

Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации  
Забайкальский государственный университет

**Д. В. Сергеев**  
**Ю. В. Иванова**

**Книжка-картинка и комикс:  
история, теория, практика**

*Учебное пособие*

Чита  
ЗабГУ  
2020

УДК 82–1/9(075)  
ББК 83.3(7)-80я73  
ББК Ш33(7)-80я73  
С 322

Рекомендовано к изданию учебно-методическим советом  
Забайкальского государственного университета

### Рецензенты

*А. П. Матушевский*, науч. сотрудник науч. отдела, Музейно-  
выставочный центр Забайкальского края, г. Чита  
*Д. Ю. Шапкина*, зав. издательским отделом,  
Учебно-методический центр культуры и народного  
творчества Забайкальского края, г. Чита

### Сергеев, Дмитрий Валентинович

С 322 Книжка-картинка и комикс: история, теория, практика : учебное пособие / Д. В. Сергеев, Ю. В. Иванова ; Забайкальский государственный университет. – Чита : ЗабГУ, 2020. – 126 с.

ISBN 978-5-9293-2563-2

В учебно-методическом пособии рассмотрены основные этапы развития книжки-картинки и комикса как особых жанров визуальной литературы. Большое внимание уделено авторам, чьё творчество повлияло на становление этих жанров, развитие новых форматов и традиций их оформления. Анализируется исследовательская литература по основным направлениям и методикам анализа книжки-картинки и комикса как жанра литературы, эстетического объекта и культурного артефакта.

Издание адресовано студентам и магистрантам направлений подготовки: 44.03.01 *Педагогическое образование* (Образование в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства); 51.03.03 *Социально-культурная деятельность* (Менеджмент социально-культурной деятельности); 44.04.01 *Педагогическое образование* (Художественно-культурологическое образование).

УДК 82–1/9(075)  
ББК 83.3(7)-80я73  
ББК Ш33(7)-80я73

ISBN 978-5-9293-2563-2

©Забайкальский государственный  
университет, 2020

# Оглавление

<b>Введение</b> .....	4
<b>Глава 1. Книжка-картинка в культуре США: теория и история</b> .....	7
Тема 1.1. Основные понятия и подходы к пониманию книжки- картинки .....	7
Тема 1.2. Как анализировать книжку-картинку: основные подходы .....	12
Тема 1.3. Генезис американской книжки-картинки и проблема периодизации её истории: как выглядели первые книжки-картинки .....	13
Тема 1.4. Книжка-картинка в Золотой период американской литературы (1865–1914) .....	17
Тема 1.5. Инокультурное влияние .....	19
Тема 1.6. Мировые войны: технологии, социальные протесты, надежды .....	20
Тема 1.7. Радикальные книжки-картинки для детей .....	22
Тема 1.8. Психологические новшества: преодолевая дидактизм .....	23
Тема 1.9. Книжка-картинка и современные проблемы .....	24
Тема 1.10. Постмодернистская книжка-картинка .....	25
Тема 1.11. Книжка-картинка в меняющемся мире: гендер, раса, идентичность .....	27
Тема 1.12. Книжка-картинка в контексте бурного развития информационных технологий .....	30
Тема 1.13. Книжка-картинка как продукт креативных индустрий .....	31
Тема 1.14. Премии за книжки-картинки .....	33
<b>Глава 2. Комикс как явление культуры</b> .....	39
Тема 2.1. История развития комиксов в Европейских странах .....	40
Тема 2.2. История развития комиксов в США .....	44
Тема 2.3. История развития комиксов в Японии .....	50
Тема 2.4. Комиксы в России .....	56
Тема 2.5. Терминология мира комиксов .....	62
Тема 2.6. Исследования комиксов .....	68
Тема 2.7. Комиксы как культурная индустрия .....	74
Тема 2.8. Практикум по сочинению комиксов .....	77
<b>Заключение</b> .....	85
<b>Библиографический список</b> .....	87
<b>Приложение</b> .....	95

## Введение

За последние десятилетия иллюстрированная литература прочно утвердилась в академической науке в статусе объекта исследования, достойного серьёзного внимания. В учебно-методическом пособии внимание сосредоточено на особых явлениях современной культуры – детской книжке-картинке и комиксе. История этого жанра в США, Европе, Японии и России коротка относительно классических и «серьёзных» жанров литературы для детей и взрослых. Однако его бурное развитие наглядно отразило все перипетии прошлого и нынешнего века. Кроме того, простота «книжек с картинками», какой она предстаёт на первый взгляд, обманчива, так как в их структуре реализуется синтез изображения и текста, и характер этих отношений, как показывает анализ исследователей, может быть богатым.

В этом отношении структура подобных изданий, относящихся к жанру визуального нарратива, является удобной моделью для проверки научных гипотез в области семиотики, эстетики и культурологии. До сих пор учёные продолжают спорить о границах жанра и его отличительных признаках. Кроме того, становится более разнообразным и инструментарий анализа книжки-картинки и комикса как литературного жанра, арт-объекта, культурного текста или социокультурного артефакта.

Учебно-методическое пособие призвано не только осветить вопросы истории развития книжки-картинки и комикса, особо останавливаясь на важных этапах их развития и отдельных авторах, внесших значительный вклад в становление этих литературно-визуальных стилей за рубежом и в России, но и дать представление об основных направлениях исследования данных жанров, а также некоторых методах и техниках их анализа.

Основная цель пособия – показать, как книжка-картинка и комикс отразили различные этапы развития культуры США и других стран, каким образом проблемы и вызовы эпох проявлялись в данных жанрах.

Основные задачи, которые преследует данное учебное пособие:

– ознакомить учащихся с основными элементами книжки-картинки и комикса, а также понятиями, которые позволяют их

описать и рационализировать, в том числе цвет, размер, средство, текстура, композиция и т. д.;

– снабдить учащихся средствами и методами анализа взаимодействия текста и иллюстраций в книжке-картинке и комиксе в зависимости от определённой исследовательской позиции;

– изложить некоторые герменевтические стратегии чтения книжки-картинки и комикса, которые позволяют обнаружить в них или наделить их смыслами;

– познакомить с основными этапами развития книжки-картинки и комикса, некоторыми выдающимися авторами – писателями и иллюстраторами;

– показать основные тенденции развития книжки-картинки и комикса;

– предложить учащимся технологию самостоятельной разработки визуального нарратива.

Учебно-методическое пособие создано на факультете культуры и искусств Забайкальского государственного университета (г. Чита). Введение, глава 1 и Заключение написаны доктором философских наук, профессором кафедры теории и истории культуры, искусств и дизайна, деканом факультета Д. В. Сергеевым. Вторая глава и приложение подготовлены доктором философских наук, профессором той же кафедры Ю. В. Ивановой.

Предлагаемое вниманию читателей учебное пособие является продолжением серии научных и учебно-методических трудов, выпускаемой коллективом кафедры теории и истории культуры, искусств и дизайна факультета культуры и искусств ЗабГУ<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Прикладные ремесла в социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 160 с.; Социокультурный менеджмент креативных индустрий и профессий: монография / Ю. В. Иванова [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2017. – 199 с.; Культурный капитал региона: брендинг и позиционирование (научная монография) / М. И. Гомбоева, Д. В. Сергеев [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2018. – 261 с.; Современное декоративно-прикладное искусство России: учеб. пособие / М. И. Гомбоева, В. И. Филиппов [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2018. – 240 с.; Художественные мастерские в образовательном процессе: учеб. пособие / М. И. Гомбоева, Д. В. Сергеев [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2019. – 147 с. Культурная идентичность: теория и практика / Д. Б. Сундуева, Ю. В. Иванова [и др.]. – Чита: ЗабГУ, 2019. – 241 с. Дизайн, мода, культурные индустрии: материалы VI Междунар. науч.-практ. конф. / Забайкал. гос. ун-т; отв. ред. М. И. Гомбоева. – Чита: ЗабГУ, 2019. – 265 с.

Указанная серия научных и учебно-методических трудов посвящена самым актуальным и многоплановым проблемам развития и функционирования современной культуры. Авторы монографий и учебных пособий полемизируют с устоявшимися точками зрения, аргументируют собственное видение проблем, предлагают решение означенных вопросов.

# Глава 1. Книжка-картинка в культуре США: теория и история

## Тема 1.1. Основные понятия и подходы к пониманию книжки-картинки

Детская литература – разработанный вид литературы, в рамках которого авторы создают различные по жанру и форме произведения. В настоящее время сложилась отдельная традиция исследования книжки-картинки, особенно в англоязычной литературе, где уже существуют свои признанные мэтры и революционеры, классики и экспериментаторы. Важным вопросом в детской литературе остаётся проблема определения книжки-картинки, её отличия от других жанров графической литературы (*sequential literature*).

Термин «книжка-картинка» представляет собой перевод-кальку англоязычного понятия *picturebook*. Слово является достаточно молодым (доказательством чего служит орфографическая неустойчивость написания слова в английском языке, отражающая новизну явления: *picturebook*, *picture book*, *picture-book*). Даже если считать, что детская литература в современном нам состоянии зарождается в конце XVIII в. (и тоже может быть признана одним из молодых видов литературы), то появление книжки-картинки относится к самому началу XX в. Одним из первых авторов, создавших книжки-картинки со всеми привычными нам отличительными чертами этого жанра, считается английская детская писательница Беатрикс Поттер (1866–1943). Её произведение о приключениях Кролика Питера впервые было издано в 1902 г.

Жанр книжки-картинки интересен как, во-первых, объект художественных практик и, во-вторых, предмет научных дискуссий. Его относительно недолгая история позволяет на достаточно коротком промежутке времени проследить, как разнообразие социальных, культурных, политических, экономических, исторических и иных факторов влияет на появление и последующее развитие культурного явления. Не часто ученый-гуманитарий имеет в своём распоряжении социокультурное явление, которое зарождается и эволюционирует практически на его глазах, что обуславливает ценность подобного объекта изучения.

