

# СПЕЦИФІКА СУЧАСНИХ КОМІКСІВ: ТРАДИЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ

КОЛІСНИК О.В.

Київський національний університет технологій та дизайну

[kolisnyk.ov@knutd.edu.ua](mailto:kolisnyk.ov@knutd.edu.ua)

*На основі аналізу коміксів, розкрита історія коміксів, їх сприйняття масовою аудиторією як сучасного медіатексту, систематизовані характеристики окремих елементів коміксів. Розглянуті закономірності, що притаманні коміксам, як візуальним нарративам, різних соціокультурних частин світу, а також аспекти, що формують сучасний український комікс. Визначено характеристики коміксу як об'єкту графічного дизайну: систематизовано риси художньо-композиційних дизайнерських рішень у різних світових регіонах; виявлено провідні тенденції розвитку конкретних типів коміксів в США, Європі, Азії та в Україні.*

**Ключові слова:** дизайнерські рішення, графіка, комікс, наратив, інформаційне суспільство.

## Вступ.

Потреби у швидкому обміні інформацією у суспільстві ХХІ століття максимально популяризувало великим тиражуванням у різних сферах життєдіяльності комікси як вид масового графічного мистецтва. Комікси (з англ. *comic* – смішний, кумедний, комічний), мальовані історії, графічні романи-наративи, які поєднують в собі важливий об'єм інформації та максимальну простоту її трансляції за допомогою малюнків.

Їх мотиви можна зустріти всюди: починаючи з витворів мистецтва й закінчуючи дизайном інтер'єрів та зовнішньою рекламою. В культурах країн, в яких мальовані оповіді є поширеним видом мистецтва, як, наприклад в Японії, Франції, вони мають власні національні назви. Так, у франкомовних країнах комікси називають *bande dessinée* (з фр. мальована стрічка), японські комікси – манґа [9, 12].

Проте сприйняття коміксу як самостійного графічного мистецтва й дотепер викликає дискусії як серед цільової аудиторії, так і серед фахівців.

В Україні даний вид мистецтва, незважаючи на поширеність та поліфункційність коміксу, сприймається як такий, що належить до комічного та певною мірою суто дитячого жанру й має спрощений рівень естетизму.

## Постановка завдання.

Враховуючи на масову популярність коміксів, попит на них в світі й стрімке збільшення інтересу до них в Україні, а також недостатню кількість наукових досліджень, присвячених цій темі, доцільно проаналізувати розвиток цього явища, розглянути походження коміксів, їх перших авторів та причини виникнення. Варто розібрати закономірності коміксів, їх структуру, будову і визначити, які функції і зміст несуть в собі кожне стилістичне і композиційне рішення.

В наукових дослідженнях комікс є відносно новою сферою. У різних аспектах вивченням коміксів останнім часом займалися такі зарубіжні та вітчизняні дослідники, як Р. Бреннер [12], Н. Кон [13], Т. Гронстін [14], Ж.-Б. Ренар [16], С. МакКлауд [7], А.І. Денисова [4], Г.В. Онкович [8] та ін. Перше ґрунтовне й цілісне дослідження феномену коміксу з'явилося в роботі «Комікс та секвенційне мистецтво» (*Comics and Sequential Art*, 1985) У.Айснера, де

розкрита цілісна теорія коміксу [17]. Варто зазначити, що ми схилиємось до визначення коміксу не як до хронологічно вишикуваної один за одним ілюстрації, а як художньо побудованої послідовності, як мистецтва розповідати історії.

Також варто відмітити книгу «Розуміння коміксу. Невидиме мистецтво» (Understanding Comics: The Invisible Art, 2019) С. МакКлауда, наступника та ідейного послідовника У. Айснера [7]. Вона містить теоретичну інформацію щодо створення коміксів й одночасно підкріплена прикладами з історії їх створення. С. Макклауд зазначає, що комікси слід сприймати як особливу систему, котра комбінує в собі максимум візуальних засобів й заснована на прямій участі читача в її розумінні.

З традиційною літературою комікси ріднить також присутність в сюжеті персонажів: протагоністів, їх супутників, антагоністів, другорядних персонажів тощо, котрі створюють сюжет і динаміку оповіді. Іноді через зовнішність та характер персонажів автори намагаються передати певне сюжетне навантаження, часто таким чином розставляються читацькі акценти на тих чи інших персонажах. Тому можна помітити, що в багатьох коміксах головні герої описані дуже детально, з усіма їх думками, уподобаннями, слабкостями тощо, в той час, коли другорядні персонажі являють собою просте уособлення певних якостей в загальних рисах.

В цей же час, як виду графічного мистецтва, коміксам властиві наступні риси:

- використання візуальних засобів вираження;
- стилізація;
- типографіка;
- архетипічність персонажів.

Комікси – це, перш за все, зображення, тому форма і колір грають тут першорядну роль. Детективні, містичні, супергеройські та інші жанри використовують кольори, що формують той чи інший настрій твору. Смысловое навантаження в коміксах також несе форма. Зокрема, щоб підкреслити агресивність героїв або лиходіїв, художники наділяють їх загостреними елементами, а в дизайні спокійних й доброзичливих персонажів переважає використання заокруглених форм.

Графічна частина коміксів далека від реалістичності, стилізація зображення часто досить схематична і перебільшена, часто аж до гротескних форм, що дозволяє авторам розширити рамки вираження своїх ідей. При цьому це формує унікальний графічний стиль кожного коміксу, що відрізняє їх як між собою, так і від звичайних ілюстрованих книг, журналів та іншої літератури. Як вже було зазначено раніше – специфіка коміксів складається не тільки з рис, властивих вихідним формам – графіці й літературі, – а й характеристик, притаманних коміксам, як унікальному виду мистецтва. Слово і зображення в коміксах тісно переплетені між собою, створюючи цілісну оповідь; графічна та текстова частина нерозривні – відсутність хоча б одного з них руйнує сенс і послідовність історії, в той час як в літературному творі ілюстрації можна прибрати, і це не порушить фабулу.

