

5. Vinogradov Y. Artist Ilze Rudzite. Novosibirsk, 2010.
6. Tseyulevich L. Roerich — Space — Altai. — Museum of history of literature, art and culture of the Altai; GIPP “Altai”.
7. Nechvyadovich L. Landscape painting of the Altai 1960–1970-Th years. Barnaul, 2004.
8. Edokov V. Ignat Ortonulov. In mountains of the blue Altai. Gorno-Altaysk, 1983.
9. Basilov V. The elects of spirits. M., 1984.
10. Turkusheva M. Sergei Dykov: “The best present for me is paper, brush and paints...” // Star of the Altai, 2012.10.05.
11. Korobeynikova T. Archaeoart as the distinctive trait of the creative of Siberian avant-garde artists of 60–80-Th years of XX century. Bulletin of Tomsk state university. 2012. No361. — URL: [http:// www. syberleninka.ru](http://www.syberleninka.ru).

УДК 7.038.6

О. Б. Вишневская, М. Ю. Фатеев (Барнаул)

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МИР КОМИКСОВ КАК ОТРАЖЕНИЕ ИННОВАЦИОННОЙ ФОРМЫ ИСКУССТВА XX–XXI ВВ.

Рассматривается история комиксов и художественных образов в их основе, систематизируются стили и жанры, а также проводится стилистический анализ наиболее ярких представителей. Сложность исследования заключается в том, что на протяжении всей истории комиксов рисунок очень разнообразен, а в один период могли выходить сотни комиксов с самой различной рисовкой.

Ключевые слова: комикс, иллюстрация, графический роман, жанр, стиль, художественный образ, художественная концепция.

O. B. Vishnevskaya, candidate of philosophy, associate professor of the department of the Theory of Art and Cultural Science of ASU, Barnaul

M. Yu. Fateev, student of the fourth year of the "History of Arts" direction of Faculty of Arts of ASU, Barnaul

THE ARTISTIC WORLD OF COMIC BOOK AS A REFLECTION OF THE INNOVATIVE FORMS OF ART OF THE XX–XXI CENTURIES

In this article is devoted briefly consider the history of comic books and artistic-images based of comic books, organizing styles and genres, as well as spend a stylistic analysis of the most prominent representatives. The complexity of the study is that throughout the history of comic book, the picture is very varied, and in one period could go hundreds of comics with very different panache.

Key words: comic book, illustrate, graphic novel, genre, style, artistic image, artistic conception.

Существует множество определений комикса, но все они стилистически и содержательно сходятся к одному: комикс — это серия рисунков с краткими (но не всегда) текстами, образующая связное повествование как единую художественно-образную систему.

По своей сути комикс — это особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащие, кроме рисунка, вербальное произведение, репрезентирующее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку, при этом рисунок и заключенный в него вербальный текст представляют собой органическое смысловое единство [1, с. 144].

Комиксы в виде стрипов, врезок, впервые начали появляться в воскресных выпусках газет в конце XIX в. Первым из них был «The Yellow Kid» (1896) в газете «The New York World», а 1897 г., когда эти врезки были объединены и оформлены в виде пятицентовой газеты, можно считать годом рождения производства собственно комиксов, хотя до их настоящего расцвета было еще далеко.

Обратившись к стилистическому анализу данных комиксов, следует заметить, что художественная форма и содержание первых комиксов были максимально просты и комичны. Герои карикатурные. Рисунок в комиксе также был простым, как и цветовая гамма. Пре-

обладал теплый колорит желтых и коричневых оттенков, который подчеркивал легкость и простоту повествования. Текст был наравне с рисунком и заполнял почти половину страницы.

Вплоть до 1930-х гг. комиксы так и печатались в виде стрипов в популярных газетах. Только в 1933 г. был издан первый настоящий комикс. Он назывался «The Funny Pictures» и был уже в привычном для нас формате: 8 на 11 дюймов (17*26 см), в котором комиксы печатают и сегодня. И хотя комикс состоял из перепечатанных врезок, на некоторых из них сражались с преступностью еще достаточно простые герои: Дик Трейси, Тень и Призрак (герои бульварных романов).