Попытки ответить на этот вопрос и найти отличительные признаки отразились в сосуществовании ряда терминов в англоязычной литературе, призванных подчеркнуть семиотическое единство картинки и текста в книжке-картинке как культурного объекта или культурного текста: бимодальная форма текста (*bimodal form of text*) (Painter, Martin, Unsworth); мультимодальный, или бимодальный, текст (*multimodal or bimodal text*) (Painter, Martin, Unsworth); визуально-вербальное единство (*visual-verbal unit*) (Painter, Martin, Unsworth); текстуальный объект (*textual object*) (Painter, Martin, Unsworth); иконотекст (*iconotext*) (Hallberg); имидж-текст (*imagetext*) (Mitchell); синергия (*synergy*) (Sipe); полисистема, экосистема или интеранимация (*polysystem, ecosystem and interanimation*) (Lewis). Кроме того, Мария Николаева и Кэрол Скотт (Maria Nikolajeva and Carole Scott) вкладывают разное понимание в понятия *picturebook* и *picture book*. Элизабет Бёрд и Ёянку Ёюкота (Elizabeth Bird and Junko Yokota) предлагают следующие характеристики в качестве основных для книжки-картинки: использование картинок, повествующих историю; небольшое количество слов на страницу; смыслообразование на основе взаимодействия текста и иллюстрации.

Однако указанные признаки характерны и для других смежных жанров, например, комикса. Куммерлинг-Мейбауэр (Kümmerling-Meibauer) рассматривает книжку-картинку как подвид иллюстрированных книг, к которым в целом могут быть отнесены разнообразные жанры, содержащие по крайней мере хотя бы одно изображение. Ситуация осложняется тем, что в разных странах предлагаются собственные термины, обозначающие этот жанр и плохо соотносящиеся с другими национальными терминологическими традициями. Более того, отдельные исследователи разрабатывают смысловые различия, необходимые для их собственных проектов. К примеру, Джойс Ирен Уэйлли (Joyce Irene Whalley) отличает иллюстрированную книгу, которая отвечает стандартам, предъявляемым к жанру, от книги с картинками, где «картинки неудачно соотносятся с текстом, или неудачно размещены и плохо нарисованы или пропечатаны» [Whalley, 2004, с. 318].

Двойственная природа книжки-картинки провоцирует вопрос о принадлежности этого объекта к определённому виду искусства.

Ряд учёных, как например, Кеннет Маранц, относит книжку-картинку к визуальному искусству [Marantz, 1983]. С такой позицией не согласны литературоведы, среди которых, между прочим, также отсутствует договорённость по поводу определения книжки-картинки. В частности, некоторые исследователи рассматривают её как подвид иллюстрированной литературы [Kümmerling-Meibauer, 2006, с. 276; Whalley, 2004, с. 318]. Такая точка зрения утверждает книжку-картинку как дихотомичную неравновесную систему, поскольку значимость текстуальной части наделяется большим значением, тогда как визуальная – только иллюстрирующей функцией.

Однако немало и тех, кто считает, что книжка-картинка строится на повествовании через последовательное размещение иллюстраций, где текст выполняет вспомогательную роль [Salisbury, Styles, 2012, с. 7; Bird, Yokota, 2017, с. 281]. Но значительная часть исследователей убедительно показывает, что её смыслопорождение строится на непростых взаимоотношениях текста и иллюстраций, когда невозможно отдать главенство только одной знаковой системе [Nikolajeva, Scott, 2000, с. 226; Nikolajeva, Scott, 2001; Lewis, 2001; Sipe, 2011, с. 238].

В последнее время всё настойчивее звучат предложения рассматривать книжку-картинку как особый объект, который не принадлежит ни живописи, ни литературе, или, наоборот, может быть отнесён одновременно к объекту визуального искусства и к литературному жанру. Для её изучения предлагается развивать особые теории, претендующие на междисциплинарный статус, как в случае с теорией последовательного искусства (*sequential art*) [Eisner, 1985, с. 122; Sipe, 2011, с. 249] или визуальной литературы [Скаф, 2016, с. 286].

Парадоксальность ситуации заключается в том, что в данном случае не имеет значения, к какой точке зрения примыкает исследователь, поскольку в любом случае это не решает проблему с определением книжки-картинки. Казалось бы, она решается применением классических процедур научного познания: через перечисление характерных черт или атрибутов, которые отличают объект или явление от других смежных с ним. Собственно, этим путём учёные и следуют, выделяя как можно более полный

перечень отличительных черт этого жанра: использование и последовательное размещение картинок в процессе повествования; незначительное количество слов на страницу; смыслообразование на основе взаимодействия текста и иллюстрации [Bird, Yokota, 2017, с. 281]. Построение жанра на разнохарактерном взаимодействии текста и иллюстраций – ключевой атрибут книжки-картинки, поскольку зачастую это определяет специфику формата и композицию всего произведения [Bader, 1976, с. 1]. На эту характеристику исследователи книжки-картинки указывают настолько часто, что каждый раз пытаются ввести в научный оборот авторский термин для обозначения этого визуально-текстуального взаимодействия.

Указанные характеристики, на которых строятся определения книжки-картинки, обнаруживаются практически у всех произведений графической или последовательной литературы. Любой графический роман или комикс – это произведение, построенное на основе синтетического смыслопорождения, обращённого к семантическому потенциалу изображения и слова. Все черты, которые выделяются в определениях книжки-картинки, могут быть приписаны и комиксам, в том числе и целевая аудитория, которой они ориентированы.

Более того, сама книжка-картинка не помогает, а усугубляет попытки теоретиков дать ей чёткое определение. Будучи подвижным явлением культуры и эволюционирующим жанром литературы, она вбирает в себя черты комикса. Кроме того, существуют бессловесные книжки-картинки (*wordlesspicturebook*), в которых слов нет вообще. Наконец, в самом конце XX в. получил развитие жанр постмодернистской книжки-картинки, где некоторые слои смыслов и значений могут быть понятны только взрослым, обладающим более богатым культурным и читательским опытом по сравнению с детьми, представляющими целевую аудиторию этого жанра.

Конечно, ситуация не настолько безнадежна. У комикса существует ряд черт, которые выделяют его как жанр графической литературы. Его классическая структура представляет собой повествование через панели – отдельные рисунки в рамке, где разыгрывается определённая сцена с персонажами. Другая характерная

черта комикса – спич-бабл (*speechballoon, speechbubble*) – выноска с текстом речи или мыслей персонажей с указанием на героя, к которому принадлежат слова или мысли. Проблема в том, что в иллюстрациях к книжкам-картинкам читатель также может обнаружить панели или использование выносок. И, наоборот, в комиксах авторы прибегают к иконографическому языку книжек-картинок с определёнными прагматическими целями, например, если хотят замедлить ход повествования. В целом графические романы могут комбинировать иконографию этих двух жанров, окончательно размывая границу между ними.

### **Задание и темы дискуссий**

1. Прочитайте и проанализируйте следующие статьи: Сергеев Д. Что мы читаем? К определению детской книжки-картинки // Детские чтения. 2019. Т. 16, № 2. С. 400–415; Скаф М. Комикс и книжка-картинка: границы визуально-литературных жанров // Детские чтения. 2016. Т. 10. № 2. С. 285–303; Скаф М. Традиция последовательного визуального повествования в США: этапы, жанры, поэтика // Детские чтения. 2013. Т. 4. № 2. С. 63–82.

Если знание английского языка позволяет, то дополните полученное знание информацией из статей и разделов монографии следующих авторов: (1) Kiefer Barbara. *WhatisaPicturebook? Across the Borders of History*; (2) Sanders Joe Sutliff. *Chaperoning Words: Meaning-Making in Comics and Picture*; (3) Bird Elizabeth, Yokota Junko. *Picturebooks and Illustrated Books*.

Сравните разные подходы к определению книжки-картинки.

2. Используя возможности интернет-ресурса Quizlet.com, создайте терминологические карточки для проверки знания терминов, относящихся к книжке-картинке как литературному жанру, объекту искусства и культурному тексту. Используйте следующие понятия:

– вёрстка, макет, правая страница, левая страница, двухстраничный разворот, переплёт, форзац, авантитул, титульный лист, концевой титульный лист, шмуцтитул, глянцева / матовая бумага, суперобложка, издание, печатный лист;

– иллюстрация, фронтиспис, заставка, полуполосная / полосная / оборочная / разворотная иллюстрация, буквица, концовка, иллюстрация в обрез, рамка;

– стрип, комикс, графический роман, панель, канавка / гаттер, ряд, пузырь, авторский текст, звуковые эффекты, текстовое поле;

– тон, оттенок, фон, тени, цветовая насыщенность, линия, баланс, перспектива, коллаж, контраст, штриховка (наискось, накрест), аппликация, общий план, монтаж, мотив.

Добавьте термины и понятия, которые могут вам пригодиться при описании детской иллюстрированной книги.

## **Тема 1.2. Как анализировать книжку-картинку: основные подходы**

Разнообразие подходов к определению понятия «книжка-картинка» также отражает богатство герменевтических стратегий анализа и интерпретаций этого жанра. Особенность почти всех подходов заключается в значительном внимании, которое уделяется взаимодействию текста и иллюстрации. Постоянно расширяющийся инструментарий анализа подталкивает исследователей и практиков возвращаться и переосмысливать это взаимодействие. Кроме того, меняющийся фокус анализа связан с различием научных подходов исследователей, поскольку это предполагает различие в понимании, что есть книжка-картинка: литературный жанр, культурный текст, исторически и социально обусловленный объект, педагогический инструмент, идеологическое средство и т. д. В настоящее время к наиболее известным техникам анализа относятся методики следующих американских, европейских и австралийских учёных: Перри Нодельман; Мария Николаева и Кэррол Скотт; Клэр Пейнтер, Д. Р. Мартин, Лэн Ансворти, Лорэнс Сайп; Уильям Мёбиус, Молли Бэнг.

