

Марія Ракитянська

**АНТРОПОМОРФІЗМ ЯК ЗАСІБ
СТВОРЕННЯ ОБРАЗУ ГЕРОЯ В КОМІКСІ**
**ANTHROPOMORPHISM AS A MEANS
OF CREATING THE HERO'S IMAGE IN COMICS**

УДК 741.5

DOI: 10.31500/2309-8813.21.2025.345521

Марія Ракитянська

аспірантка

Інституту проблем сучасного мистецтва
Національної академії мистецтв України**Mariya Rakytyanska**

Ph.D. Student,

Modern Art Research Institute
of the National Academy of Arts of Ukraine

e-mail: rakytyanska@mari.kyiv.ua

orcid.org/0009-0004-8175-3385

Анотація. Статтю присвячено дослідженню антропоморфізму як художнього прийому у сучасних коміксах та його ролі як інструменту при створенні образу героя історії. Розглядаються основні функції антропоморфних персонажів у коміксі, зокрема здатність передавати складні соціальні теми через образи тварин із людськими рисами. Проаналізовано приклади з класичних і сучасних європейських графічних романів, американських коміксів та українських мальовисів, які демонструють символічний, комічний та емоційно-навантажений потенціал антропоморфізму як засобу створення образу героя історії.

Розглянуто різні рівні антропоморфізації: від зооморфних метафор («Maus» А. Шпігельмана) до повноцінно «олюднених» тваринних персонажів у класичних коміксах «Disney». Окрему увагу приділено використанню антропоморфізму в сучасному українському контексті, зокрема в коміксах «Коти-захисники UA» та виданнях про Пса Патрона, де цей прийом слугує способом м'якого відображення війни й водночас формування позитивних, впізнаваних образів героїв для дитячої аудиторії. Дослідження демонструє, що антропоморфізм значно розширює можливості художнього висловлювання в коміксах, дозволяючи авторам створювати глибші характери героїв, посилювати символічне та метафоричне навантаження сюжету, а також вибудовувати ефективний діалог із читачами різних вікових категорій.

Ключові слова: комікс, мальовис, графічний роман, українська комікс-індустрія, антропоморфізм, персонаж, наратив.

Постановка проблеми. Тема антропоморфізму в сучасній візуальній культурі, зокрема в анімації та графічних романах, посідає значне місце в дослідженнях мистецтвознавців, культурологів і літературознавців, що підтверджується зростанням кількості наукових праць. Особливий інтерес викликає питання трансформації образу героя через надання тваринам людських рис, моделей поведінки та свого місця у вигаданому всесвіті. У цьому контексті важливим є розуміння того, як антропоморфні персонажі функціонують у межах художнього простору коміксу, створюючи власну систему сенсів. Такі образи дозволяють по-новому осмислити теми ідентичності, морального вибору та соціальної взаємодії, які часто передаються через метафоричність і символічність тваринного світу.

Антропоморфні герої формують окрему комунікативну площину, в якій поєднуються візуальні й наративні засоби, а також взаємодія між автором, персонажами та читачем. Це зумовлює необхідність аналізу того, як саме тваринні образи впливають на сприйняття складних суспільних тем (таких, як насильство, несправедливість, травма, корупція чи історична пам'ять про трагедії минулого і сучасності) та яким чином вони допомагають уникнути надмірної натуралістичності й забезпечити етичну дистанцію.

