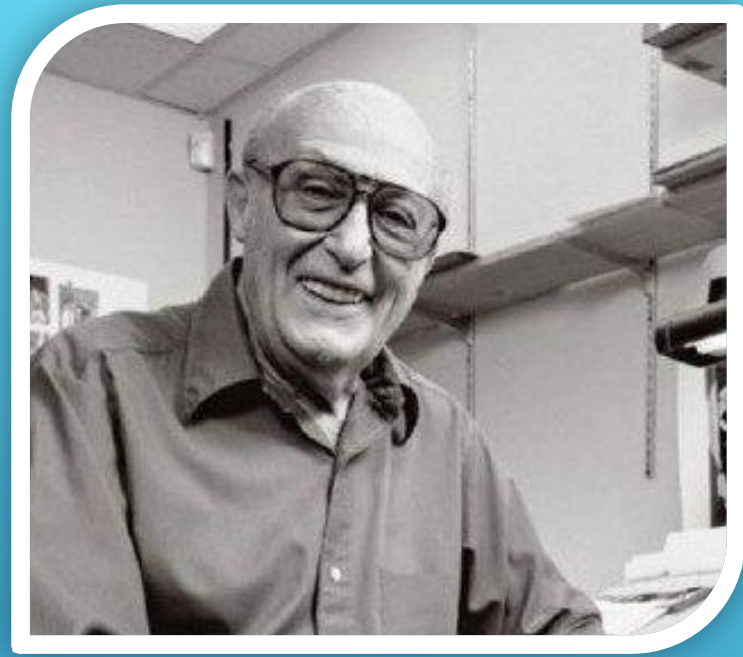


ЛЕКЦИЯ 1. СУТЬ КОМИКСА.

Определение, история, место в искусстве,
форматы и художественные особенности
комикса.

- ▶ До эпохи научного анализа комиксов их определяли просто как «истории в картинках» или «рисованные истории».
- ▶ Последовательное искусство (Уилл Айснер, «Comics and Sequential Art»).
- ▶ Комикс - иллюстрированные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика у зрителя (Скотт МакКлауд, «Understanding Comics»).



Уилл
Айснер



СКОТТ
МакКлауд

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОМИКСА

Что такое комикс в сравнении с иными формами искусства, каково его место?

Рассмотрим виды искусства, элементы которых вбирает в себя комикс:

► Рисунок, живопись:

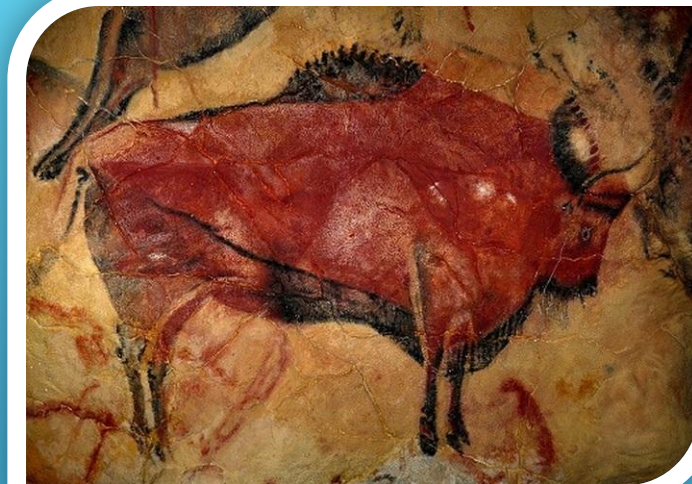
- Рисунок возникает раньше письменности письменности.
- Живопись развивается как форма творчества из попыток людей зафиксировать реальность в визуальных образах. Сходство с реальностью остается целью живописи вплоть до эпохи модерна.

Особенности:

- Статична во времени и не разворачивается в пространстве.
- Главенствующую роль играет работа с изображением: композиция, свет, цвет, передаваемые образы.

2. МЕСТО КОМИКСОВ В ИСКУССТВЕ.