### *Задание для дискуссии*

Прочитайте и проанализируйте следующие статьи и разделы коллективных монографий. Сравните разные методики анализа книжки-картинки и представьте итоговый результат в наглядной форме, используя таблицы, графические модели или рисунки и т. д.: (1) Moebius William. Introduction to picturebook codes; (2) Nikolajeva Maria, Scott Carole. The Dynamics of Picturebook Communication; (3) Sipe Lawrence. The Art of Picturebook.

### *Групповое задание*

Сравните психологические теории разных авторов (например, Пиаже, Эриксон, Выготский), описывающие развитие детей от рождения до раннего школьного возраста, и выявите различия в каждой из теорий, представив их в виде таблицы. Используя полученную информацию, предположите, из каких элементов должна состоять «хорошая книжка-картинка», способствующая развитию детей или их успешной социализации.

### **Тема 1.3. Генезис американской книжки-картинки и проблема периодизации её истории: как выглядели первые книжки-картинки**

На историю любого социального и культурного явления можно взглянуть с разных точек зрения. Учёные и практики зачастую смотрят на один и тот же культурный объект по-разному. История американской книжки-картинки может выступать примером подобной конкуренции точек зрения на историю изучаемого культурного объекта. Во-первых, книжка-картинка может быть поставлена в широкий контекст мировой истории. Во-вторых, она может рассматриваться как отдельная литературная и культурная традиция сама по себе. Выбор между этими взглядами на историю, которые определяются во многих случаях теоретическими предпочтениями исследователей или их собственными вкусами, обуславливает длительность истории детской книжки-картинки в США. В зависимости от выбранной научной перспективы, она может быть такой же долгой, как история чтения, или настолько же короткой, как история США, или ещё короче – как история детской литературы. Хотя исследователи, придерживающиеся последней точки зрения, начинают анализ с поиска наиболее ранних свидетельств детской грамотности. Независимо от различия указанных позиций, становление американской книжки-картинки тесно ассоциируется с генезисом детской литературы в Европе. Многие исследователи считают отправной точкой истории детской литературы социальные и культурные процессы, происходившие на Британских островах во вторую половину XVIII в. и распространившиеся затем на остальной мир. В логике этих рассуждений рождение американской книжки-картинки было об-

условлено процессами, аналогичными для европейской детской литературы. Следовательно, на появление нового литературного жанра и в целом культуры детской книжки-картинки повлияли те же социокультурные факторы: появление идеи детства и его выделение в отдельную возрастную и социальную группу (теория Филиппа Арьеса); становление нового среднего класса, финансово способного покупать книги для детей; формирование обязательной системы образования и ценности чтения книг детьми; появление профессии и длительное формирование профессионального сознания детских писателей и иллюстраторов детских книг; технологические нововведения по производству детских иллюстрированных книг, соответствующим образом оформленных и доступных по цене; появление разнообразных жанров и видов детских книг, нацеленных не только на обучение, но и на развлечение.

Историки детской литературы указывают на несколько книг, являющихся важной вехой в формировании иллюстрированной детской литературы. Первая книга – «Мир чувственных вещей в картинках (*Orbis Sensualium Pictus*)» Яна Амоса Коменского, изданная в 1658 г. в Нюрнберге и переведённая на английский язык Чарльзом Хулом (Charles Hoole) в 1659 г. Иллюстрации того времени были незамысловатыми, поскольку их прототипами были картинки из дешёвых книг, ориентированных на небогатых, малообразованных читателей и ассоциировавшихся с развлекательным чтением.

Вторая книга принадлежит Джону Ньюбери, который считается прародителем издательства детской литературы. В 1744 г. он организывает мастерскую в Лондоне, что в дальнейшем будет рассматриваться как первый опыт предпринимательского подхода в издательстве детских книг. В этом же году Джон Ньюбери издаёт книгу «Маленькая хорошенькая карманная книжечка (*A Little Pretty Pocket Book*)», написанную и проиллюстрированную специально для детей. Впервые книга издаётся не в сугубо дидактических, а развлекательных целях.

Следующая книга связана сразу с двумя авторами и играет особую роль в истории детской литературы, поскольку иллюстратор впервые в работе над этой книгой воспринимался как соав-

тор, чьё творчество не менее значимо, чем творчество писателя. Речь идёт о двух книгах, повествующих о приключениях Алисы в Стране чудес и Зазеркалье. Автор текста Льюис Кэрролл работал над первым изданием в тесном сотрудничестве с известным иллюстратором, художником и карикатуристом Джоном Тенниелом. Для детской иллюстрации подобного рода сотрудничество писателя и художника является беспрецедентным.

Наконец, творчество Беатрикс Поттер, создавшей серию иллюстрированных книг о приключениях кролика Питера, рассматривается ключевым для становления книжки-картинки в её привычном для нас виде. Некоторые исследователи считают её непосредственной прародительницей этого жанра.

Исследователи, связывающие появление книжки-картинки в США непосредственно с развитием американской детской литературы, пытаются выявить пионеров этого жанра, работавших на американском континенте. Барбара Бейдер, историк американской детской литературы, впервые показавшая развитие книжки-картинки в США, указывает Элмера Бойда Смита (*Elmer Boyd Smith*) в качестве первого американского иллюстратора детских книг [Bader, 1976, с. 13]. Он является иллюстратором ряда книг: *My Village* (1896), *Tales of the Home Folk in Peace and War* (1898), *Hiawatha Primer* (1898), *Log of a Cowboy* (1903), *Land of Little Rain* (1903), *The Story of Noah's Ark* (1905), *The Story of Pocahontas and Captain John Smith* (1906), *Santa Claus and All About Him* (1908), *The Circus and All About It* (1909), *The Farm Book* (1910), *Chicken World* (1910), *The Seashore Book* (1912), *The Railroad Book* (1913), *The Early Life of Mr. Man Before Noah* (1914), *After They Came Out of the Ark* (1918), *The Story of Our Country* (1920), *Fun in the Radio World* (1923), *So Long Ago* (1944).

Кроме вопроса об истоках культуры книжки-картинки в США важной и сложной является проблема периодизации её истории, как и в целом истории детской литературы. Барбара Бейдер ориентируется на крупные события американской и европейской истории, которые для неё выступают основными вехами всей детской литературы. Джерри Гризволд (*Jerry Griswold*), напротив, связывает периоды с значительными изменениями визуальной и литературной традиции [Griswold, 2004]. Карен Коутс

[Karen Coats, 2018] представляет историю детской литературы на основе последовательной смены социальных представлений о детстве и детском возрасте.

### ***Задание и темы дискуссий***

1. Прочитайте и проанализируйте следующие статьи: (1) Brown Penny. Capturing (and Captivating) Childhood: The Role of Illustrations in Eighteenth-Century Children's Books in Britain and France; (2) Whalley Joyce Irene. The Development of Illustrated Texts and Picture Books; (3) Griswold, Jerry. TheUSA: ahistoricaloverview.

2. Найдите примеры иллюстраций из детских книг XVIII и XIX вв.. Сравните их и найдите сходство и различия между ними. Какие характеристики иллюстраций можно назвать существенными или часто повторяющимися? Попытайтесь дать социальное, культурное и историческое объяснение выделенным существенным признакам.

Найдите информацию о различных видах детской иллюстрированной литературы, изданной в XVIII и XIX вв. Сравните их с разнообразием современной детской иллюстрированной литературы. Используя возможности интернет-ресурса Quizlet.com, создайте новые терминологические карточки о выявленных видах детской иллюстрированной литературы.

### ***Анализ книжки-картинки***

Элмер Бойд Смит «История Ноева ковчега» (The Story of Noah's Ark by Elmer Boyd Smith).

### ***Групповое задание***

Подберите книжку-картинку, которую Вы никогда не читали ранее. Закрыв картинку, попытайтесь подобрать, нарисовать или описать словами картинку, которыми Вы бы хотели проиллюстрировать прочитанную Вами историю. Далее сделайте это задание с другой книжкой-картинкой наоборот: закройте текст и предложите историю к серии рисунков. Сравните Ваш результат с изначальным авторским замыслом. Постарайтесь объяснить возможные расхождения или совпадения между двумя Вашим и изначальным замыслом книжки-картинки.

## Тема 1.4. Книжка-картинка в Золотой период американской литературы (1865–1914)

Для культурологического подхода важным является определение контекста, в котором то или иное произведение было создано. Книжка-картинка является культурным текстом и поэтому отражает ценности конкретной эпохи. В контексте положений социологии текста важен спор о границах золотого периода детской литературы, поскольку он определяет становление «классических», привычных, узнаваемых форм книжки-картинки. Джерри Гризволд считает, что этот период, названный им «Эра ребёнка», приходится на время между окончанием Гражданской войны США и началом Первой Мировой Войны [Jerry Griswold, p. 865]. Однако Карен Коутс считает, что начало истории книжки-картинки начинается не ранее середины XIX в. [Coats, 2018, с. 27]. Она также согласна с тем, что этот период можно охарактеризовать как «Эра ребёнка». В этот период взрослые начинают рассматривать детей как отдельную социально-возрастную группу со своими собственными потребностями. Этот процесс сопровождается появлением закона о детском труде, педиатрии как отдельной медицинской специальности, преподаваемой в Гарвардском университете, обязательного школьного образования и литературы для детей и юношества. Это также время расцвета периодических изданий для детей: *The Youth's Companion* (1827–1929), *Our Young Folks* (1865–1873), *The River side Magazine for Young People* (1867–1870), *Harper's Young People* (1879–1899), *St. Nicholas* (1873–1943).

Но прежде всего Золотой век детской литературы отличается ростом издательства книг. Хотя дидактизм оставался отличительной чертой детской литературы, широкий круг авторов подверг переосмыслению её чрезмерную нравоучительность, в том числе: Катрин Синклер «Загородный дом» (1839); Генрих Хоффманн «*Struwwelpeter*» (1844, английский перевод 1848); Эдвард Лир «Книга небылиц» (1846). Ключевой книгой этого периода, оставившей заметный след в американской литературе, может считаться «Волшебник из страны Оз» Баумана, проиллюстрированный Денслоу. Кроме того, XIX век характеризуется активным освоением американской и европейской литературой фольклорной традиции, основные темы которой были использованы в детских книж-

ках: сказки дядюшки Римуса Джоэля Чандлера Харриса (1878), иллюстрированные сказочные истории Говард Пайл (1886), истории о домовых «Brownies» Палмера Кокса (1887) [Jerry Griswold, p. 866].