Отже, постає актуальне питання дослідження антропоморфізму як інструмента для створення образу героя в коміксі, що дозволяє переосмислити як художні, так і культурологічні аспекти сучасної графічної літератури, а також виявити міжкультурні зв'язки та універсальні механізми сприйняття, притаманні цьому мистецькому жанру.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Попри загалом присутню цікавість до теми антропоморфізму в науковому дискурсі, питання антропоморфізму в коміксах та його ролі у створенні та формуванні образу головного героя порушуються в наукових джерелах порівняно рідко. Відтак, ця проблематика ще не отримала достатньо широкого висвітлення в українському академічному просторі. Предметом пропонованого дослідження є, зокрема, специфіка використання антропоморфних образів у коміксі Арта Шпігельмана «Maus». Тому важливими для роботи стали погляди Г. Шапіро, який аналізує художній вимір осмислення Голокосту в «Маусі» та розкриває глибинні механізми візуальної мови твору [2]. Окрему увагу приділено матеріалу З. Манухова та М. Найєма, де автори розглядають феномен «Мауса» в контексті розвитку коміксової культури та пояснюють, як цей твір сприяв переосмисленню можливостей медіуму коміксу [1].

Теоретичні засади антропоморфізму, що становлять важливу основу для аналізу зображення тварин у коміксах, окреслено у працях Е. Кріст, яка розглядає взаємозв'язок між антропоморфізмом і сприйняттям тварин людьми [3], а також М. Гірдатс, що аналізує прояви антропоморфізації в ранньому пізнанні та культурних практиках взаємодії з образом тварини [4]. Для розуміння функціонального потенціалу антропоморфних персонажів в сучасній анімації та коміксовій традиції було враховано статтю Н. Івченко, яка досліджує комічну функцію в екодискурсі мультфільму «Зоотрополіс» [5], а також огляд Й. Шмідта, присвячений сучасним коміксам з антропоморфними героями та їхній здатності відображати людську природу через тваринні образи [6]. У роботі також застосовано першоджерело — графічний роман Арта Шпігельмана «Maus I: A Survivor's Tale» (укр. «Маус. Сповідь уцілілого») [7], що дозволяє безпосередньо простежити художні прийоми, структура яких стала предметом дослідження.

Метою статті є історичний огляд виникнення феномену антропоморфізації як жанру, аналіз його проявів у світових традиціях коміксів, а також визначення особливостей використання у сучасних українських мальописах.

Виклад основного матеріалу. Антропоморфізм є одним із найдавніших та найпоширеніших художніх прийомів, який полягає у наділенні нелюдських істот або предметів людськими рисами, поведінкою, емоціями та соціальними функціями. Він виник як один зі способів осягнення й осмислення світу, коли первісна людина проектувала власну свідомість на навколишнє середовище. Згодом це стало невіддільною частиною фольклору, літератури, образотворчого мистецтва та інших візуально-оповідних форм — зокрема анімації та коміксів. Перші прояви антропоморфізму простежуються у міфологічних образах звіроподібних божеств або тотемних тварин, які поєднували у собі природні та сакральні начала. З часом

подібні образи еволюціонували у персонажів народних казок та байок, які виконували переважно моралізаторську та алегоричну функції.

Хоч образи антропоморфних тварин існували у літературі задовго до ХХ століття, у коміксах тема антропоморфізму почала активно формуватися і розвиватися саме на початку ХХ століття. Тоді з'явився новий жанр коміксів — «Funny Animals» (укр. «Забавні/кумедні тварини»), у якому головними героями історій ставали антропоморфні тварини, а сюжети наповнювалися їхніми пригодами. Головною особливістю саме «кумедних тварин» у цьому жанрі є те, що, на відміну від уже наявних персонажів-тварин в анімації та літературі, вони мають людський спосіб життя й людські звички. До такого «олюднення» можна віднести прямоходіння, носіння людського одягу, проживання у звичних нам «людських» будинках, відвідування роботи та загалом наявність в антропоморфного героя свого положення в соціумі. Саме ці особливості й відрізняють подібних антропоморфних персонажів від традиційного зображення тварини у візуальному мистецтві, що, своєю чергою, заклало основу для подальшого розвитку антропоморфізму в коміксах.

