Е.В. ГИЛЬМУТДИНОВА
Старший преподаватель Уфимского государственного нефтяного технического университета (ФГБОУ ВО «УГНТУ»)
e-mail: e-lena86@mail.ru

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

E.V. GILMUTDINOVA
Senior Lecturer at Ufa State Petroleum Technical University
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

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_1_2_212_222

ШРИФТЫ КАК ВАЖНЕЙШИЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ОБЩЕЙ ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИИ ПОВЕСТВОВАНИЯ В КОМИКСАХ

FONTS AS THE MOST IMPORTANT VISUAL ELEMENT OF THE OVERALL DESIGN CONCEPT OF STORYTELLING IN COMICS

Исследование посвящено изучению влияния шрифтов на формирование общей визуальной концепции повествования в комиксах. Авторы рассматривают шрифты как важнейший визуальный элемент, определяющий стилистику и эстетику графической истории. Особое внимание уделяется ключевым особенностям выбора шрифта, анализу восприятия читателем гармонии текста и изображения, соответствия шрифтового решения общей дизайн-концепции. Исследуются также способы повышения экспансивной выразительности посредством вариативности начер-

тания букв, размеров, наклона и толщины линий, используемых в оформлении диалогов и комментариев персонажей. Выявляются закономерности связи шрифтового сопровождения с жанром и настроением произведения, влияние характеристик шрифта на темпоритм чтения и восприятие динамики развития сюжета.

The research is devoted to the study of the influence of fonts on the formation of the overall visual concept of storytelling in comics. The authors consider fonts as the most important visual element that defines the style and aesthetics of graphic history. Special attention is paid to the key features of font selection, the analysis of the reader's perception of the harmony of text and image, and the correspondence of the font solution to the overall design concept. The author also explores ways to enhance expansive expressiveness through the variability of letter shapes, sizes, inclination and thickness of lines used in the design of dialogues and character comments. The patterns of the connection of font accompaniment with the genre and mood of the work, the influence of font characteristics on the reading time and perception of the dynamics of the plot development are revealed.

Ключевые слова: шрифты, гармония текста, эстетика графической истории, шрифтовая техника, комикс, композиция кадра, визуальное искусство.
Keywords: fonts, harmony of text, aesthetics of graphic history, font technique, comics, frame composition, visual art.

Комиксы представляют собой жанр искусства, объединяющий литературное творчество и визуальное искусство. Наряду с иллюстрациями, шрифт является важнейшим элементом дизайна, способствующим созданию целостного образа и формированию эстетики графического произведения. Выбор подходящего шрифта способен значительно усилить впечатление от сюжета, подчеркнуть атмосферу истории и вызвать определенные эмоции у читателей.

Искусство оформления текста в комиксах, известное как леттеринг, прошло длительный путь эволюции, начав свой путь с простых ручных техник и достигнув вершины технологического совершенства в наше время. Изначально выполняемый руками талантливых буквистов, летте-

ринг постепенно трансформировался из чисто функционального компонента в мощнейший инструмент визуального рассказывания историй. Он приобрел способность управлять вниманием читателя, задает ритм прочтения сюжета, усиливает экспансивную окраску происходящего, создает настроение и даже интегрируется в общий дизайн произведения, становясь неотъемлемой частью художественного образа.

Данные, представленные в таблице 1, отражают основные этапы становления и развития леттеринга. В данном случае выделяются три важнейших периода в истории развития шрифтового дизайна комиксов — Золотой век, Серебряный век и современная цифровая эра. Данная таблица дает представление о главных особенностях каждого этапа, раскрывает личность значимых мастеров своего времени и демонстрирует конкретные примеры шрифтов и стилей, повлиявших на формирование облика комиксов каждой эпохи. Здесь можно увидеть, как развивались техника, используемые инструменты и эстетические принципы, наблюдая постепенную трансформацию леттеринга из вторичного элемента комикса в самобытный и важный компонент художественной среды всей индустрии.

