ФЛАЙЕС БАСЕЛ
Аспирант, Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
e-mail: bflayes@gmail.com

FLAYES BASEL
PhD student, Kosygin Russian State University
e-mail: bflayes@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_411_422

АРАБСКИЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД В СОВРЕМЕННОМ КОМИКСЕ: ОТ ВИЗУАЛЬНОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ К ГРАФИЧЕСКОМУ ФОРМООБРАЗОВАНИЮ

ARAB CULTURAL CODE IN CONTEMPORARY COMICS: FROM VISUAL REPRESENTATION TO GRAPHIC FORM-MAKING

В статье рассматривается проблема визуальной репрезентации арабской культуры в современном комиксе. Показано, что присутствие узнаваемых культурных маркеров — традиционного костюма, архитектуры, орнамента, арабской письменности, бытовой и религиозной символики — не всегда означает воздействие локальной культуры на графический язык произведения. На материале европейских, японских и арабских комиксов сопоставлены различные способы включения культурного кода в предметную среду, стилистику, композицию и структуру повествования. Рассмотрены «Тинтин в стране чёрного золота», Magi: The Labyrinth of Magic, AK Comics, The 99, «Золотое кольцо», TokTok, Metro и Samandal. Установлено различие между внешней культурной маркировкой, адаптацией международной комиксной формы и локально обусловленным графическим повествованием. Выявлено, что степень интеграции культурного кода определяется не количеством национально маркированных декоративных элементов, а характером их участия в организации пространства, текста, направления чтения, персонажной системы и композиции произведения.

The article examines the problem of visual representation of Arab culture in contemporary comics. It is shown that the presence of recognizable cultural markers — traditional costume, architecture, ornament, Arabic script, everyday and religious symbols — does not necessarily mean that local culture influences the graphic language of a work. European, Japanese and Arab comics are compared in terms of different ways in which cultural codes are incorporated into the subject environment, stylistics, composition and narrative structure. The study considers Tintin in the Land of Black Gold, Magi: The Labyrinth of Magic, AK Comics, The 99, Gold Ring, TokTok, Metro and Samandal. A distinction is drawn between external cultural marking, adaptation of international comic-book forms and locally conditioned graphic narrative. It is established that the degree of cultural-code integration is determined not by the quantity of nationally marked decorative elements but by their role in organizing space, text, reading direction, character systems and composition.

Ключевые слова: комикс, арабская культура, культурный код, графический дизайн, визуальная репрезентация, арабский комикс, манга, композиция, типографика, направление чтения, локализация, гибридизация, визуальный нарратив.
Keywords: comics, Arab culture, cultural code, graphic design, visual representation, Arab comics, manga, composition, typography, reading direction, localization, hybridization, visual narrative.

Комикс представляет собой форму визуального повествования, в которой значение формируется не только содержанием отдельного изображения, но и последовательностью кадров, устройством страницы, характером межкадровых переходов, отношением текста и изображения, типографикой и направлением движения взгляда [4; 7; 9], поэтому исследование национальной или региональной специфики комикса не может ограничиваться выявлением тем, сюжетов и узнаваемых предметных признаков. Не менее существенным становится вопрос о том, каким образом культурный материал воздействует на саму систему графического повествования.

При изображении арабского мира эта проблема проявляется особенно отчетливо. В европейских, американских и японских комиксах

сформировался обширный набор визуальных знаков, позволяющих быстро обозначить арабскую или более широко ближневосточную среду: пустынный ландшафт, караваны, рынки, купольная архитектура, традиционная одежда, арабское письмо, орнаментальные поверхности, мотивы «Тысячи и одной ночи». Подобные признаки обеспечивают культурную узнаваемость изображения, однако их наличие ещё не свидетельствует о том, что арабская визуальная культура становится источником построения самого графического произведения.

Различие принципиально для анализа современного арабского комикса. Его развитие происходило в условиях взаимодействия локальных художественных и книжных традиций с европейскими и американскими издательскими моделями, переводной детской периодикой, а позднее — с супергеройским комиксом, мангой, графическим романом и цифровыми форматами [1; 3]. Современные арабские проекты демонстрируют широкий диапазон решений — от воспроизведения международных массовых жанров до экспериментальной редакционной графики. История арабского графического дизайна в целом показывает, что локальная визуальная идентичность формировалась не изолированно, а в результате постоянного взаимодействия собственных художественных традиций с международными проектными практиками [6; 12].

