

Дмитро ЗОЗУЛЯ, д-р філософії, асист.

ORCID ID: 0009-0004-3291-0823

e-mail: dzozulia29@gmail.com

Київський національний університет
імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

ВЕБТУН "ТАРАС ШЕВЧЕНКО: НЕВІДОМА ІСТОРІЯ" ЯК ПРИКЛАД ДІДЖИМОДЕРНІСТСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Вступ. У статті розглянуто вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" в контексті літератури цифрової доби, визначено його родово-видову жанрово-стильову приналежність, проаналізовано, які ознаки діджимодерністської текстуальності та естетики йому притаманні; з'ясовано, як у вебтуні переосмислюється постать Тараса Шевченка.

Методи. У роботі застосовано інтермедіальний, інтертекстуальний, філологічний та біографічний методи дослідження.

Результати. У результаті дослідження визначено відмінності між поняттями "комікс", "графічний роман", "візуальна новела", "мальовис", "манга", "манхва", "маньхуа", "вебкомікс", "вебтун" здійснено спробу класифікації коміксів, з'ясовано, що твір "Тарас Шевченко: невідома історія" – зразок українського вебтуну, адже публікується анонімним автором-аматором ANIKIO на спеціалізованій онлайн-платформі в мережі "Інтернет" у зручному для вертикального читання форматі. Аналіз демонструє, що жанрово цей твір є прикладом мешапу, оскільки його головний герой – Тарас Шевченко, реальна історична постать, а його сюжет – фантастичний і базується на боротьбі поета проти нечистої сили. В аналізованому творі Тарас Шевченко виступає як супергерой із надприродними здібностями, що свідчить про інфантильність оповіді – характерну ознаку діджимодерністського мистецтва. У статті з'ясовано, що вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" є зразком інтерактивної літератури з визначеним початком, але потенційно без кінця й створюється в умовах вільної авторсько-читацької комунікації (під розділами вебтуну доступна можливість коментування). У результаті інтертекстуального аналізу визначено, що у вебтуні містяться цитати з творів Т. Шевченка "Сонце заходить, гори чорніють...", "Кавказ", "Холодний яр", "Гайдамаки", "Садок вишневий коло хати",

"Мені тринадцятий минуло...", але автор уживає їх у своїй роботі не для провокації читача до інтелектуальної рефлексії, а з розважальною метою.

Висновки. *Результати дослідження свідчать, що вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" – це приклад діджимодерністської літератури, оскільки жанрово є мешапом і має ознаки діджимодерністської текстуальності та естетики (електронно-цифрову форму, хаотичність, тяжіння до нескінченного наративу, інтерактивність, розмитість рамок, інфантильність), а його популярність демонструє підвищення інтересу масового читача до електронної аматорської творчості в цифрову добу.*

Ключові слова: *вебтун, комікс, діджимодернізм, мешап, цифрова доба, цифрова література, аматорська творчість, Інтернет.*

Вступ

Наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття більшість науковців, з-поміж яких були й чільні теоретики постмодернізму, дійшли висновку, що цей світоглядно-філософський напрям себе вичерпав, тож у 2000-х роках сформувалася низка постпостмодерністських концепцій, які мали б пояснити нові процеси, що охопили суспільство й культуру. Найпомітнішими серед них стали дві: метамодернізм, обґрунтований нідерландськими філософами Тімотеусом Вермюленом і Робіном ван ден Аккером, та діджимодернізм, автором якого виступив британський культуролог Алан Кірбі. Обидві теорії звертають увагу на стрімкий розвиток і впливовість цифрових технологій у сучасному світі, проте саме для діджимодернізму цей аспект є визначальним.

Так, діджитальні технології спричинили трансформацію, здавалося б, усталених мистецьких форм, а також виникнення цілком нових явищ, серед яких і цифрова література. До прикладу, спершу в англomовному середовищі, а потім і поза його межами поширилася кодopoeзія, яка поєднує елементи програмного коду й вірші; з'явилося багато зразків генеративної літератури – nonфікшн і художніх текстів, створених за допомогою інструментів штучного інтелекту; помітно розвинулася мережева література, яку пишуть і публікують у соціальних мережах численні автори, нерідко аматори. Утім, попри різноманіття

форм, в українському літературознавстві феномен цифрової літератури досі досліджений недостатньо: найпомітнішими є наукові розвідки про мережеву літературу Ю. Завадського, а також роботи О. Пожарицької, присвячені різним жанровим формам діджитальної поезії й прози. У працях закордонних дослідників, зокрема з країн Європи та США, цифрова література аналізована ґрунтовніше: так, наприклад, французький дослідник Ж.-П. Бальпе системно досліджував генеративну літературу, норвезький науковець Е. Дж. Аарсет концептуалізував поняття ергодичної літератури, американець Н. Монтфорт виступив як теоретик і практик електронної літератури.