Написання тексту в коміксах є засобом вираження експресії персонажів. Цей потужний засіб впливу на читача має багато аспектів: форма і колір шрифту, розмір букв і інтервал між ними, положення тексту щодо інших

елементів зображення тощо. Для підкреслення емоційності сцени автори коміксів часто виділяють окремі репліки персонажів збільшеним шрифтом, інакшим написанням чи яскравим кольором. В сценах з нейтральною експресією шрифт монотонний і маловиразний, підкреслено стриманий, аби не відволікати читача від змісту.

Архетипічність персонажів в коміксах часто проявляється в тому, що герої являють собою не просто дійових осіб – в багатьох творах вони є втіленням певних колективних абстрактних уявлень. Дуже часто це можна зустріти в американських коміксах, де той же Супермен з його мускулистим тілом, гордою поставою, твердими принципами й схильністю все вирішувати, є характерним образом воїна, а Чудо-жінка, що рідко застосовує силу, ніжна, часто вже не стільки карає, скільки виховує, – це втілення жіночності та материнства. Саме в коміксах зародився й новий архетип – супергерой, сучасний аналог античних або варварських напівбогів та героїв, що мали подібні надприродні якості.

### **Результати дослідження та їх обговорення.**

Розкриваючи тему нашого дослідження, зазначимо, що з ранніх часів людської історії ілюстрації використовувалися для створення цілісної оповіді. Поява перших робіт, що нагадують сучасні комікси, була тісно пов'язана з політичним і соціальним життям суспільства. Це були карикатури Вільяма Хогарта, що датуються XVIII століттям. Вони представляли собою серію малюнків, об'єднаних спільною думкою, спільною історією, прикладом можуть служити його «Кар'єра повії», «Кар'єра марнотратника» й «Модний шлюб» (рис. 1, рис. 2).

З поширенням газет і журналів, а також через простоту передачі інформації тодішній комікс став використовуватися в газетах в якості агітації для залучення іммігрантів, котрі погано знали англійську мову. На думку видавців, такі ілюстрації ще й були наочним способом коментування навколишньої реальності, через що великі видання все частіше стали публікувати графічно оформлений візуальний супровід текстів.

У зв'язку з цим художники почали працювати над форматами і створювати цілі цикли ілюстрацій, об'єднаних загальним сюжетом, а починаючи з другої половини XIX століття, в подібних циклах сформувалися свої герої і другорядні персонажі, що з'являлися у виданнях на регулярній основі [8].

Наступним важливим етапом розвитку мистецтва створення коміксів стала діяльність Родольфа Тепффера, який прославився завдяки його «Пригодам містера Обадаї Олдбака», що були опубліковані в 1833 році й в подальшому переведені на різні мови світу (рис.3). Р. Тепффер створював короткі історії з декількох панелей і поміщав текст під ними. Такий формат був обраний ним через одночасну любов як до літератури, так і до малювання [7].

Також певний внесок мала діяльність Вільгельма Буша, світову славу якому принесла популярна серія «Макс і Моріц», де чорно-білі ілюстрації підкріплювалися віршованим описом (рис.4) [9].



Рис. 1, 2. Декілька зображень з циклу «Кар'єра повії» У. Хогарта



Рис. 3. Пригоди містера Обадіа Олдбака Родольфа Тепфера



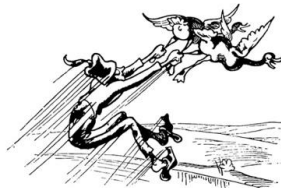
Und schon ist er auf der Brücke,  
Kraks! die Brücke bricht in Stücke;



Grad als dieses vorgekommen,  
Kommt ein Gänsepaar geschwommen,  
Waldes Bick in Todeshast  
Kramphaft bei den Beinen faßt.



Wieder tönt es: „Meck, meck, meck!“  
Plumps! da ist der Schneider weg!



Beide Gänse in der Hand,  
Flatters er auf trocknes Land. —

Рис. 4 Макс і Моріц В. Буша

Ще одним з важливих етапів формування комікса вважається введення американцем Річардом Ф. Аутколтом в кінці XIX ст. в широкий ужиток використання «хмарок» для відображення слів і думок персонажів. Через це його серії «Алея Хогана», «Жовтий малюк» і «Бастер Браун» вважаються першими традиційними коміксами [13].

Говорячи про історію коміксів, варто розглянути й азійський комікс. Перший японський комікс представляв собою чотири гумористичні історії XII століття авторства буддійського монаха Тоба, де йшлося про тварин, що зображують людей, і про ченців, що порушують статут. У тому вигляді, в якому манґа (японський комікс) представлена зараз, вона поєднує у собі давні традиції японського графічного мистецтва, видання ілюстрованих романів у попередні часи та впливи сучасних американських й європейських коміксів. Манґа й почала формуватися як окремий вид мистецтва під час Другої світової війни, коли її використовували в пропагандистських цілях і видавали на гарному папері за рахунок державного фінансування. У роботі Осаму Тедзукі «Shin Takarajima» (1947) вперше були використані графічні прийоми, які застосовуються при створенні манґи й при творенні сучасних коміксів (рис. 5,6) [12].

Манґа визнана і як форма образотворчого мистецтва, і як літературне явище, популярність якого охоплює практично всі вікові групи сучасного японського суспільства. Окрім професійної манґи, існує манґа аматорська – додзінсі, яка видається невеликими тиражами на гроші авторів.