Раннім і доволі яскравим прикладом видання у жанрі «Funny Animals» є комікс «Felix the Cat» (укр. «Кіт Фелікс») 1920-х років [6]. У ньому головний герой-кіт вже ходив на двох лапах та виразно демонстрував людські риси поведінки, що вирізняло його серед звичних тваринних образів героїв у тогочасній анімації та коміксах. Таким чином, кіт Фелікс, якого створив американський художник і карикатурист Пат Салліван у 1919 році, в епоху німого кіно, здобув неабияку популярність завдяки своїй карикатурності та фантастичним пригодам, ставши феноменом ХХ століття.

Невдовзі популярність кота Фелікса поступилася місцем новим антропоморфним героям коміксів та анімації: надихнувшись образом Фелікса, американський аніматор Волт Дісней створив власного персонажа — Міккі Мауса, який згодом став символом не тільки одної студії, а й загалом світової анімації. На відміну від кота Фелікса, мишеня Міккі зображали вже постійно одягнутим, що ще більше наближало його до людського образу. Згодом вийшли й інші історії з новими антропоморфними героями всесвіту Міккі (Гуфі, Дональд Дак та ін.). Таким чином, утворилася низка звіроподібних персонажів, що у коміксах живуть повноцінно «олюднене» життя.

Цікавим є також те, що на прикладі антропоморфних персонажів у всесвіті «Disney» можна простежити гнучкість жанру «Funny Animals», а саме різні рівні антропоморфізації героїв [6]. У коміксах та анімаційних фільмах про Міккі Мауса персонажі Гуфі й Плуто по своїй природі є собаками, але за задумом авторів виконують різні функції в сюжеті. Гуфі є типовою «кумедною твариною», представлений повноцінним «олюдненим» героєм, із закладеними в ньому хоч і комедійними, але людськими рисами. Плуто ж, навпаки, залишається собакою у традиційному значенні: він не говорить, не ходить на двох ногах й загалом представлений повноцінною домашньою твариною антропоморфного персонажа. Подібні, на перший погляд, парадоксальні рівні антропоморфізації героїв стають характерною ознакою цього художнього засобу. Це дозволяє авторам варіювати поведінку та роль персонажа залежно від сюжету. Саме така гнучкість і багаторівневність антропоморфізму продовжує активно застосовуватися в анімації та коміксах й по сьогодні, забезпечуючи жанру його універсальність та здатність адаптуватися до будь-яких художніх задумів авторів [5].

Окрім студії «Disney», антропоморфні герої продовжують активно з'являтися й у проєктах інших всесвітніх студій: так, американська анімаційна студія «Warner Brothers» випустила цілу серію коміксів і анімаційних фільмів під назвою «Looney Tunes» (варіанти: «Веселі

мелодії», «Божевільні мелодії», «Луні Тюнз», «Луні Тьюнс», «Луні Тунс»). У центрі сюжету представлені антропоморфні тварини різних видів, від кролика до койота, які мають окремі власні історії про пригоди. Характерною ознакою персонажів саме всесвіту «Looney Tunes», на відміну від героїв студії «Disney», є те, що той же Багз Банні вже має більш «розтягнуті», наближені до статури людини пропорції. Не всі герої носять одяг, але при цьому вони є повноцінними членами суспільства, мають власні будинки та побут і, відповідно, живуть із персонажами-людьми по сусідству. Загалом, сюжети коміксів «Looney Tunes» мають виражений комедійний характер, що зробило цей проект частиною дорослішання не одного покоління, і не тільки у США.