Згадані тут літературно-мистецькі форми складають неповний список прикладів діджимодерністської літератури, оскільки їм притаманні ознаки діджимодерністської текстуальності та естетики, виокремлені Аланом Кірбі в книзі "Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру" (Kirby, 2009). Вектор їхнього поширення був спрямований із заходу на схід, утім, можна стверджувати, що сьогодні відбуваються й зворотні процеси. Так, на Далекому Сході виник особливий підвид коміксів – вебтун. Хоча сам термін "вебтун", вірогідно, походить з англійської й поєднує слова "web" ("мережа") і "cartoon" ("мультфільм"), початково це було суто корейське національне явище, адже розроблялося як нова форма контенту саме для цифрового середовища Південної Кореї (Оксінь, Андріанов, Кінджибала, 2025, с. 133). Згодом вебтуни набули значної популярності: у перекладах англійською та іншими мовами вони поширилися далеко за межами батьківщини, а дещо пізніше в країнах Північної Америки та Європи почали виникати й оригінальні твори, які типологічно належать до цього підвиду коміксів. Так, автори дослідження "Вебтун як нова корейська хвиля в процесі глокалізації" зауважують: Оскільки вебтуни як глокальна культура поширюються через глобальні портали та комунікаційні мережі, вони споживаються транснаціонально. <...> зі зростанням цифровізації платформ і виробництва контенту вебтуни змогли закріпитися як новий жанр у багатьох країнах, таких як Франція та Японія. Виробнича система вебтунів була експортована за

кордон, і ці країни отримали можливість створювати нові стилі вебтунів" (Jang & Song, 2017, pp. 183–184).

Останнім часом перекладні й оригінальні вебтуни популяризувалися і в Україні. Так, цікавим у цьому контексті є твір анонімного автора-аматора ANIKIO "Тарас Шевченко: невідома історія". Попри те, що з 2020-го року й до початку повномасштабного вторгнення РФ в Україну автор створював цей комікс російською й поширював його на російських електронних ресурсах, у 2022-му році він видалив його з усіх цифрових платформ країни-агресора, здійснив переклад російськомовних розділів українською, і далі продовжив писати його винятково державною мовою. Крім того, вебтун ANIKIO має яскраво виражений український національний колорит, оскільки його персонажі – українські історичні постаті або міфічні істоти з українського фольклору. Нестача фахових літературознавчих досліджень як перекладних, так і оригінальних вебтунів з боку вітчизняних науковців, а також велика популярність цього підвиду коміксів у широких читацьких колах зумовлюють *актуальність* роботи. *Наукова новизна* полягає в тому, що українські вебтуни загалом і "Тарас Шевченко: невідома історія" зокрема вперше розглядаються з позицій діджимодернізму.

Мета цього дослідження – аналіз вебтуну "Тарас Шевченко: невідома історія" в контексті української діджимодерністської літератури. Поставлена мета зумовлює необхідність чіткого розмежування понять "комікс", "графічний роман", "візуальна новела", "мальовис", "манга", "манхва", "маньхуа", "вебкомікс" і "вебтун", визначення родово-видових і жанрово-стильових особливостей цього вебтуну, притаманних йому ознак діджимодерністської текстуальності та естетики, а також з'ясування функцій наявних у ньому інтертекстуальних покликань на поетичні твори Т. Шевченка, фольклорні пісні й сучасні меми.

У роботі було застосовано такі *методи* дослідження: для визначення особливостей графічного наративу вебтуну – інтермедіальний; для аналізу цитат із творів Тараса Шевченка й народно-поетичної творчості – інтертекстуальний; для інтерпретації

сюжету й жанрового визначення вебтуну – філологічний; для з'ясування того, як саме переосмислюється постать кобзаря в розглянутому творі – біографічний.

Результати

Як і значна частина інших творів цифрової літератури, робота ANIKIO "Тарас Шевченко: невідома історія" доступна для читання одразу на кількох різних Інтернет-ресурсах. Станом на момент написання статті, із вебтуном можна ознайомитися на спеціалізованих онлайн-платформах Honey Manga й Manga.in.ua – у найбільш повному вигляді, на каналі автора в Telegram – фрагментарно, на каналі Anime Ukrainian в YouTube – лише з першим розділом, але у форматі відео. Утім, на кожному з ресурсів для означення видової приналежності твору ANIKIO наводяться різні поняття: "мальопис" – на Honey Manga й Manga.in.ua, "манга" – на каналі автора в Telegram і на каналі Anime Ukrainian в YouTube, "новела" – на онлайн-платформі "Аркуш", де розміщено покликання на відео з Anime Ukrainian. У пропонованому дослідженні "Тарас Шевченко: невідома історія" розглядається як вебтун, тож задля уникнення термінологічного шуму необхідно обґрунтувати саме таке видове визначення.

