

Тамара Баранова

Запорізький національний технічний університет

КОМІКСИ ЯК ФАКТОР ЗАПОВНЕННЯ ЖИТТЄВОГО ПРОСТОРУ ОСОБИСТОСТІ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Актуальність дослідження коміксів як фактор заповнення життєвого простору особистості засобами графічного дизайну здійснюється в контексті масової комунікації, коли індивід намагається проникнути у суть коміксів. Мова, на якій здійснюється масова комунікація, отримав назву «комікс». *По-перше*, актуальність дослідження коміксів в тому, що на їх розвиток вплинули фактори науково-технічної та промислової революції, соціально-політичні зсуви у суспільстві, географічної мобільності населення, посилення процесів урбанізації, які залучили до коміксів мільйони людей. *По-друге*, задача пізнання коміксів в тому, що звернення до них все більшої кількості людей в тому, що вони спрощують процес пізнання у наглядному образі і сприяють культурному розвитку особистості. Комікси завжди заповнювали життєвий простір як в історичному, так і в індивідуальному масштабі. Комікси – це модель культивування людини як особистості, її культурного розвитку, перевтілення в героїв, розповсюдження даного феномена у масовій культурі, до якої залучається все більше людей. Особливу роль при цьому відіграють засоби масової комунікації, які несуть новизну, інноваційність, свіжу думку. *По-третє*, актуальність дослідження полягає також і в тому, що з цим пов'язано і поява їх в масовій культурі, так як всі види масової культури – мистецтво, кіно, поп-музика, відео кліпи шоу-бізнес, індустрія розваг, включаючи прикладні види естетичної діяльності – рекламу, моду, товарні марки, вироби декоративного мистецтва та дизайну стали використовувати комікси як засіб залучення людей до заповнення їх життєвого простору. *По-четверте*, ми намагаємося культивувати залучення до коміксів, що вони значно спрощують і прискорюють процес пізнання, зверх задача якого у наглядній та образній формі виразити всю глибину їх цінностей. *Методологія дослідження* – аксіологічний, герменевтичний, синергетичний методи, які дозволяють проникнути в сутність коміксів як вираження нелінійного мислення і просунути їх на рівень культурного розвитку як людини, так і суспільства. Еволюція розвитку коміксів свідчить, що комікси були починаючи з класичного його періоду розвитку і закінчуючи сучасністю, тільки видозмінювалися засоби їх відтворення, заповнення життєвого історичного простору розвитку, так і індивідуального особистісного саморозвитку особистості.

Термін «комікс (англ. слово comic) означає «смішний», під яким мається на увазі його генетичний зв'язок з космічним та його пластичним втіленням – шаржем, карикатурою, гротеском. Феномен коміксів представляє собою жартівливі розповіді у зображеннях, які слід розкодувати, розшифрувати і відповісти на питання, як відбувається протікання події, які герої до нього залучені, в який час це відбувається. Об'єм коміксів варіюється від товстих графічних романів до зображень з Інтернет, які включають суміжні малюнки та інші зображення у певній смисловій послідовності. Комікси вважаються явищем американської культури і представляють собою карикатури на образи, явища чи процеси, завжди вписаними в кружечки, які включають малюнки та текст, заключений в обрамування. Глядач послідовно розглядає малюнки, які вивчає у порядку зліва направо і зверху вниз.

Визначально комікси моделювали зображення в естетичних та естетико-мистецтвознавчих формах сюжети, які слід було досягнути, а також увявити їх практичне призначення. Вони були розраховані на перших переселенців, які за рахунок карток орієнтувалися у певній місцевості, вивчали події американської історії, вивчали основи буття та своєї особистісної самореалізації в контексті адаптації до нових умов історичного буття. Друкування коміксів з часом у процесі їх еволюції набуває серійного виробництва, яке

