

УДК 7.012:[655.533:087.5](043/2)

Вікторія Романішина, студентка кафедри дизайну

Віктор Карпов, науковий керівник, доктор історичних наук, завідувач кафедри дизайну

Ганна Миронова науковий керівник, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, старший викладач кафедри дизайну

СЕКВЕНЦІЙНЕ МИСТЕЦТВО У ЖАНРІ ВЕСТЕРН

***Анотація.** Метою статті є розкриття сутності секвенційного мистецтва у жанрі вестерн. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості. Наукове студіювання праць українських та зарубіжних авторів дозволило розкрити історію коміксів у їх хронологічній послідовності та визначити основні риси. Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій секвенційного мистецтва у жанрі вестерн.*

***Ключові слова:** комікс, книжковий дизайн, ілюстрація, айдентика, графічне оформлення, типографіка, композиція, візуальне мистецтво.*

Вступ. Розробка українського коміксу в жанрі вестерн із містичною тематикою є перспективним напрямком, що поєднує унікальну ідею з популярними світовими трендами. Жанр вестерн завжди приваблював читачів атмосферою пригод, ризику та динаміки. Додавання містичних елементів

збагачує історію та робить її багатовимірною, залучаючи широку аудиторію. Українська комікс-індустрія перебуває у стадії активного розвитку, але їй все ще бракує широкого асортименту жанрів. Вестерн із містикою може стати новаторським внеском у цей простір. Попит на якісний український контент зростає серед молоді, яка шукає культурний продукт, близький за духом і стилем до світових стандартів. Жанр порушує актуальні теми, такі як пошук справедливості, протистояння добра і зла, які залишаються універсальними для будь-якої епохи, а використання історичних або соціальних мотивів може підсилити ідентифікацію читача з героями.

Матеріали та методи. Матеріалом дослідження обрано об'єкти дизайну відомих коміксів у жанрі вестерн. Мистецтвознавчий аналіз виявив особливості дизайну вестерн-коміксу і його комунікативні властивості.

Результати. Хоча термін «комікс» спочатку асоціювався з гумористичними творами, що переважали в ранніх американських газетах, він став загальноприйнятим для позначення всіх видів коміксів, включаючи негумористичні. Синтез візуального й текстового складників надає коміксам унікальності та робить їх окремим жанром мистецтва. Комікс об'єднує в собі елементи літератури та графіки. Це форма оповіді, в якій історія подається через серію послідовних ілюстрацій, доповнених текстовими елементами. Ці тексти, відомі як філактери або «хмарки», містять репліки персонажів чи їхні думки, допомагаючи читачу зрозуміти сюжет.

Ольшанський Д. розглядає комікс як серію взаємопов'язаних малюнків, об'єднаних спільним сюжетом і текстовим супроводом. На його думку, комікси є не лише розважальним жанром, але й формою мистецтва, що базується на злитті тексту і графіки. Такий підхід дозволяє досягти унікального ефекту, коли візуальні образи та вербальні конструкції взаємно доповнюють одне одного. Ця риса вирізняє комікс з-поміж інших ілюстрованих форматів, перетворюючи його на особливу форму мистецького висловлення.

Підопригора С. підкреслює, що комікс – це не просто послідовність малюнків із текстом, а ціла система мотивуючих знаків, образів і символів, які спільно створюють код. Цей код, своєю чергою, вимагає від читача певної інтерпретації, відкриваючи багаторівневі смисли. Завдяки цьому комікс здатний передавати як прості, так і складні сюжети, що знаходять відгук у різних аудиторій.

В англійській мові часто використовують спеціальні терміни для коміксів різних культур, такі як "манга" для японських коміксів або "банди-десінес" для французьких. Комікси можуть істотно відрізнятися за формою та форматом. "Comic strips" зазвичай складаються з коротких багатопанельних історій, що публікуються в газетах. Формати спеціалізованих коміксів також різняться в залежності від культури. Переплетені томи коміксів називаються графічними романами, вони доступні в різних форматах. Графічний роман належить до нехудожньої літератури та збірок коротких творів. Вебкомікси – це комікси, що публікуються в Інтернеті.

Наукове дослідження коміксів – це галузь, яка зосереджується на вивченні коміксів та мистецтва. Попри те, що комікси та графічні романи часто вважають менш важливими текстами поп-культури, сучасні вчені у сферах семіотики, естетики, соціології та культурології все більше розглядають їх як складні твори, які потребують серйозного аналізу. До дослідників коміксів долучаються й науковці у сфері мистецтвознавства та дизайну.