У статті, присвяченій класифікації та специфіці сучасних українських коміксів, Н. Баран та О. Гнаткович зазначають: "Комікс – реальна чи вигадана розповідь у стилі послідовного викладення малюнків із короткими текстами" (Баран, Гнаткович, 2021, с. 38). Крім того, дослідники зауважують, що першим термін "комікс" застосував швейцарський художник Рудольф Тепфер у першій половині XIX ст. на позначення своїх робіт у вигляді серії малюнків із текстуальним супроводом, а зараз в американській традиції цим поняттям можна окреслити два відмінні за своєю суттю типи графічних творів: журнал чи невелику книгу ("comic book"), наратив якої розгортається за допомогою візуальних зображень, і газетні стрипи ("comic strip"), що являють собою невелику картинку, що складається з кількох панелей зі стислим сюжетом й нагадує політичну карикатуру (Баран, Гнаткович, 2021, с. 38). Отже, можна висувати, що "комікс" – це парасольковий термін, яким позначають дуже різні

за формою й способом функціонування графічні твори. Прикладом серійного коміксу є американський журнал Action Comics, у #1 якого в 1938 році вперше з'явився Супермен.

Із ширшим поняттям "комікс" пов'язаний також термін "графічний роман", який має вужче значення: ним зазвичай характеризується формат коміксів, що є цілісною завершеною історією великого обсягу (60 і більше сторінок) і видається окремою книгою. Яскравим зразком графічного роману є твір А. Шпігельмана "Маус. Сповідь уцілілого". Історія його публікації почалася з друку окремих уривків у журналі А. Шпігельмана Raw і тривала протягом 1980–1991 років, у 1986 р. у видавництві Pantheon Books окремою книгою вийшов перший том роману (159 с.), а в 1991 р. – другий (135 с.). У 1992 році Арт Шпігельман здобув за "Мауса" Пулітцерівську премію, уперше присуджену за комікс.

Із терміном "графічний роман" не слід плутати поняття "візуальної новели". Візуальна новела генетично споріднена з коміксами, однак функціонує за іншими законами, оскільки це електронне мистецьке явище, що існує на межі літератури й комп'ютерної гри, зазвичай містить текстовий, візуальний та аудіальний складники і є інтерактивним. До зразків українських візуальних новел належать ігри Ukraine War Stories студії Starni Games і The Nightmare Winter інді-студії Team Bavovna (обидві побачили світ у 2022 році й присвячені зображенню подій повномасштабного російського вторгнення).

Також Н. Баран та О. Гнаткович зазначають, що комікси можуть по-різному називатися в різних країнах: "так у Франції комікси, як окремий вид літератури, називають «les bandes dessinées» (не плутати з «le bande dessinée», яка є концепцією чи технікою, що реалізує мистецтво коміксів), у Японії – манга, Китай – маньхуа тощо" (Баран, Гнаткович, 2021, с. 38). До цього слід додати, що в Україні поширеним є поняття "мальопис", а в Південній Кореї – "манхва". На наш погляд, уживати кожен із цих означників слід саме стосовно творів конкретних національних літератур, оскільки парасольковий термін "комікс" не містить указівки на характерні особливості кожного з них. Так, японська манга найчастіше чорно-біла й читати її

потрібно справа наліво й зверху вниз (наприклад, такою є робота Ініо Асано "Добраніч, Пунпуне", 2007–2013 рр.). Китайська й тайваньська манхва також читається справа наліво й зверху вниз, але при цьому здебільшого кольорова (наприклад, двотомний "Прованс" Ніккі Лі, 2004 р.). Корейські манхва зазвичай потрібно читати зліва направо й зверху вниз, вони в основному кольорові, хоча нерідко бувають і чорно-білими (наприклад, "Руйнівник" Чон Гичкіна та Пак Чінхвана, 2007–2010 рр.). Якщо ж говорити про українські мальовписи, то вони більше наближені до американської та європейської традиції коміксів, хоча можуть виконуватися в різних техніках, у тому числі й східних. Найчастіше мальовписи кольорові, читаються зліва направо й згори вниз. Серед яскравих прикладів – повноколірний тритомник "Даогопак" Максима Прасолова й Олексія Чебикіна (2012–2016 рр.). Із одного боку, він поєднує в собі європейську та японську коміксову традиції. Із другого боку, мальовпис спирається на українську культуру, оскільки його сюжет обертається довкола пригод козаків Олеса Сковороди, Тараса Пересічеволі й характерника Мозгового.

Усі окреслені поняття можуть бути застосовані як до друкованих, так і до електронно-цифрових графічних творів, а терміном "манхва" у Південній Кореї іноді позначають навіть анімаційні фільми та мультфільми (Оксінь, Андріанов, Кінджибала, 2025, с. 133), тож для точності розмежування слід розглянути також поняття "вебкомікс" і "вебтун". Подібно до коміксу, вебкомікс – це парасолькове поняття, яким, у широкому сенсі, можна окреслити одразу всі графічні твори, розміщені в мережі Інтернет, незалежно від того, чи були вони спершу опубліковані в паперовому форматі, а потім оцифровані, чи ні. У вужчому розумінні вебкомікс – це графічний твір, який має ознаки коміксу й початково публікується саме в Інтернеті. Часто (але не завжди) вебкомікс створюється з урахуванням особливостей цифрового простору й передбачає прочитання з екрану комп'ютера чи телефона. Вебтун, як ми вже зазначали – це початково корейський підвид вебкоміксів, характерною ознакою якого є вертикальність: його фрейми більш видовжені й менш широкі, зручні для скролінгу й читання зі смартфона.