Таблица 1. Эволюция шрифтов в комиксах

Период	Ключевые особенности	Шрифты
Золотой век (1930–1950-е гг.)	Леттеринг выполнялся вручную художниками или специальными леттерерами. Преимущественное использование заглавных букв изза необходимости умещать текст в небольшие пузыри	Classic Comic (Adobe/Monotype) – реконструкция стандартного леттеринга 40-х. Oda (Comicraft) – цифровая версия почерка Бена Оды. Ironheart (Blambot) – имитация грубоватого леттеринга 1940-х. Golden Age (Comicraft) – «высокий» шрифт с засечками на «I» и «G». Технические стили. Body Copy – «комиксное письмо» (перо Speedball Pen № 5 или № 6). Open Lettering: объемные буквы с тенями («3D–блоки» или «Block Letters»). Газетные корни. HandLettered Sans Serif – заглавные буквы, «прыгучесть» строки
Серебряный век (1950–1970-е гг.)	Расцвет профессии леттерера. Стандартизация и начало цифровизации леттеринга. Смелый и динамичный стиль с акцентом	Ames – ровный, высокий, чуть сжатый почерк с засечками на «I» и «G». Gaspar – стиль с острыми углами, динамичный, с «тяжелыми» восклицательными знаками. Schnapp – элегантный каллиграфичный стиль логотипов и обложек DC. Simek – плотный, «массивный» почерк для заголовочных блоков Marvel.

	на эффектные звуки и выкрики	Технические стандарты. The Crossbar I – перекладины на «I» только для местоимения «Я». Bold Emphasis – выделение ключевых слов жирным шрифтом. Звукоподражания (SFX). Blocky Impact – массивные буквы с тенями для взрывов. Dry Brush – эффект «сухой кисти» для шуршащих звуков
Цифровая эпоха (конец 1980-х гг. – наши дни)	Переход к цифровому леттерингу. Ускорение и упрощение процесса оформления комиксов. Сохранение рукописного стиля в цифровых шрифтах	Шрифты для диалогов (Dialogue Fonts) Wild Words (Comicraft) – стандарт для перевода манги, популярен в 90х и 2000х. Digital Strip (Blambot) – популярный бесплатный шрифт для вебкомиксов. Hedgehog (Comicraft) – шрифт с легким наклоном, использовался в сериях Marvel. Samaritan (Comicraft) – дух «старой школы» в цифровом формате. Шрифты для звуковых эффектов (SFX) Powerburst (Comicraft) – взрывные начертания для ударов и выстрелов. Beelzebrush (Blambot) – «грязный» мазковый шрифт для хорроров. Clobberin' Time (Comicraft) – ультражирный шрифт, отсылка к фразе существа из «Фантастической четверки»

История комиксов насчитывает десятилетия, и развитие шрифтов так или иначе сопровождало все этапы становления комикса как искусства (таб. 1). Изначально использовались стандартные готические шрифты, заимствованные из газетных заголовков и рекламных объявлений. Однако с течением времени художники-комиксисты начали экспериментировать с различными формами букв, создавая уникальные стили шрифтов специально для конкретных произведений [2].

Долгое время оформление текста в комиксах было исключительно ручным трудом леттереров – художников, специализировавшихся на создании визуального облика повествования посредством письменных знаков. Каждый графический роман обладал собственным стилем начертания символов, рожденным творческим воображением комиксиста, однако подобные стилистики зачастую имели общие черты, обусловленные эстетическими канонами жанра.

С приходом цифровой эпохи ситуация существенно изменилась. Теперь рисунок букв заменяется цифровыми аналогами, воспроизводящими характерные особенности классической рукописной техники.

Среди множества современных решений выделяются несколько популярных шрифтов, прочно ассоциирующихся именно с миром комиксов.