сформувало свою мову, засоби вираження експресії, графічного культивування моделей – предметних, знакових, семіотичних, які відображали ті чи інші характеристики, включаючи певний смисл їх осягнення, а з часом стали набувати і соціального статусу – коміксів. Графічний дизайн у своєму розвитку виходив на різні рівні обслуговування як вищого, так і нижчого рівня, що отримав назву «кітч» як продукту швидкого малювання чи допоміжного засобу для класичного малюнку. В дизайнерській науці поняття «кітч» включало протиставлення «гарному дизайну», який отримав розповсюдження як естетичної категорії завдяки філософу Карпфену у 1925 році. З 1920-х рр. комікси поглинають фанатів і орієнтуються на середню аудиторію, сформувавшись як розважальне «мистецтво» осягнення певних подужій свого життя. Формується семантична схема історії: зав'язка, кульмінації і завершення події, яка завжди зберігає відкритий кінець для нескінчених варіацій і пропозицій. Тексти коміксів пишуться різнорідною мовою – вуличною та сленгом з вставками звуків тощо.

З 1930-1950-х рр. у період так званого «золотого століття» розвитку коміксів у США з'являються нові герої - Супермени типу Action Comics (1938 р.), які заповнили сторінки американської преси: стали створюватися такі комікси, як Бетман, Капітан Америка, Кролик Банні Багз, каченя Дональд, Мікі Маус тощо. Інформація, що вкладалася в комікси, була ігровою, експресивно окрашеною, носила суб'єктивно направлений часто абстрактний характер, але завжди людяний, гуманістичний, який висміював всі вади суспільства. Логіка коміксів завжди викликала посмішку, включала різне семантичне навантаження, вираженими різними засобами графічного дизайну, яке справляло якусь надприродну силу і включала смислову домінанту, тобто той головний смисл, в основі якого закладено відношення людини до світу, яке визначало певний характер всіх останніх смислів і відношень. Ця смислова домінанта об'єднувала людей, наповняла їх життя певним людським смислом, надавала йому орієнтири та способи співжиття і співпереживання, але не представляла якогось цілісного феномена.

Комікси виконували роль смислоутворюючої функції культури, що здійснювалася за допомогою засобів графічного дизайну, специфічного набору символів і образів, понять та ідей. Продукуючи духовні цінності, комікси створювали певну культуру комунікації, яка повинна забезпечити обмін і взаємодію учасників культурного процесу. Здійснюючи цю роботу, комікси навіть виконували функцію соціалізації людини, пропонуючи їй норми і алгоритми життєдіяльності. Причина популярності коміксів в тому, що вони дозволяли у простій і жартівливій формі осягнути складні процеси сучасності, побачити зворотну сторону буття і в спрощеній формі прискорити процес складності пізнання. Для осягнення сутності коміксів були задіяні всі процеси – сприйняття і відображення, за допомогою яких створювалася комунікація.

З 1950-1960-х рр. у період розвитку «срібного століття» коміксів відбувається сплеск мальованих історій з Супергероями, які втілювали мрію про людину, яка володіє казковими здібностями і вміннями, що відображають ностальгію космічної епохи (Фантастична четвірка, Срібний Серфер, Люди – Х, Залізна людина, Людина-павук), яких пізнавали мільйони людей, що дало основу для започаткування американської історії, вираженої певними героями. З часом формуються детективні, мелодрамні, фантастичні жанри, розвивається наукова фантастика, що зачепила і комікси. Фантастичні жанри – це мрія людини володіти паранормальними здібностями та вміннями. Це і устремління до живого фольклорного мистецтва, синкретизму, фантастики та моделювання свого майбутнього. Комікси породжували щастя, задоволення, перевтілення, радості. В цілому комікси носили суперечливий характер, були смішними і несмішними, драматичними, трагічними і серйозними, включали насущні проблеми – війни і миру, насилля, сексу, рок-н-ролу. У «бронзове століття» (1970-1980-рр.) відбувається конвергенція масової культури, в контексті якої розвивається мейстрім punk и trasb-тенденції; в кінці ХХ ст. популярність набувають

японська манга, китайська маньхуа, корейська манхва. Українські комікси отримали свій розвиток на початку XXI ст.

Таким чином, комікси є корисними для людського пізнання, в їх основі знаходиться людська історія, людина, певний духовний сенс, що заповнював життєвий простір людини та надавав їй наснагу до життя, вселяв оптимізм і справедливість, сприяв культурному і духовному росту, розвивав творчість і креативність, репрезентував у жартівливій формі складні процеси людського пізнання, формував гнучкі уявлення про ситуації, основою яких є сфера культури, виражена коміксами.