Дослідження коміксів тісно пов'язані з критикою, аналізом і оцінкою коміксів та їхнього медіа-середовища. Зокрема, Ніл Кон вивчав комікси з точки зору лінгвістики. Він застосовував лінгвістичні інструменти для розробки теоретичних моделей «візуальної мови», яка лежить в основі коміксів, а також проводив психологічні експерименти для перевірки цих теорій у контексті сприйняття та розуміння.

Енциклопедія сучасної України визначає комікс як низку чорно-білих або кольорових розважальних ілюстрацій, що відображають розвиток сюжету

за допомогою мінімального тексту, переважно діалогічного. Скотт МакКлауд у своїй книзі «Understanding Comics» пропонує інше визначення: «послідовність малюнків та інших зображень, організованих у смисловий ряд, призначених для передачі інформації та/або викликання естетичних переживань у глядача».

Американський карикатурист і письменник Уїлл Ейснер, вивчаючи графічні твори, запропонував термін «секвенційне мистецтво», щоб глибше зрозуміти природу коміксів. На основі цього визначення більшість дослідників, зокрема і Скотт МакКлауд, дійшли висновку, що комікси як форма секвенційного мистецтва є самодостатнім жанром, який не належить ані до живопису, ані до літератури. А отже постає питання приналежності жанру коміксів до графічного дизайну.

Комікс складається з кількох ключових елементів, що визначають його форму та зміст. Головою складовою є сюжет, який може бути комедійним, романтичним, драматичним чи навіть належати до жанру жахів. Також комікси можуть висвітлювати актуальні проблеми. На основі ідеї створюється сценарій, персонажі оживляють історію через діалоги, виступаючи сполучною ланкою між сюжетом та читачем.

Популярні стилі коміксів включають аніме/мангу, карикатурний стиль або класичний реалістичний підхід. Окрім цього, багато авторів експериментують, створюючи унікальні, неповторні стилі. Важливо, щоб текст і малюнки доповнювали одне одного. Баланс між ними забезпечує зрозумілість історії. Текст має бути лаконічним, але достатньо інформативним, аби передати головну ідею. Комікси є прикладом креолізованих текстів, що поєднують вербальну (мовну) і невербальну (графічну) частини. Лише синхронне сприйняття зображень та тексту дозволяє читачеві повністю зрозуміти задум автора. Символіка відіграє значну роль: наприклад, великий шрифт може передавати підвищення голосу, а малий – шепіт.

Малюнки, текст, діалогові бульбашки та допоміжні елементи служать для підтримки послідовності сюжету, викликаючи у читача емоції та створюючи цілісну картину. Незважаючи на різноманітність стилів і жанрів, головне завдання коміксів – передати ідею та викликати у читача почуття. Формуючи логічну послідовність розвитку події комікси подібні до нейроарту телорія якого стверджує, що мистецтво є результатом утворення синоптичних зв'язків головного мозку і відображенням їх у творчості.

Комікси охоплюють широкий спектр жанрів, серед яких: детектив, драма, комедія, фентезі, фантастика, історичні теми, пригоди, містика, романтика, нуар, кіберпанк, стімпанк, постапокаліпсис, супергероїка та інші. Комікси часто адаптуються під різні смаки, охоплюючи широке коло тем і стилів, що робить їх універсальним видом графічного дизайну.

Жанр вестерну, який часто асоціюється з пригодами, безкрайніми преріями, героїчними персонажами та боротьбою добра і зла, має свої характерні риси в дизайні коміксів. Комікс «Red Ryder», створений Фредом Гарманом у 1938 році, є одним із найвідоміших прикладів класичного американського вестерну. Цей твір вирізняється унікальною стилістикою, що відображає атмосферу Дикого Заходу та формує його архетип. Сюжет коміксу зосереджений на пригодах Реда Райдера, благородного ковбоя, який бореться зі злочинністю, захищає слабких і встановлює справедливість. Атмосфера Дикого Заходу створюється через деталізовані пейзажі пустель, ранчо, невеликих містечок та гірських хребтів. Постійними елементами є зображення ковбойського побуту, включаючи сцени верхової їзди, перестрілок і дуелей.

