Т.В. БЕЛЬКО
Доктор технических наук, профессор Высшей школы дизайна и искусств Поволжского государственного университета сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)
e-mail: belko@tolgas.ru

Е.В. ГИЛЬМУТДИНОВА
Аспирант Поволжского государственного университета сервиса (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)
e-mail: e-lena86@mail.ru

T.V. BELKO
Doctor of technical sciences, Professor of the Higher School of Design and Art of the Volga State University of Service
e-mail: belko@tolgas.ru

E.V. GILMUTDINOVA
Post-graduate student of the Volga State University of Service
e-mail: e-lena86@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_4_2_175_186

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВИЗУАЛЬНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ НАСКАЛЬНОЙ ЖИВОПИСИ В КОНТЕКСТЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ДИЗАЙН-ИЛЛЮСТРАЦИЙ КОМИКСОВ

THE HISTORY OF THE DEVELOPMENT OF VISUAL STORYTELLING IN COMIC BOOK DESIGN ILLUSTRATIONS. ROCK ART

Авторы исследуют историю визуального повествования, начиная с древнейших образцов наскальной живописи. На примерах наскальных рисунков прослеживается, как примитивные формы изображения постепенно трансформировались в современные графические нарративы в дизайн-иллюстрациях комиксов. Анализируются ключевые этапы развития процесса повествований. Особое внимание уделяется влиянию наскальных рисунков на формирование современных базовых принципов визуализации

историй, таких как последовательность кадров, использование символов и метафор, а также развитие стиля и техники рисунка.

The authors explore the history of visual storytelling, starting with the oldest examples of rock art. The examples of rock carvings show how primitive image forms gradually transformed into modern graphic narratives in comic book design illustrations. The key stages of the development of the narrative process are analyzed. Special attention is paid to the influence of rock paintings on the formation of modern basic principles of visualization of stories, such as the sequence of frames, the use of symbols and metaphors, as well as the development of style and technique of drawing.

Ключевые слова: эволюция визуального повествования, наскальная живопись, графический нарратив, стилизация рисунка, комиксы.
Keywords: the evolution of visual storytelling, rock art, graphic narrative, stylization of drawing, comics.

Иллюстрации и образцы графического дизайн-повествования разных эпох демонстрируют, как меняющееся мировоззрение и социальные контексты находят свое отражение в визуальных нарративах. Произведения графического искусства аккумулируют в себе широкий спектр знаний — от философских концепций до технических достижений, отражающих интеллектуальный и культурный уровень своего времени. Таким образом, исторические мировоззрения и искусство, графический дизайн и визуальная коммуникация выступают как синтез культурных и исторических процессов, запечатлевая важнейшие аспекты и противоречия каждой эпохи.

Ирина Николаевна Стор в своей работе «Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов» рассматривает графический дизайн как смыслообразующую основу в визуальной коммуникации. Ирина Николаевна отмечает, что «графический дизайн превращает не проявленный визуально смысл в визуальное изображение или “текст”, в ряде случаев — в визуальный знак, “проявляя” смысл или содержание и переводя их из невидимой сферы нашего бытия в видимую, опосредованно отражая глубины человеческого духа» [1, с. 4]. С точки зрения И.Н. Стор, «природа графического языка универсальна. Однако художе-

ственно-образный "язык", которым он оперирует, модифицируется в зависимости от сферы применения: в полиграфической продукции, в дизайне текстиля, костюма и его аксессуаров, телевизионной графике и рекламе и т. д.» [1, с. 5]. Мы видим, что И.Н. Стор обращает внимание на существенное понимание о важности изучения принципов функционирования и применения художественно-образного языка. Таким образом, при исследовании работы «Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов» выстраивается система понятий о том, что визуальное смыслообразование выступает основополагающим элементом, интегрирующим различные уровни изобразительной структуры, обеспечивая единство формы и содержания в графическом дизайне.

