширення ідеї елітної раси й неповноцінних націй; об'єднання інтересів світової олігархії з тенденцією до утворення єдиного капіталу та "світового уряду".

**Ключові слова:** глобальні олігархи, організаційна війна, організаційна зброя, корпоратократія, креативісти, банкіри, програма олігархів, економіка, культура

**Постановка проблеми.** Від часів Римської імперії й донині головною метою глобальної олігархії є досягнення панування над світом. До заповітної мрії владна еліта впритул наблизилася в першій половині ХХ ст.: майже весь світ, охоплюючи Африку, Латинську Америку, Азію та Європу, був або колоніями Заходу, або залежними від нього країнами й територіями, що слухняно виконували накази з Лондону, Вашингтону й Парижу. Єдиною державою, що чинила

опір Заходу, залишався СРСР, який не лише відкидав будь-які форми його диктату, а й поширював світом власну комуністичну ідеологію та культуру.

Оскільки радянську політику олігархат сприймав як суттєву перешкоду на шляху до світового панування, було розв'язано Другу світову війну, що на Східному фронті передбачала повне знищення СРСР. Безумовно, першорядну роль у розпалюванні кривавого протистояння відіграла німецька олігархія, яка

\* Закінчення. Початок див.: Вісник Книжкової палати. 2019. № 9. С. 3—10.