В основе настоящего исследования лежит предположение о том, что визуальная насыщенность произведения арабскими культурными маркерами и степень их интеграции в графическую форму не являются тождественными характеристиками. Цель исследования состоит в определении различий между внешней репрезентацией арабской культуры, адаптацией международной комиксной модели и такой формой повествования, в которой локальная культурная среда начинает воздействовать непосредственно на композицию, типографику, направление чтения и нарративную организацию.

Материал составили произведения, представляющие различные типы взаимодействия культурного содержания и графической формы: «Тинтин в стране чёрного золота», Magi: The Labyrinth of Magic, AK Comics: Middle East Heroes, The 99, «Золотое кольцо» (Gold Ring), TokTok, Metro и Samandal. Выбор современного арабского корпуса соответствует более широкому массиву, сформированному в ходе исследования, включающему коммерческие супергеройские серии, независимые журналы, графический роман, веб-комикс и авторские проекты. При сопоставлении

учитывались предметно-пространственная среда, дизайн персонажей и костюма, характер стилизации, композиция страницы, направление чтения, типографика, панельная сетка, организация речевых элементов и связь локальной социальной среды с повествованием.

Один из наиболее очевидных вариантов изображения арабского мира представлен в европейском приключенческом комиксе. В «Тинтине в стране чёрного золота» культурная принадлежность пространства обозначается через пустынный ландшафт, традиционно одетых персонажей, шейхов, вооружённые отряды, нефтяные месторождения и условную ближневосточную архитектуру. Такая система знаков обеспечивает быстрое распознавание места действия, но арабский мир остаётся прежде всего объектом изображения. Композиционная организация страницы сохраняет нормы франко-бельгийского комикса: последовательность кадров развивается слева направо, речевые блоки встроены в тот же маршрут чтения, панельная система не зависит от арабской письменности или локальной книжной традиции.

Иначе организована культурная маркировка в Magi: The Labyrinth of Magic. Здесь ближневосточные мотивы не ограничиваются фоном отдельных сцен. В повествование включены Аладдин, Али-Баба и Синдбад, джинны, торговые пространства, караваны, дворцы и мотивы, отсылающие к «Тысяче и одной ночи». В Magi ближневосточный антураж образует целостную фэнтезийную систему, однако культурные мотивы становятся прежде всего частью экзотически организованного художественного мира.

По сравнению с Тинтином, культурный код в Magi действует значительно активнее на стилистическом уровне. Он определяет дизайн архитектуры, костюма, фантастических предметов и визуальное устройство среды. Однако основная графическая грамматика произведения остается манговой: сохраняются характерные способы кадрировки, черно-белая графика, эмоциональная пластика персонажей, динамические крупные планы, специфическое изображение движения и японский ритм последовательного повествования. Наличие большого числа архитектурных, костюмных и сюжетных деталей, таким образом, не означает автоматической перестройки композиционной системы.

Схожая ситуация прослеживается в Red River, где ближневосточный антураж представлен ещё более детализированно: дворцовыми пространствами, купольными формами, декоративными колоннами,



Рис. 1. Внешняя и стилистическая репрезентация арабского мира в европейском и японском комиксе: а — «Тинтин в стране чёрного золота»; б — Magi: The Labyrinth of Magic

караванными путями и лагерями. Однако рост количества культурно узнаваемых элементов прежде всего усиливает стилистическую убедительность изображенной среды. Он не отменяет принадлежности графической формы к японской манге.

Иной характер взаимодействия наблюдается в проектах, создававшихся непосредственно для арабской аудитории, но использующих международные жанровые модели. Особенно показательно сопоставление AK Comics и The 99. Серия Middle East Heroes издательства AK Comics в значительной степени ориентирована на американскую супергеройскую форму. Страница строится на чередовании прямоугольных и диагональных кадров, крупных планов, динамических ракурсов и эпизодических выходов фигуры за границы панели. Пространство моделируется посредством перспективы, светотени и цифровой колористики, а композиционный ритм подчинён динамике действия. В диссертационном анализе отмечается, что именно эта американская супергеройская модель составляет основу визуального языка проекта.