2.1. ЖИВОПИСЬ.



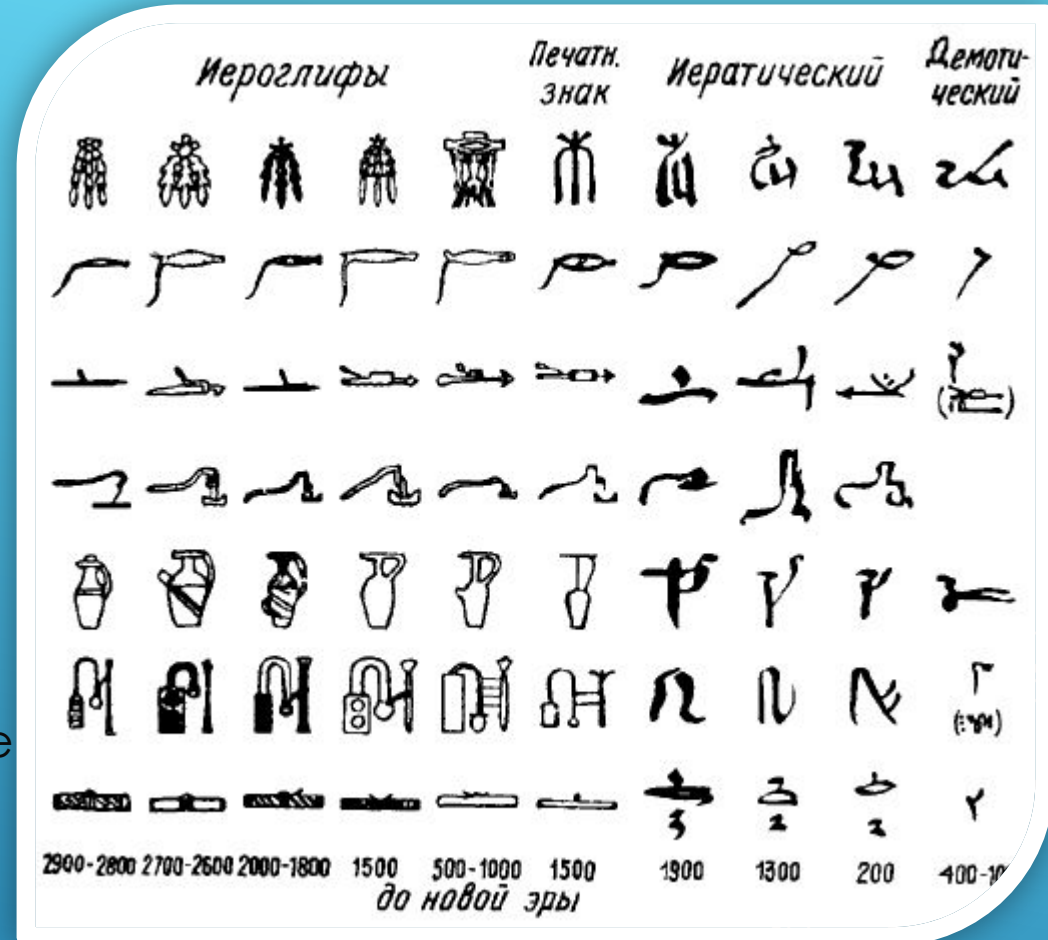
► Литература:

- Исходит из феномена письменности – передачи информации с помощью связи идей и знаков. Письменность рождается из рисунка.

Особенности:

- Развернута во времени и пространстве.
- Передача информации почти непрерывна, чтобы читатель все понял, автор должен быть точен и описать все детали и действия в хронологической последовательности.
- Абсолютная абстрактность слов. Смысл слов никак не связан с тем, как они пишутся. «Контакт» полностью зависит от общей системы понимания символов, интерпретации. Отсюда возможность «игры слова».
- Непрерывность и подчинение нормам языка ограничивают возможность эксперимента со структурой.

