

Комікс на межі вербального та візуального: роль читача та особливості цілісно-сюжетного прочитання

Андрій Онищенко

Національний університет «Києво-Могилянська Академія» (Київ)

Суперечки навколо належності коміксу до літератури або художнього мистецтва тривають уже не перше десятиріччя. Поєднання вербальних та візуальних компонентів створює нову парадигму сприйняття художнього твору, що проявляє себе у повнішому та простішому сприйманні сюжету. Але як саме варто говорити про просторово-часові можливості існування художнього сюжету в коміксі – відповідно до його візуальних характеристик чи ж згідно з його вербальним прочитанням – питання досі відкрите. Особливості його мозаїчного характеру змушують нас говорити про фрагментарність такого подання. Однак, головне питання полягає у тому, чи лишається такий сюжет у фрагментарному вигляді у свідомості читача, чи він поєднується у ціле.

Більшість дослідників погоджується, що саме Лессінг у праці присвяченій Лаокоону вперше ставить питання про часово-просторові особливості художніх творів. Так, він розподілив поезію, а разом з нею літературу і живопис з усіма іншими візуальними видами мистецтва, на такі, що відображають часові, або ж просторові вираження сюжету: «якщо справедливо, що живопис в своєму наслідуванні дійсності використовує прийоми та засоби, відмінні від засобів поезії, а саме: живопис – тіла та фарби взяті в просторі, поезія – членороздільні звуки, що сприймаються в часі» [Лессінг 1933, с. 114]. Такий розподіл спровокував багато суперечок й одразу був підхоплений Гердером та Шлегелем, що зробили акцент не стільки на особливостях самого жанру, скільки на тому, як саме сприймається художній твір. Так, акценти у розумінні живопису все більше зміщувались виключно з просторового відображення до часового існування у свідомості реципієнта.

Особливість коміксу як жанру полягає у поєднанні вербальних та візуальних компонентів. Якщо зображення нам вказує на просторові особливості сюжету, то текст формує його часове існування. Дослідник коміксів Скот МакКлауду у своїй праці «Розуміння коміксу» вказує на те, що в межах кожної панелі, кадру час накладається на простір [McCloud 1994, р. 97]. Оскільки текст стає частиною зображен-

ня, то і тривання кожного кадру відбувається впродовж того, як наш погляд проходить його зліва-направо, зверху-вниз. Це вкладається у розуміння сприйняття обох компонентів коміксу. Так, кожна з панелей втрачає статус моментальної, що властиве фотографії, й набуває статусу епізодичної, тобто може відображати такий проміжок часу, що співвідносний з текстом, відображаючи час. Отже, кожна з панелей коміксу перестає існувати як лише просторове відображення подібного до «стріли» Зенона і набуває часової «товщини».

Але питання полягає у співставленні цих епізодів між собою. Руйнуючи звичний ньютонівський час, ми маємо справу з пунктирним, як його назвав інший дослідник коміксів Віл Ейзнер [Eisner 2000, p. 28]. Ця пунктирність подібна до партитурного написання музики, і панелі, як і ноти, поєднуються у ціле лише під час їх відтворення. Таке відтворення Марк Бернард та Джеймс Картер називають «четвертим виміром»: розгортання та одночасне уявлення редуційованих в актуальному переживанні аспектів дійсності [Bernard M., Carter J. 2004]. Саме ця експліцитність дозволяє нам говорити про відновлення зруйнованої самим коміксом безперервності.

Отже, саме поєднання вербальних та візуальних компонентів дозволяє коміксу відтворювати не тільки просторові, але й часові аспекти сюжету. З одного боку, фрагментарний характер жанру розподіляє цілісний сюжет на окремі епізоди, кожен з яких має свою часово-просторову «товщину», тим самим створюючи пунктирно-часову картину повідомлення. З іншого боку, їх відтворення та переживання реципієнтом у реальному часі дозволяє говорити про подолання цієї фрагментарності. Постійне співвіднесення всіх компонентів кожної панелі між собою та співвіднесення самих панелей в акті відтворення художнього твору дозволяє нам говорити про нерозривність такого фрагментарного повідомлення й про місце коміксу в медійному світі як окремого жанру.

Література:

- 1) Лессинг Г. Лаокоон или о границах живописи и поэзии / Г.Э. Лессинг. – М.; Ленинград: Изогиз, 1933. – 204 с.
- 2) Bernard M., Carter J. B. Alan Moore and the Graphic Novel: Confronting the Fourth Dimension [Електронний ресурс] / Mark Bernard, James Bucky Carter // Interdisciplinary Comics Studies. – 2004. – V.1. – № 2. – Режим доступу: http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/carter/

3) Eisner W. Comics and sequentil art. – Florida: Poorhouse Press, 2000. – 166 p.

4) McCloud S. Understanding of comics: the invisible art / Scott McCloud. – NY: HarperCollins Publisher Inc, 1994. – 216 p.

Мова контролю. Мова війни. Інформаційна блокада в добу вільного інтернету.

Владислав Петренко

Харківська державна академія культури (Харків)

Актуальність теми «прихованого тоталітаризму» полягає в тому, що в життєдіяльності сучасної людини все більшого значення набуває віртуальний простір, який створює певні небезпеки, пов'язані з маніпулюванням свідомістю, контролем мас та негативними явищами в облаштуванні нового світового устрою.

Дослідженню теми маніпулювання свідомістю присвячені праці М. Мамардашвілі, К. Таратути, Г. Данилової, а також можна спиратись на роботи Ж. Дерріди, Р. Барта, Ф. де Сосюра. Теорія віртуальної реальності розглянута в працях К. Таратути, А. Іванова, М. Говорухіної.

Згідно з Ф. де Соссюром мова є масовим явищем, яке має свої особливості формування та розвитку, певний відсоток іншомовних слів, частотність відмови від застарілих форм, правил правопису тощо [Соссьюр 1977].

Сучасний світ має два способи існування – реальний та віртуальний. Віртуальний світ, згідно з Ж. Бодрійяром, побудований на симулякрах, що постійно змінюють значення в середовищі впливу, інформаційний симулятивний простір здійснює агресивно-деструктивний або конструктивно-позитивний вплив на маси [Бодрийяр 2015].

Симуляція реальності – це штучна модель, яка має всі пірамідальні ознаки і структури контролю, зокрема інтернет, ЗМІ, філії телебачення, що обслуговують певну ідеологію, створюють певний культурний тренд. Така штучна конструкція виконує функції ідеологічного впливу на маси, що підсаджує людей на «інформаційну голку». Це суто агресивний метод впливу, він змушує людей