При изучении истории визуального повествования через призму времени прослеживается четкая взаимосвязь изобразительности графических историй от наскальной живописи до современного дизайна иллюстраций в комиксной медиа индустрии. В своей работе «Комикс как вид визуального искусства» Н.Э. Куликова исследует комикс в контексте нового вида искусства и уникальной формы повествования. Автор статьи анализирует историю возникновения комикса, его жанровые особенности и внутреннюю структуру; приводит определение комикса, описывает его происхождение, начиная с древних времен, прослеживая этапы развития вплоть до современности. Особое внимание уделяется влиянию комиксов на различные аспекты современной культуры, включая литературу, кинематограф, телевидение и рекламу. Так, по определению автора статьи «Комикс как вид визуального искусства», «комикс — это сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик. Нельзя сказать точно, когда появился комикс, его история уходит корнями далеко в прошлое. Считается, что это XVI–XVII вв.» [2, с. 1]. Однако, если углубится в исследования, как отмечает Н.Э.Куликова, можно «предположить, что один из первых прото-комиксов относится ко времени Верхнего (позднего) палеолита: наскальная живопись в пещере Ласко (Франция), появившаяся примерно 15–18 тыс. лет назад, проста и последовательна, что роднит её с современными комиксами. Росписи в Египетских гробницах (III тысячелетие до н. э.) также читаются последовательно, и между ними нет границ изображения и "текста", как, впрочем, и во французском "Гобелене из Байё" — памятнике средневекового искусства, и кодексе о великом миштекском воине Ия Накуаа» [2, с. 1].

В статье «Поликодовый vs. Креолизованный текст: проблема терминологии» О.И. Максименко говорит, «что человек значительную долю знаний о мире получает именно благодаря зрению, то есть визуальные знаки, к которым относятся как рисунки (в общем понимании этого слова), так и печатный текст, несут максимальную информацию» [3, с. 93]. Так же, как и Куликова Н.Э., И.О. Максименко обозначает, что «рисунки (иконические знаки) намного древнее знаков вербальных, достаточно вспомнить наскальную живопись, более поздние пиктограммы, впоследствии превратившиеся, в частности, в иероглифы» [3, с. 93]. В своей работе автор опирается на труды авторов-исследователей визуальных образов и коммуникативных систем (таких как Ролан Барт, который отмечает, что «среди визуальных ("пространственных") знаков превалируют иконические знаки, а среди аудиальных ("временных") — прежде всего естественный язык в его первичной, устной форме — символы» [3, с. 100]). Юрий Герчук отмечает, что «на ранней стадии (первобытное искусство, наскальные росписи) живопись оперировала контрастной линией и локальным цветом, в ней не было живописи в современном понимании, а была "изобразительная речь"» [3, с. 94]. Работы Б.А. Плотникова и В.А. Колеватова обоснованно логичны в своих утверждениях. Б.А. Плотников, «давая широкое толкование паралингвистических средств по степени сходства с изображаемыми реалиями (можно сказать, по степени иконичности), различает в письменных текстах три класса авербальных знаков …» [3, с. 101], подкрепляет работы В.А. Колеватова, который, в свою очередь, не делает различий между изображением и словом и имеет иную точку зрения, «согласно которой иконический (визуальный) язык принципиально не отличается от вербального» [3, с. 101]. Авторы внесли значительный вклад в развитие теории коммуникации и семиотики, и их идеи и «сочетание вербального и иконического компонентов в пределах современного медийного поликодового (остановимся на этом термине) текста позволяет дополнить, обогатить и уточнить передаваемую с их помощью информацию людям XXI в.» [3, с. 101].