2.2. ЛИТЕРАТУРА.



Эволюция письменности

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ. اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْحَيُّ الْقَيُّومُ
لَا تَأْخُذُهُ سِنَّةٌ وَلَا نَوْمٌ لَهُ مَا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ
مَنْ ذَا الَّذِي يَشْفَعُ عِنْدَهُ إِلَّا بِإِذْنِهِ يَعْلَمُ مَا بَيْنَ
أَيْدِيهِمْ وَمَا خَلْفَهُمْ وَلَا يُحِيطُونَ بِشَيْءٍ مِنْ عِلْمِهِ
إِلَّا بِمَا شَاءَ وَسِعَ كُرْسِيُّهُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَلَا
يَئُودُهُ حِفْظُهُمَا وَهُوَ الْعَلِيُّ الْعَظِيمُ

► Театр, балет, опера и т.п.:

- Истоки также уходят в древность, театр известен у ранних цивилизаций.

Особенности:

- На базе литературы (драматургия) и изобразительного искусства (образы, декорация).
- Не опосредованы изображением, символом. Сцена физически реальна, актеры предстают перед зрителем и полностью меняют свою личность на время действия.
- Развернуты во времени и пространстве, как в реальности.
- Ограниченные возможности декорации заставляют делать упор на глубину и психологизм сюжетов и на мастерство артиста: игра, пластика, жесты, позы, голос.



2.3. СЦЕНИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО.

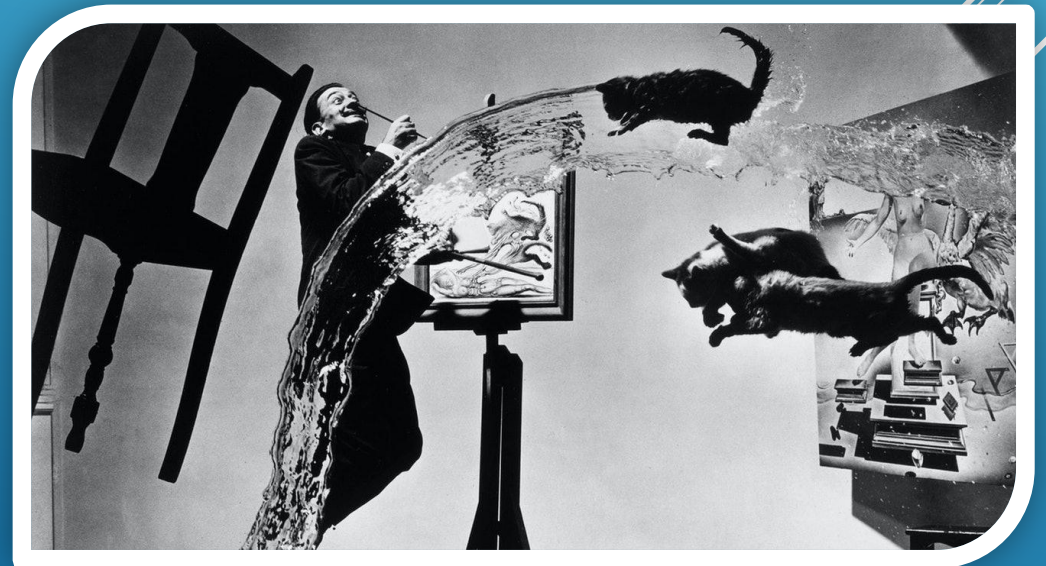
► Фотография:

- Рождается благодаря изобретению фиксации отражения объекта на светочувствительной поверхности.

Особенности:

- Использует приемы и принципы живописи: композиция, свет, цвет, образ.
- Больше приспособлена под отражение реальности (репортаж) либо придания выдуманному образу большей убедительности (постановочная фотография).
- Реализм уменьшает ассоциацию зрителем себя с героем и увеличивает ощущение объективности, независимости объекта на фото.
- Технически сложна: необходимо физически контролировать освещенность и цвет сцены и объектов, расставлять их в пространстве. Само оборудование дорого и сложно устроено.