Стилистически композиция существенно изменилась, сами тексты и рисунки располагались не в хаотичном порядке, а заключались в кадры, которые шли слева направо и образовывали связное повествование. Текст перестает ограничиваться функцией сопровождения рисунка: он входит в кадр и начинает взаимодействовать с пиктографической составляющей, порождая новые содержательные компоненты. Но вместе с тем рисунок еще остается художественной доминантой, линии становятся более плавными, что придает рисунку большее значение и гармоничность. Цветовая гамма стала более яркой и разнообразной, проявляется игра контрастов, что подчеркивает сюжетную комичность и главную цель комиксов того времени — развлечение, что отражало потребности массовой культуры. Художники теперь стараются представить героев в максимально ярких и насыщенных тонах.

В 1938 г. National Allied Publications создала не только, возможно, самого главного героя всех времен и народов, Супермена, но и новый жанр — супергеройский комикс и классический образ супергероя как художественно-нравственный идеал. Дебютировав в первом номере серии «Action Comics», Супермен стал одним из самых популярных героев, а затем и одним из главных символов массовой культуры Америки.

Искусствоведческий анализ данного комикса показывает, что он сильно отличался от всех изданных ранее, и не только тем, что впервые представил супергероя, но и цветовой гаммой. Здесь цвета еще более насыщены и разнообразны, а игра контрастов стала выразительнее. Также изменилась сама концепция комикса — это больше не карикатурные и комичные сюжеты и персонажи, а совершенно серьезные, «взрослые» истории, которые становятся в одно русло с лучшими представителями фантастической художественной литературы.

Новый герой оказался настолько популярен, что через год издательство пустило его собственный журнал, который, несмотря на то, что там перепечатывались старые истории из «Action Comics», расходился огромными по тем меркам тиражами. Художники в этих комиксах начинают принимать приемы построения изображения, которые применяли великие живописцы Возрождения. Развитие, генезис рисунка теперь следует в сторону реалистичности и утонченности. Это проявляется как в расположении линий и пятен, так и в изображении фона и вспомогательных объектов.

После дебюта и неудержимого роста популярности Супермена «DC Comics» в 1939 г. выпускает 27 номер серии «Detective Comics», где представляют нового героя — Бэтмена. Бэтмен кардинально отличался от Супермена. Он носил темный костюм серых и черных тонов, у него не было каких-либо сверхспособностей, но он обладал острым умом и отточенными боевыми навыками. Как и сюжетно, стилистически эти комиксы сильно отличались от предшествующих им. В первую очередь это колорит. Теперь преобладают серые тона, много черного. Для подчеркивания серьезности историй также использовались более четкие и прямые линии. В композиции особых изменений не произошло, как, впрочем, и самом рисунке.

В послевоенные годы популярность супергероев пошла на спад. Сюжеты зачастую повторялись, а рисунок, основы которого заложили еще Джо Шустер и Бил Фингер, словно застыл на месте. Многие супергерои, такие как Зеленый Фонарь, Флэш, Капитан Америка и Человек-Ястреб потеряли былую популярность, и в попытке сохранить читательскую аудиторию издательские компании начали вносить разнообразие в выпускаемые комиксы, добавив вестерны, научно-фантастические и хоррор-издания, однако многие серии были отменены. На такой ноте закончился Золотой век комиксов.