М. Панасенко поряд із терміном "вебтун" уживає також "веб-манхва" і зазначає, що цей вид коміксів вирізняється яскравими кольорами й високою роздільною здатністю картинки (11000 пікселів замість стандартних 1200), до того ж, має низький поріг входження для авторів-початківців, оскільки створювати його можна без тематичних чи цензурних обмежень, необхідності пошуку видавців тощо (Панасенко, 2022, с. 263). Так, у роботі "Специфіка створення веб-коміксу" автори виокремлюють чотири ключові відмінності вебтунів від друкованих коміксів: незалежність автора від видавництва і можливість публікації на спеціалізованих вебсайтах, акцент на утриманні читацької уваги, відсутність прив'язки до паперу, довільність формату (Довженко та ін., 2022, с. 230).

Також слід зауважити, що вебтуни нерідко створюються так, щоб їх можна було читати не лише на профільних онлайн-платформах, а й за допомогою спеціалізованих додатків для смартфонів. Інтерфейс таких додатків значно впливає на розуміння тексту читачем, тож їх розробники часто використовують прийоми, що виходять за межі традиційного розміщення панелей коміксу задля покращення його сприйняття, адаптують додатки під девайс користувача тощо (Chen, Chen, Zheng, 2026, р. 13). На відміну від манхви, вебтун сьогодні більше не є суто корейським підвидом коміксу, тому повне отождоження цих двох понять вважаємо помилковим.

Отже, зважаючи на все зазначене, пропонуємо власний варіант типологізації коміксів:

- 1) за обсягом і частотністю виходу:
 - 1.1) невеликий, публікується серійно (наприклад, у журналі – власне комікс);
 - 1.2) великий, публікується окремою книгою (графічний роман);
- 2) за країною походження (список може доповнюватися):
 - 2.1) комікс (США, країни Європи тощо);
 - 2.2) les bandes dessinées (Франція);
 - 2.3) мальопис (Україна);
 - 2.4) манґа (Японія);
 - 2.5) маньхуа (Китай, Тайвань);
 - 2.6) манхва (Південна Корея);

3) за форматом публікації:

3.1) друкований;

3.2) електронно-цифровий (вебкомікс).

У свою чергу вебкомікс може бути:

1) сканований;

2) питома цифровий:

2.1) без урахування особливостей цифрового простору;

2.2) із урахуванням особливостей цифрового простору (вебтун);

2.2.1) для читання на онлайн-платформі з комп'ютера;

2.2.2) для читання на онлайн-платформі зі смартфона;

2.2.3) для читання за допомогою спеціалізованого додатка на смартфоні.

Комікс "Тарас Шевченко: невідома історія" анонімного українського автора під псевдонімом ANIKIO найзручніше читати зі смартфона, оскільки він розміщений на спеціалізованих електронно-цифрових платформах, його фрейми дещо видовжені й вузькі, що передбачає читання за допомогою скролінгу. На момент написання статті комікс перебуває в статусі онгоїнгу (вихід його розділів не завершено) й складається з трьох томів. Перший том називається "Безлиці" й має десять розділів; другий – "Гніздо лелеки" – також складається з десяти розділів; третій том не завершений, не має назви й містить усього вісім розділів. Крім того, основна частина коміксу чорно-біла, хоча обкладинки твору й кожного з томів – кольорові. Отже, можна зробити висновок, що за своєю видовою приналежністю твір "Тарас Шевченко: невідома історія" – це графічний роман, що публікується частинами, мальовис, що має частину стильових ознак японської манги, питома цифровий вебкомікс, створений із урахуванням особливостей цифрового простору для читання зі смартфона, тобто вебтун.

Британський науковець Алан Кірбі, розробляючи теорію діджимодернізму, виокремив низку ознак діджимодерністської текстуральності, які ми детально проаналізували в попередніх дослідженнях (Зозуля, 2025, с. 46–48). Для вебтуну як підвиду коміксів загалом, і для твору ANIKIO "Тарас Шевченко: невідома історія" зокрема притаманні всі вони: електронно-цифрова форма, анонімність авторства, перероблення й

опосередкованість текстових ролей (читач перетворюється також і на глядача, а ще – співавтора, оскільки під кожним із розділів вебтуну на платформах Honey Manga й Manga.in.ua доступна можливість вільного коментування), поступальність, хаотичність, обмеженість плинними рамками і скороминущість. Поступальність пов'язана з тим, що "Тарас Шевченко: невідома історія" має початок, але потенційно не має кінця й тривалий час перебуває в статусі онгоїнгу, хаотичність – із непередбачуваністю подальшого розвитку сюжету, а скороминущість – із постійною можливістю видалення частини або повного тексту/усіх зображень твору з електронних онлайн-платформ. Про плинність рамок свідчать три попередні ознаки, а також розміщення твору одразу на кількох Інтернет-ресурсах у різних форматах. Отже, щонайменше на текстуальному рівні вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" можна розглядати як зразок діджимодерністської літератури.