У США наразі комікси еволюціонували до культового явища, у Франції та Японії, їх вважають окремим повноправним жанром мистецтва. В той же час в багатьох країнах комікс є одним з не до кінця визнаних жанрів, проте, це не заважає цьому новому виду масової культури користуватись популярністю серед цільової аудиторії й все частіше звертає на себе увагу фахівців різних сфер наукової діяльності.

Серед характеристик коміксу, слід відмітити, поєднання візуальної і вербальної складової, акцент на дії, а не на описі, наявність в структурі оповіді розривів або пропусків, які читач самостійно наповнює сенсом під час ознайомлення.

Розглядаючи комікси різних частин світу можна вивести деякі закономірності. Коміксу в США властива багатожанровість, він може мати фантастичний, драматичний, детективний, комедійний, сатиричний або інший сюжет, а також в різних пропорціях їх комбінувати. В більшості американських коміксів продумані всесвіти, в сюжетах зачіпаються такі складні психологічні теми, як трансгуманізм, виправданість насильства в боротьбі зі злом й т. ін. Герої американських коміксів виступають не стільки як самостійні особистості, скільки як втілення несвідомих архетипів (рис. 7, рис.8, рис.9, рис.10). Найчастіше опрацювання їх характеристик схематичне і спрямоване на вираження якогось конкретного типу, наприклад воїна, трикстера (в певному розумінні він є комічним амбівалентним аналогом культурного героя) [14].



Рис. 5, 6. Перші випуски коміксів Mighty Atom Осаму Тедзуки та Sazae-san Матіко Хасегави відповідно



Рис. 7. Супергерої в основних кольорах

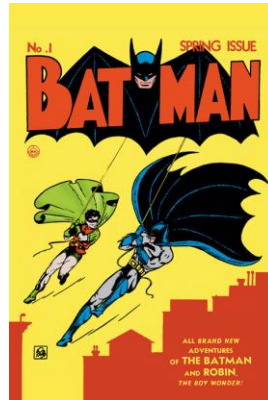
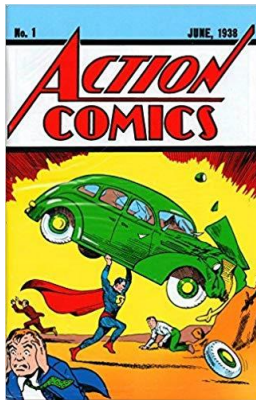
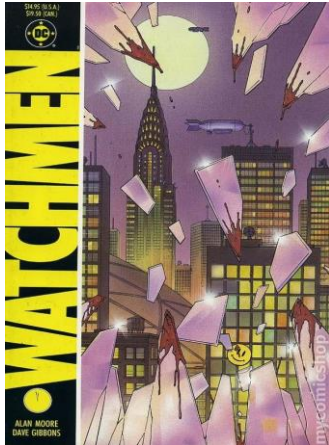


Рис. 8, 9. Перші випуски коміксів про Супермена та Бетмена

Європейські комікси розраховані на спеціалізовану й більш дорослу аудиторію, вони виглядають солідніше, називаються графічними романами, видаються у вигляді товстих книг в твердих палітурках й мають завершений сюжет. На відміну від американських, європейські комікси з огляду на культурні особливості не перейняли образи й конфлікти супергероя й суперлиходія, їм залишився властивий переважно розважальний аспект. Загальний пафос поведінки персонажів на контрасті з американськими аналогами теж помітно знижений, нерідко застосовується карикатурне зображення певних персонажів для вираження комічності моментів (рис. 11).

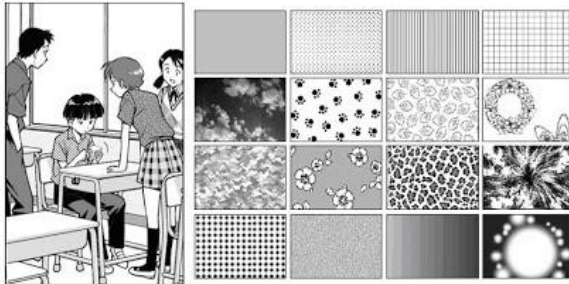


**Рис. 10.** Варіант обкладинки коміксу Хранителі Алана Мура



**Рис. 11.** Журнал Pilote (1966), серія коміксів "Asterix" Р.Госінні й А.Удерзо

Японські комікси найбільше відрізняються від своїх західних аналогів. Насамперед для них характерно визнання широкого загалу, адже японська манга в своїй країні є одним з основних видів популярного мистецтва поряд з кіно й літературою (рис. 12).



**Рис. 12.** Приклади скрінтонів та їх використання у манзі



Манзі властива мультижанровість (психологічні трилери, пригоди, жахи, детективи, шкільні драми й т.ін.), значно більша, ніж в західних коміксах. При цьому цензура в Японії практично не поширюється на цей вид мистецтва, що надає повну свободу у виборі тем та сюжетів її авторам [15]. Вона користується неабияким попитом, існує безліч творів, котрі орієнтовані на найрізноманітнішу аудиторію – від маленьких дітей до осіб похилого віку.

Вітчизняний ринок коміксів наразі переживає величезне зростання, все більше книжкових видавців звертають увагу на комікси й одночасно з'являються нові суто коміксні видання. Цільова аудиторія українського ринку коміксів, що дійсно цікавиться і слідує за новинками – це люди від 23 до 35 років [6]. Серед робіт, що нині випускаються в Україні – переважна більшість дорослої літератури. Часто сюжети українських коміксів патріотичні, хоча нині набуває популярності супергероїка й фантастика через вплив американського медіапростору. Також збільшується кількість гумористичних та дитячих коміксів (рис.13, рис. 14).