Реанимировать Бэтмена, Супермена и других персонажей «DC» пришли новые люди, среди которых были редактор Джулиус Шварц и художник Кармин Инфантино, что привело к кардинальной смене не только образов героев, но и самой концепции комикса. Именно Шварц и Инфантино считаются основателями Серебряного века комиксов. Издательство взяло новый курс, получивший название «Новый взгляд», о чем Шварц и Инфантино заявили сначала со страниц 327 выпуска «Детективных комиксов», а потом и других серий: в комиксах возвращался их прежний тон, менялся дизайн персонажей, была введена страница переписки с читателями и редакцией привлекались новые талантливые художники и сценаристы, о заслугах ко-

торых больше никто не собирался умалчивать. Отныне все имена создателей указываются на первой странице выпуска.

Стилистическими особенностями новых комиксов были в первую очередь серьезность повествования и стремление к реалистичности в рисунке. Художники старались максимально детально прорисовать каждый предмет и персонажа тушью, а затем раскрашивали маркерами и цветными карандашами. Зачастую этим занимались сразу несколько художников. Иллюстрации стали намного четче, чище, изменился и их стиль — они стали более современными по сравнению с комиксами времен Золотого века. Серебряный век зачастую называют эпохой Возрождением мира комиксов [2, с. 45].

В 1961 г. под руководством редактора и главного автора комиксов Стена Ли впервые проявляет себя издательство Marvel Comics выпуском первого номера «Фантастической четверки». Над этим комиксом Ли работал вместе с легендой комикс-индустрии Джеком Кирби. Вскоре плодом их сотрудничества становятся такие знаменитые персонажи, как Человек-Паук в серии *Amazing Fantasy*, Железный Человек в серии *Iron Man*, Халк в *Incredible Hulk*, Тор в *Journey Into Misery*, Мстители в *The Avengers* и Люди-Икс в серии *Uncanny X-Men*.

Искусствоведческий анализ всех этих комиксов показывает изменения в композиции, рисовке и сюжетах. Динамика художественной формы заключается в том, что рисунок стал доминировать над текстом, принципы построения кадров на страницу разнообразились, появились рисунки на разворот, а также вступительный и заключительный рисунки на всю страницу. Композиционные изменения коснулись многоплановости изображений. Они стали более объемными, появляются перспективные изображения. Также художники, в частности Джек Кирби и Кармин Инфантино, очень тщательно прорисовывают светотеневые моменты, что также придает изображению дополнительный объем.

Серебряный век комиксов закончился в апреле 1970 г., когда человек, который начал его, Юлиус Шварц, передал Зеленого Фонаря — одного из первых персонажей Серебряного века — новой команде авторов в лице Денниса О'Нила и Нила Адамса.

В 1971 г. с главным редактором Marvel Стэном Ли связался Департамент здравоохранения и социальных служб США и попросил его сделать комикс про злоупотребление наркотиками. Ли согласился, и вскоре в серии *The Amazing Spider-Man* появилась история из трёх частей, озаглавленная «*Green Goblin Reborn!*», в которой Гарри Озборн, сын Зелёного Гоблина, стал наркозависимым. В то время орга-

низация Comics Code Authority, ответственная за цензуру в комиксах, не разрешала любое упоминание о наркотиках в комиксах. Она отказалась одобрить комикс, но Ли все равно выпустил его.

Вскоре DC Comics издала сюжетную арку «Snowbirds Don't Fly» в комиксе Green Lantern / Green Arrow #85–86, в котором помощник Зелёной Стрелы, Спида, стал зависимым от героина.

В 1973 г. в The Amazing Spider-Man № 121–122 возлюбленная Человека-паука Гвен Стейси гибнет по его вине, когда тот пытается спасти её от рук Зелёного Гоблина. Никогда ещё супергерой не терпел такого поражения, что сделало такое событие беспрецедентным в истории комиксов, и чаще всего именно оно считается началом Бронзового века комиксов.

Сюжетно и художественно более разнообразные, эти комиксы стали намного более популярными. Они включали в себя все эстетические категории и их контрасты: прекрасное выступало в качестве супергероев с их стремлением сделать мир лучше, стремлением к идеям абсолютного мира. Безобразным же были злодеи, враги этих героев, в которых изображалось проявляемое внешне нарушение определенной внутренней меры бытия. Возвышенные деяния и образы героев здесь контрастируют с низменными понятиями и мотивами злодеев. Множеству комичных элементов также противостоят трагические события, выпавшие на долю этих героев.

