

КОМИКС: К ВОПРОСУ О ПОЛОЖЕНИИ В СИСТЕМЕ ИСКУССТВ

С. Ю. Смутьская,

*кандидат искусствоведения, доцент кафедры белорусской
и мировой художественной культуры Белорусского
государственного университета культуры и искусств*

В силу своей специфики комикс пока не стал предметом пристального внимания отечественной науки. В то же время нельзя отрицать того, что он оказывает все более сильное влияние как на художественную культуру в целом, так и на экранные искусства в частности.

По природе комикс – явление синтетическое, он сочетает в себе выразительные средства литературы и изобразительного искусства, что и позволяет ему повествовать изображением. Именно эту способность Ю. М. Лотман называл в «Семиотике кино и проблемах киноэстетики» сущностью киноискусства. Н. А. Агафонова называет это новым эстетическим качеством, которое сформировалось «благодаря синтезу нарративности (от литературы) и изображения (от изобразительного искусства). На уровне киноискусства этим свойством является повествование изображением. Литература повествует, но не изображением, а словом. Изобразительного искусства же способно к повествованию, ибо его визуальный образ статичен, лишен возможности развития во времени» [1, с. 5].

Близость комикса к киноискусству наиболее очевидна в его взаимодействии с анимацией. В начале XX в. американская анимация нередко занималась экранизациями популярных комиксов. Она не просто переносила на экран его сюжеты и персонажей, но и осваивала присущие комиксу приемы работы с «кадром» (которым, по сути, и является отдельная картинка комикса), с планом и ракурсом изображения, принципы соединения отдельных кадров в целостный нарратив и создания лаконичных, но выразительных изобразительных решений.

Однозначно определить положение комикса в привычной системе искусств довольно сложно. Его нельзя разместить где-то на границе между изобразительным искусством и литературой уже по той причине, что далеко не во всех комиксах в буквальном смысле присутствует слово. Переместить его ло-

кацию на границу между изобразительным и экранным искусством тоже затруднительно, хотя в последние годы все большее распространение получает так называемый веб-комикс, непечатный, экранный. Ведь и классический комикс, и большинство его современных произведений по-прежнему существует в первую очередь на бумаге. Ситуация осложняется еще больше, если вспомнить, что комикс входит и в сферу средств массовой коммуникации. Он появился в США в конце XIX в., тогда им нередко заполняли дефекты газетной верстки. В большинстве случаев комикс нес чисто развлекательную функцию, хотя появлялись и рисованные истории, посвященные актуальным событиям. Несмотря на эту пропорцию, в комиксе изначально заложена специфика СМИ, ориентированность на демократичную коммуникацию, потребность выделиться из потока информации.

Наименее противоречивое, на наш взгляд, решение проблемы размещения комикса в системе искусств предложил Уилл Эйснер в своей книге «Comics And Sequential Art». Создатель комиксов и теоретик вывел новый термин – «sequential art», обозначающий «формы искусства, которые используют изображения, разворачивая их в последовательности графического повествования или отображения информации» [3, p. 15]. Самая известная и однозначная форма sequential art – это комикс, а большинство остальных форм входят в круг произведений изобразительного искусства. Исследования этого рода продолжил практик и теоретик комикса Скотт Мак-Клауд в своих работах «Understanding Comics» (1993), «Reinventing Comics» (2000) и «Making Comics» (2006).

Допустив, что комикс – это особая нарративная форма изобразительного искусства, сразу определяется его генеалогия и родство с новыми экранными формами. К числу наиболее ранних форм sequential art относятся: древняя наскальная живопись – самая ранняя, не письменная, а графическая форма коммуникации; протописьмо и ранние алфавиты (включая письмо древних египтян, индейцев доколумбовой Америки и т. д.), кодировавшие образы в повторяемые и легко воспроизводимые символы (явно прослеживается связь с наскальной живописью).