2.4. ФОТОГРАФИЯ.



► Кино и мультипликация:

- Зародились в начале 20-го века, когда стало технически возможно воспроизводить отдельные изображения друг за другом в быстро темпе.

Особенности:

- Основаны на литературе (драматургия), сценическом искусстве (актерское мастерство), изобразительном искусстве (декорация, образы, композиция, свет, цвет) и фотографии (фиксация реальности, композиция, свет, цвет).
- Динамика. Изображения воспроизводятся в темпе, обеспечивающем непрерывность, сопоставимую с восприятием реальной жизни (подобно театру).
- Сопровождаются звуками, голосом, музыкой.
- Развернуты во времени, но не в пространстве. Действие всегда развивается в рамках кадра.
- Опосредованность изображением и звуком, в отличие от театра, дает широкие возможности декорации и образа, следовательно, высший уровень убедительности внешности и окружения.
- Набор уникальных принципов монтажа, работы с последовательностью кадров, выведен, чтобы минимизировать дискомфорт от высокой динамики во времени и смены сцен, происходящей внутри одного экрана.

2.5. КИНО И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ.

► Комикс:

- То, что можно по сути назвать комиксами, появляется сразу после живописи, литературы и театра как первичный синтез отдельных черт этих искусств. А в сфере последовательной смены изображений комикс – предок кино и мультипликации. Сейчас комиксы вбирают в себя их методологические наработки. Но комикс – уникальная форма со своей сущностью.

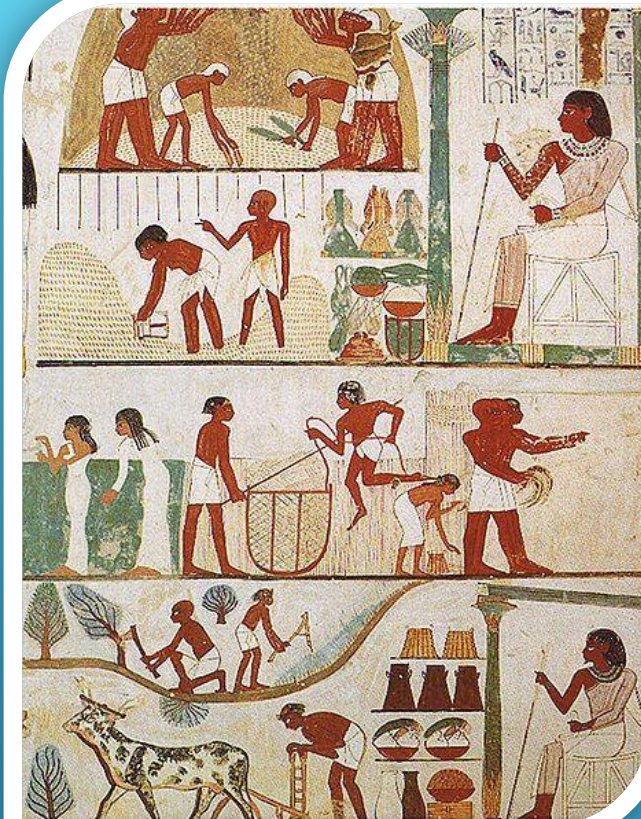
Особенности:

- Комикс – единственная форма искусства, в которой время и пространство в высшей степени взаимосвязаны. Время в комиксах выражается пространственным расположением элементов и их содержанием.
- Поток информации в комиксе постоянно прерывается (разрыв между кадрами). Единство восприятия обеспечивается самим читателем через домысливание.
- Параллельное повествование через визуальную и текстовую информацию. Вместе с домысливанием оно дает огромный простор для усложнения структуры.
- Баланс между картинкой (живопись), текстом (литература) с добавлением динамики (кино) позволяет домысливать разные виды чувств (звуки, запахи, эмоции) через одно только зрение.
- Возможности литературы, живописи, сценического искусства, фотографии и кино внутри комикса почти не ограничены и в своем синтезе способны изумлять.