Что же касается рисунка, то по-прежнему идет тенденция к реалистичности изображений, объемности. Еще сильнее проявляется светотень, а контрастность красок теперь не такая видимая. Контраст достигается не в классической форме, а скорее черный контрастирует с остальными цветами. Цветовая гамма также становится более разнообразной. Теперь художники изображают больше оттенков цветового спектра и бликов, что опять же придает большую объемность и реалистичность изображениям.

На протяжении десяти лет эти тенденции не менялись. Рисовка комиксов развивалась в сторону все большей реалистичности, а сюжеты — в поисках новых форм повествования — к реализму действия.

В середине 70-х Marvel создают первых антигероев. В 180-м выпуске «Incredible Hulk» в октябре 1974 г. возник созданный писателем Леном Уейном и художником Джоном Ромитой-старшим Росомаха, он стал первым антигероем в истории комиксов. Впервые увидел свет герой, методы которого отличаются от «супергеройских», он не гнушается вульгарности и сквернословия, но основной его чертой была жестокая расправа с противниками, что зачастую приводило к смерти послед-

них. Этот ход очень понравился читателям, и в связи с этим были созданы новые антигерои — Каратель, Призрачный гонщик, а также пересмотрен образ Сорвиголовы. Популярность антигероев Marvel росла как на дрожжах, и DC Comics решает на очень рискованный шаг — в 1986 г. выходит сразу два монументальных графических романа: Batman — The Dark Knight Returns Фрэнка Миллера и Watchmen Алана Мура и Дэйва Гиббонса, что приводит к новой эре в истории комиксов, обобщенно названной Современным веком комиксов.

Популярности этих комиксов также способствовало и то, что улучшилась культура книгоиздания, появились совершенно новые технологии изготовления комиксов. Художники и скелористы несколько лет адаптировались к ярким тонам и хорошему качеству печати. Новые методы раскрашивания (greylines — раскрашивание затемненных мест и bluelines — раскрашивание обработанной акварельной бумаги) с наложенными контурами на чистом ацетате заменили традиционное цветodelение от руки и полностью изменили внешний вид комиксов. Примерно тогда же начинается и раскрашивание на компьютере, которое впоследствии становится преобладающей технологией.

Развитие реалистического подхода достигло своего апогея, что приводит к перенасыщению рынка комиксов подобного рода историями. Так, читателю уже не так интересно читать о похождениях супергероев в «реальном мире», и он ищет чего-то мифологического и мистического. Происходит смена ориентиров, что не коснулось основных серий, но добавило в них больше сказочного, нежели научного. Тенденции к серьезности и беспринципности остались, но перекочевали от супергеройских к магическим и фэнтезийным сериям.

DC Comics, с подачи редактора серий «Saga of Swamp Thing», «Hellblazer», «Animal Man» и «Sandman» Карен Бергер открывает в 1993 г. в Лондоне дочернее издательство Vertigo, которое было ориентировано только на «взрослую» аудиторию.

Сложность стилистического анализа комиксов того времени заключается в том, что теперь художники стремились к неординарной подаче рисунка и использовали нетрадиционные для комиксов материалы. Теперь не было каких-либо ограничений в сюжетах, рисунке и оформлении. Так, у одного лишь Vertigo выходили комиксы, нарисованные маслом (Black Dahlia), сепией и пастелью (Hellblazer), акварелью (MoonShadow, Lucifer, The Books of Magic), в цифровых редакторах (Fables, The Air) и многих других техниках.