Наскальный рисунок считается древней формой искусства и коммуникации. Изображенные первобытными людьми сцены охоты, животные, различные абстрактные символы и знаки являются одним из самых ранних примеров визуального повествования. Такая наскальная живопись и гравировка помогает современным ученым-исследователям узнать ценную информацию о жизни наших предков, их верованиях, культуре и окружающей среде. Многие графические повествования в

виде наскальной живописи не просто отображают отдельные объекты или события, они — своего рода «комикс» древнего мира, где каждая изображенная сцена рассказывает целые истории или передает информацию о определенном моменте или этапе времени. Так, например, сцена охоты, изображенная на стене ущелья Валторта, Испания (рис. 1), повествует нам о том, как именно охотились первобытные люди, каким видом оружия они пользовались, и какие животные обитали в то время, так же можно проследить тактические приемы охоты. Обращаясь к словам А.В. Кучеровой, — «сама изобразительная деятельность становится средством познания и освоения окружающего мира и трансляции информации. С развитием цивилизации появились новые способы трансляции информации, которые были обусловлены изменениями в мировоззрении человека» [4, с. 39–38], мы видим, как бытовые, жизненные и общеисторические события, изображенные на стенах пещер, помогали коммуницировать и передавать определенные сообщения.

Рис. 1. Сцена охоты первобытных людей. Ущелье Ла Валторта, Испания (ок. 8 тыс. до н. э. Мезолит). https://bogatyr.club/uploads/posts/2024-04/77307/1712815817_bogatyr-club-7ia8-p-naskalnie-risunki-drevnikh-lyudei-foni-54.jpg

При рассмотрении территориального расположения всех первобытных повествований обнаруживается отличие содержания визуального нарратива. К примеру, в Австралии, Национальном парке Какаду (рис. 2), в пещерах и скалах представлены изображения людей с тонким телом и удлиненными конечностями. Животные, изображенные на стенах пещер, присущи той местности — кенгуру, черепахи и другие. «Рисунки выполнены охрой на стенах пещер и скал. Здесь около 150 тысяч работ древних людей, по которым прослеживается эволюция аборигенов — первобытных охотников и собирателей. Эти наскальные изображения людей

Рис. 2. Изображение человека. Пещера в Национальном парке Какаду, Австралия (7550–5050 г. до н. э.). https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/46/Aboriginal_Art_Australia.jpg/800px-Aboriginal_Art_Australia.jpg

кажутся на удивление свежими. Местами они похожи на палочки, изображают тщательно очерченных гусей и змей» [5].

Про пещеру Лаас-Гааль (Африка, Сомалиленд) Кравцов И.В. говорит следующее: «Рисунки чрезвычайно красочны, на них присутствуют красные, белые, черные, фиолетовые, коричневые, желтые цвета и их комбинации» [6, с. 167]. Изображенные фигуры коров — с необычно изогнутыми рогами, напоминающими форму музыкального инструмента — лиры (рис. 3). На коровах — одежда, а их шеи украшает аксессуар, напоминающий панцирь. Также присутствие людей возле животных говорит нам о том, что скорее всего они вели оседлый образ жизни и занимались скотоводством, а корова была для них важным религиозным символом.

Рис. 3. Изображение фигур коровы и человека. Пещера Лаас-Гааль. Африка. Сомалиленд (IX–III тыс. до н. э.). https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Laas_Geel_cow_and_human.jpg

Рис. 4. Изображения отпечатков человеческих ладоней. Пещера Куэва-Де-Лас-Манос, Аргентина (около 7 300 г. до н. э.). https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f4/SantaCruz-CuevaManos-P2210651b.jpg/1280px-SantaCruz-CuevaManos-P2210651b.jpg

Пещера Куэва-Де-Лас-Манос, Аргентина, поражает изображенными отпечатками человеческих ладоней (рис. 4), они словно приветствуют нас. Дэвлет Е.Г., Фахри А.И., Кирилова, К.В., Леванова Е.С. отмечают, что «Основные и традиционные для данной местности цвета включают красный (охру), желтый, черный и белый. Помимо этого, для наиболее древних композиций Куэва-де-лас-Манос характерно применение скальной поверхности для создания иллюзии ландшафта — прием, который исследователи обозначили как традиция “визуальной топографии”» [7, с. 15].