**Рис. 13. Обкладинки коміксів «Звітяга. Савур-Могила»**



**Рис. 14. «Кіборги. Легенда про непереможених. Том I»**

В коміксах існує тенденція до спрощення візуальних образів. Засобами традиційного реалізму художники коміксів зазвичай відображають зовнішній світ, тоді коли внутрішній – більш простим малюнком. Це насамперед пов'язано з тим, що чим простіша стилістика, тим легше читачу ототожнювати себе з образом – він не навантажений дрібними деталями, його легше сприйняти й переосмислити під себе. Простота зображення несе в собі велике значення ще й тому, що дозволяє уяві читача «домалювати» щось своє, ще більше підлаштовуючи персонажа до себе [14].

У випадку коли автору необхідно відобразити уже певний закладений сюжетом образ, красу якогось об'єкта чи навпаки, можливий більш реалістичний й деталізований підхід до зображення. В багатьох коміксах існує тенденція до ретельного промальовування фону на контрасті з досить спрощеними персонажами, що дозволяє задавати й формувати певний спосіб їх сприйняття цільовою аудиторією. Це обумовлено потребою створення



візуальними засобами атмосфери співпричетності глядача до вагомих акцентів коміксу як наративу.

Суттєвою складовою структури коміксу, як ми вже зазначали, є обов'язковий простір для прояву індивідуальної креативності глядача, інтенційно зумовлений властивостями людської психіки й необхідний через це будь-якій цільовій аудиторії. Мотиваційним підґрунтям такого вагомого елемента медіатексту коміксів і місцем для глядацької творчості постає домислювання. Наявність лише окремого елемента об'єкта, моменту події, частини зображення, є вже достатньою інформацією для людини, яка сприймає часткові елементи запропонованої графіки як завершений наратив. Цей фактор психіки в повсякденному житті майже непомітний, але для побудови коміксу – це основний інструмент, що допомагає читачу зрозуміти послідовність кадрів та заповнити білі простори між ними. Саме за допомогою домислювання дві ілюстрації на кадрах коміксу для цільової аудиторії зливаються в одну дію. Кадри поділяють час і простір комікса на чергу послідовних моментів, в той час як домислювання допомагає читачу поєднати ці моменти й побудувати певну безперервну оповідь-інтердію [15].

Доцільно розділити переходи між кадрами на шість узагальнених категорій. Перша – від моменту до моменту, відповідно дія відбувається майже покадрово. Друга категорія – від дії до дії – в якій відбувається певна зміна діяльності суб'єкта розповіді. Третя – це перехід від об'єкта до об'єкта в рамках однієї сцени чи ідеї. Наступні переходи від місця до місця – логічні переходи, що допомагають перенести розповідь в необхідний час чи простір. П'ятий перехід – від деталі до деталі, необхідний для «опису» навколишнього оточення, певною мірою імітує погляд читача, що розглядає аспекти місця, ідеї чи настрою. Остання категорія – незв'язні переходи, де відсутня будь-яка логічна послідовність кадрів [15].

В європейських та американських коміксах переважають переходи дій, об'єктів та місць в різних співвідношеннях, але з усталеним найбільшим використанням переходу від дії до дії. Це обумовлено тим, що такі переходи дають змогу легко й зрозуміло розказати історію, час від часу переносючи «дію» в різні місця й простір. В коміксах Азії хоч загалом і переважає такий самий розподіл, досить вагому частку займають також і переходи від деталі до деталі, що не так популярні в західних аналогах (рис.15). Причиною цьому є дещо відмінна від західної ментальність східних народів, які практикують медитативне, внутрішнє споглядання навколишнього середовища, підтримуючи цю традицією своєю культурою та мистецтвом.

Основою композиції коміксу є система фреймів або кадрів. Кадром комікса вважається кожне зображення в послідовності з декількох таких зображень, що створюють собою розповідь в коміксі. Якщо лише один кадр містить в собі всю інформацію, тоді він і є фактично наративом й такий комікс називається однокадровим. В основному однокадрові комікси зустрічаються в газетах і являють собою жарти-бонуси. Фрейми у повноцінних коміксах розподілені на сторінках книги і через них подаються зображення та сюжетна лінія [17].

Розмір фрейму залежить від важливості сцени, яку він зображає. Драматичні й напружені сцени зазвичай подаються в більших кадрах, ніж

сцени, де персонаж, наприклад, роздумує над чимось. Як зазначалося раніше, поля між фреймами в коміксах мають певне значення, адже саме вони викликають ефект домислювання у читача. Через це їх роль важлива в створенні композиції кадрів [21].

Компонування кадрів впливає на взаємодію зображень один з одним, контролюючи їхню кількість, форму, розмір та аранжування на сторінці. Це відповідно надає ілюстраціям більше сенсове навантаження ніж якби вони були розглянуті індивідуально. Грамотна композиція запевняє плавні переходи між фреймами, що не плутають читача в історії, роблять її легшою для сприйняття (рис.16).

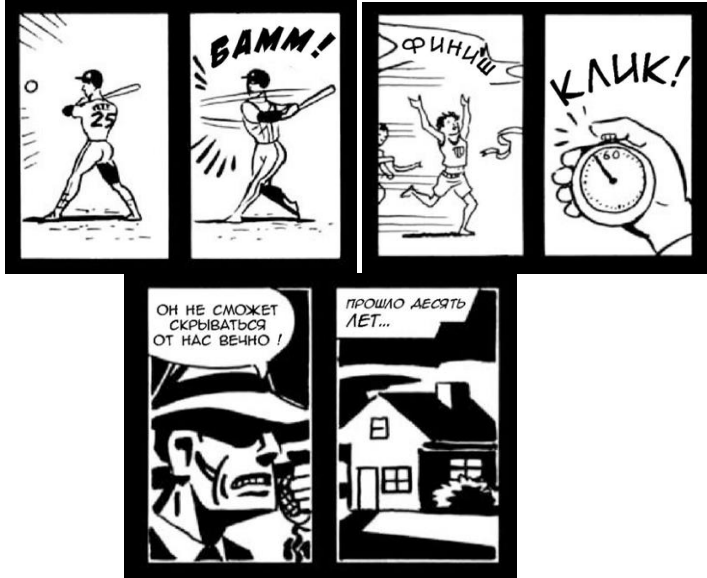


Рис. 15. Приклади другого, третього і четвертого переходів між кадрами з книги С. Макклауда

