

КУЛИКОВА Н. Э.

КОМИКС КАК ВИД ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА

Аннотация. В статье проанализировано явление комикса как нового вида искусства и уникальной формы повествования. В ходе анализа автором раскрывается идея комикса как отдельного вида искусства, затрагивается история его появления, жанровые особенности и внутреннее устройство.

Ключевые слова: комикс, изображение, достраивание, время, последовательное искусство.

KULIKOVA N. E.

COMICS AS A FORM OF VISUAL ART

Abstract. This article analyzes the phenomenon of comics as a new art form and a unique form of narration. In the course of the analysis, the author proves the idea of comics as a form of art, touching upon the history of its appearance, features and structure.

Key words: comics, images, completion, time, sequential art.

По определению, комикс – это сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик. Нельзя сказать точно, когда появился комикс, его история уходит корнями далеко в прошлое. Считается, что это XVI-XVII вв. Но если смотреть глубже, можно, например, предположить, что один из первых прото-комиксов относится ко времени Верхнего (позднего) палеолита: наскальная живопись в пещере Ласко (Франция), появившаяся примерно 15–18 тыс. лет назад, проста и последовательна, что роднит её с современными комиксами. Росписи в Египетских гробницах (III тысячелетие до н. э.) также читаются последовательно, и между ними нет границ изображения и «текста», как, впрочем, и во французском «Гобелене из Байё» – памятнике средневекового искусства, и кодексе о великом миштекском воине Ия Накуаа.

Современным комиксам предшествовали карикатуры (комикс – от англ. comic – «смешной»), например, серия из шести картин и гравюр английского иллюстратора Уильяма Хогарта, где изображения также надо было смотреть последовательно. Основоположителем же современного комикса принято считать швейцарского писателя и карикатуриста Родольфа Тёпфера: его сатирические рассказы в картинках, опубликованные в середине XIX века, уже делились на чёткие кадры, и впервые в европейской истории использовалась комбинация слов и рисунков [2, с. 17]. Хотя присутствие текста в комиксах и сегодня не обязательно: по-прежнему существуют «немые» рисованные истории.

Комиксы стали активно развиваться параллельно со становлением периодической печати, когда в газетах появились карикатурные изображения. Получив, благодаря доступности прессы, широкое распространение, они стали востребованы массами. Комикс-индустрия успешно складывалась в Америке, Бельгии, Франции и особенно в Японии. Стоит сказать, что в Японии комиксы – это искусство, развитое больше, чем где-либо. И хотя индустрия комикса здесь существует относительно обособленно, манга (так в Японии называется комикс) может похвастаться большим разнообразием жанров и способов подачи истории, нежели американские аналоги.

Свое собственное название у комиксов есть и в других странах, в которых это искусство имеет давние традиции, например, во франкоязычном мире комикс называют «рисованная лента».

Мы живём во время, когда культуры оказывают непосредственное влияние друг на друга. И увлеченность историями в картинках «заражает» всё большее количество людей. Комиксы стали неотъемлемой частью массовой культуры. Более того, они оказывают влияние и на другие сферы искусства. Данное явление можно проследить в незначительных деталях, таких как деление кадра фильма на комикс-панели (так чаще всего показывают разговор по телефону между двумя персонажами одновременно). Или когда на экран добавляют текст, чтобы мы могли узнать мысли героя или место действия. Не стоит забывать, что и многие фильмы, в т. ч. и мультипликационные, были сняты на основе комиксов. Литературные произведения довольно часто преобразуют в формат комикса, в результате чего они становятся востребованными новыми группами потребителей. Помимо всего прочего комиксы оказали существенное влияние на рекламу и телевидение.

Каждое медиа (от латинского «средство», «средний») является посредником между миром материальным и миром духовным. Согласно теории «горячих» и «холодных» медиа канадского социолога Маршалла Маклюэна, комиксы относятся к холодному типу, ибо они требуют активного участия аудитории в процессе коммуникации. И это так. Автор говорит с читателем на уникальном языке, тезаурус которого составляют визуальные символы. Идеи творца переносятся на бумагу посредством изображений и слов, а читатель, глядя на результат, по-своему интерпретирует его. Как мы видим, аудитория просто не может оставаться безучастной. При помощи достраивания читатель, используя своё воображение, заполняет белое пространство между панелями в комиксе. В своей знаменитой книге [3], характеризующей медиаэпоху, Маклюэн посвятил комиксу отдельную главу, в которой связал комикс с телевидением.

Нельзя не согласиться и со словами американского художника и автора книг по теории комикса Скотта Макклауда: «Кадры комикса дробят пространство и время, создавая отрывистый ритм стаккато несвязанных моментов. Но достраивание позволяет нам связать их в уме и сконструировать единую, протяженную реальность» [2, с. 67].

Существует множество способов перехода между кадрами: от плавных, почти незаметных, до резких и сбивчивых. Но все они служат одной цели: помочь читателю достроить происходящее. С помощью одного из пяти чувств – зрения – читатель воспринимает кадры все сразу благодаря визуальной репрезентации. «Автор комикса предлагает нам присоединиться к безмолвному танцу зримого и незримого. Видимого и невидимого. Этот танец возможен лишь в комиксах. Ни одна другая форма искусства не дает столько аудитории и не ждёт столько всего в ответ» [там же, с. 92]. Через зрение мы ощущаем и звук, который делится на текстовые баллоны, и эмоциональный фон.