Локальная специфика здесь проявляется преимущественно в именах персонажей, региональной географии, сюжетной тематике, отдельных костюмных и архитектурных деталях. Культурное содержание помещается внутрь уже сформированной международной графической системы. Поэтому AK Comics можно рассматривать как пример преиму-

щественно сюжетно-предметной локализации, при которой изменение изображаемой среды не приводит к существенной перестройке самой панели, супергеройской анатомии или характера действия.



Рис. 2. Различные способы адаптации американской супергеройской модели: а — AK Comics; б — The 99

The 99 использует близкую визуальную основу: динамические ракурсы, переменный размер панелей, насыщенную цифровую колористику, световые эффекты и кинематографический монтаж. Однако заимствованная форма получает более глубокую содержательную переработку. Система персонажей организована вокруг коллективного действия, взаимодополняющих способностей и этических характеристик. В исходном исследовании это различие формулируется как переход от преимущественно внешней локализации AK Comics к более глубокой семантической переработке супергеройской модели в The 99.

При этом композиционная система The 99 не становится производной от арабо-исламской книжной или графической традиции. Арабский культурный код сильнее воздействует на семантику и устройство персонажной системы, чем на структуру страницы. Данный пример важен потому, что показывает возможность культурной интеграции за пределами декоративного слоя. Переработке подвергается не столько внешний вид формы, сколько принципы организации героического повествования.

Другой вариант межкультурного взаимодействия демонстрирует проект «Золотое кольцо» (Gold Ring). В данном случае особенно отчетливо разделяются источники культурного содержания и графической формы. Эмиратский автор Каис Седки задаёт сюжет, социальную среду и систему персонажей, тогда как визуальная реализация связана с японским дуэтом Akira Himekawa. В произведении арабская юношеская культура — школьная жизнь, традиционные костюмы, социальные отношения и конные состязания — передается посредством профессионального инструментария манги.

Манговая форма в данном случае не используется для внешней экзотизации арабского мира, как это происходит в ряде японских фэнтезийных произведений. Она становится средством выражения сюжета, сформированного изнутри локальной культуры. Кадрировка, эмоциональная пластика персонажей, линии движения и серийная структура соединяются с арабским сценарием и повседневными культурными реалиями. Взаимодействие позволяет говорить уже не только о локализации, но и о гибридизации: зарубежная графическая система сохраняет свои узнаваемые качества, однако используется для передачи внутренней авторской позиции другой культуры.

Наиболее существенные для понимания перехода от репрезентации к графическому формообразованию результаты дает анализ TokTok и Metro. В этих произведениях локальная культурная специфика выражена значительно менее демонстративно, чем в Magi. Здесь нет необходимости постоянно обозначать культурную принадлежность пространства посредством купольных дворцов, условной пустыни, историзированного костюма или декоративных арабесок. Локальность возникает из устройства самой повседневной среды.

Первый выпуск египетского журнала TokTok объединяет короткие истории, комиксные полосы, статьи, сатирическую рекламу и графические рубрики. Внутри отдельных историй применяется преимущественно последовательное чтение справа налево, при этом панельная структура меняется от регулярной сетки к более динамическим решениям.

Пространство TokTok образуют улица, транспорт, квартира, кафе, военная часть, вывески и бытовые предметы. Каирская специфика формируется не за счет прямого цитирования традиционного орнамента, а через язык, поведение персонажей, плотность городской среды, повседневную одежду и характер предметного окружения. Западная панельная модель продолжает выполнять функцию универсального инструмента последовательного повествования, но внутри нее возникает локальная графическая наблюдательность. Именно это позволяет отличить декоративную стилизацию от культурной укоренённости произведения.

Metro Магди Эль-Шафи дает еще более отчетливый пример воздействия локального пространства на графическую организацию произведения. Арабское издание читается справа налево. Последовательность действия поддерживается расположением фигур, направлением движения персонажей и поездов, формой речевых элементов. Панельная сетка

преимущественно регулярна, однако ее ритм меняется в сценах преследования, перемещения и напряжения.