Рис. 5. Наскальная живопись. Тассилин-Аджер. Алжир. (IX–X тыс. до н. э. — период начала неолита). https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/171120/pub_62025508ffaa8e5ec18cab2d_620256ec3bad8b12a68667e2/scale_2400

Рис. 6. Изображения животных. Капова пещера (Шульган-Таш), Россия, Республика Башкортостан. Палеолит (XIV–XVII тыс. до н. э.). https://bogatyr.club/uploads/posts/2024-04/77307/1712815859_bogatyr-club-8gpt-p-naskalnie-risunki-drevnikh-lyudei-foni-122.jpg

Регион Тассилин-Аджер, Алжир известен своими многочисленными наскальными изображениями, где можно увидеть сцены охоты, танцы, битвы и даже изображения загадочных существ, напоминающих инопланетян (рис. 5). В книге «Неведомая Африка» Н.В. Кривцов и Н.Н. Непомнящий отмечают, что графические и живописные сцены наскального искусства Севера Африки явно отображают древние представления о мифах и сверхъестественных силах. Данные «картины» становятся легко понятными, когда происходит осознание их смыслов. «Не остается никаких сомнений в их характере, и нам понятны проблемы, заботившие авторов рисунков» [8].

Рисунки, изображенные на стенах Каповой пещеры (Россия, Республика Башкортостан), в основном, рассказывают нам об обитателях фауны данной местности: мамонты с детенышами, лошади, бизоны и носороги (рис. 6). В своей работе «Капова пещера (Шульган-Таш) как научная проблема» Татьяна Николаевна Манникова освещает проблему поиска древних живописных очагов на Южном Урале. Она отмечает, что «следует обязательно учитывать в качестве наиважнейшего (а возможно, и определяющего) фактора морфологию пещеры — чем она сложнее и богаче, тем сложнее и богаче смыслы, которые мог вложить древний художник в свои живописные панно. Безусловно, ни одна из пещер, обладающих настенной живописью (имеются в виду пещеры Урала), не может

в этом отношении сравниться с Каповой пещерой. Ясно, что этот спелеокомплекс выходит из общего ряда пещер с рисунками вовсе не потому, что художественных артефактов здесь количественно больше или что они несколько лучше сохранились, а потому, что пещера Шульган-Таш более значительна именно в морфологическом, а значит, и в семантическом плане по сравнению с прочими пещерами подобного рода» [9, с. 143]. Данная пещера обладает уникальными особенностями строения и содержит важные археологические находки, символы, знаки или другие элементы, которые придают ей особую значимость в контексте исследования визуальных графических повествований и нарративов.

Переходя к стилеобразующим аспектам характерным для доисторического искусства, хочется отметить, что, как правило, в наскальной живописи люди и животные изображались в стилизованной манере, их формы упрощены и схематичны. Можно условно отнести данную графику наскальной живописи к «наивному искусству». Она привлекает своей непосредственностью, искренностью и выразительностью, создавая впечатление неподдельной свежести восприятия мира. Ей присущ рисунок, который выполнен линейно и одномерно. Для данного вида искусства характерно подчеркивание простоты форм и линий, а также отсутствие детализированных проработок изображения. Безусловно, наскальные изображения варьируются, в зависимости от региона и эпохи. Некоторые рисунки выполнены в реалистичной манере, другие — более схематично или абстрактно. Возвращаясь к примеру знаменитых наскальных картин, в пещерах Ласко во Франции, можно сказать, что изображения отличаются высокой степенью реализма и детализации, тогда как некоторые африканские наскальные росписи имеют более упрощенный и стилизованный характер. В наскальной живописи часто используются символические образы людей, зверей, птиц, рыб и т. д., а также абстрактные знаки. Эти символы могли иметь глубокое значение для древних сообществ, отражая их мифологию, ритуалы и представления о мире.