«Комика» («Komika») — семейство шрифтов, созданных для воссоздания аутентичного вида традиционного оформления текста в комиксах. Внутри семейства существуют многочисленные варианты, различающиеся толщиной линий, контрастностью форм и назначением: «Komika Axis», например, оптимален для основной текстовой массы, тогда как «Komika Title» предпочтителен для крупных надписей, заголовков и подчеркнуто выразительных элементов (рис. 1).

«Бадабум» («BadaBoom») завоевал популярность благодаря своей специфической декоративности и броскому стилю. Данный шрифт применяется преимущественно для выделения ключевых моментов сюжета — громких возгласов, криков и эмоциональных высказываний. Его крупные буквы привлекают внимание читателей и усиливают эффект драматизма сцены (рис. 1).

Еще одним примером востребованности являются гарнитуры вроде **«Акшн Мэн» («Action Man»),** обладающие сходством с предыдущими примерами: написанные крупными прописными символами, эти шрифты используются для аналогичных художественных задач — акцентирования внимания на важнейших элементах повествования (рис. 1).

Отдельного упоминания заслуживают специализированные решения для передачи звукового сопровождения сюжетов. Например, шрифт «Bangers», созданный непосредственно для нужд комиксов, позволяет легко моделировать звучание мощных взрывов («BOOM») или легких щелчков («CLICK»). Подобные эффекты достигаются путем стилизации рисунка букв, выраженной жирностью штрихов и отсутствием декоративных деталей, таких как засечки (рис. 1).

Особняком стоят японские аналоги, вошедшие в европейскую практику благодаря влиянию аниме-комиксов, манги. Так, гарнитуре **«Аниме Эйс» («Anime Ace»)** присущи минимализм линий и четкость контура, придающая ей универсальность и применимость вне зависимости от культурных особенностей произведения (рис. 1).

Наконец, особый случай представляет собой шрифт **«Фэнкбой Хардкор» («Fanboy Hardcore»),** отличающийся плотной структурой и массивностью графики. Подобный выбор помогает визуально подчеркнуть физическую силу персонажа, выразить агрессию или решительность героя, особенно когда речь идет о грубоватом, брутальном образе,

воплощенном на страницах графического романа (рис. 1).



Рис. 1. Примеры вариативности шрифтовых стилей, применяемых в современных комиксах

Современный мир дизайна комиксов демонстрирует богатое разнообразие инструментов для передачи индивидуальных особенностей произведений, сохраняя связь с традициями прошлого, дополненными возможностями современной технологии.

Восприятие шрифтов зависит от множества факторов, включая культурный опыт, возраст и личные предпочтения читателя/пользователя. Наличия статистических исследований, сфокусированных исключительно на влиянии шрифтов в комиксах на интерпретацию текста, недостаточно для однозначных заключений и выводов в этом вопросе. Тем не менее, общие исследования в области психологии шрифтов, а также наблюдения из комикс-индустрии, подтверждают, что шрифт оказывает значительное воздействие на восприятие. Обращаясь к исследованию М.Л. Бернарда, Б.С. Чапарро, М.М. Миллса и К.Г. Халкомба [5], которое фокусируются на изучении особенностей восприятия цифрового текста учащимися начальной школы посредством анализа реальной и ощущаемой удобочитаемости четырех распространенных компьютерных гарнитур размерами 12 и 14 пунктов, можно увидеть, что по итогам эксперимента установлено, что шрифты Comic Sans MS, Arial и Times New Roman, вне зависимости от размеров, обладают большей эффективностью прочтения, по сравнению с гарнитурами типа Courier New. Скорость чтения участников эксперимента (27 детей, возраст от 9 до 11 лет) не зависела от комбинации используемых гарнитур. Гарнитуры размером 14 пунктов и рубленые варианты признаны наилучшими показателями простоты восприятия, быстроты распознавания, эстетической привлекательности и рекомендованы для оформления учебных пособий. Авторы отмечали, что заметное предпочтение участниками было в пользу шрифтов Comic Sans MS и Arial размером 14 пунктов перед гарнитурой Courier New 12-го пун-

кта. Данное исследование позволяет нам сформулировать вывод касательно выбора оптимальных сочетаний гарнитур при работе над дизайном шрифтового оформления комикс-продукта как для детского компьютерного чтения, так и для печатной версии.