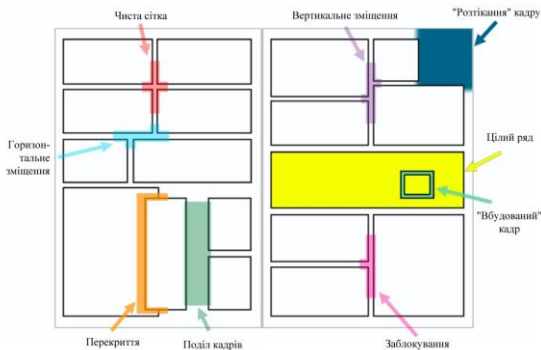
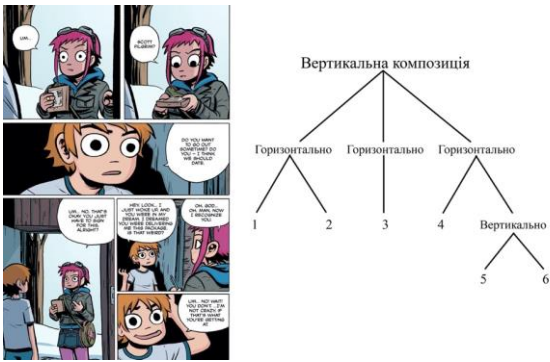


Рис. 16. Приклади аспектів зовнішньої композиційної структури сторінки

Композиція в коміксах зазвичай спланована і найчастіше розташовується одним із двох способів: в рядках або в колонках. За першого способу фрейми читаються горизонтально, в американських та європейських країнах з ліва на право, в азійських коміксах в основному навпаки, що зв'язано з їх писемністю, в якій стовпці ієрогліфів пишуться саме так. За другого типу кадри розподіляються вертикально й сприймаються читачем зверху вниз (рис. 17, рис. 18).

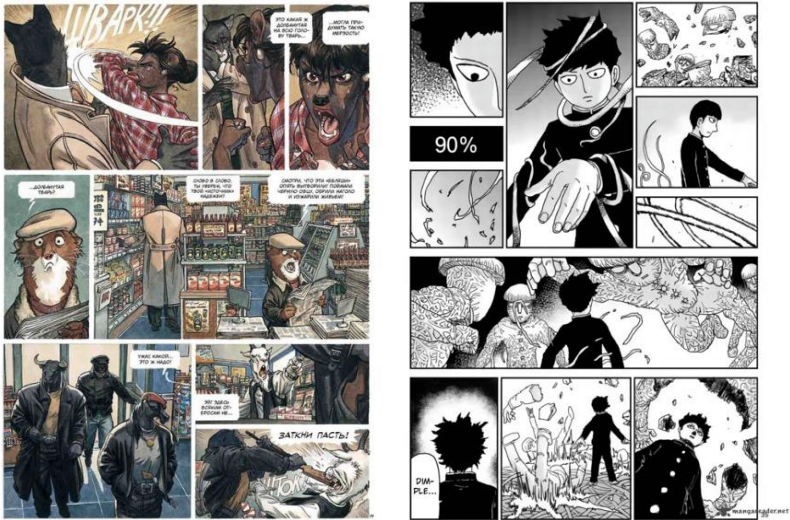


**Рис. 17. Ієрархічна структура сторінки коміксу «Скотт Пілігрим» Брайана Лі О'Меллі**



**Рис. 18. Різні типи зображення руху в коміксах**

Через те, що в західному світі звичніше читати горизонтально, а не вертикально, такий спосіб більш поширений в азійських коміксах. Також можлива комбінація цих двох способів, де кадри розташовуються як горизонтально так і вертикально в різних пропорціях. Кадри також можуть не відповідати горизонтальному чи вертикальному поділу і розташовуватися по діагоналі сторінки. Існують і композиційні виключення, наприклад, кадр може бути цілком оточений іншим зображенням, край одного фрейму розміщений поверх іншого без пробілу, деякі елементи одного кадру виходять за рамки і можуть накладатися на інші кадри. Також варто відзначити кадри на всю сторінку й кадри, що займають цілий розворот (рис.19) [20].



**Рис. 19. Приклади західного та східного коміксів відповідно, комбіноване розташування кадрів**

При створенні композиції сторінки важливу роль відіграють бабли або «словесні бульбашки», котрі зображають у вигляді хмарки, що виходить з вуст персонажа, або у випадку зображення думок – з його голови. Слова автора зазвичай розташовані над кадрами дії, або під ними. Часто «бульбашку» зі словами персонажа розбивають на декілька менших, аби вона не займала багато місця на сторінці або для того, щоб позначити паузу в мові героя. Часто бабли з'єднують між собою на різних кадрах сторінки, аби показати, що мова персонажа продовжується, поки відбувається дія (рис. 20). Аби читач легко сприймав розмову, композиція «бульбашок» в західних коміксах будується від верхнього лівого краю до нижнього правого. В той же час азійські комікси в переважній більшості розміщують слова персонажів з правого верхнього краю до лівого нижнього, що, як вже зазначалося раніше, зумовлено писемністю народів Азії.



**Рис. 20. Приклад розділеної бульбашки та бабла без обведення**

Комікс – це особливий спосіб оповіді, текст якого є послідовністю кадрів, що містять, окрім малюнка, вербальний твір, який передає переважно діалог персонажів, укладений в особливу рамку. При цьому малюнок і укладений в нього вербальний текст утворюють органічну сенсову єдність. Таким чином комікс є певним поєднанням вербального і невербального компонентів, тобто поєднанням тексту та зображення, що утворює креолізований текст.