Изучая исторические аспекты визуальных повествований в работе «Наскальное искусство как источник по истории материальной и духовной культуры населения бассейна Среднего Енисея в эпоху раннего железного века» Ольги Сергеевны Советовой, обнаруживаем что автор, так же, как и мы, рассматривает петроглифы в качестве источника информации о материальной культуре и военном деле населения определенной эпохи. Так же она отмечает, что «одним из главных отличий наскального искусства

от прикладного являются насыщенные многофигурные сцены, участники которых — не только зооморфные, орнито-морфные, но и практически отсутствующие в репертуаре предметов тагарской культуры антропоморфные образы. Человеческие персонажи включены в композиции батального и ритуального содержания, в сцены охоты и событий иного рода, "прочтение" которых позволяет сделать аргументированные исторические выводы» [10, с. 4]. В своей работе Ольга Сергеевна делает акцент на том, что «в целом основные подходы в трактовке смысла наскальных сюжетов сводятся к двум основным позициям их реалистическому и мифологическому объяснению» [10, с. 12]. «В результате анализа более тысячи изображений сложилось представление об изобразительной традиции, существовавшей на протяжении всей эпохи и внутренней хронологии наскального искусства этого времени» [10, с. 17]. Таким образом, рассматривая графические изображения первобытных людей, с точки зрения визуального повествования и рассказа, своего рода жизненных историй, можно сделать вывод, что древние «художники» уже тогда старались выстроить коммуникативные связи по средствам графических наскальных рисунков.

Исследуя сюжетные линии наскальных изображений, можно сделать вывод о том, что древнейшее искусство является важным источником информации о жизни древних людей. Оно помогает ученым понять, какие у них были интересы, как они взаимодействовали с природой и друг с другом. Кроме того, эти произведения искусства свидетельствуют о развитии художественного мышления и способности передавать сложные идеи через графические визуальные знаки, дают осознание важности визуальной коммуникации и использование ее для передачи знаний и опыта будущим поколениям. Таким образом, наскальное искусство представляет собой уникальное окно в мир наших далеких предков, позволяя нам заглянуть в их повседневную жизнь, мысли и чувства.

На протяжении всей истории человечества искусство было важнейшим средством коммуникации и передачи информации. Визуальное повествование, которое берет свое начало от наскальных рисунков древних людей, до сих пор остается актуальным и продолжает развиваться в различных формах. Современные графические решения, такие как комиксы, являются одним из наиболее популярных способов визуализации историй.

Проанализируем первобытное искусство и современные комиксы:

1. Наскальные рисунки часто представляют собой отдельные сцены, которые могут быть связаны между собой, но не всегда образу-

ют последовательный рассказ. Они обычно изображают животных, охоту, ритуалы и другие аспекты повседневной жизни древних людей. Сцены могут быть расположены рядом друг с другом без четкой последовательности, что позволяет зрителю интерпретировать их по-своему. Комиксы же, напротив, в свою очередь, имеют четко структурированную последовательность фреймов (картинок). Подобный подход структурного повествования через графический дизайн нарратива ведет читателя от начала к концу истории. Каждый кадр (фрейм) содержит определенное количество информации, а переходы между ними помогают создавать ощущение движения и ощущение присутствия. Таким образом заложенная структура в дизайн комиксов делает их более линейными и понятными для восприятия той или иной информации.

2. Что касается содержания сюжетов наскальных рисунков, то здесь мы видим связь с мифологией, религией и бытовыми занятиями древних людей. В рисунках первобытных людей содержатся элементы символизма и аллегории, которые требуют глубокого понимания культурного контекста. Современные комиксы, в свою очередь охватывают широкий спектр сюжетных тем, например, таких как фантастика и приключение, драма или комедия, и их нарративов социальной, педагогической или философской направленности. Они могут быть как реалистичными, так и в стиле фэнтэзи, и, как правило, часто содержат долю юмора и сатиры. Хочется отметить, что, в свою очередь, комиксы так же, как и наскальные рисунки, не исключают содержания символов и метафор.

3. Анализируя технику выполнения наскальной живописи, можно сделать вывод, что она была ограничена доступными материалами и инструментами. Для создания своих работ древние «художники» использовали природные пигменты, такие как уголь или охра. Изображения они наносили непосредственно на скалу или стену в пещере, что требовало немалых усилий. Современные технологии создания комиксов включают в себя использование разнообразных материалов и средств, таких как карандаши, чернила, краски, цифровое оборудование и даже виртуальная реальность. Благодаря возможностям ультрасовременных технологий, создание комиксов в виртуальной реальности может стать захватывающим процессом.