У книзі "Діджимодернізм: як нові технології нівелюють постмодернізм та визначають нашу культуру" Алан Кірбі виокремлює також низку ознак, характерних для діджимодерністської естетики (інфантильність, очевидна реальність, щирість, тяжіння до нескінченного наративу) і для діджимодерністського суспільства (псевдоаутизм, повернення отруйних гранд-нاراتивів, смерть компетентності) (Kirby, 2009). Розгляньмо жанрово-стильові особливості вебтуну "Тарас Шевченко: невідома історія" з позицій діджимодернізму.

Отже, за сюжетом Тарас Шевченко – мольфар, який володіє надприродними силами (магією віршів), і під прикриттям того, що малює портрети заможної шляхти, рятує жителів українських сіл від різноманітної нечистої сили, насамперед явид (демонів), оживих мерців (реальних історичних постатей з інших часів, наприклад, князів Кия і Хорива, царя Ірода), а також вовкулак, персоніфікованої Смерті та ін. Так, у першому томі, що носить назву "Безлиці", описується протистояння Тараса Шевченка та Явиди, який краде людські обличчя, у другому томі під назвою "Гніздо лелеки" – проти Явиди, що краде дітей, а в третьому – проти оживих мерців. Серед союзників поета в боротьбі проти нечисті – кобзар Остап Вересай, із яким у реальному житті Шевченко не мав особистої

зустрічі, але був заочно знайомий, і якому навіть передав у 1860 році свій "Кобзар" з підписом. За сюжетом вебтуну Остап Вересай також мольфар із надзвичайними здібностями. Обидва герої мали вчителів, які розвинули їхній хист до магії: Шевченко вчився в Нестора, а Вересай – у Мамаю. У команді Тараса Шевченка є й цілком вигадані персонажі: відьма Ольга, дитина-водяник Яким, а ще – хованець, дух, що набуває подоби чорного kota й по-диявольськи час від часу спокушає головного героя застосувати потужну магію журби в обмін на скорочення днів життя. Отже, у першому томі вебтуну, який має назву "Безлиці", описується протистояння Тараса Шевченка та Явиди, який краде людські обличчя, у другому томі під назвою "Гніздо лелеки" – проти явиди, що краде дітей, а в третьому – проти ожилих мерців.

Автор прямо не вказує, в який часовий проміжок відбуваються події вебтуну, проте, з огляду на похилий вік Шевченка, час написання цитованих у тексті поезій (найпізніші – "Сонце заходить, гори чорніють..." і "Мені тринадцятий минало..." датовані 1947 роком), а також зважаючи на те, під яким приводом поет подорожує селами України, можна зробити висновок, що сюжет розгортається навесні-влітку 1859-го року, коли Тарас Григорович утретє ненадовго повертається на батьківщину після тривалого заслання. Отже, оскільки в основі сюжету коміксу "Тарас Шевченко: невідома історія" лежить поєднання реальної історичної події з фантастичними елементами, цей твір можна віднести до субжанру фантастики – мешапу, або, за термінологією дослідниці Меген де Бруін-Моле – франкенфікшну (de Bruin-Molé, 2017).

Український дослідник цього явища А. Гурдуз зазначає: "Бурхливий розквіт мешапу в 2000–2010-х роках розділив критиків і читачів на два табори: тих, хто бачив у мешапі перспективну постмодерну (а згодом – метамодерністичну) гру, і тих, хто розчарувався в такій спробі оновлення літературного процесу" (Гурдуз, 2025, с. 85). Справді, найяскравіші зразки мешапу в англomовній літературі С. Грем-Сміт написав у 2009-му ("Гордість і упередження і зомбі") та 2010-му ("Президент Лінкольн: мисливець на вампірів") роках. Згодом обидва ці