Безусловно, развитие американского общества было тесно переплетено с социальными и культурными процессами, происходившими в Европе. Поэтому не удивительно, что в США XVIII в., как и в Европе, детская книга постепенно становится привычным атрибутом повседневной культуры. Этот процесс сопровождается рядом важных изменений. В это время Иоганн Алоиз Зенефельдер изобретает литографию, которая, правда, становится распространённой скорее в континентальной Европе, чем на Британских островах. Всё больше иллюстраторов не стесняются указывать своё настоящее авторство, повышая тем самым значимость детской иллюстрации в культуре. В качестве пикового периода производства иллюстрированных книг для детей в Британии указываются 1860-е гг. [Whalley, 2004, с. 322]. В последнюю четверть XIX в. осуществляется ряд новшеств, повлиявших на революционные трансформации производства иллюстрированных детских книг: принятие ряда законодательных актов Британским парламентом начиная с 1870 г., важных с точки зрения развития культуры чтения; дальнейшее совершенствование издательства иллюстрированных журналов; появление издателей: Дартон, Рутледж, Уорн; творчества великого триумvirата иллюстраторов: Уолтер Крейн, Рандольф Калдекотт, Кейт Гринуэй.

Однако в этот период ещё не сложилось чёткое представление о том, что следует относить к жанру книжки-картинки. В частности книжкой-картинкой (*picturebook*) называет своё произведение Льюис Кэрролл, которое в наши дни относится к иллюстрированным романам. Книжка-картинка в том виде, как она нам известна сегодня, в этот период ещё не существует.

### ***Задание и темы дискуссий***

Проанализируйте произведения (1) «Приключение Алисы в Стране чудес» Льюиса Кэрролла с иллюстрациями Джона Тенниела и (2) “Struwelpeter” Генриха Хоффманна. Сравните эти два произведения, из которых первое создано тандемом в составе писателя и иллюстратора, а второе – единственным автором. Какой

путь, на Ваш взгляд, наиболее продуктивный? Аргументируйте свой выбор.

Подготовьте доклад о сотрудничестве Кэрролла и Тенниела в процессе работы над двумя книгами о приключениях Алисы. Обратите внимание, какое влияние на издание книг могли оказать другие участники издательского процесса: издатели, редакторы, цензоры, продавцы.

Подготовьте доклады с другими примерами подобного сотрудничества (например, «Волшебник из страны Оз», «Вини-Пух») в истории детской литературы США и России.

### **Тема 1.5. Инокультурное влияние**

С самого момента своего зарождения американская литература всегда находилась под сильным влиянием других, прежде всего европейских, культур. Бейдер пишет: «Из Англии пришли эстетика книги, домашняя приватность, хороший юмор; из России – живые инструкции; из Франции, после Бутэ де Монвель, пришёл Эди Лёгран и цвет, и свобода, и живость» [Bader, 1976, с. 118]. Влияние осуществлялась несколькими способами. Оно проявлялось в заимствовании художественных традиций, которые американские авторы осваивали во время учебы в Европе, как это было в случае с Элмер Бойд Смитом, обучавшимся во Франции. Или, наоборот, европейские художники и писатели приезжали работать в США, транслируя личный и культурный опыт создания книжек-картинок. В любом случае очень сложно говорить о различии американской и европейской традиции в становлении культуры книжки-картинки, поскольку сама американская культура явилась синтезом многих иммигрантских культур. Таким примером может служить творчество Мод (1890–1971) и Мишка Петершам (1888–1960), работу которых «Мики» 1929 г. Бейдер называет «первой интернациональной книжкой-картинкой» [Bader, 1976, с. 39].

Значительный вклад в развитие культуры книжки-картинки США был сделан следующими авторами-мигрантами: Ингри (1904–1980, Норвегия) и Эдгар Парен (1898–1986, Швейцария/Германия), Д’Олэр; Людвиг Бемельманс (1898–1962, Австро-Венгрия); Курт Вайз (1887–1974, Германия); Фёдор Рожанковский (1891–1970, Россия); Роджер Дювуазен (1900–1980, Швейцария).

### *Анализ книжки-картинки*

(1) «Мать-Гусыня» Роджер Дювазен; (2) Беатрикс Поттер «Сказка про Питера Кролика».

#### **Тема 1.6. Мировые войны: технологии, социальные протесты, надежды**

Период двух мировых войн важен для американского общества, поскольку в этот период для США становится очевидной как никогда ранее их значимость на мировой арене. Америка успешно справлялась с внутренними социально-экономическими проблемами, такими как Великая депрессия. Более того, Америка 1920-х гг. – быстро меняющееся общество с большим количеством растущих городов. Рынок детской литературы развивается в периоды после войн так же быстро, как и остальные сектора экономики. Книжка-картинка, являясь детским жанром, тем не менее отразила проблемы того времени. Однако это влияние не всегда является прямым и очевидным: «...чем больше взрослые уставали от десятилетий войны и экономического кризиса двадцатого века, тем больше они хотели защитить детство, сохранить его как пространство надежды и обновления» [Coats, 2018, с. 32]. Это, в свою очередь, приводит к становлению новых взглядов на детство: «Молодёжь – наша единственная надежда спасти мир и сделать его лучше» [Там же]. В качестве примера можно привести книгу Мунро Лифа и Роберта Лоусона «История Фердинанда», изданную в начале Гражданской войны в Испании (1936 г.), где главным героем является бык-пацифист. Книжки-картинки того периода отражают интенсивные поиски в области детской педагогики и психологии, например, теорию Пиаже.

В этот же период возникают институты, вовлечённые в производство и распространение детской иллюстрированной литературы. В 1919 г. Луиз Симэн (*Louise Seaman*) становится первой главой отдела юношеской литературы в издательстве «Макмиллан». В 1922 г. издательский дом «Даблдей» назначает Мей Мессис главой подобного отдела. С 1922 г. начинаются систематические исследования потребительских предпочтений в области детской иллюстрированной литературы. В этом же году начинает своё развитие система наград авторам детских иллюстрированных книг.

Этот период можно назвать временем полноценного становления культуры книжки-картинки в США.

Самые известные художники того времени – Луис Ленски, Хейдеры, Курт Вайз, Ванда Гаг – были признаны истинными мастерами своего дела. Историки литературы указывают на работу Ванды Гаг 1928 г. «Миллионы кошек» как на издание, которое обозначает собой в полной мере появление современной американской книжки-картинки [Bader, 1976, с. 33]. Работа Гаг выступает поворотным моментом в формировании особого синтеза между картинкой и текстом в книжке-картинке, популяризирует новый стиль, смещающийся от реализма с его фокусом на деталях и достоверности к обобщениям и упрощениям, напоминающим постер или афишу.

Формирующийся стиль отличается следующими чертами: новые композиционные техники, выполненные в отличие от акварельной живописи, в стилистике скетчевых или карикатурных набросков с помощью линий, исполненных ручкой, карандашом или кистью в чёрных и белых цветах. Этот стиль напоминал карандашные иллюстрации в газетах и журналах, созданные для последующей литографической печати, или зарисовки ручкой и чернилами для механической гравюры. Для того времени это был отличительный стиль книжки-картинки. Доктор Сьюз своей работой 1937 г. «О том, что я видел на Мальбери Стрит» задал новый отличительный стиль книжки-картинки. Кроме того, книжки Хелен Сьюилл «Азбука на каждый день» (1930) и «Дорога к счастью» (1931) рассматриваются в качестве непосредственных предшественников книжки-картинки без слов [Bader, 1976, с. 83]. Её последующее творчество связывается учёными со становлением психологической книжки-картинки [Там же, с. 86]. Как закономерный итог этого процесса «детские книжки-картинки становятся постоянно разнообразными в отношении художественного стиля и по тематике и воспроизводят детский внутренний мир через более сложные истории и изображения персонажей» [Coats, 2018, с. 33]. Изначальное содержание детских книжек, ориентированных на идиллию деревенской жизни, было обогащено новыми историями, изображающими повседневный мир города, воспевающими индустриальное производство и отражающими бурную

урбанизацию: Вирджиния Ли Бёртон «Майк Маллиган и его паровой экскаватор» (1933), «Маленький домик» (1943).

### *Анализ книжки-картинки*

(1) Ванда Гаг «Миллионы кошек»; (2) Курт Вайз «Три маленьких котёнка»; (3) Вирджиния Ли Бёртон «Маленький домик».

## **Тема 1.7. Радикальные книжки-картинки для детей**

Первыми книжками-картинками с социально радикальным содержанием можно считать буквари, опубликованные до 1914 г. («Социалистический букварь: Книжка первых уроков для малышей простыми словами» (1908), написанный Николасом Клейнем с иллюстрациями Райана Уолкера). Социалистическая революция в России в октябре 1917 г. значительно повлияла на становление радикальной левой детской литературы. Особенность этих радикальных книжек-картинок в том, что они предназначались не только для детей, но и неграмотных взрослых. Другая особенность этой литературы касается содержания, поскольку в нём обнаруживается сильный политический посыл, спрятанный за формой книжки-картинки или букваря. Такие книги намеренно адресовались маленьким детям как будущей политической аудитории.

Левые авторы и педагоги рассматривали науку как перво-степенное средство обучения детей и их воспитания в марксистском духе, тем самым объединяя в книжках-картинках научное содержание с политическими установками. Кроме научных фактов книжки-картинки объясняли детям разные понятия рабочего движения: профсоюзы, классовая борьба, забастовки – и другую терминологию социалистического движения. Такой подход был основан на романтическом представлении о детстве: вере в изначальную чистоту детского сознания, наличие врождённой связи детей с природой и их ориентацию на научное познание. Авторы радикальных книжек-картинок этого периода рисуют детей как «любопытных, постоянно задающих вопросы, интересующихся новинками и естественной природой» [Mickenberg, Nel, 2008, с. 27].