Подводя итоги исследования и проведенного сравнительного анализа между первобытным искусством (наскальной живописью) и современными комиксами, можно сделать следующее заключение: несмотря

на различия в структуре, содержании и технической оснащенности, наскальная живопись и современные комиксы выполняют схожие функции — передают информацию и эмоции через визуальные образы. Каждый из исследованных видов искусства позволяет зрителям (читателям/пользователям) погружаться в мир фантазий и приключений, открывая новые горизонты для воображения. Несомненно, благодаря развитию технологий и многочисленным культурным изменениям, комиксы становятся все более доступными и популярными. Но остается неизменным одно — визуальное повествование по средствам графического иллюстративного ряда в сочетании с символами, знаками и текстами — важный элемент человеческой культуры. Так, совершенствуясь и адаптируясь к новым условиям и технологиям, комиксы устойчиво развивают графическое искусство повествования и формируют новую культуру коммуникации.

Примечания:

1. *Стор И.Н.* Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. Учебное пособие для вузов. — Москва: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003. — 296 с.

2. *Куликова Н.Э.* Комикс как вид визуального искусства // Огарёв-Online. — 2019. — №1 3 (134). — С. 1–5. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-vid-vizualnogo-iskusstva (дата обращения: 19.10.2024).

3. *Максименко О.И.* Поликодовый vs. креолизованный текст: проблема терминологии // Вестник РУДН. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. — 2012. — № 2. — С. 93–101. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/polikodovyy-vs-kreolizovannyy-tekst-problema-terminologii (дата обращения: 30.10.2024).

4. *Кучерова А.В.* История становления и развития основ типографики / А.В. Кучерова // Визуальная культура: Искусство. Дизайн. Медиатехнологии: сборник научных статей XXI Всероссийской научно-практической конференции, Омск, 11 мая 2022 года. — Омск: Омский государственный технический университет, 2022. — С. 38–44.

5. *Юдина Н.* 100 великих заповедников и парков. — Москва: Вече, 2004. — URL: https://historylib.org/historybooks/Natalya--YUdina_100-velikikh-zapovednikov-i-parkov/ (дата обращения: 20.10.2024).

6. *Кравцов И.В.* Магический, мифологический и другие подходы к интерпритации петроглифов в пещерном комплексе Лаас Гиил в Сомали / И.В. Кравцов // XXI Свято-Троицкие ежегодные международные академические чтения в Санкт-Петербурге: сборник докладов и сообщений, Санкт-Петербург, 26–29 мая

2021 года. Часть 2. — Санкт-Петербург: Русская христианская гуманитарная академия, 2022. — С. 165–173.

7. *Дэвлет Е.Г., Фахри А.И., Кирилова, К.В., Леванова Е.С.* Куэва-де-лас-Манос в исследованиях и современном культурном пространстве / Е.Г. Дэвлет, А.И. Фахри, К.В. Кирилова, Е.С. Леванова // Источники и историография по антропологии народов Америки / ответственный редактор М.Ю. Мартынова [и др.]. — М.: Издательство Института этнологии и антропологии РАН, 2017. — С. 13–20.

8. *Непомнящий Н.Н, Кривцов Н.В.* Неведомая Африка. — Москва: Вече, 2004. — URL: https://royallib.com/book/nepomnyashchiy_nikolay/nevedomaya_afrika.html (дата обращения: 20.10.2024).

9. *Минникова Т.Н.* Капова пещера (Шульган-Таш) как научная проблема / Т.Н. Минникова // Клио. — 2011. — № 7 (58). — С. 138–144.

10. *Советова О.С.* Наскальное искусство как источник по истории материальной и духовной культуры населения бассейна Среднего Енисея в эпоху раннего железного века: автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора исторических наук. — Кемерово, 2007. — 39 с.