Рис. 2 Визуальные возможности шрифта в комиксах

На наш взгляд, шрифт играет решающую роль в восприятии комикса читателями. Грамотно подобранные гарнитуры способны сделать чтение комфортным и увлекательным процессом, тогда как неудачный выбор шрифта может затруднить восприятие текста и отвлечь внимание от сюжета. Так, например, удобочитаемость шрифта можно достигнуть такими приемами, как четкость форм, размер и контрастность, единообразие и согласованность, соответствие аудитории.

Четкость форм в данном случае будут выражаться в простых и ясных очертаниях символов облегчая распознавание текста. Особенно важно это учитывать при воспроизведении диалогов героев. Размер и контрастность, в свою очередь, должны соответствовать размеру панелей и общему стилю иллюстраций. Так, высокий уровень контрастности позволяет избежать проблем восприятия текста на ярких изображениях. Что касается единообразия и согласованности, то здесь важно соблюдать единообразие начертания внутри отдельных элементов комикса (например, речь персонажей, мысли, звукоподражательные вставки). Однако небольшие отклонения возможны для выражения эмоциональных оттенков речи. Соответствие аудитории – это о выборе шрифта с учетом целевой аудитории комикса. Детям подходят более крупные и упрощенные шрифты, взрослым — шрифты меньших размеров и с большим количеством декоративных деталей.

Стоит отметить, что, помимо утилитарной роли передачи смысла, шрифт выступает важным элементом художественного решения комикса. Как графическое средство, шрифт участвует в формировании

общего впечатления от произведения, дополняя рисунок и усиливая экспансивное воздействие (рис. 2).

Шрифт в комиксе выполняет двойную функцию: обеспечивает комфортное восприятие текста и усиливает общее художественное решение произведения. Грамотно спроектированный шрифт становится неотъемлемой частью творческого замысла автора, помогая подчеркнуть важные моменты сюжета и обеспечить приятное зрительное восприятие всей графической истории [3].

В свою очередь, Хикару Икута, Лесли Вёлер и Киоара Аивада, проанализировали время просмотра панелей комиксов [3]. Результаты исследования авторов показали, что время просмотра панели напрямую зависит от количества текста в ней. Это подчеркивает, что даже в смешанном формате, где есть и изображения, и текст, чтение остается ключевым фактором, влияющим на вовлеченность читателя. По мнению авторов, временной фактор оказывает непосредственное влияние на восприятие сюжета и эмоциональное погружение зрителя [7]. Оптимизация длительности рассматривания каждой панели имеет решающее значение для гармоничного течения нарратива. Таким образом, выбор шрифта и его расположение внутри кадра становятся частью продуманного визуального решения, влияющего на читательские ожидания и ощущение ритма истории. Отсюда вытекают предположения, что четкость и узнаваемость шрифта играют ключевую роль в обеспечении плавности восприятия информации, позволяя сохранить внимание аудитории на протяжении всего произведения. Правильный подбор шрифта помогает подчеркнуть ключевые моменты сюжетной линии, обеспечить легкость чтения диалогов и эффективно распределять акценты, способствуя целостному восприятию графического рассказа. Хикару Икута, Лесли Вёлер и Киоара Аивада подразумевают тесную взаимосвязь между дизайном текста и общим построением композиции страниц комикса, подчеркивая значимость правильного подбора шрифтов для достижения необходимого эффекта вовлеченности и ясности изложения.