Отметим книжки-картинки того периода, которые можно отнести к радикальным: «Социалистический букварь» Арта Янга

(1930), «Сказки Матушки Гусыни» автор Нед Донн и иллюстратор Билл Гроппер (1934), «Азбука для Мартина» М. Боланда (1935). «Мистер Он: Детская история для всех» А. Редфилда (Сида Хоффа) (1939).

### *Анализ книжки-картинки*

Прочитайте и проанализируйте книжку-картинку 1920–1930-х гг., выбранную из антологии “Tales for Little Rebels: a collection of radical children’s literature” под редакцией Джулии Микенберг и Филиппа Нела. Представьте выбранную историю и объясните Ваш выбор.

### **Тема 1.8. Психологические новшества: преодолевая дидактизм**

Резкое увеличение рождаемости в США после Второй мировой войны приводит к оживлению всех жанров детской литературы. Это совпало со значительными изменениями в образовании, в частности становлением новой педагогической системы, разработанной Джоном Дьюи. В 1950-х гг. происходит резкий рост производства книг для детей, в основном дешёвых, но позволяющих удовлетворить потребность для увеличивающихся в количестве родителей, учителей и школьных библиотекарей, которые желали обеспечить книгой каждого ребёнка. «В течение последующих трёх десятилетий издательство книжек-картинок в Соединённых Штатах выработало строгую философию: дети имеют право на всё самое лучшее, что только писатели и художники способны дать; книжки-картинки предназначены для детей и требуют от художников нечто большее, чем просто проявление таланта» [Meigs, 1969, с. 652].

С момента своего появления в XVII в. книжка-картинка всегда считалась первостепенным образовательным средством для социализации детей и освоения грамотности. Однако в послевоенное время педагоги и исследователи расширили её функции и стали рассматривать её во взаимосвязи с детской психологией, возможным терапевтическим эффектом на маленьких читателей. Авторы и учёные стали обращать значительное внимание на художественную и содержательную сторону произведений, что также открыло

дорогу для разного рода цензуры со стороны социальных групп и организаций с конфликтующими ценностями. Социальные потрясения 1960-х гг. отразились в содержании и иллюстрациях книжек-картинок, что обозначило начало нового реализма и слом прежних долго державшихся запретов по отношению к писателям и иллюстраторам. Наиболее выдающийся пример – произведение Мориса Сендака «Там, где живут чудовища» (1964), где сюжет строится вокруг конфликта между ребёнком и родителем. Психологическая глубина и прозрение отличают данное произведение Сендака. Этими же характеристиками отличаются произведения многих других выдающихся иллюстраторов, к примеру, книжка-картинка Уильяма Стейга 1969 г. «Сильвестр и магический кристалл» [Griswold, 2014, с. 868].

В 1957 г. Доктор Сьюз (настоящее имя Теодор Сьюз Гайсел) издаёт книжку-картинку «Кот в шляпе», которая на долгие годы задаёт новый стиль в детской иллюстрированной литературе. Своими произведениями Доктор Сьюз окончательно разрывает устойчивую ассоциацию дидактизма с детской литературой как её ключевой характеристикой. В частности, «Кот в шляпе» заканчивается не нравоучительными наставлениями, а вопросом, адресуемым маленьким читателям, которые самостоятельно должны сделать моральный выбор.

### *Анализ книжки-картинки*

(1) Морис Сендак «Там, где живут чудовища»; (2) Маргарет Уайз Браун «Баю-баюшки, Луна!»; (3) Уильям Стейг «Сильвестр и волшебный кристалл»; (4) Доктор Сьюз «Кот в шляпе».

### *Групповое задание*

Прочитайте работу Молли Бэнг и выполните в группах её задание по созданию иллюстрации-коллажа на тему «птица или птицы, атакующие свою жертву» [Bang, 2000, с. 93–95].

## **Тема 1.9. Книжка-картинка и современные проблемы**

Политический режим эпохи маккартизма оказал значительное влияние на развитие книжки-картинки и также является причиной резкого оживления издательства этого жанра в 1950-х гг. Джулия Л. Микенбург утверждает, что многие левонастроенные

авторы начали писать книги для детей, особенно в послевоенный период, потому что это была для них единственная возможность одновременно сохранить преданность своим взглядам и заработать на жизнь. В условиях «охоты на ведьм» и роста давления цензуры детская литература оставалась единственным безопасным пространством для таких авторов, так как надзор за детской литературой со стороны американских властей был не столь сильным.

Кроме того, послевоенный период отличается появлением перед человечеством ряда глобальных проблем. Наиболее злободневной проблемой второй половины XX в. является экология: загрязнение окружающей среды, вырубка лесов, последствия применения пестицидов в сельском хозяйстве, изменение климата, глобальное потепление. Осознание возможности экологической катастрофы, возникающее в 1970-х гг., начинает проникать и в детскую литературу, в том числе в книжки-картинки.

#### *Анализ книжки-картинки*

(1) Шарлотт Померанц и Хозе Аруего «День, когда коты приземлились на Борнео»; (2) Доктор Сьюз «Лоракс»; (3) Молли Бэнг «Общая Земля: вода, земля и воздух, которые мы делим вместе».

### **Тема 1.10. Постмодернистская книжка-картинка**

В научной литературе не существует единого мнения о постмодернизме, по этой причине понятие «постмодернизм» является многозначным, обозначая разные явления культуры второй половины XX в. Прежде всего постмодернизм призван обозначить важнейшие цивилизационные сдвиги, произошедшие в обществе после Второй мировой войны; социальные изменения перехода от общества модерна к обществу постмодерна; разнообразные течения в области искусства от модернизма до постмодернизма и т. д. Постмодернизм характеризуется отсутствием единственной рациональной или фундаментальной теории (метанарратива), определяющей мировоззрение всего общества, а также крушением идеалов общества модерна. Зачастую содержание этого понятия зависит от мировоззренческой позиции конкретного автора. В попытке различать явления, стоящие за этим понятием, используются производные от него «постмодернистский» и «постмодерн».

Важной характеристикой постмодернистской литературы является вызов художественной литературе реалистического толка. Выделяются общие черты постмодернистских произведений искусства: размывание культурных границ, отрицание любых иерархий, семантические игры, интертекстуальность и пародийность. Используя жанровые и стилистические приёмы наиболее выдающихся произведений искусств предыдущих искусств, обнажая текстуальные конструкции, постмодернистская художественная литература обращается к устройству и конвенциям (правилам) самой нарративной структуры, тем самым вопрошая об её онтологии [Allan, 2012, с. 9].

В 1960-х гг. книжка-картинка переживает «визуальный поворот» (*pictorial turn*) [Mitchell, 1994]. Это явление было характерно не только для данного жанра, но коснулось и все медиа, что является свидетельством сдвигов от модернизма к постмодернизму. Содержанием «визуального поворота» является наделение иллюстрации свойствами, необходимыми для передачи смысла по своей структуре более сложного, чем читатели книжек-картинок изначально предполагали обнаружить. Таким образом, постмодернистская книжка-картинка очевидным образом создаётся одновременно для маленьких и взрослых читателей, которые декодируют смысл произведения на разных его смысловых и символических уровнях, как например, в произведении Колина Томпсона «В поисках Атлантиды» (1993). Казалось бы, ситуация повторяет события первой трети XX в. Но если в 1910–1930-х гг. взрослая аудитория книжки-картинки была представлена неграмотными представителями низших слоёв населения, то постмодернистские произведения обычно подразумевают утончённую публику, которая понимает тонкие смысловые намеки, скрытые под текстом детской книжки-картинки. Кроме того, дети конца XX и начала XXI в., в отличие от своих предшественников, качественно отличаются своим опытом каждодневного просмотра телевидения и использования интернета.

Произведения «Три поросёнка» (2001) Дэвида Визнера и «Чёрное и белое» (1990) Дэвида Маколэя служат прекрасным примером постмодернистских тенденций, ориентированных на эксперимент и пародирование структуры детской книжки-кар-

тинки. Подобные приёмы используют произведения «Настоящая история о трёх поросятах, рассказанная А. Волковым» (1989) и «Человек-Вонючий Сыр» (1992), созданные Джоном Чешкой, Лейном Смитом и Молли Линч. Эти и другие постмодернистские книжки-картинки обрели свою популярность не только среди детей, но и взрослых, для которых ирония произведений очевидна.

К основным признакам постмодернистской книжки-картинки можно отнести (1) намеренное нарушение принятых композиционных особенностей книжки-картинки; (2) обнажение искусственности структуры этого жанра через (а) обращение персонажа напрямую к автору или читателям; (б) указание персонажа на структуру книги и её коммерческую ценность; (3) перенесение одних и тех же персонажей из одной истории в другую; (4) пародия; (5) намеренное нарушение культурных конвенций в отношении устоявшейся формы книжки-картинки; (6) провоцирующее содержание иллюстраций; (7) игра с реальностью.

#### *Анализ книжки-картинки*

(1) Джон Чешка, Лейн Смит, Молли Лич «Настоящая история о трёх маленьких поросятах», «Человек-Вонючий Сыр»; «Курс математики»; (2) Дэвид Визнер «Три поросёнка».

#### *Групповое задание*

Выберите книжку-картинку, в которой рассказывается хорошо всем известная история, и измените сюжет, или иллюстрационный ряд, или всё вместе.

### **Тема 1.11. Книжка-картинка в меняющемся мире: гендер, раса, идентичность**

Современные представления о детстве опираются на ряд идей, которые непосредственно влияют на книжку-картинку: «Дети различаются умственными способностями, характером, опытом и интересами, но они все способны учиться, если применить правильный подход, и все нуждаются в положительных образцах в литературе и других медиа для того, чтобы понять свою сопричастность человечеству и в полной мере реализовать свой личностный потенциал» [Coats, 2018, с. 11].