романи отримали голлівудські екранізації – у 2016-му і 2012-му роках відповідно. Утім, в українській літературі цей феномен почав реалізовуватися дещо пізніше: стимпанк-роман П. Яценка про Івана Нечуя-Левицького "Нечуй. Немов. Небач" уперше був опублікований у 2017 році, роман С. Тараторіної "Лазарус" побачив світ у 2018 році, а твори чи не найпослідовнішого практика мешап-прози О. Деканя "Кайдашева сім'я проти зомбі" та "Кайдашева сім'я проти упирів" були видані в 2021-му й 2025-му роках відповідно. Вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" ANIKIO почав публікувати в 2020 році й не завершив досі. Отже, щонайменше хронологічно розквіт мешапу припадає на період після завершення постмодернізму. Попри іронічну гру з читачем та обов'язкову інтертекстуальну основу, мешап і естетично не є суто постмодерністським явищем. Важливим у цьому контексті є погляд А. Кірбі на діджимодерністську естетику, одна з ключових ознак якої – інфантильність – полягає в поширенні фентезійних оповідей про супергероїв, романтизації в дорослій художній творчості соціопатичних персонажів (наприклад, мумій), використанні прелітературних форм оповіді (зокрема, коміксів) і зменшенні інтересу до психологічної правдоподібності (Kirby, 2009, pp. 126–127). Усе це притаманно мешапу як субжанру загалом: так, наприклад, попри те, що С. Грем-Сміт у романі "Гордість і упередження і зомбі" вдається до переосмислення протофеміністичної ідеології, він, по-перше, лише поверхово підкреслює феміністичні ідеологеми, які вже містяться в оригінальному тексті (Rushefsky, 2024, p. 1), по-друге, надає героїням класичного роману Дж. Остін, зокрема Елізабет Беннет, супергеройських рис, а по-третє, додає в сюжет зомбі, через що його твір набуває виразних інфантильних ознак. Так само і ANIKIO, по-перше, звертаючись до прелітературної форми (коміксу, нехай і цифрового), по-друге, перетворюючи головного українського поета на супергероя та по-третє, поміщаючи його в умови боротьби проти соціопатичних Явид, також надає своєму вебтуну ознак інфантильності.

Також слід зауважити, що вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія", тривалий час перебуваючи в статусі онгоїну, має потенціал до численних продовжень сюжету, а також до

реалізації в різних формах (зокрема, відео) в мережі Інтернет. На нашу думку, це можна розглядати як тяжіння до нескінченного наративу, що є ще однією ознакою діджимодерністської естетики за А. Кірбі.

Не менш важливо те, що ANIKIO – автор-початківець: він має у своєму творчому доробку лише чотири роботи, з них дві – незавершені (окрім аналізованого вебтуну, – це ще й вебкомікс "Кайдашева сім'я"), а одна – недоступна ("Синій кит"); публікує свої твори у вільному доступі на електронних онлайн-платформах, не співпрацюючи з професійними студіями виробництва коміксів. Крім того, вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" має доволі велику читацьку аудиторію: за статистикою, наведеною на сайті Honey Manga, на момент проведення дослідження цей твір має 6,5 тис. переглядів, майже 400 вподобань, а більше 270 користувачів сайту додали його до закладок, тобто зберегли для подальшого/повторного прочитання. Так, оприявнюється ознака, притаманна, за А. Кірбі, діджимодерністському суспільству – смерть компетентності: попри явну приналежність до аматорської творчості, вебтун ANIKIO доволі популярний.

Насамкінець, слід коротко проаналізувати особливості інтертекстуальності аналізованого коміксу. Інтекти, наявні в ньому – це, насамперед, прямі цитати з поезій Тараса Шевченка: "Сонце заходить, гори чорніють..." (1847), "Кавказ" (1845), "Холодний яр" (1845), "Гайдамаки" (1841), "Садок вишневий коло хати" (1847), "Мені тринадцятий минало..." (1847). ANIKIO вводить їх у текст для того, аби унаочнити дію магії віршів, якою володіє Шевченко за сюжетом, для передачі емоційного стану головного героя, а також задля того, аби здійснити флешбек у минуле Шевченка. Так, наприклад, у томі 3, розділі 25 Тарас Шевченко виголошує: "Садок вишневий коло хати / Хрущі над вишнями гудуть <...> Ви там щось говорили про комах?" (ANIKIO, 2023), після чого на явиду, проти якого поет веде бій, нападає гігантський хрущ. У томі 1, розділі 3 Шевченко, будучи втомленим після бою з демоном, цитує рядки з власного вірша "Холодний Яр": "У всякого своє лихо, і в мене не тихо" (ANIKIO, 2023). Цитату з вірша "Мені

тринадцятий минало..." ANIKIO вживає в томі 3, розділі 27 для того, щоб сюжетно повернутися в дитинство поета, коли він почав навчатися магії в мольфара Нестора.

Окрім покликань на твори Тараса Шевченка, у вебтуні наявні також прямі цитати з колядки "Нова радість стала" – у томі 3, розділі 20, й засівалки "Житом, житом із долоні..." – у томі 3, розділ 23 (ANIKIO, 2023), слова яких також за сюжетом набувають магичних властивостей. Цікаво, що фольклорні тексти цитують негативні персонажі – перероджені після смерті князі Кий і Хорив, – аби зашкодити головним героям. Також інтертекстуальність у цьому коміксі оприявнюється як алюзія на Інтернет-мем "Журба", пов'язаний із постаттю Тараса Шевченка: в українському мережевому просторі 2010-х–2020-х активно поширювалися портретні зображення Кобзаря з підписом "Журба", які іронічно вказували на, начебто, трагічність творчості поета. У коміксі так звана "магія журби", яку в критичний момент застосовує Шевченко, – найсильніша, але загрозлива для життя самого героя.