Якщо розглянути феномен «домашніх» антропоморфних персонажів ширше, не можна не згадати комікси «Том і Джеррі» (англ. «Tom and Jerry») і «Гарфілд» (англ. «Garfield»), що, своєю чергою, зробили неабиякий внесок у розвиток комікс-індустрії кінця ХХ століття. Багатосерійний комікс «Том і Джеррі» розповідає про повсякденне життя кота і миші під одним дахом. Поведінка головних героїв будується на природній поведінці кота і миші, де перший будь-якою ціною намагається вполювати другого. У цьому випадку знову простежується різномірівнева антропоморфізація героїв, яку автори застосовують залежно від свого художнього задуму. Хоч взаємини кота Тома і миші Джеррі й будуються на рівні «мисливця й здобичі», але ступінь їхньої антропоморфізації зростає щоразу, коли цього потребує сюжет: персонажі говорять між собою мовою жестів та ходять на двох ногах, користуються побутовими предметами для боротьби, мислять раціонально, укладають тимчасові союзи чи хитрі угоди, що є цілком людськими моделями поведінки [5]. Таким чином, природна зоологічна взаємодія «хижак — жертва» перетворюється на гнучку комічну систему, у якій тваринні інстинкти поєднуються з людськими емоціями та взаємодіями, створюючи захопливі й кумедні сюжети.

У випадку «Гарфілда» антропоморфізм, хоч й не проявляється так яскраво, але теж присутній. Одноimenний головний герой-кіт має повністю притаманну своєму біологічному виду поведінку: він лінивий, не любить працювати, але обожнює спати та їсти лазанью, що є доволі типовою поведінкою для кота. Але автор коміксу Джим Девіс майстерно використовує антропоморфізм задля створення «внутрішнього голосу» головного героя, який читач коміксу може побачити у спеціально позначеному «mind bubble» [4]. Цікаво, що кіт ніколи не відповідає безпосередньо тим, хто до нього звертається, — навпаки, він зазвичай коментує щось у відповідь подумки, а періодично й зовсім ламає «четверту стіну», напряду звертаючись до читача. Завдяки цьому кіт Гарфілд постає перед читачем не тільки лінивим, але й саркастичним та іронічним персонажем, доповнюючи тим самим свій образ людськими рисами. Його поведінка визначається не інстинктами, а цілою вибудованою за своє котяче життя системою цінностей, властивих радше людині, ніж тварині. У цьому випадку тваринний образ кота стає скоріш оболонкою задля комічного ефекту, а сам герой сприймається як повноцінний, рівний читачу, що робить Гарфілда близьким та впізнаваним.

Окрім коміксів, покликаних розважити читача, наприкінці ХХ століття з'являються і серйозніші графічні романи. Одним із таких є комікс Арта Шпігельмана «Maus: A Survivor's Tale», що виходив у 1986 та 1991 роках і здобув Пулітцерівську премію у 1992 році за оригінальність у висвітленні теми Голокосту [1]. У двотомному графічному романі розповідається про життя євреїв під час Другої світової війни, він ґрунтується на реальних подіях і спогадах батьків автора, перетворюючи, таким чином, особисту сімейну історію на глибоку художню оповідь про трагедію Голокосту.

Особливістю цього твору є те, що в ньому радше використовується зооморфізм, оскільки поведінка людини відтворюється через поведінку тварини [2]. Автор зображає фашистів котами, а євреїв — мишами, подаючи, таким чином, поведінку нацистів як інстинктивне «полювання» котів на мишей, що надає оповіді алегоричної жорстокості й трагічності.

На початку XXI століття антропоморфізм у коміксах продовжує розвиватися активно і в Європі, де набуває дедалі серйознішого характеру. Сюжети таких коміксів стають більш «дорослими» і частіше порушують важливі соціальні теми та зачіпають глибші психологічні проблеми своїх героїв. Так, у 2000 році два іспанські автори Хуан Діас Каналес і Хуанхо Гуарнідо опублікували у Франції перший том свого коміксу «Blacksad», який отримав назву «Десь серед тіней» (фр. «Quelque part entre les ombres»). Хоч автори родом з Іспанії, ціловою аудиторією коміксу вони обрали французьких читачів, а на їхній батьківщині графічний роман з'явився місяцем пізніше. Попри відсутність у них досвіду створення повноцінних і об'ємних графічних романів, перший том коміксу «Blacksad» отримав неабияке визнання, забезпечивши успіх цілій серії. Згодом «Blacksad» було перекладено на понад двадцять мов, серед яких і українська, а автори отримали три номінації на премію «Eisner Award» [5].