Таким образом, книжка-картинка признаётся одним из наиболее действенных педагогических средств формирования мировоззрения у детей, а также представлений о гендере, национальной, религиозной и иной идентичности. При этом современные книжки-картинки находятся в контексте размытых границ между разными видами графических романов. Если ранее книжка-картинка рассматривалась как наиболее подходящий жанр литературы для детей в его противопоставлении комиксу, то сейчас последний преодолел плохую репутацию среди педагогов и рассматривается как «форма, которая сочетает социальную вовлечённость с возможностью продвижения грамотности в разных медиа и развития литературных способностей» [Coats, 2018, с. 154].

Таким образом, книжка-картинка, обогащённая традициями графических нарративов, имеет достаточный опыт сопротивления расовым, гендерным, культурным и социальным предрассудкам. Педагоги и родители задаются вопросом о том, как книжка-картинка может быть использована, чтобы воспитать у детей восприятие культурного разнообразия и уважения к другим, научить маленьких читателей создавать эмпатические условия и устойчивую идентичность. Современные книжки-картинки отражают различные социальные и культурные, иногда экзистенциальные проблемы, актуальные для Америки. В качестве педагогического инструмента они призваны расширить лексический запас детей и их коммуникативные способности, в том числе представления о людях других культур. Кроме того, книжки-картинки обращаются к самым разнообразным проблемам: проблемам общения между поколениями (Вонда Мишо Нельсон и Елизабет Зунон «Не называй меня бабушкой»), или к ценности оставаться самим собой (Моника Браун и Сара Паласиос «Марисоль Макдональд ни с чем не сочетается»), а также социально значимым проблемам, например, нелегальной миграции (Дункан Тоатиу «Кролик Панчо и Койот. Сказка мигранта»).

Кроме того, важными событиями формирования культурного разнообразия и утверждения толерантности являются издание книжек-картинок и присуждение разнообразных премий их авторам, затрагивающих данную тематику. В 1928 г. Американская

библиотечная ассоциация присудила премию Ньюбери американскому писателю индийского происхождения Дхану Гопалу Мукхопадхаю за книжку-картинку «Сизогорлый: История одного голубя» с иллюстрациями Бориса Арцыбашева. В 1932 г. Пьюра Белпре стала первой латиноамериканской писательницей, опубликовавшей книжку-картинку на английском языке.

Важным событием является учреждение ряда премий, основная цель которых – поощрять тему культурного разнообразия в американской детской литературе: премия Батчелдер в 1968 г. за лучшую переводную книгу; премия Коретты Скотт Кинга, присуждаемая выдающимся афроамериканским авторам и иллюстраторам в 1969 г.; премия Белпре для латиноамериканских писателей и иллюстраторов в 1996 г.; премия азиатско-тихоокеанской литературы в 2001 г.; премия семейной книги Шнайдера в 2004 г. за книгу для детей, где главным персонажем является герой с ОВЗ; премия в области американоиндейской литературы для детей и юношества в 2006 г.

### ***Задание и темы дискуссий***

Прочитайте следующие работы и сравните, как изменялась динамика публикации книжек-картинок, направленных на формирование культурного разнообразия в Соединённых Штатах: (1) Larrick Nancy. *The All-White World of Children's Literature*; (2) Ehrlich Hannah. *The Diversity Gap in Children's Publishing*, 2015.

### ***Анализ книжки-картинки***

(1) Доктор Сьюз «Сничи»; (2) Уильям Гроппер «Портняжка»; (3) Люсиль Слифтон с иллюстрациями Дона Миллер «Чёрный алфавит»; (4) Норман Клайн с иллюстрациями Роя Долти «Девочки могут быть кем угодно»; (5) Эзра Джек Китс «Снежный день».

### ***Групповое задание***

Выберите книжку-картинку с хорошо известным сюжетом и перескажите её с точки зрения второстепенного героя.

## **Тема 1.12. Книжка-картинка в контексте бурного развития информационных технологий**

Бурное развитие цифровых технологий определило развитие общества, где информация и высокотехнологичные гаджеты проникают практически во все сферы жизни. Это в свою очередь обусловило переосмысление значимости визуальной культуры. Хотя цифровые технологии признаются в исследовательской литературе главной причиной заката книжной культуры, однако их популярность побуждает многих книгоиздателей использовать современные технологии. Поскольку, как считается, чтение – наименее популярное занятие среди маленьких детей, именно цифровые технологии, такие как дополненная реальность, призваны в качестве эффективного средства распространения среди детей, воспитанных в условиях цифрового бума. Педагоги и родители пытаются понять, как приспособиться к быстро меняющемуся контексту через сравнение сходств и различий в литературном опыте детей, читающих книги классического формата и электронные книги. Инновационные форматы книжной культуры побуждают отвечать на ряд вопросов: Как язык, картина, звук и гипертекст влияют на традиционные принципы искусства создания книжки-картинки? Как цифровые технологии могут обогатить литературный опыт через различные формы книжных клубов на платформе социальных сетей и в общении с издателями на базе интернет-сайтов? Каким образом компьютерные игры влияют на становление новых взаимосвязей читатель/игрок, которые в свою очередь определяют понимание сюжета книжки-картинки детьми? Художественные, педагогические и психологические дискуссии вращаются вокруг структурных особенностей детской книжки-картинки, в то время как её отдельные элементы дополнены цифровой реальностью, переосмыслены в контексте цифровых технологий или изначально являются порождением цифровой реальности. При этом исследователи пытаются классифицировать то богатство новых текстов, которое возникает с применением веб-платформ: электронные книжки-картинки для маленьких читателей; интерактивные нарративы с контекстно изменяющимся сюжетом; гипертекст; нарративы на основе нескольких медиа [Unsworth, 2006, с. 3].

### ***Задание и темы дискуссий***

1. Как могут выглядеть книжки-картинки в будущем? В процессе проектирования возможного формата книжки-картинки учтите современные тенденции в развитии цифровых технологий и меняющийся социокультурный контекст развития общества.

2. Приведите конкретные примеры книжек-картинок, созданных с использованием различных информационных технологий.

### ***Групповое задание***

Представьте визуализацию историю книжки-картинки в одном из следующих вариантов: (1) сделайте трёхмерную презентацию одной из страниц книжки-картинки; (2) создайте историю, используя набор случайных предметов.

### **Тема 1.13. Книжка-картинка как продукт креативных индустрий**

Наиболее цитируемым является определение творческих индустрий, сформулированное Департаментом культуры, медиа и спорта Великобритании в 1998 г.: творческие индустрии – это «...деятельность, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант и которое несёт в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путём производства и эксплуатации интеллектуальной собственности» [Флиер, 2012]. Великобритания была первой страной, где основная ставка в экономике была сделана на развитие творческих индустрий. Но на сегодняшний день многие страны и целые регионы мира принимают программы развития культурных индустрий как одной из основных сфер экономики. Есть примеры, когда программы развития культурных индустрий принимаются на международном уровне.

Первоначальное удивление от того, что экономические перспективы связываются со сферой, которая традиционно не связывалась с получением прибыли, может быть снято показателями, которых достигло развитие культурных индустрий после кризиса 2008 г. Финансовый кризис 2008 г. даже не повлиял на их развитие и доходность. Более того, бурный рост в этой сфере продолжается и достигает уровня выше, чем аналогичные показатели по эконо-

мике развитых стран. Это отражается на росте доходов, рабочих мест и числе занятых в этой сфере как в отдельных странах, так и в мировом масштабе.

В 1980–1990-х гг. издание книжек-картинок в буквальном смысле удвоилось. Рост международного книжного рынка и потребность в новых культурно разнообразных произведениях вывели на сцену новых талантливых и разнообразных авторов и иллюстраторов. Художники, специализирующиеся в различных жанрах иллюстративного искусства, стали проявлять интерес к книжке-картинке по многим причинам. Движимые, в том числе и экономическим, интересом, они рассматривали этот жанр как эффективный способ художественного самовыражения. Возможно, впервые за всю историю детской литературы произведения для детей стали рассматриваться как форма искусства, а не только как исключительная форма общения с детьми. И всё же детская книжная иллюстрация этого периода отражает становление коммерческого подхода к этому жанру, что обуславливает её формирование в качестве отрасли культурной индустрии и объясняет хотя бы отчасти появление нового поколения художников, жаждущих оставить свой след в этом искусстве.

В этот же период происходит формирование издательских конгломератов и повсеместное закрытие небольших независимых книжных магазинов, которые обеспечивали разнообразие книжных товаров. Корпорации, которые ранее не имели отношения к книжному рынку, начинают проникать на рынок, приобретая книжные магазины. Постоянно увеличивающаяся доходность на этом рынке и погоня новых игроков за прибылью заставляет вырабатывать новые стратегии в производстве книжек-картинок: покупка авторских прав на уже успешные на рынке произведения, привлечение популярных писателей и художников для работы над книгами, издание продолжений понравившихся публике историй, изготовление и продажа других товаров для детей, отсылающих к популярным сюжетам и персонажам книжек-картинок. Эти и другие маркетинговые стратегии способствовали трансформации книжки-картинки в продукт массового рынка. Маркетинговые стратегии, нацеленные на конкретных потребителей, вырабатываются большими компаниями и реализуются через

сеть книжных магазинов. Постоянные клиенты этих сетей ориентируются на авторов, проверенных предыдущими продажами или разными рейтингами, что заметно сокращает доступ новых писателей и иллюстраторов на книжный рынок детской литературы. Если предыдущие десятилетия были свидетелями роста количества и разнообразия талантов, то вторая половина 1990-х гг. отличается интенсивной эксплуатацией авторских прав проверенных произведений и зарекомендовавших себя бестселлеров.

### ***Задание и темы дискуссий***

Составьте список книжек-картинок, изданных в США в период 2010–2019 гг. и ставших бестселлерами. Попытайтесь выявить общие черты и характеристики этих произведений: основные темы и сюжеты, затрагиваемые вопросы, художественную ценность и культурные смыслы и т. д. Предложите ваши варианты объяснений популярности этих книжек-картинок.