Стоит отметить, что, например, Чарльз Форсивил, Элизабет Эль-Рефаи и Герт Миестер уделяют особое внимание роли шрифтов в комиксах, утверждая, что шрифтовая составляющая оказывает значительное влияние на восприятие читателями текста и усиливает эстетическую ценность произведения [6]. Исходя из анализа работы Чарльза Форсивила, Элизабет Эль-Рефаи и Герта Миестера нами были выявлены ключевые особенности применяемых шрифтов в комиксах (таб. 2).

Таблица 2 Ключевые особенности применяемых шрифтов в комиксах

Ключевые аспект	Шрифтовые метрики	Отличительные особенности
Форма и дизайн букв	Шрифты в комиксах варьируются от простых и четких до декоративных и сложных	– выбор стиля отражает индивидуальность автора; – придает произведению уникальный внешний облик
Экспрессивность шрифтов	Визуальные параметры шрифта (размер, толщина линий, наклон) передают настроение и усиливают значение реплик	– крупный жирный шрифт: важные моменты, сильные эмоции; – мелкий и тонкий шрифт: шепот, мысли персонажа; – наклон букв: динамика, напряжение, спешка
Цветовая палитра	Цвет шрифта служит инструментом для передачи настроения и атмосферы сцены	– красный: гнев, опасность, тревога; – зеленый: юмор, сарказм, ирония; – черный: серьезность, трагизм, нейтральность; – другие цвета могут использоваться для акцентов или соответствия общей цветовой гамме кадра
Связь шрифта с культурой и традициями	Предпочтения в оформлении шрифтов зависят от культурных особенностей и традиций	– западные комиксы: четкость, простота, функциональность; – восточные комиксы (особенно японская манга): декоративность, детализация, вариативность форм
Индивидуальность художника	Каждый автор разрабатывает собственный подход к оформлению текста, создавая узнаваемый стиль.	– уникальный стиль повышает интерес читателей; – способствует ощущению целостности произведения; – может включать авторские вариации форм букв, особые приемы компоновки текста, фирменные цветовые решения

Таким образом, согласно данным, приведенным в таблице 2, можно сделать вывод, что шрифты в комиксах выполняют не только утилитарную функцию передачи текста, но и становятся полноценным художественным средством, способствующим раскрытию замысла автора и углублению читательского опыта.

К.В. Яковлева считает важной частью своего исследования рассмотрение влияния графического оформления текста на восприятие содержания комикса [4]. Автор уделяет особое внимание роли шрифтов и