2.6. КОМИКС.

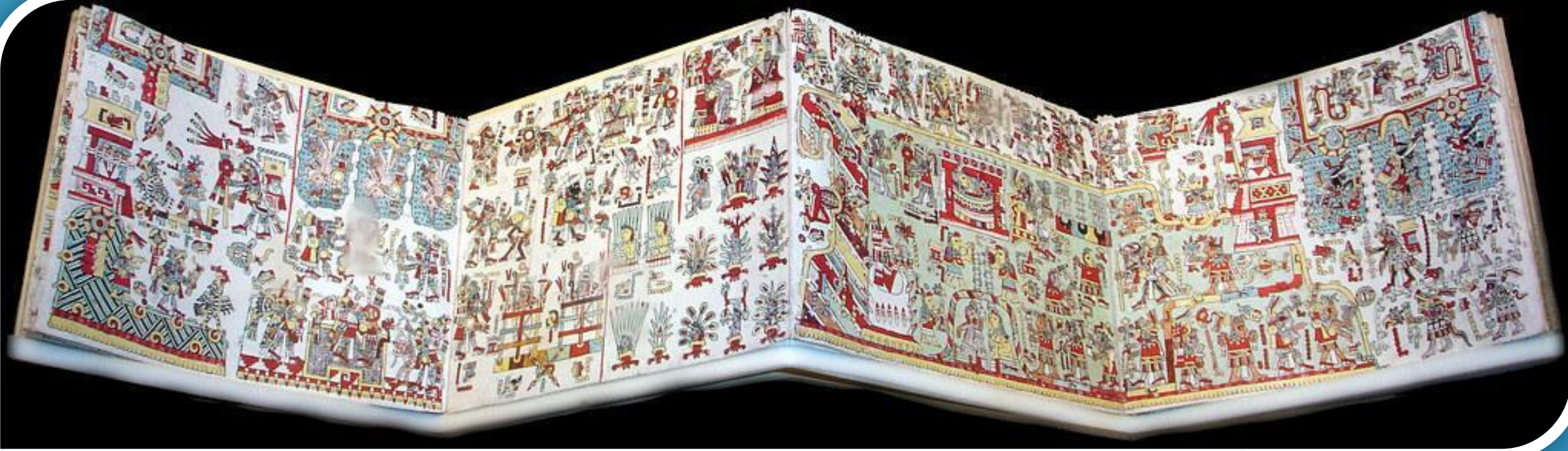
Широкое определение МакКлауда дает нам увидеть древние истоки комиксов.

- ▶ До нашей эры: египетские повествующие картины (не иероглифы).
- ▶ 1000-е: Ковер из Байё - французский гобелен о захвате нормандцами Англии.



3. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КОМИКСОВ.

- ▶ 1500-е: доколумбов рисованный кодекс, обнаруженный Кортесом. Повествует о правителе Ия Накуаа - «Восьмом Олене, Когте Оцелота».