Комікс «Lucky Luke», створений Морісом де Бевером у 1946 році, є одним із найвідоміших європейських коміксів у жанрі вестерн. Завдяки унікальній стилістиці, гумору та дотепним сюжетам, він став популярним у багатьох країнах. "Lucky Luke" вирізняється своїм впізнаваним візуальним стилем, який гармонійно поєднує комічні елементи з атмосферою Дикого Заходу. Комікс зосереджується на пригодах Лакі Люка – самотнього ковбоя, який захищає справедливість, ловить злочинців і допомагає жителям містечок

на Дикому Заході. Головний герой часто стикається з реальними історичними постатями чи подіями, що додає коміксу інтерактивності й шарму. Дія відбувається у традиційних для жанру локаціях – пустелі, салуни, ранчо та невеликі містечка з типовою архітектурою Дикого Заходу.

Комікс «American Vampire 1976» є частиною культової серії American Vampire, створеної Скоттом Снайдером (автором) і Рафаелем Альбукерке (ілюстратором). Ця серія, яка розпочалася у 2010 році під імпринтом Vertigo (підрозділу DC Comics), поєднує жанри хорору, драми, історичного епосу та екшн. Історія розгортається на тлі соціальних і політичних потрясінь у США, що додає їй глибини та резонансу. Головні герої стикаються не лише з вампірською загрозою, а й із власним минулим, символізуючи конфлікт старого і нового світів. Для створення атмосфери 1970-х років використовуються приглушені жовті, коричневі та помаранчеві тони, які часто змінюються на холодні сині та чорні відтінки у сценах жаху. Колірна палітра сповнена текстурних ефектів і приглушених тонів, що нагадують стилістику старих плакатів чи вицвілих газет. Рафаель Альбукерке використовує виразні обличчя персонажів із акцентом на емоціях: страх, лють, сум і рішучість. Образи героїв сповнені реалістичних деталей, що дозволяє глибше зануритись у психологію кожного з них.

«The Dead Rider» – це комікс, створений автором і художником Кевіном Феррерою, який поєднує елементи вестерну, готики та надприродного жанру. Ця історія оповідає про загадкового вершника-привида, який шукає помсти у світі Дикого Заходу, сповненому жаху та містики. Стилiстика коміксу поєднує класичні риси вестернів із похмурою естетикою готичного мистецтва. Основна частина коміксу виконана в чорно-білій гамі. Це підкреслює похмурість і таємничість сюжету, додаючи атмосферності. Контрастні тони чорного та білого використовуються для акцентування ключових моментів: тіні створюють відчуття глибини, а яскраві проблiски білого – драматизм. Образи персонажів мають реалістичні пропорції, але з певною гротескністю, що підкреслює надприродну природу історії.

Висновки. Аналіз літератури з історії становлення коміксу у якості жанру мистецтва та дизайнерських концепцій його візуальної мови засвідчує важливість цього напрямку для творчого осмислення суспільного простору та антропології. Секвенційне мистецтво, мистецтво коміксів є глобальним культурним феноменом, вагомим явищем, яке має власну візуальну мову, соціальне значення і відгукується на проблеми свободи особистості, рівності, справедливості, добра і зла, захисту людини, а також розвиває горизонт уяви суспільного розвитку.

Комікс можна визначити як синтезовану форму, що поєднує візуальне мистецтво та літературу створюючи цілісну картину візуальної історії. Унікальною особливістю коміксу є спосіб розгортання сюжету за допомогою панелей (кадрів), в яких розміщуються зображення і текст. У цьому комікс близький до мистецтва колажу. Комікс є свого роду самовираженням творців, їх рефлексією на суспільно-політичні процеси розвитку суспільства. Завдяки своїй формі, комікси спрощують складні сюжети та відкрито висвітлюють суспільно-політичні теми. У цьому значенні комікси виступають важливим елементом сучасної культури. Цей жанр творчості розвивається, зберігаючи своє значення як важливої складової сучасного мистецтва. Визначення основних тенденцій його розвитку у просторі мистецтва та дизайну, взаємодії із суспільством є подальшим напрямом проведення наукових студій.

Список використаних джерел

1. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних сенсів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013.
2. Сиротинська Н., Карпов В. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККиМ, 2019. 80с.
3. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. Педагогіка і психологія. 2000. № 3

4. Наталя Космацька. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови. 2012. Випуск 19. С. 141–147
5. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності / Chitarium URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 02.01.2025)
6. Михайлов М.М. Формування української художньої культури коміксів і графічних романів. Квал. Роб. Освіт. Рівн. Магістр. Київ. КСУБГ, 2023. 93 с.