Дискусія і висновки

Отже, за родово-видовою приналежністю комікс анонімного автора-аматора ANIKIO "Тарас Шевченко: невідома історія" – це вебтун, оскільки він створений в цифровому форматі й доступний для вільного вертикального прочитання зі смартфона, хоча при цьому його можна класифікувати також як мальовпис зі стильовими особливостями японської манги. Для нього притаманні всі ключові ознаки діджимодерністської текстуальності: поступальність, хаотичність, скороминущість, опосередкованість і перероблення текстових ролей, розмитість рамок, анонімність авторства, електронно-цифрова форма. Крім того, йому притаманна така ознака діджимодерністської естетики, як інфантильність, що виявляється на жанрово-стильовому рівні. Так, цей комікс належить до субжанру фантатики – мешапу. Його головним героєм є реальна історична постать – поет Тарас Шевченко, який за сюжетом має надприродні сили й перетворюється на супергероя, рятуючи жителів українських сіл від нечистої сили (різноманітних духів і демонів). Інтертекстуальність у цьому творі поверхова,

оскільки не підштовхує читача до інтелектуальної рефлексії, а розважає й легко зчитується, хоча і застосовується подекуди із сюжетотвірною метою. Це також вказує на діджимодерністську, а не постмодерністську природу аналізованого вебтуну. Насамкінець, слід зауважити, що доволі висока популярність аматорського коміксу ANIKIO серед читачів є виявленням втрати компетентності, характерної для діджимодерністського суспільства. Отже, можна зробити висновок, що вебтун "Тарас Шевченко: невідома історія" – це яскравий приклад української діджимодерністської літератури.

Список використаних джерел

Баран, Н., & Гнаткович, О. (2021). Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений*, 5(93), 37–42. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7>

Гурдуз, А. (2025). Модифікації західних матриць у зрілій мешап-прозі України. *Дитяча література: інтердисциплінарний дискурс*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.15330/clid.2.1.84-97>

Довженко, І., Коберник, О., Шаповал, А., & Батрак, В. (2022). Специфіка створення веб-коміксу. У М. В. Колосніченко, О. В. Єжова, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова, Н. В. Остапенко, О. В. Колосніченко, Н. В. Чупріна, О. В. Колісник, В. Є. Овчарек, Д. Ю. Косенко, Є. П. Гула (Ред.) *Актуальні проблеми сучасного дизайну* (с. 229–231). Київський національний університет технологій та дизайну. <https://drive.google.com/file/d/1DyiDRBMHd1VeKs6UKbaCVCeCPFDkdpnuD/view>

Зозуля, Д. В. (2025). *Поетика діджимодернізму в сучасній українській літературі*. [Дис. д-ра філол. Наук, Київський національний університет імені Тараса Шевченка]. Інституційний репозитарій Київського національного університету імені Тараса Шевченка. <https://ir.library.knu.ua/handle/15071834/6645>

Оксінь, Н. С., Андріанов, Д. В., & Кінджибала, О. С. (2025). Корейські манхва та вебтуни: цифрова еволюція літературного нарративу. *Вчені записки*, 36(75), 132–138. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.2.2/20>

Панасенко М. О. (2022). Манхва та вебтун як різновиди міжкультурної комунікації. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: Стратегії розвитку: Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції* (с. 262–266). Liha-Pres. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-279-4-71>

ANIKIO. (2023). *Тарас Шевченко: Невідома Історія*. Honey Manga. <https://honey-manga.com.ua/book/5b2be748-8262-411c-bdc6-05d6437e3e0e>

Chen, C. I., Chen, S. C., & Zheng, M. C. (2026). Effects of Comic Application Interfaces on Reader Comprehension, Cognitive Processing, and Narrative Engagement. *Sage Open*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/21582440261416099>

De Bruin-Molé, Megen (2017). *Frankenfiction: monstrous adaptations and Gothic histories in twenty-first-century remix culture* [Unpublished doctoral dissertation]. Cardiff University. <https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/106947>

Jang W., & Song J. E. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*, (29), 168–187. <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>

Kirby, A. (2009). Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. *Bloomsbury Academic*.

Rushefsky, M. L. (2024). Bloody Petticoats: Performative Monstrosity of the Female Slayer in Seth Grahame-Smith's *Pride and Prejudice and Zombies*. *Humanities*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.3390/h13020052>

References

IKIO. (2023). *Taras Shevchenko: The Unknown History*. Honey Manga. [in Ukrainian]. <https://honey-manga.com.ua/book/5b2be748-8262-411c-bdbc-05d6437e3c0e>

Baran, N., & Hnatkovych, O. (2021). Classification and specifics of modern Ukrainian comics. *Molodyi vchenyi*, 5(93), 37–42 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7>

Chen, C. I., Chen, S. C., & Zheng, M. C. (2026). Effects of Comic Application Interfaces on Reader Comprehension, Cognitive Processing, and Narrative Engagement. *Sage Open*, 16(1). <https://doi.org/10.1177/21582440261416099>

De Bruin-Molé, Megen (2017). *Frankenfiction: monstrous adaptations and Gothic histories in twenty-first-century remix culture* [Unpublished doctoral dissertation]. Cardiff University. <https://orca.cardiff.ac.uk/id/eprint/106947>