В основе комиксов лежит простая идея: размещая одну картинку за другой, показать ход времени [1, с. 1]. В отличие от своих предшественников (наскальной живописи, гобеленов и т. п.) в комиксах пространство замещает время. Если раньше изображения следовали принципу временной карты (перемещение во времени – это перемещение в пространстве), то сейчас панели, дробящие страницу на последовательные моменты, стали нормой для рисованных историй.

Пространство и время в комиксе является одним неделимым целым. События в одном кадре могут происходить как одновременно, так и последовательно. По мнению С. Макклауда, образ кадра не имеет фиксированного или абсолютного значения, в отличие от образов языка, науки или коммуникации [2, с. 99]. Время течёт сквозь комиксы, и единственным его ограничением служит рамка. От её длины зависит протяженность момента, а её отсутствие производит сильный эффект.

Рождением комикса можно считать момент столкновения слов и изображения. «В лучших комиксах слова и изображения как партнёры в танце, где каждый ведёт по очереди. Когда оба партнёра знают роли... И подчёркивают сильные стороны друг друга... Комиксы могут дать фору любым формам искусства, из которых они черпают силы» [2, с. 156]. Нельзя считать комикс жанром литературы или стилем живописи, ибо комикс – это их комбинация.

Огромное влияние на индустрию комиксов оказывает их восприятие со стороны общества, которое варьировалось от представления комиксов как развлечения исключительно для детей до опасной пропаганды насилия, направленного на тех же детей. В середине пятидесятых годов XX в. началась массовая истерия против комиксов, их буквально сжигали на улицах, а магазины комиксов закрывались с бешеной скоростью.

Всему виной была книга психиатра Фредерика Вертхама «Seduction of the Innocent» (1954), в ней он обвинял героев комиксов в фашизме, расизме и всяческом подстрекании детей к насилию. Сами комиксы, о которых шла речь, по факту не были предназначены для детей, но стереотипное представление о комиксах как о чём-то несерьёзном и исключительно детском наглухо засело в голове психиатра и его сторонников. Книга привлекла внимание сенатора Эстеса Кефаувера, и в 1954 году для обсуждения этого вопроса был создан подкомитет Сената по подростковой преступности в Нью-Йорке. В итоге с комиксов сняли обвинения во всех преступлениях, с рекомендацией о смягчении их содержания. Но в том же году издатели комиксов сами приняли строгий этический кодекс, который десятилетиями задавал тон индустрии. Был создан департамент, обязывавший выполнять предписания данного кодекса [1, с. 87]. Тогда на комиксы наложили множество ограничений, чтобы огородить неокрепшие умы от возможных непристойностей.

Время шло, и отношение к комиксам менялось, на них стали обращать внимание СМИ. Появлялись газетные статьи, в названия которых вставляли коронные фразы супергероев тех лет, даже когда речь шла не о рекламе, а об академическом изучении комиксов [1, с. 82].

Ситуация во многом изменилась с появлением произведений Фрэнка Миллера и Алана Мура. Миллер предложил взглянуть на старого персонажа под другим углом, а Мур, используя в качестве прототипов известных в прошлом персонажей, создал новую историю «Watchmen», в какой-то степени изменившую отношение к жанру. Художник «Watchmen» Дэйв Гиббон, писал: «Спустя ещё двадцать лет и сами «Хранители», уже как графический роман, превратятся в настоящий культурный феномен. Однако давным-давно, в шестидесятых, комиксы маячили на дальней периферии культурного пространства. Выхолощенные десятилетием раньше в результате охоты на ведьм, они по большей части оставались слащавыми и отцензурированными до полной беззубости – в лучшем случае невинным ребяческим чтивом» [4, с. 9].

Комиксы занимают прочное место в нашем мире как одно из средств массовой информации. Это форма общения, основанная на доверительном отношении между автором и аудиторией.

Здесь важно разграничить форму и содержание. По-прежнему бытует мнение, что комиксы ассоциируются с чем-то вторичным и предназначенным лишь для детей. Но так считают не везде. Предположение, что вся индустрия застряла в Серебряном веке американских комиксов, в корне не верно. Со временем комиксы, как и любой другой вид искусства, эволюционируют. Уже сейчас часть индустрии составляют веб-комиксы

(большинство из них основано на гипертексте, что ещё острее раздвигает границы их возможностей). Некоторые комиксы частично анимируют и озвучивают, так получается видеокомикс, который по своей сути противоречит идее комикса, но сближается с киноискусством. И это ни в коем случае не плохо. Дэйв Гиббонс говорил: «Помимо частных особенностей формы, нет ничего, что в корне отличало бы комиксы от прочих видов повествования. Законы изложения увлекательной истории применимы к комиксу так же, как и к любому другому произведению художественной литературы» [4, с. 8].

Комиксы – это форма повествования, в основе которой лежит мощная идея с безграничным потенциалом. Это своего рода управление вовлеченностью читателя в «невидимое искусство» (С. Макклауд), увлекательный мир символов и языка. Только разглядеть этот потенциал может, или хочет, не каждый.

ЛИТЕРАТУРА

1. Макклауд С. Переосмысление комикса. Эволюция формы искусства / пер. В. Кистяковский. – М. : Белое яблоко, 2018. – 252 с.
2. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство / пер. с англ. В. Шевченко. – М. : Белое яблоко, 2016. – 216 с.
3. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева ; закл. ст. М. Вавилова. – М. ; Жуковский : Канон-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. – 464 с.
4. Мур А. Хранители : графич. роман / пер с англ. М. Юнгер, И. Смирновой ; худож.-каллиграф Д. Гиббонс. – СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2017. – 525 с.