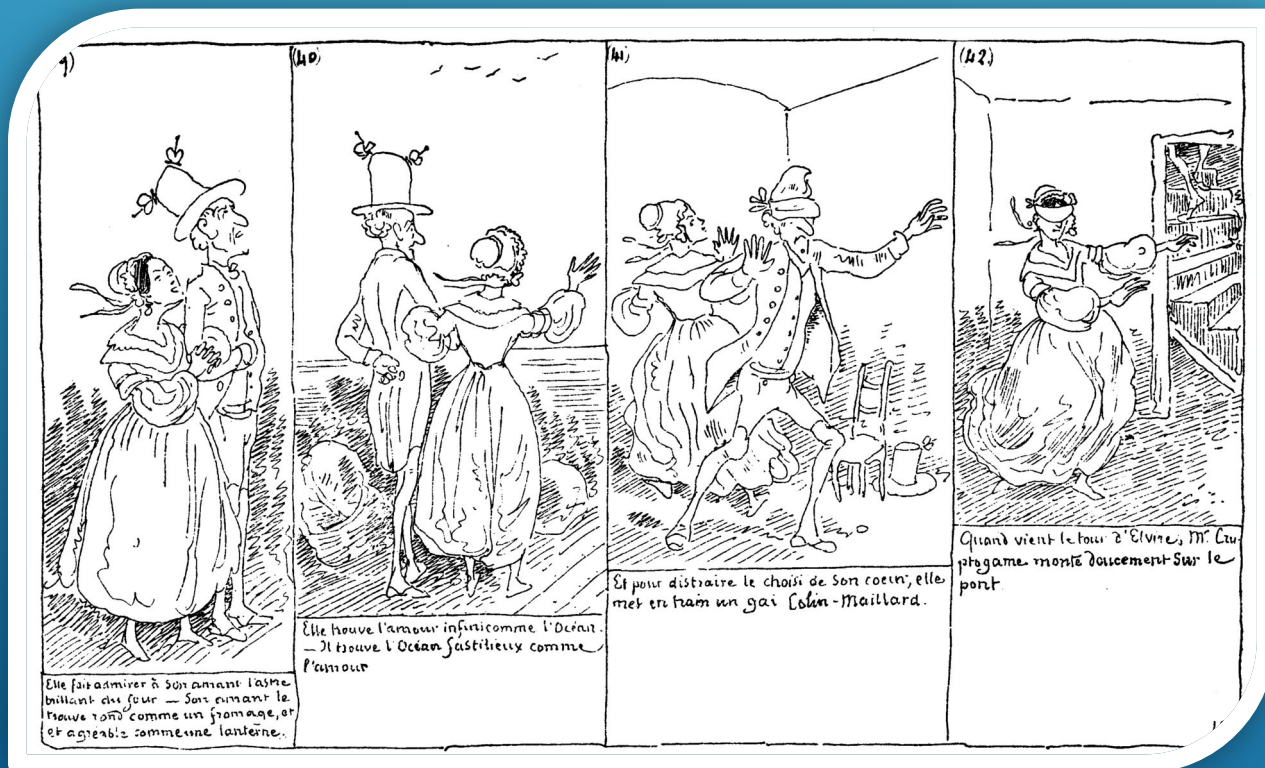


- ▶ Достижение печати в Европе: к примеру, "Мучения Святого Эразма" (1460)
- ▶ Последовательные гравюры Уильяма Хогарта ("Карьера продажной женщины", "Карьера Мота") (1732-1734).



Карьера Мота
У. Хогарт

- ▶ Родоначальник современных комиксов - Родольф Тёпфер (1777-1846).
- ▶ Гравюры Франса Мазереля ("25 образов страстей человеческих") (1918)



Карикатура-комикс Р. Тёпфера



Из «25 страстей человеческих» Ф. Мизереля

- ▶ Ксилографические романы Линда Уорда ("Божий человек") (1929)
- ▶ Роман-коллаж Макса Эрнста ("Неделя благих деяний") (1934)