Принципиально важно, что городская инфраструктура в Metro выступает не только предметом изображения. Линии метро, переходы, стены, карты и архитектурные границы способны выполнять композиционную функцию, соотносясь с панельной сеткой и логикой монтажа. В исходном исследовании показано, что реальное пространство Каира становится здесь одним из ресурсов структурирования страницы: инфраструктура одновременно изображается и задаёт модель разделения повествовательного пространства.

В этой точке различие между внешней репрезентацией и графическим формообразованием становится наиболее заметным. В Magi арабские и ближневосточные культурные признаки визуально значительно более демонстративны. Дворцы, костюмы, базары, джинны и сюжетные мотивы постоянно поддерживают «восточную» идентификацию вымышленного мира. В TokTok и Metro прямых декоративных признаков меньше, однако локальная среда глубже включена в речь, поведение персонажей, направление чтения, структуру городского пространства и композиционное развитие страницы.

Следовательно, количество культурно маркированных изображений не может рассматриваться как прямой показатель глубины интеграции культурного кода. Комикс может быть визуально насыщен арабскими мотивами, оставаясь структурно японским, европейским или американским, и, напротив, может почти не использовать традиционные декоративные цитаты, но строить повествование в непосредственной связи с локальным языком, средой и системой социального опыта.

Закономерность подтверждает и Samandal. Проект не имеет единого художественного стиля: разные авторы используют регулярные и разрушенные сетки, коллаж, бесконтурные изображения, крупные поля, полностраничные композиции и нелинейный монтаж. Стилистическая неоднородность является одним из основных принципов издания.

Особое значение здесь приобретает многоязычие. Одновременное использование арабского, французского и английского текстов требует работы с разными направлениями чтения. В результате направление письменности становится частью редакционного дизайна: языковые версии могут по-разному организовывать пространство публикации и предполагают самостоятельные решения для расположения текста и

изображения. Таким образом, культурная специфика проявляется уже не столько через набор визуальных национальных символов, сколько через принцип организации самого медиального носителя.

Проведенный анализ позволяет свести выявленные различия к следующим характеристикам.

Таблица 1. Характер включения арабского культурного кода в графическую форму исследованных комиксов

Произведение	Предметная среда	Стилистика	Композиция	Характер повествования
«Тинтин в стране чёрного золота»	арабски маркированная	европейская	франко-бельгийская, LTR	внешний взгляд на арабский мир
Magi	ближневосточная фэнтезийная	манга с выраженной культурной стилизацией	манговая	арабские мотивы как часть фэнтезийного мира
AK Comics	локализованная	американская супергеройская	американская супергеройская	сюжетно-предметная локализация
The 99	локализованная	международная супергеройская	преимущественно американская	культурно-этическое перекодирование
«Золотое кольцо»	локальная арабская	манговая	японская манговая	локальный сюжет и арабская авторская позиция
TokTok	современная каирская	локально вариативная	RTL, вариативная сетка	локальная повседневность и речь
Metro	каирская городская	чёрно-белая городская графика	RTL, пространственно обусловленная	городская среда включена в повествование
Samandal	вариативная	экспериментальная	многоязычная, вариативная	транснациональная локальная модель

Сопоставление произведений позволяет выделить несколько уровней присутствия культурного кода в графическом повествовании. На предметном уровне культурная принадлежность создается персонажами, костюмом, архитектурой, ландшафтом и предметами. На стилистическом уровне она воздействует на характер изображения, колорит, орнамент, линию и визуальное оформление среды. На композиционном уровне культурные и языковые особенности начинают определять панельную сетку, направление чтения, положение текста, маршрут взгляда и ритм страницы. Наконец, на нарративно-структурном уровне локальная культура проявляется в системе персонажей, языке, типах социального взаимодействия, повседневной среде и способе организации самого повествования. Уровни не образуют обязательной последовательной шкалы и могут сочетаться внутри одного произведения. Так, The 99 демонстрирует более глубокую культурную переработку персонажной и этической системы, сохраняя при этом американскую композиционную грамматику. «Золотое кольцо» соединяет локальную авторскую позицию с японской графической формой. Samandal, напротив, показывает, что композиционная и типографическая специфика может возникать в условиях принципиально транснациональной и стилистически неоднородной среды.