У 2006 році американський письменник Девід Пітерсон опублікував власний комікс «Mouse Guard» (укр. «Мишача гвардія»). Автор створює цілісний фентезійний середньовічний світ, в якому хоробрі миші постають у ролі воїнів і захисників власних земель, поєднуючи тим самим казковість оповіді із серйозними темами честі, спільноти та боротьби за неї. На сьогодні вийшло близько шести томів коміксу, а сама історія була відзначена премією «Eisner Award» у 2008 році в категорії «Найкраще видання для дітей» [5].

Якщо дослідити додаткові функції антропоморфізму у коміксах, на прикладі наведених видань, можна виділити три наступні. Перш за все, антропоморфізм може бути використаний задля створення метафор або символізму в оповіді. Він дозволяє відтворити через образи тварин риси або характер персонажа. Скажімо, герой, який постає в образі лисиці, зазвичай буде асоціюватися з хитрістю, спритністю тощо, тоді як персонаж сова може символізувати мудрість.

У коміксі «Maus» стилістика доволі проста, тому персонажі зображені в лаконічному стилі й майже не вирізняються якимись індивідуальними рисами. Оскільки риси облич мишей слабо виділені, єдиною індивідуальною ознакою є одяг, який теж згодом зміниться на смугасту робу. Це створює метафору й ключовий посил твору, де усі люди рівні, а етичні відмінності є нав'язаними зовнішніми обставинами.

У коміксі «Mouse Guard» головними героями є миші — зазвичай беззахисні та уразливі створіння, на яких полюють численні хижаки. Проте тут вони постають відважними, здатними дати опір та протистояти ворогам. Це, своєю чергою, створює метафору, де сила визначається не розміром, а внутрішньою волею та стійкістю перед загрозою.

У коміксі «Blacksad» персонажі, й головний герой зокрема, виступають як приклад символізму. Основна дія твору відбувається в Америці 1950-х років, у світі, де всі персонажі є антропоморфними тваринами, а їхній зовнішній вигляд відображає роль в цьому вигаданому соціумі. Наприклад, усі персонажі-собаки постають поліцейськими, тоді як злочинцями переважно є амфібії. Крім того, кожен герой у коміксі «Blacksad» має певні стереотипи, пов'язані з його «видом» тварини. Це дозволяє використовувати таких героїв як метафоричні образи задля висвітлення важливих соціально-культурних тем [2]. Головний герой коміксу, кіт Джон Блексед, потерпає від расизму через чорний колір шерсті, й цей наратив неод-

норазово з'являється у сюжеті коміксу [6]. Отже, завдяки символізму антропоморфні персонажі можуть дещо спростити сприйняття складних і важливих тем, що допомагає доносити їх до читачів.

Окрім використання антропоморфізму задля створення символізму і метафор, використання антропоморфних тварин також може створювати й комічний ефект. Зазвичай антропоморфізм як гумор притаманний саме американській традиції коміксу й орієнтований на дитячо-підліткову аудиторію. Тварини, які поведуться як люди, можуть породжувати кумедні ситуації, що особливо увиразнено на прикладі «Тома і Джеррі» або «Гарфілда», а також можуть слугувати й для соціального коментаря чи сатири.

Однією з останніх функцій антропоморфізму в коміксі є його використання задля створення та/або деталізації унікальних або фентезійних світів. У коміксі «Mouse Guard» деталізація світу є однією з характерних особливостей. Герої-миші через свій розмір користуються мініатюрною середньовічною зброєю, іноді зробленою із залишків їх ворогів. Ще одним аспектом деталізації світу цього коміксу є те, що, окрім відтворення сцен боїв, автор відтворює й сцени повсякденного життя маленьких героїв. Читач спостерігає, як миші живуть у власноруч збудованих містах, працюють в мініатюрних крамницях і відпочивають у тавернах, п'ючи напої з маленьких келихів. Це робить оточення головних героїв «живим», додаючи оповіді реалістичності та глибини.