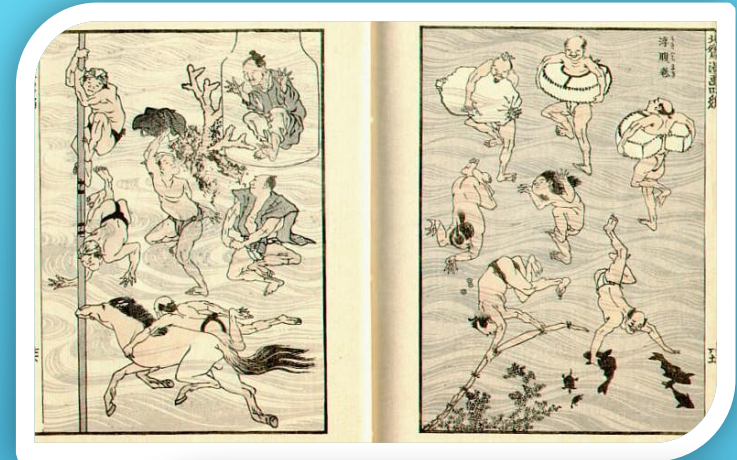


Из «Недели благих деяний» Макса Эрнста



Из «Божьего человека» Линда Уорда

- ▶ Японские комиксы – Манга - также имеют древнюю историю. Работы, заложившие основы манги, начали появляться уже с 12-го века н.э.
- ▶ До 20-го века манга в основном развивалась в карикатурном стиле и не считалась особым культурным явлением. Форме уделялось меньше внимания, чем рассказываемым сюжетам.
- ▶ В начале 20-го века в Японию стали проникать западные комиксы, и художники манги стали перенимать европейские и американские приемы рисунка и рассказа истории.
- ▶ Бурное развитие манги началось после Второй Мировой Войны, когда Япония окончательно подпала под западное экономическое и культурное влияние. Основы современного художественного стиля Манги заложил Осаму Тэдзука, вдохновившись мультипликацией Уолта Диснея.



В Америку комиксы пришли в начале 20-го века и до 30-х годов оставались в основном юмористическими, комичными (отсюда и слово «комикс»). В дальнейшем американские комиксы пережили несколько эпох:

«Золотой век» - с 1938 по 1955: появляется Супермен и другие супергерои, сюжеты начинают усложняться, осваиваются новые методы коммуникации. Во время Второй Мировой супергерои вовлекались в борьбу с Гитлером, а после – с коммунистами.

«Серебряный век» - с 1956 по 1972: стиль комиксов переосмысливается Джеком Кирби, вместе со Стеном Ли они создают целый пласт популярнейших супергероев. Прославляется компания Marvel.

«Бронзовый век» – с 1973 по 1985: комиксы стали поднимать самые серьезные темы, распространяются графические романы, в индустрию приходит волна британских авторов.

Современный период – с 1986 по сегодняшний день: комиксы стали еще серьезнее, реалистичнее и мрачнее, идет активный синтез с азиатской традицией Манги.



- ▶ Американская: тяга к реализму, пафос, масштабность. Доминирование супергероев. Сдержанная работа с формой.
- ▶ Японская: особый, уникальный визуальный стиль и приемы. Отношение к комиксам как к культурному достоянию. Метажанры и жанры для всех групп, возрастов. Выпуск комиксов огромными тиражами, тома по 200 страниц. Сильная связь с мультипликацией (аниме).
- ▶ Европейская: особая роль франко-бельгийской школы, доминирование независимых комиксов, распространенность карикатуры, развлекательные либо социальные сюжеты.
- ▶ При этом культуры постоянно дают отrostки и рождаются новые синтетические направленности в разных странах. Например, японская манга породила свои ответвления в Корее и Китае со сходными названиями. А на западе японские художественные приемы часто начинают применяться художниками, и таким образом происходит синтез.

4. КУЛЬТУРА КОМИКСОВ.

- ▶ Стрип - одностраничный комикс из нескольких панелей.
- ▶ Классический комикс - многостраничное, чаще короткое издание. Комикс на один выпуск называется "Уаншот"
- ▶ Серия комиксов - комиксы, выпускающиеся серией номеров, бывают мини-серии (не более 6 выпусков) и макси-серии (более 12). Ограниченные серии еще называют "лимиткой".
- ▶ Графический роман (новелла) - слово, введенное для обозначения крупных монолитных изданий свыше 60 страниц. Первым графическим романом был "Контракт с Богом" Уилла Айснера. Затем, помимо новых оригинальных работ, в форме графических романов начали перепечатывать старые ограниченные серии. По сути этот формат приравнял комиксы к большой литературе.
- ▶ Веб-комиксы – комиксы, создаваемые цифровым путем и выпускаемые в Интернете.

5. ФОРМАТЫ КОМИКСОВ.