Наукова класифікація визначає два різновиди креолізації тексту: часткова, де вербальна частина порівняно самостійна, а образотворчі елементи тексту виявляються факультативними, і повна, де вербальний текст цілком залежить від образотворчого ряду, і саме зображення виступає в якості обов'язкового елемента тексту [9]. Таким чином, комікс є текстом з повною креолізацією, оскільки він характеризується високим ступенем спорідненості обох елементів й вони сприймаються як єдине ціле.

Вербальний компонент коміксу включає в себе буквенний текст, який є або мовою персонажів, або мовою автора (включаючи титри, заголовки, авторське резюме, коментарі до тексту). Мова або думки персонажів знаходяться в «словесній бульбашці», котру ще називають бабл (англ. bubble) або філактерій (фр. Phylactère,).

Висока інформативність коміксів забезпечується наявністю та функціонуванням трьох інформаційних рядів: графіки, параграфіки та буквенного тексту.

Графіка (що розглядається в першій частині цього розділу й частково в останній) зображує всі невербальні складові мовної ситуації, покликана імітувати дійсність за допомогою використання кольорової палітри, перспективи, зміни планів і кутів зору. Це дозволяє управляти глядацьким сприйняттям і викликати у читача значний інтерес до подій комікса.

Параграфіка є не менш важливим для сприйняття повідомлення інформаційним рядом. Це певний набір ідеограм, за допомогою яких вона не тільки оформляє вербо-іконічні повідомлення, але і передає самостійну інформацію, часто замінюючи буквенний текст. Параграфіка включає в себе графічно і фонетично мотивовані знаки. Останні відповідають за кількісну і якісну характеристику звуку, що дозволяє «озвучити» німий текст. Даний ефект досягається за допомогою використання ономатопом – звуконаслідувальних слів (класичні «бум» чи «бабах» в супергеройських коміксах) (рис.21). Таким чином категорія звуку стає унікальною текстовою категорією, здатною функціонувати тільки в рамках коміксу.

Графічно мотивовані знаки є чи не найважливішим елементом коміксу і, на відміну від фонетично мотивованих знаків, є універсальними, а деякі з них навіть вийшли за межі тексту коміксу і функціонують окремо, зокрема в рекламі. До їх числа відносять такі знаки як: рамка кадру, бабли й філактери, лінії руху, графічні зображення вибуху, знак оклику або знак питання, ноти й інші символічні зображення (рис.22).

Буквенний текст в коміксі сприяє вираженню позиції автора за допомогою авторських коментарів. Дискурс, що передається за допомогою буквенного тексту, здатний створювати мовний портрет персонажів, демонструючи не тільки їх зовнішню, але й внутрішню мову.

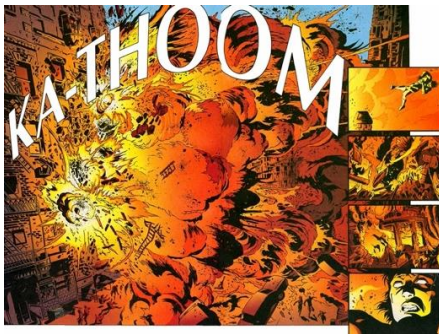
Переважна більшість коміксів друкує свої тексти виключно прописними літерами. Комікси успадкували таке написання від свого попередника,

газетного коміксу. Як уже зазначалося у попередніх розділах, газетні комікси були на той час дуже популярними і набагато поширенішими, але також набагато компактнішими. Вони були надруковані дешево й були призначені більше для грамотної аудиторії, проте рівень грамотності, володіння англійською мовою та вік читача природно різнився. Часто діти забирали вже прочитані батьками газети, аби порозглядати маленькі коміксні вставки. Зображення у таких коміксів могло бути вже обірваним або зім'ятим. В таких умовах текст повинен був зберегти свою читабельність, навіть якщо зображення «постраждало», й прописні літери справлялися із цим завданням краще, аніж звичне текстове написання.

Найпоширенішими способами використання тексту в коміксах є: текст як мова, текст як внутрішній монолог, текст як розповідь.

Менш поширеним підходом є розміщення тексту поза кадром, наприклад, коли текст розміщується під зображенням мовця. Проте таке розміщення дещо дистанціює читача від подій коміксу, нагадує розкадровки до фільму або просто транскрипцію розмови, яка вже відбулася.

Більшість мовних текстів у коміксах виконуються з незмінним стилем для підтримки однорідності їх вигляду. Жирний текст, як вже зазначалося, використовується для акцентування уваги, а варіації розміру літер зазвичай використовуються як показник збільшення тону або для крику. Іноді для певних персонажів використовуються спеціальні шрифти, що забезпечують їхню промову характерним стилем в рамках цілісного стилю комікса. Прикладом чи не найдинамічнішого використання мовного тексту в коміксі може бути робота Дейва Сіма «Cerebus» (рис. 22). Сім трактує текст як зображення, змінюючи стиль та макет таким чином, як це необхідно для створення яскравих розповідних ефектів.



**Рис. 21. Приклад фонетично мотивованих знаків у сучасних коміксах**



**Рис. 22. Приклад динаміки тексту на декількох сторінках комікса «Cerebus» Дейва Сіма**



Текст також використовується як частина зображення, деталь кадру, наприклад, біг-борди та вивіски, текст на футболці персонажа, коробки пластівців або на банці газованого напою. На відміну від прямої мови, думки чи оповідання, читач бачить цей текст як частину представленого простору в кадрі, навіть якщо в деяких випадках текст читається як розповідь (рис. 23).