### **Тема 1.14. Премии за книжки-картинки**

В 1938 г. Американская библиотечная ассоциация – организация, которая инвестициями в покупки новых книг оказывает огромное влияние на систему детского книжного издательства в США – учреждает Медаль Калдекотта. Одновременно ассоциация устанавливает критерии для присуждения премии за визуальные достижения, прежде всего искусство иллюстрации, при создании книжки-картинки. С момента учреждения Медали Калдекотта система наград авторам за достижения в искусстве книжки-картинки в США будет постоянно расширяться.

Ключевыми премиями в области детской литературы являются: Медаль Калдекотта за самую выдающуюся американскую книжку-картинку для детей; Медаль Джона Ньюбери, ежегодно присуждаемая с 1922 г. за наиболее выдающийся вклад в американскую детскую литературу; премия *Orbis Pictus* (Мир в картинках) с 1990 г. за достижения в документальной и научно-популярной литературе для детей; премия Коретты Скотт Кинг, ежегодно присуждаемая с 1969 г. выдающимся афроамериканским авторам и иллюстраторам; учреждённая в 1996 г. премия Белпре для латиноамериканских писателей и иллюстраторов за лучшее изо-

бражение латиноамериканской культуры в произведениях для детей и юношества; учреждённая в 1995 г. премия Томаса Ривера, присуждаемая писателям и иллюстраторам, создающим произведения о мексикано-американской культуре; премия Сиберга, присуждаемая с 2001 г. за научно-популярную книгу для детей; премия Гайзел, учреждённая в честь доктора Съюза (настоящее имя Теодор Съюз Гайзел) в 2006 г. и присуждаемая писателю и иллюстратору за выдающуюся книгу для начинающих читателей. С 1969 г. Совет по детской книге США ежегодно собирает всю информацию о победителях разных премий и составляет список лучших книг для детей, в том числе и в категории книжка-картинка.

### *Задание и темы дискуссий*

1. Проанализируйте список лучших книжек-картинок за 2019 г., составленный Советом по детской книге США. Выясните критерии, основываясь на которых, данные книги были внесены в список. Можно ли на этом основании выявить определённые тенденции в развитии искусства книжки-картинки в США? Можно расширить данный список для анализа за счёт победителей прошлых лет.

2. Вернитесь к групповому заданию темы 1.2, где необходимо было установить элементы «хорошей книжки-картинки», способствующей развитию детей или их успешной социализации. Используя знания, полученные в ходе изучения данного курса, внесите изменения в Ваши представления об «идеальной» или «хорошей» книжке-картинке. Что бы Вы хотели добавить или изменить в изначальной модели «хорошей книжки-картинки»? В процессе изучения курса встречались ли Вам «идеальная книжка-картинка»? Если да, то объясните, почему Вы так считаете.

### *Задание в течение семестра*

В процессе изучения курса студенты анализируют книжки-картинки, используя разные теоретические и методологические подходы. Для фиксации результатов они используют представленный в таблице чек-лист. Предполагается, что каждый студент ознакомится с методикой анализа конкретного автора или исследователя, которая будет использована для анализа взаимодействия текста

и картинок или ряда иллюстраций в книжке-картинке. После написания и представления соответствующего анализа студент делает отметку в соответствующей графе таблицы. Подобный анализ реализуется в отношении изучаемых в течение семестра книжек-картинок. Если в таблице даётся два или более произведения через слэш, то необходимо выбрать одно из них для анализа. При этом студент должен использовать разные методы анализа. Результаты анализа представляются на семинаре. К концу семестра студенты проанализируют практически все изучаемые книжки-картинки, используя хотя бы раз освоенные методики анализа.

После того как проанализированы книжки-картинки и таблица заполнена, предполагается осуществление студентами рефлексии проделанной работы. Студенты отвечают на ряд вопросов: из всех использованных методов анализа можно ли выделить конкретный, который был особенно полезен, по Вашему мнению, или который Вы использовали наиболее часто? Почему был предпочтителен этот метод или такая точка зрения на произведение? Можно ли использовать предпочитаемую Вами методику для анализа других визуальных культурных текстов?

*Таблица*

### Чек-лист анализируемых книжек-картинок

<i>Книжки-картинки</i>	<i>Типы анализа книжек-картинок</i>			
	<i>Перри Нодельман, Лоренс Сайп, Уильям Мобеус (анализ структуры)</i>	<i>Клэр Пейнтер, Д. Мартин, Лен Ансворзи (социальная семиотика)</i>	<i>Мария Николаева, Кэрал Скотт (отношение слов и иллюстраций)</i>	<i>Молли Бэнг (композиция иллюстрации)</i>
Элмер Бойд Смит «История Ноева ковчега»				
Генрих Хоффман «Struwwelpeter»				
Роджер Довуазен «Мать-Гусыня» / Беатрикс Поттер «Сказка про Питера Кролика»				
Ванда Гаг «Миллионы кошек»; Курт Вайз «Три маленьких котёнка»; Вирджиния Ли Бёртон «Маленький домик»				

Окончание табл.

<i>Книжки-картинки</i>	<i>Типы анализа книжек-картинок</i>			
	<i>Перри Нодельман, Лоренс Сайп, Уильям Мобеус (анализ структуры)</i>	<i>Клэр Пейнтер, Д. Мартин, Лен Ансворзи (социальная семиотика)</i>	<i>Мария Николаева, Кэрл Скотт (отношение слов и иллюстраций)</i>	<i>Молли Бэнг (композиция иллюстрации)</i>
Маргарет Уайз Браун «Баю-баюшки, луна!»				
Уильям Стейг «Сильвестр и волшебный кристалл»				
Доктор Сьюз «Кот в шляпе»				
«День, когда коты Шарлотт Померанц и Хозе Аруго приземлились на Борнео» / Доктор Сьюз «Лоракс» / Молли Бэнг «Общая земля: вода, земля и воздух, которые мы делим вместе»				
Джон Чешка, Лейн Смит, Молли Лич «Настоящая история о трёх маленьких поросётах» / «Человек- Вонючий Сыр» / «Курс математики» / Дэвид Визнер «Три поросёнка»				
Доктор Сьюз «Сничи» / Уильям Гроппер «Портняжка» / Люсиль Сифтон с иллюстрациями Дона Миллер «Чёрный алфавит» / Норман Клайн с иллюстрациями Ройя Долти «Девочки могут быть кем угодно» / Эзра Джек Китс «Снежный день»				

**Задание для промежуточного экзамена в семестре**

Необходимо выбрать одну книжку-картинку, которая является Вашим любимым произведением с детства, или одну из тех, что были проанализированы на занятиях. Используя программы, подобные ScreenCast-o-Matic, или видеокамеру в вашем мобильном телефоне, создайте видео, в котором Вы представляете выбранное

произведение. Результаты работы загрузите в свободном доступе на сайте YouTube.

### ***Финальный проект для получения зачёта***

Задание выполняется в группе из 3–4 чел. Каждая группа должна составить список лучших книжек-картинок, изданных к настоящему моменту в США. Список должен включать не менее пяти произведений, наиболее ярко отражающих американскую культуру или ценности американского общества, а также отражающих проблемы социокультурного развития США. Спикер, выбранный группой, должен объяснить причины выбора. Каждая книга, включённая в список, должна сопровождаться краткой письменной аннотацией, подобно той, что включается в библиотечный каталог или описание книги.

### **Список литературы**

1. Флиер А. Я. Культурные индустрии в истории и современности: типы и технологии. Текст: электронный // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». 2012. № 3 (май–июнь). URL: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/3/Flier\\_Cultural-Industries/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/3/Flier_Cultural-Industries/) (дата обращения: 12.02.2020).
2. Allen Cherie. *Playing with Picturebooks: Postmodernism and the Postmodernesque*. NY: Palgrave Macmillan, 2012. 202 p.
3. Bader Barbara. *American picturebooks from Noah's ark to the beast within*. NY: MacMillan Publishing Co., Ink., 1976. 615 p. P. 13.
4. Bird Elizabeth, Yokota Junko. *Picturebooks and Illustrated Books* // In B. Kümmerling-Meibauer (ed.). *Routledge Companion to Children's Literature*. London: Routledge, 2017. P. 281–290.
5. Boyd Smith E. *Story of Pocahontas and Capitan John Smith*. URL: [https://www.bklynlibrary.org/hunt/pocahontas\\_book\\_images.html](https://www.bklynlibrary.org/hunt/pocahontas_book_images.html) (дата обращения: 12.02.2020). Текст: электронный.
6. Coats Karen. *The Bloomsbury Introduction to Children's and Young Adult Literature*. London; NY: Bloomsbury Academic, 2018. 442 p.
7. Dalgliesh Alice. *Improvement in Juvenile Books During the Last Ten Years* // *Publishers' Weekly*. CXVIII (October 25, 1930), 1971.
8. Griswold Jerry (2004). *The USA: a historical overview*, in Peter Hunt (ed.) *International companion encyclopedia of children's literature*. Vol. 1. NY: Routledge. P. 1270–1279.

9. Kümmerling-Meibauer Bettina. Illustration // In Jack Zipes (ed.). *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. Vol. 2. Oxford: Oxford University Press, 2006. P. 276–281. P. 276.
10. Lewis D. Going along with Mr. Gumpy // *Polysystemy and play in the modern picturebook*. 1996. *Signal*, 80. P. 105–119.
11. Meigs Cornelia. *A critical history of children's literature*, revised edition. Toronto: MacMillan, 1969.
12. Mickenberg Julia. *Learning from the left: children's literature, the Cold War, and radical politics in the United States*. NY: Oxford University Press, 2006, 390 p.
13. Mickenberg Julia, Nel Philip. *Tales for Little Rebels: a collection of radical children's literature* / Edited by; forward by Jack Zipes. NY: New York University Press, 2008. 296 p.
14. Mitchell W. J. T. *Picture theory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.
15. Nikolajeva Maria, Scott Carol. *How picturebooks work*. NY; London: Routledge, 2001. 294 p.
16. Painter Clare, Martin J. R., Unsworth Len. *Reading visual narratives: images analysis of children's picture book*. Bristol: Equinox, 2013. 186 p.
17. Sipe Lawrence. *How Picture books work: A semiotically framed theory of text-picture relationships* // *Children's Literature in Education*. 1998. № 29. P. 97–108.
18. Sipe Lawrence. *The Art of Picturebook* // In Shelby A. Wolf et al. (eds). *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*. NY; London: Routledge, 2011. P. 238–252.
19. Unsworth Len. *E-literature for Children: Enhancing digital literacy learning*. NY; London: Routledge, 2006. 160 p.
20. Whalley Joyce Irene. *The Development of Illustrated Texts and Picture Books* // *International companion encyclopedia of children's literature* / Edited by Peter Hunt. NY: Routledge, 2004. Vol. 1. P. 318–327.