К кругу произведений sequential art относятся рассказывавшие посредством последовательности изображений истории

древнегреческие фризы и вазапись, колонна Трояна, росписи сосудов и тарелок культуры майя, гобелен из Байё, на котором изображена история нормандского завоевания Англии. Житийная икона тоже входит в эту группу произведений, т. к. в ее центре расположено изображение святого, а в клеймах – эпизоды из его жития. Наиболее близок к комиксу лубок, в котором не просто нередко появлялось развернутое повествование, но и вступали в синтез изображение и текст.

К *sequential art* имеет отношение и ряд произведений классической живописи. Одно из них – «Адам и Ева в Эдеме» (1530) Лукаса Кранаха – старшего, изображающее сразу четыре библейские сцены: на первом плане Бог предостерегает пару от греха, на дальнем – размещена сцена сотворения Евы из ребра Адама, справа – искушение запретным плодом, слева – изгнание из рая.

Художник Уильям Хоггарт (1697–1764) на протяжении жизни создал несколько серий картин и гравюр, которые вместе складывались в единое повествование. Это «Карьера проститутки» (1730–1731), «Карьера мота» (1735), «Модный брак» (1745), «Прилежание и леность» (1747), «Четыре стадии жестокости» (1751), «Выборы» (1755–1758). В XIX в. это стало распространенной практикой, поскольку по мере развития печатной техники в журналах и газетах все чаще появлялись иллюстрации, комментировавшие актуальные общественные и политические события. В 1840-е гг. многие художники экспериментировали с последовательными изображениями, которые тогда называли «cartoons» (после этот термин нередко употребляли и как синоним слова «анимация»). Именно на этой территории происходило становление комикса. По мере развития технологий появлялись его новые формы. В первую очередь это фотокомикс (фотоновелла), который отличается использованием не рисованных, а фотографических изображений. При этом на протяжении XX в. появлялись новые вариации *sequential art*. Так, его «ген» присутствует в живописи кубизма, где одни и те же объекты показываются пусть не во временном развитии, но с апелляцией к временной координате: мы видим их с разных ракурсов, словно физически обходим. Скотт МакКлауд к числу *sequential art* относит и две техногенные формы:

– раскадровку, сториборд – графический органайзер, приблизительный прототип, с которым работают режиссеры и ху-

дожники на этапе до визуализации фильма, анимации, интерактивной графики. В большинстве случаев это последовательность изображений;

– веб-комикс, который в отличие от печатного комикса физически не ограничен размерами страницы. В то же время размер экрана ограничивает объем информации, который виден читателю. Повествование может продолжаться на новой странице или разворачиваться в любую из сторон первой страницы.

Таким образом, дефиниция «sequential art» позволяет определить положение комикса в системе искусств и средств коммуникации, показать его истоки и общую природу с современными экранными формами. Ранние формы sequential art – это графические формы коммуникации, протописьмо, древние алфавиты, в которых функция обозначения имеет форму изображения. Нарративные произведения изобразительного искусства появлялись на протяжении всей истории человечества, в самых разных культурах. В XIX в. визуальный нарратив оформился в комикс, оказавший влияние на экранные искусства и обретающий все новые формы.

1. Агафонова, Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н. А. Агафонова. – Минск : Тесей, 2008. – 392 с.

2. Мак-Клауд, С. Изобретаем комикс / С. Мак-Клауд. – М. : Harper, 2000. – 237 с.

3. Eisner, W. Comics And Sequential Art / W. Eisner. – Poorhouse Press, 1985. – 164 p.

ДРАКОН КАК СИМВОЛ ИМПЕРАТОРА КИТАЯ

Тан Вэнчан,

*аспирант, Белорусский государственный университет
культуры и искусств*

В культуре Китая исторически сложилось множество толкований значений образа дракона. Один подход рассматривает его как символ китайского народа, сыны которого являются потомками дракона; другой подход предлагает образ дракона воспринимать как символ феодального правителя, поскольку