Якщо розглядати типи антропоморфних тварин у коміксах, можна виділити наступні: тварини з людською поведінкою, тварини в образі людини та люди в образі тварин (зооморфізм) [5]. Хорошим прикладом першої категорії, а саме тварини з людською поведінкою та рисами, може слугувати кіт Гарфілд. Хоча він є домашньою твариною з усіма типовими котячими звичками, він мислить як людина, має виражений саркастичний характер, здатен вести діалог з іншими персонажами-тваринами та поводить себе загалом як звичайна людина. В українському комікс-сегменті таким прикладом може виступати однойменний комікс про Пса Патрона, де головний герой хоч і є, як кіт Гарфілд, «одомашненою» твариною, також спілкується з читачем за допомогою думок, має виражений відважний характер тощо.

Категорія тварин в образі людей є найширшою широкою серед наведених. Персонажі з коміксів «Looney Tunes» та «Mickey Mouse», хоча уже не представлені в образах домашніх тварин і ведуть повноцінний людський спосіб життя, все ж продовжують підкорятися певним «тваринним початкам». Український мальопис «Коти-захисники UA» став якраз прикладом того, як сучасні реалії війни відтворюються у більш доступному і м'якому художньому зображенні для молодшої аудиторії читачів. Військові Збройних сил України постають у цьому коміксі в образах котів, які захищають свою землю від ворожих, диких і вуличних котів-загарбників. Так, українські котики постають не лише як бійці, а й як узагальнений образ захисника, у якому поєднано м'якість і турботливість домашньої тварини з хоробрістю й відповідальністю воїна. Завдяки цьому образ стає водночас близьким, доброзичливим і символічно сильним. Тваринна форма головних персонажів дозволяє авторам м'якше передати складні воєнні реалії, не травмуючи дитячу аудиторію, але зберігаючи головний сенс, — боротьбу добра зі злом та захист рідної землі.

Крім того, така антропоморфізація героїв спирається на вже наявний в українській популярній культурі вислів «котики ЗСУ», який, зокрема, зустрічався на початку повномасштабного вторгнення у мемах, соціальних мережах і волонтерських ілюстраціях, що робить персонажів впізнаваними та емоційно доступними. Таким чином, комікс виконує не лише

розважальну, а й патріотичну та терапевтичну функції, пропонуючи читачам модель стійкості, солідарності й віри в перемогу через легкий та привабливий образ.

Висновки. Отже, антропоморфізація є одним з універсальних способів художнього осмислення людського досвіду. У світових традиціях анімації та коміксів антропоморфізм допомагає алегорично відображати історичні події, суспільні конфлікти, етичні питання та реалії сучасності. В українському контексті він стає засобом не тільки відтворення подій війни у прямій або алегоричних формах, а й створення образу героя-захисника для молодших читачів та їхнього патріотичного виховання. Дослідження цього явища сприятиме глибшому розумінню феномену антропоморфізму у популярній культурі, зокрема як засобу художнього вираження українського досвіду при створенні власних творів художниками, сценаристами та видавцями мальовисів.