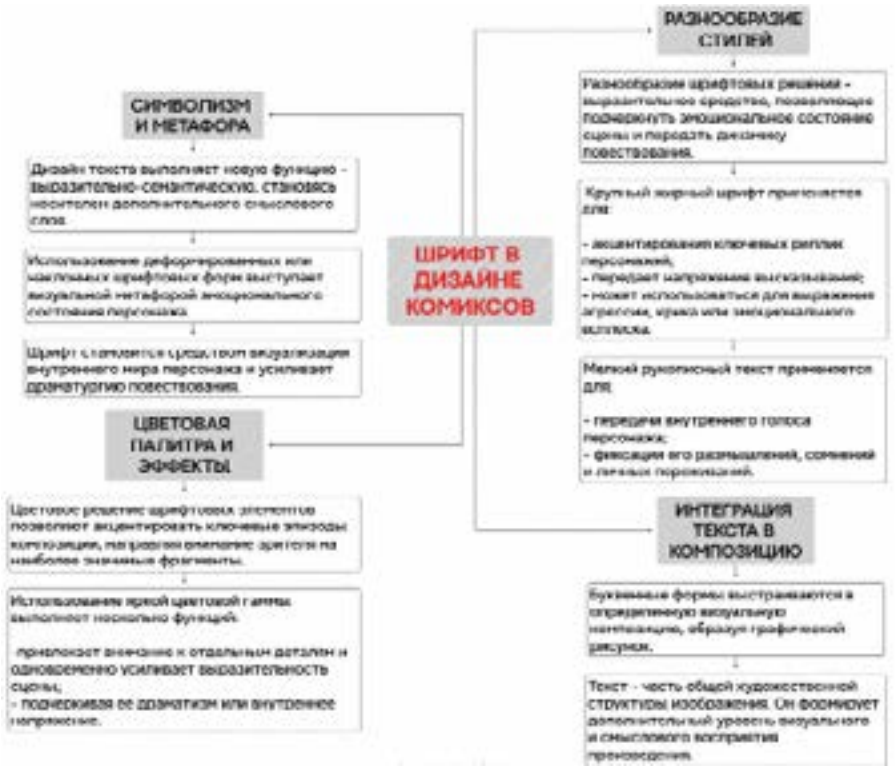


Рис. 3. Схема влияния шрифтов на дизайн-комикс

техники леттеринга, показывая, как изменения в размере, стиле и расположении текста влияют на общее впечатление от произведения. На рисунке 3 на основе анализа исследования К.В. Яковлевой представлена схема влияния шрифтов на дизайн комикс.

Таким образом, шрифты играют ключевую роль в формировании эстетики комикса, влияя на восприятие читателями как отдельных кадров, так и всей истории в целом. Это доказывает, что грамотное использование шрифтов существенно обогащает повествование, позволяя создавать многомерные и проработанные комиксы.

Знание особенностей восприятия шрифтов позволяет художникам и дизайнерам создавать более эффективные комиксы, способные воздействовать на аудиторию на экспансивном уровне [1]. Грамотный подбор гарнитур способствует лучшему восприятию сюжета, улучшает

понимание ключевых моментов истории и усиливает общий художественный замысел произведения.

Анализ влияния шрифтов на общую дизайн-концепцию повествования в комиксах показывает, насколько важен правильный выбор типа шрифта для достижения желаемого эффекта. Понимание особенностей восприятия шрифтов зрителем открывает новые возможности для творчества и улучшения качества создаваемых произведений. Таким образом, исследование подтверждает важность учета роли шрифтов в процессе создания комикс-произведений, подчеркивая необходимость тщательного подхода к выбору и применению гарнитур для достижения максимальной выразительности и привлекательности комикс-проектов. Шрифт — это не просто способ отображения текстового повествования, это полноценный инструмент, который, наравне с рисунком, помогает создать цельный и запоминающийся образ как персонажа, так и проекта в целом.

Список литературы:

1. *Валиулина С.В., Лю Давэй.* Лингвистические особенности русского комикса (на материале комикса «Чумной доктор») // МНКО. — 2022. — № 4 (95). — С. 270–273.

2. *Рукавишникова О.И.* Особенности текста китайского комикса как семиотической системы // МНКО. — 2022. — № 2 (93). — С. 350–352.

3. *Тихолаз А.В.* Семиотические особенности комикса как текста высокой степени креолизованности // Вестник науки. — 2025. — № 8 (89). — С. 254–265.

4. *Яковлева К.В.* Виды взаимодействия текста и рисунка в комиксе (на примере комикса «MOI EN DOUBLE») // Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований. — 2024. — № 2. — С. 173–190.

5. *Bernard Michael L., Chaparro Barbara S., Mills Melissa M., Halcomb Charles G.* Examining children's reading performance and preference for different computer-displayed text // Behaviour & Information Technology. — 2002. — Volume 21. — Issue 2. — P. 87–96.

6. *Forswill K., El Refai E., Misters G.* Stylistics and comics // Guide to stylistics of the Rutledge publishing house. — London: Routledge, 2014. — pp. 485–499. — URL: https://www.researchgate.net/publication/327645047_Stylistics_and_Comics (дата обращения: 27.12.2025).

7. *Ikuta H., Wöhler L., Aizawa K.* Statistical characteristics of comic panel viewing times // Scientific Reports. — 2023. — № 13. — P. 1–10.