Звукові ефекти мають давню історію використання в коміксах, служачи зображенням немовного звуку. Вони є одними з найпоширеніших місць, де букви та слова використовуються для створення значення в коміксах. Більшість звукових ефектів є ономатопоетичними (як уже зазначалося вище), але текст також часто використовується й для опису або позначення звуку, не тільки для його відтворення. Наприклад, замість спроб відтворити звук автори часто використовують слова для опису звуку. Подібним чином Хоуп Ларсон у «Сірих конях» використовує слова для опису запаху, використовуючи також фігурні лінії, котрі передають «потік» запаху по повітрю (рис. 24).

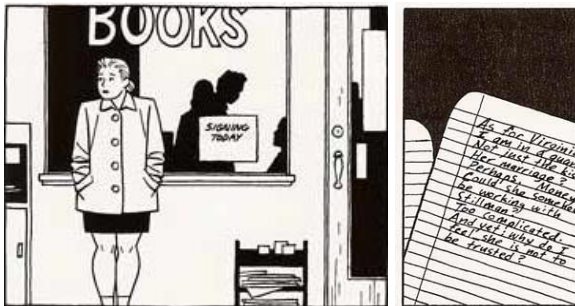


Рис. 23. Приклад вивіски та знаку, що розповідають про навколишні події, і кадр з частиною листа, котрий розкриває сюжет



Рис. 24. Передача запаху тако (taco smell) у «Сірих конях» Хоупа Ларсона

Відійшовши від самого тексту варто також зазначити роль вже згаданих баблів або «словесних бульбашок», адже при створенні композиції коміксної сторінки вони відіграють важливу роль. Бабли представляють собою білі



пустоти, заповнені всередині текстом. З точки зору графіки, це великі об'єкти у вигляді білих плям. Оскільки словесні бульбашки беруть участь в створенні композиції, вони можуть і формувати її. Таким чином використання фігурного обведення бульбашок надає їм особливого значення і ваги в кадрі, звертає увагу на себе, як на об'єкт композиції, а от повна відсутність обведення з відповідно прозорими або неіснуючими межами веде за собою більший акцент на графіку в кадрі. Також, наприклад, тенденція використання для фрази з криком бульбашки з гострими кінцями, де вони стають довшими в сторону направлення крику – задає й підкреслює направлення цього крику; вузький бабл у вузькому кадрі підтримує композиційне рішення й підкреслює форму кадру, на відміну від бульбашки звичного розміру.

Бабли зазвичай утворюють максимально наближений до правильної фігури еліпс або випуклий багатокутник, аби текст всередині був читабельним. Читачем також краще сприймається текст з використанням шрифтів, що нагадують рукописні. Гірше на комікських сторінках виглядають прямі машинні шрифти й шрифти із засічками.

Композиційно, навколо тексту в середині словесної бульбашки зазвичай залишають трохи більше місця, аби текст не «влипав» в обведення. Таким чином він легше сприймається читачем й у кадрі з великим графічним навантаженням бульбашка й текст в ній не зливаються із фоном.

Важкі, складно побудовані фрази персонажів зазвичай розбиваються авторами на кілька простіших частин й зображуються декількома поєднаними між собою баблами. Персонажі, що перебивають один одного, часто показуються за допомогою перекриття бульбашкою з мовою одного персонажа, бульбашкою іншого. Також часто бабл зі словами персонажа просто розбивають на декілька менших, аби він не займав багато місця на сторінці або для того, щоб позначити паузу в мові героя.

Аби читач легко сприймав розмову, композиція «бульбашок» в західних коміксах будується від верхнього лівого краю до нижнього правого. В той же час азійські комікси в переважній більшості розміщують слова персонажів з правого верхнього краю до лівого нижнього, що, як вже зазначалося раніше, зумовлено писемністю народів Азії.

Підсумовуючи, можна сказати, що українському коміксу характерно наближення за компоновкою та тематикою до європейських аналогів. Через малопоширеність українських коміксів, автори не так охоче наважуються експериментувати й тому покладаються на досвід Заходу. Також через розквіт супергеройського кіно, яке користується популярністю у масового глядача, українські комікси час від часу намагаються перейняти властиву американським коміксам супергеройську тематику, трансформуючи її на тлі національної культури.

Національна специфіка української графічної прози передбачає звернення до українських тем та образів, джерелом яких стає доба козацтва. Саме козаки в українському світогляді є прообразом національного супергероя. У цьому плані доцільно вести мову про комікс як міфологічний наратив, який дає суспільству взірць для наслідування, акумулює патріотизм, актуалізуючи національну гордість.

Створення циклу коміксів про українських Супергероїв наразі є надзвичайно актуальним. Серед нині відомих та популярних українських

коміксів можна виділити український стім-панковий комікс «Воля» що має аж 6 сценаристів, 5 художників, 3 колориста та 2 історичні консультанта; антикорупційні «Хроніки Аптауна» автором та засновником яких є Михайло Піменов; графічна адаптація історичної повісті Івана Франка – «Герой поневолі», над яким працювали упорядник тексту Кирил Горішний та художник Михай Тимошенко; роман-блокбастер «Дагопак» (рис. 28) від видавництва Nebeskey; комікси про війну на сході: «Звитяга. Савур-Могила» Дениса Фадеева та «Кіборги» від організації «Вірні традиціям»; «Війна Богів» та збірка «Саркофаг» від Андрія Данковича; графічний роман «Максим Оса» (рис. 25) від автора Ігоря Баранька; графічна новела «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка» (рис. 26, рис. 27), створена ілюстратором Олександром Ком'яховим; «Серед овець» та «Тиша» авторства Олександра Корешкова; «Троє проти зла» від Ярослава Fudjack і Тараса Ярмуся; «Голуб Геннадій» авторства художниці під псевдонімом Кого та багато інших, що принесли багато нового у вітчизняну комікс індустрію та сприяють її подальшому розвитку та популяризації.