Наиболее значимым результатом исследования становится разграничение визуальной маркированности и структурной интеграции культурного кода. Первая определяется количеством и выразительностью узнаваемых культурных знаков. Вторая — тем, насколько локальные языковые, пространственные и социальные особенности участвуют в организации самой визуально-нарративной системы. Это различие позволяет избежать сведения культурной специфики к декоративной «восточности».

Проведенное исследование показывает, что арабский культурный код может присутствовать в современном комиксе на предметном, стилистическом, композиционном и нарративно-структурном уровнях. Высокая выраженность одного из уровней не предполагает автоматически столь же глубокой интеграции на остальных. Визуальная насыщенность традиционными костюмами, архитектурой, орнаментом или сюжетной экзотикой сама по себе недостаточна для характеристики культурной обусловленности графического языка.

Сопоставление Magi с TokTok и Metro особенно отчетливо демонстрирует это различие. В Magi арабская и ближневосточная образность играет значительную роль в художественной стилизации, однако

базовая грамматика произведения сохраняет принципы японской манги. В TokTok и Metro культурная маркировка может быть менее демонстративной, но локальные язык, городское пространство, направление чтения и социальное поведение глубже включены в устройство повествования.

Таким образом, современный арабский комикс не следует определять через обязательное воспроизведение арабески, традиционной миниатюры или каллиграфии. Локальный графический язык способен формироваться посредством функциональной переработки международных комиксных моделей в соответствии с арабским языком, направлением чтения, современной городской средой, локальной системой персонажей и культурными моделями социального поведения. Переход от изображения культурных признаков к их участию в организации композиции и повествования и составляет принципиальное различие между визуальной репрезентацией арабской культуры и культурно обусловленным графическим формообразованием.

Список литературы:

1. *Ахматшина Э.К.* История появления и специфика развития комикса в арабских странах // Litera. — 2024. — № 11. — С. 150–162.

2. *Барабаш Я.В., Паллотта В.И.* Манга как особенность японского графического искусства // Россия и мир: развитие цивилизаций. Преобразования цивилизационных ценностей в современном мире: материалы XI Международной научно-практической конференции: в 2 частях. — Москва, 2021. — С. 446–449.

3. *Басел Ф.* Культура комиксов в арабском мире, ее распространение и развитие // Промышленность. Инновации. Дизайн: сборник трудов II Международной научно-практической конференции «Инновации и дизайн». — 2022. — № 1. — С. 236–241.

4. *Бернацкая А.А.* К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: специализированный вестник / под редакцией А.П. Сковородникова. — Красноярск, 2000. — Выпуск 3 (11). — С. 104–110.

5. *Глинтерник Э.Г.* Графический дизайн как художественно-коммуникативная система и средство рекламы. — Санкт-Петербург: Петербургский институт печати, 2002. — 136 с.

6. *Карам С., Вильчинская-Бутенко М.* Этапы развития графического дизайна в арабском мире // Вестник Санкт-Петербургского университета. — 2019. — № 3. — С. 590–603.

7. *Козлов Е.В.* Комикс как явление лингвокультуры: знак — текст — миф. Волгоград: ВолГУ, 2002. — 183 с.

8. *Куликова Н.Э.* Комикс как вид визуального искусства // Огарёв-Online. — 2019. — Т. 7. — № 13. — URL: https://ogarev-online.ru/2311-2468/article/view/279118 (дата обращения: 01.09.2026).

9. *Макклауд С.* Понимание комикса. Невидимое искусство / перевод с английского В. Шевченко. — Москва: Белое яблоко, 2016. — 216 с.

10. *Миклашевич А.Л.* Стилизация в комиксах и её влияние на восприятие // Творчество молодых: дизайн, реклама, информационные технологии: сборник научных статей XVIII Всероссийской научно-практической конференции. — Омск: Изд-во ОмГТУ, 2019. — С. 45–49.

11. *Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф.* Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. — Москва, 1990. — С. 180–181.

12. *Shehab B., Nawar H.* A History of Arab Graphic Design. — Cairo: The American University in Cairo Press, 2020. — P. 245–251.