Література

1. Манухов З., Найем М. «Маус» Шпігельмана: як закохатися у комікси. *Projector — Creative & Tech Online Institute*. URL : <https://prjctr.com/mag/maus-comic> (дата звернення: 29.09.2025).
2. Шапіро Г. Комікс «Maus»: грані художнього виміру осмислення голокосту. *Evropský filozofický a historický diskurz*. 2015. Т. 1. № 1. С. 44–55. URL : https://ephd.cz/wp-content/uploads/2015/ephd_2015_1_1/08.pdf (дата звернення: 28.09.2025).
3. Crist E. *Images of Animals: Anthropomorphism and Animal Mind*. Philadelphia : Temple University Press, 1999. 245 p.
4. Geerdts M. S. (Un)Real Animals: Anthropomorphism and Early Learning About Animals. *Child Development Perspectives*. 2015. Vol. 10. № 1. P. 10–14. DOI: <https://doi.org/10.1111/cdep.12153>
5. Ivchenko N. Comic Function in the Animated Ecodiscourse (Case Study of “Zootopia”). *Theory and Practice in Language Studies*. 2021. Vol. 11. № 9. P. 1080–1086. DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.14>
6. Schmidt J. 6 Anthropomorphic Comics to Remind You We're All Animals. *Phoenix New Times*. 25.01.2017. URL : <https://www.phoenixnewtimes.com/arts-culture/6-anthropomorphic-comics-to-remind-you-were-all-animals-8984824/> (access date: 20.09.2025)
7. Spiegelman A. *Maus I: A Survivor's Tale: My Father Bleeds History*. New York : Pantheon Books, 1989. 159 p.

References

1. Manukhov, Z., & Naiem, M. (n.d.). “Maus” Shpiegelmana: yak zakokhatysia u komiksy [“Maus” by Spiegelman: how to fall in love with comics]. *Projector — Creative & Tech Online Institute*. Retrieved from <https://prjctr.com/mag/maus-comic> [in Ukrainian].
2. Shapiro, H. (2015). Komiks “Maus”: hrani khudozhnoho vymiru osmyslennia Holokostu [The comic “Maus”: facets of the artistic dimension of Holocaust interpretation]. *Evropský filozofický a historický diskurz*, 1(1), 44–55. Retrieved from https://ephd.cz/wp-content/uploads/2015/ephd_2015_1_1/08.pdf [in Ukrainian].
3. Crist, E. (1999). *Images of animals: Anthropomorphism and animal mind*. Philadelphia: Temple University Press.

4. Geerdts, M. S. (2015). (Un)real animals: Anthropomorphism and early learning about animals. *Child Development Perspectives*, 10(1), 10–14. DOI: <https://doi.org/10.1111/cdep.12153>
5. Ivchenko, N. (2021). Comic function in the animated ecodiscourse (case study of “Zootopia”). *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1080–1086. DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.14>
6. Schmidt, J. (2017, January 25). 6 anthropomorphic comics to remind you we're all animals. Phoenix New Times. Retrieved from <https://www.phoenixnewtimes.com/arts-culture/6-anthropomorphic-comics-to-remind-you-were-all-animals-8984824/>
7. Spiegelman, A. (1989). *Maus I: A survivor's tale: My father bleeds history*. New York: Pantheon Books.

Mariya Rakytyanska

ANTHROPOMORPHISM AS A MEANS OF CREATING THE HERO'S IMAGE IN COMICS

Abstract. The article examines anthropomorphism as an artistic device in contemporary comics and its role as a tool for constructing the image of a story's protagonist. The study outlines the main functions of anthropomorphic characters in comics, particularly their ability to convey complex social themes through animal figures endowed with human traits. The article analyzes examples from classic and modern European graphic novels, American comic books, and Ukrainian comics, which demonstrate the symbolic, comedic, and emotionally charged potential of anthropomorphism as a means of character creation.

The research considers different levels of anthropomorphization, ranging from zoomorphic metaphors (*Maus* by Art Spiegelman) to fully “humanized” animal characters in classic Disney comics. Special attention is paid to the use of anthropomorphism in the contemporary Ukrainian context, particularly in the comics *Koty-zakhysnyky UA* (“Cats-Defenders UA”) and publications about the mine-detection dog Patron, where this device serves as a gentle means of representing wartime realities while forming positive and recognizable heroic images. The study demonstrates that anthropomorphism significantly expands the expressive possibilities of comic art, allowing creators to develop more nuanced protagonists, enhance the symbolic and metaphorical layers of the narrative, and build an effective dialogue with readers of different age groups.

Keywords: comic, graphic narrative, graphic novel, Ukrainian comics industry, anthropomorphism, character, narrative.