Так, "Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка" – графічна новела Олександра Ком'яхова про козака Чубенка. Комікс поєднує українську минувчину, сьогодення та альтернативний фантастичний світ. "Дагопак" – комікс-блокбастер про пригоди козаків-характерників із лицарського ордену магів і майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі .

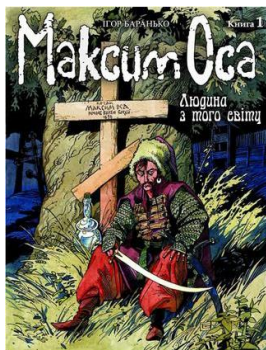


Рис. 25. Обкладинки коміксів «Максим Оса



Рис. 26. Людина з того світу» та «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка»



Рис. 27. "Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка" світ



Рис. 28. "Дагопак"

## Висновки.

Комікси, унікально об'єднавши у собі графіку та наратив, стали справжнім культурним феноменом і вийшли за межі суто гумористичних та сатиричних журналів. В епоху супершвидкісних технологій XXI ст. комікс постає універсальним жанром, який поширюючись у своєму застосуванні до різних сфер соціального життя, виступає сукупністю мотивуючих знаків, образів і символів, що породжують значення, створюючи інформаційні паттерни, які глядач інтерпретує згідно власних світоглядних настанов.

За останній час відбулося неймовірне переосмислення коміксу у медіапросторі, як способу комунікації в інформаційному суспільстві. Нині, окрім гумористичної літератури у вигляді коміксів існують й роботи на різноманітну тематику (медицина, історія, освіта, політика й т. ін.) Сьогодні значення коміксів як мистецтва в західній культурі, а також в Японії майже не береться під сумнів. Все більше науковців та практиків намагаються розібратися в їх феномені і реалізувати дизайнерський потенціал цього виду графічного мистецтва. У той же час комікси продовжують залишатися однією з улюблених форм масової розважальної сучасної культури різних вікових категорій.

На основі даного дослідження систематизовано значущі фактори, притаманні коміксам різних частин світу й аспекти, що формують суто американські, європейські чи азійські комікси. Також виділено міжнародні елементи, які властиві графіці коміксів всіх регіонів. Проведений аналіз дозволив визначити основні світові тенденції й аспекти у цій галузі дизайну, які можуть бути використані українськими авторами в процесі створенні вітчизняних коміксів.

## Література:

1. Барт Р. Риторика образа / Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. Москва, 1994. С. 297-318. URL: [http://www.philology.ru/literature1/barthes-94\\_a.htm](http://www.philology.ru/literature1/barthes-94_a.htm).
2. Брати Капранови. Мальовнича історія Незалежності України. К.: Вид-во: Зелений пес. 2013, 80 с.
3. Гресь В.И. Комикс как жанр визуальной литературы. *Жанрово-стилевые искания в художественной литературе*. 2019. С. 114-115. URL: <http://asu.edu.ru/images/File/Zhanrovo-stilevie-iskaniya.pdf#page=114>.
4. Денисова А.И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности. *Аналитика культурологии*. 2011. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/amerikanskiy-komiks-factory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti>
5. Комиксы в интерьере: героический дизайн и поп-арт. URL: <http://awall.com.ua> (дата звернення: 29.11.2019).
6. Кордоба Б. Український ринок коміксів лише розпочав свій шлях. URL: <https://vezha.net.ua> (дата звернення: 02.05.2020).
7. МакКлауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / пер. з англ. Ярослава Стріха. Київ, 2019. 224 с.
8. Онкович Г.В., Онкович А.Д. Комикс как средство медиаобразования. *Медиаобразование*. 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/komiks-kak-sredstvo-mediaobrazovaniya>.
9. Петрова С.И., Степанова З.Б. Японский комикс как тип текста (категория информативности). *Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова*. 2005. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/yaponskiy-komiks-kak-tip-teksta-kategoriya-informativnosti>
10. Столярова Л.Г. Анализ структурных элементов комикса. *Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки*. 2010. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-strukturnyh-elementov-komiksa>

11. Еко У. Міф про Супермена // Роль читача. Дослідження з семіотики текстів / Убмберто Еко. Л. : Літопис, 2004. С. 158-182.
12. Brenner R. E. Understanding Manga and Anime / R. E. Brenner. 2007. 356 p.
13. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images / N. Cohn. London: Bloomsbury. 2013. 256 p.
14. Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen // University Press of Mississippi. 2007 [1999]. 188 p.
15. Petersen R. S. Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives / R. S. Petersen. ABC CLIO, 2011. 274 p.
16. Renard J.-B. La Bande dessinée / J.-B. Renard. Paris : Seghers, 1978. 267 p.
17. Eisner Will. Theory of Comics & Sequential Art. Poorhouse Press, 1985. 165 p.

## **SPECIFICS OF MODERN COMICS: TRADITIONS AND INNOVATIONS**

KOLISNYK Oleksandra

*Basing on the analysis of modern comic book content, the history of comics and its perception by the audience as a modern media text are revealed, characteristics of individual elements in comics are systematized. The specifics of the artistic and compositional system of modern comics, the nature of figurative and stylistic techniques, graphic features of American, European, Asian, Ukrainian comics are determined. Patterns which are inherent in comics as visual narratives of different socio-cultural parts of the world, as well as aspects that shape modern Ukrainian comics, are considered. Characteristics of comics as an object of graphic design are determined: features of artistic and compositional design solutions in different regions of the world are systematized; leading trends in the development of specific types of comics in the United States, Europe, Asia and Ukraine are revealed.*

**Key words:** *design decisions, graphics, comics, narrative, information society.*