Разнообразие в сюжетах привело к разнообразию и в построении изображений. Художники могли экспериментировать не толь-

ко с техникой, но и со стилями. Так, например, популярны стали сюрреалистические изображения Дэйва Маккина (Arkham Asylum) и Эшли Вуда (Spawn: Blood & Shadows), реалистическая рисовка Алекса Росса (Kingdom Come) и Габриеля Дэль-Отто (Secret War), почти что авангардные произведения Джона Дж. Матча (MoonShadow) и романтические образы Скотта Хэмптона (Lucifer). Если в прошлые десятилетия лишь несколько художников задавали «тон» развития искусства рисования комиксов, то начиная с 1990-х гг. каждый художник становится уникальным в своем роде, ибо стремится к неповторимости образов и художественных форм.

Начиная с 2000-х гг. мода на экспериментальные комиксы начала спадать. Теперь преобладающее большинство комиксов рисовалось на компьютере, что, с одной стороны, сильно облегчало работу художника, а с другой — теряло свою эстетическую и художественную уникальность. Но стоит отметить, что некоторые художники научились совмещать цифровое и традиционное искусство, что приводит к еще большей уникальности и эстетической ценности таких комиксов.

«Очевидно, что переход от традиционного к цифровому в мире изменил многое. Появляются новые творческие возможности, но и проблемы, которые необходимо преодолеть. Я думаю, что комиксы и иллюстрации на данный момент переживают очередной золотой век. Новое поколение творцов, которые не имеют багажа прошлого, те, кто вырос на комиксах DC и Marvel, смотрят на это как на мощное средство для самовыражения. Живопись и искусство в целом теряют свою концепцию в тупике коммерческого художественного рынка» (Дэйв Маккин) [3].

Таким образом, искусствоведческий анализ комиксов как синтеза художественных форм показал всю сложность и разноплановость этого вида искусства. Если первоначально комиксы представляли собой лишь феномен массовой культуры как индустрии развлечений, то с 1960-х гг. их художественная форма и содержание имеют целостную художественную систему, уникальную в своем роде, а также определенные художественные критерии.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Мелик-Пашаев А. А. В мире искусства // Словарь основных терминов и понятий по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства / сост. Т. К. Каракаш, А. А. Мелик-Пашаев ; науч. ред. А. А. Мелик-Пашаев. М., 2001.

2. Гинзбург И. В. Методика работы искусствоведа. Л., 1985.

3. Интервью Михаила Фатеева с художником Дэйвом Маккином, 17.04.2015 [Электронный ресурс]. URL: mail.google.com.

BIBLIOGRAPHY

1. Melik-Pashaev A. A., Karakash T. K. In the world of art. The dictionary of the main terms and concepts on art criticism, an esthetics, pedagogic and psychology of art. Moscow, 2001.

2. Ginsburg I. V. Technique of work of the art critic. Leningrad, 1985.

3. Mikhail Fateev's interview to the artist Dave Makkin, 17.04.2015. [Internet service]. URL: mail.google.com.

УДК 7.067

М. Г. Костерина (Барнаул)

ТЕМА ПАТРИОТИЗМА В ИДЕЙНО-СМЫСЛОВОМ ПОЛЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Рассматривается духовно-нравственная основа патриотизма. Дается характеристика понятия «нравственная культура». Отмечается современная негативная тенденция перерождения патриотических настроений из сферы нравственно-гуманитарной в политическую.

Ключевые слова: патриотизм, отечественная культура, национальные ценности, нравственное здоровье общества.

M. G. Kosterina, candidate of art, associate professor of department of the Tool performance of ASU, Barnaul

THE THEME OF PATRIOTISM IN THE IDEOLOGICAL AND SEMANTIC FIELD OF RUSSIAN CULTURE

In the article is the spiritual and moral Foundation of patriotism considered. There is given a quality characteristic on the “moral culture” concept. It is noted the modern negative trend of rebirth of patriotic sentiments from the moral and humanitarian to the political sphere.

Key words: patriotism, Russian native culture, national values, the moral health of society.