Dovzhenko, I., Kobernyk, O., Shapoval, A., & Batrak, V. (2022). Specifics of creating a web comic. In M. V. Kolosnichenko, O. V. Yezhova, K. L. Pashkevych, T. F. Krotova, N. V. Ostapenko, O. V. Kolosnichenko, N. V. Chuprina, O. V. Kolisnyk, V. Ye. Ovcharek, D. Yu. Kosenko, & Ye. P. Hula (Eds.), *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu* (pp. 229–231). Kyiv National University of Technologies and Design [in Ukrainian]. <https://drive.google.com/file/d/1DyiDRBMHd1VeKs6UKbaCVeCPFDkdpnuD/view>

Hurduz, A. (2025). Modifications of Western matrices in the mature mash-up prose of Ukraine. *Dytiacha literatura: Interdysyplinarnyi dyskurs*, 2(1), 84–97 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.15330/clid.2.1.84-97>

Jang W., & Song J. E. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*, (29), 168–187. <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>

Kirby, A. (2009). Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture. *Bloomsbury Academic*.

Oksin, N. S., Andrianov, D. V., & Kindzhybala, O. S. (2025). Korean manhwa and webtoons: the digital evolution of literary narrative. *Vcheni zapysky*, 36(75), 132–138 [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.2.2/20>

Panasenko, M. O. (2022). Manhwa and webtoon as types of intercultural communication. In *Mizhkulturna komunikatsiia v konteksti hlobalizatsiinoho dialohu: Stratehii rozvytku: Materialy II Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii* (pp. 262–266). Liha-Pres [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-279-4-71>

Rushefsky, M. L. (2024). Bloody Petticoats: Performative Monstrosity of the Female Slayer in Seth Grahame-Smith's *Pride and Prejudice and Zombies*. *Humanities*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.3390/h13020052>

Zozulia, D. V. (2025). *The poetics of digimodernism in contemporary Ukrainian literature*. [Doctoral dissertation, Taras Shevchenko National University of Kyiv]. Institutional Repository of Taras Shevchenko National University of Kyiv [in Ukrainian]. <https://ir.library.knu.ua/handle/15071834/6645>

Отримано редакцією збірника / Received: 11.04.26

Прорецензовано / Revised: 17.04.26

Схвалено до друку / Accepted: 26.05.26

Опубліковано / Published: 29.05.26

Dmytro ZOZULIA, PhD, Assist.

ORCID ID: 0009-0004-3291-0823

e-mail: dzozulia29@gmail.com

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine

THE WEBTOON "TARAS SHEVCHENKO: THE UNTOLD STORY" AS AN EXAMPLE OF DIGIMODERNIST LITERATURE

Background. *This article examines the webtoon "Taras Shevchenko: The Unknown Story" in the context of digital-age literature, identifies its genre and stylistic characteristics, and analyses the features of digital modernist textuality and aesthetics inherent in it; and it examines how the figure of Taras Shevchenko is reinterpreted in the webtoon.*

Methods. *The study employs intermedial, intertextual, philological and biographical research methods.*

Results. *The study identified the differences between the concepts of "comic", "graphic novel", "visual novel", "illustrated story", "manga", "manhwa", "manhua", "webcomic" and "webtoon"; an attempt was made to classify comics; and it was established that the work "Taras Shevchenko: The Unknown Story" is an example of a Ukrainian webtoon, as it is published by the anonymous amateur author ANIKIO on a specialised online platform on the Internet in a format convenient for vertical reading. The analysis demonstrates that, in terms of genre, this work is an example of a mashup, as its main character – Taras Shevchenko – is a real historical figure, whilst its plot is fantastical and based on the poet's struggle against evil forces. In the work under analysis, Taras Shevchenko appears as a superhero with supernatural abilities, which testifies to the infantility of the narrative – a characteristic feature of digimodernist art. The article establishes that the webtoon "Taras Shevchenko: The Unknown Story" is an example of interactive literature with a defined beginning but potentially no end, created within a framework of free author-reader communication (a commenting feature is available under the webtoon's sections). As a result of intertextual analysis, it has been established that the webtoon contains quotations from T. Shevchenko's works "The sun sets, the mountains darken...", "The Caucasus", "The Cold Ravine", "The*

Haidamaks", "Close by the house the cherries flower", and "I Was Thirteen...", but the author uses them in his work not to provoke the reader into intellectual reflection, but for entertainment purposes.

Conclusions. *The results of the study indicate that the webtoon "Taras Shevchenko: The Unknown Story" is an example of digimodernist literature, as it is a genre-blending mashup and exhibits characteristics of digimodernist textuality and aesthetics (electronic-digital form, chaos, a tendency towards endless narrative, interactivity, blurred boundaries, and infantilism), whilst its popularity demonstrates the growing interest of the general public in amateur digital creativity in the digital age.*

Keywords: *webtoon, comic, digimodernism, mashup, digital age, digital literature, amateur creativity, Internet.*

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в рішенні про публікацію результатів.

The author declares no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results.