## Глава 2. Комикс как явление культуры

Комикс – это один из видов визуального нарратива, среда для создания повествования на основе сочетания изображений и текста, а также само это литературно-художественное, вербально-пиктографическое произведение. Изображения в комиксе обычно располагаются в рамках (панелях), образующих последовательности разной структуры и длины. Текстовые элементы, такие как всплывающие подсказки, подписи, звукоподражания, указывают на диалог, повествование, звуковые эффекты и другую информацию. Изображения могут быть разнообразными: монохромными и цветными, графическими и живописными, рисованными и фотографическими (так называемые фуметти, фотонвеллы) – и сочетать разные варианты.

Хотя этот термин происходит от юмористического (комического) произведения, преобладавшего в ранних американских газетных комиксах, оно стало стандартом и для не смешных произведений. По аналогии с обычной литературой существуют научно-фантастические, мистические, детективные, эротические и другие виды комиксов, включая жанровые гибриды. Сегодня общепринятым стало называть комикс девятым искусством (седьмое – кинематограф, восьмое – телевидение). Комикс – это специфическая форма мировоззрения, способ мышления и отношения к окружающему миру. Своеобразие комикса позволяет говорить о нём как о новом лингвокультурном явлении, имеющем собственную историю, особую технику создания, свою читательскую аудиторию и критику, а главное – особые способы представления и порождения смыслов<sup>2</sup>.

Мир комиксов огромен и разнообразен, комиксы бесконечно варьируются по технике исполнения, жанрам и объёму, имеют богатую историю развития и связанную с ними разветвлённую субкультуру. Имеется некоторая разница в значении слов «комикс» на разных языках, что вызвано наличием специфических особенностей траектории развития комиксов в разных странах. «Есть три великих комикс-державы (США, Франция/Бельгия и Япония),

<sup>2</sup> Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. – Барнаул, 1999.

которые бьют все рекорды по восприимчивости своего населения к визуальному языку и его возможностям»<sup>3</sup>. Существуют диаметрально противоположные оценки данного вида искусства: от «книги для малограмотных» до «лучшего симбиоза лучших искусств». Европейские, американские и японские традиции комиксов развивались разными путями, они будут рассмотрены в следующих параграфах.

## **Тема 2.1. История развития комиксов в Европейских странах**

К предшественникам комиксов в Европе можно отнести политические карикатуры XVIII в. Среди них большой популярностью пользовались гравюры английского художника Уильяма Хогарта (1697–1764), образующие серию сатирических рисунков, объединённых общей темой («Карьера мота», 1735, «Модный брак», 1745, и др.). Непосредственная европейская традиция комиксов многими авторами отсчитывается от творчества швейцарского педагога, писателя и художника Родольфа Тёпфера (1799–1846), высоко ценимого Гёте. Одно из 7 самых знаменитых сатирических произведений Тёпфера – «История мистера Вье Буа» (1827–1837), на каждой из 30 страниц которого было от 1 до 6 панелей рисунков с подписями, похожих на современные комиксы. Тёпфер также стал первым теоретиком комиксов, проанализировав эту новую среду в своем «Эссе о физиогномике» (1845)<sup>4</sup>.

В XIX в. в Великобритании процветали иллюстрированные юмористические периодические издания. Среди них – «Зеркало Глазго» (*The Glasgow Looking Glass*, 1825) и «Панч» (*Punch*, 1841–1992), который был эталоном едкой сатиры, публикуемой в виде рассказа в карикатурах или мультика (*cartoon*). Сумасбродный персонаж Элли Слоупер (*Ally Sloper*; 1867–1916) фигурировал в самом раннем сериализованном комиксе в сатирическом журнале «Джуди». Он был придуман писателем и начинающим художником Чарльзом Россом и проиллюстрирован его женой Эмили де Тесье (позже другими художниками). Красноносый и буйный,

<sup>3</sup> Алексеева А. Любовь к комиксам ведет к науке. – URL: <https://regnum.ru/news/cultura/2295363.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

<sup>4</sup> Кунин А. Первый комиксист планеты. – URL: <http://gazetargub.ru/?p=10129> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

архетипический ленивый интриган, Слоупер появился в трёх художественных фильмах, а также во множестве рекламных товаров – от карманных часов до стопперов двери. Считается, что Слоупер оказал влияние на создание маленького бродяги – персонажа Чарли Чаплина.

Чёрно-белые полосы комиксов ежедневно стали появляться в начале XX в. В Великобритании *Amalgamated Press* установил популярный стиль последовательности изображений с текстом под ними [27]. Вначале преобладали юмористические полосы, а в 1920-х и 1930-х гг. стали популярны полосы с продолжением историй в таких жанрах, как приключения и драма [16].

Большой успех и влияние в течение длительного периода имела серия франко-бельгийских комиксов «Зиг и Пюс» (*Zig et Puce*), созданная Аленом Сен-Оганом (*Alain Saint-Ogan, 1875–1974*) для французского еженедельника «Иллюстрированное воскресенье» (*Dimanche Illustré, 1924–1940*) в 1925 г. Зиг и Пюс – это два подростка, с их ручным пингвином Альфредом, которые попадали в множество приключений, нередко содержащих фантастические элементы<sup>5</sup>. Зиг и Пюс появлялись в различных газетах вплоть до 1952 г., подборки их приключений неоднократно издавались в виде книг.

В 1929, идя по стопам автора Зига и Пюса, бельгийский карикатурист Жорж Реми, работавший под псевдонимом Эржэ (*Georges Prosper Remi, Hergé, 1907–1983*), на страницах еженедельника «Двадцатый век для детей» (приложение к газете «Двадцатый век») создал бессмертный персонаж по имени Тинтин (есть разные транслитации его имени, например, Тантан). По профессии Тинтин газетный репортёр, что позволяет ему путешествовать по всему миру (СССР, Европа, Америка, Африка, Азия), попадая в увлекательные, часто рискованные приключения. Его постоянный спутник и верный друг – фокстерьер Милу. Приключения Тинтина представляют собой смесь различных жанров: авантурный роман, детектив, сатира, роман-путешествие, научная фантастика, многие альбомы содержат социально-критические мотивы. «Приключения Тинтина», с их фирменным стилем чётких линий, стали иконой франко-бельгийских комиксов. Они были переведе-

<sup>5</sup> Классные французские комиксы. – URL: <https://www.coolfrenchcomics.com/zigpuce.htm> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

ны на 110 языков, неоднократно экранизированы, разошлись тиражом более 250 млн экз., в результате чего Тинтин стал одним из самых известных героев мировой литературы<sup>6</sup>.

С середины 1930-х гг. во Франции выходит еженедельный «Журнал Микки» (*Le Journal de Mickey*, 1934–1944, с 1952 г. по наст. время), посвящённый приключениям диснеевских и других героев. Первый выпуск содержал два сериализованных романа – «Секрет тамплиера» (*Le Secret du Templier*) Клэда ДаВьера и «Ударная рука» (*La Main Qui Frappe*) Карла Мая – а также рубрику «Ремёсла», сборники анекдотов и каламбуров, головоломки и краткое интервью с Микки Маусом. Международная колонка *Dans le Monde Entier* (Во всём мире) рассказывает о новых технологиях по всему миру, проявляя большой интерес к самолётам, поездам и автомобилям. Первоначально в журнале было 8 страниц, половина из которых печатались в цвете. Журнал адаптировал американские комиксы к французскому контексту, используя французские каламбуры, идиомы и литературные ссылки. «Журнал Микки» произвёл революцию на французском рынке детских публикаций, и уже к 1938 г. его тираж составил 400 000 экз. Журнал ориентировался на детей в возрасте 8–13 лет и до сих пор является одним из самых популярных детских журналов Франции. В 2019 г. тираж журнала 150 тыс. экз., в нём 60 страниц, включая 30 страниц комиксов – как *Disney*, так и *non-Disney*. Остальные страницы заполнены играми, загадками, фактами о животных и другим редакционным контентом.

В 1960-х гг. карикатуристы начали создавать комиксы для зрелой аудитории. Был придуман термин «Девятое искусство», так как комиксы стали привлекать общественное и академическое внимание как форма искусства. В 1959 г. появился франко-бельгийский журнал *Pilote*, дающий художникам большую свободу в работе. В этом журнале в 1959 г. впервые появился комикс «Приключения Астерикса». Сюжет придумал Рене Госинни, художником выступил Альбер Удерзо. Комикс пародирует современное французское общество через его стереотипы и регионализм, а также традиции и обычаи, характерные для зарубежных стран. «Приключения Астерикса» – один из самых популярных европей-

---

<sup>6</sup> Альбомы о приключениях Тинтина. – URL: <http://en.tintin.com/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

ских комиксов, он переведён более чем на 100 языков. Двенадцать книг серии экранизированы в виде восьми мультфильмов и четырёх полнометражных фильмов. Общий тираж книг комиксов превысил 325 млн.

В 1970-е гг. в Европе развивались экспериментальные комиксы, ориентированные на взрослых. Легендарный автор и дизайнер комиксов Жан Жирó, известный под псевдонимом Мёбиус (фр. *Jean Giraud*, 1938–2012) вместе с бельгийским сценаристом Жаном-Мишелем Шарлье в 1963 г. создал первый комикс из цикла о лейтенанте Блюберри (*Blueberry*), который выходит до настоящего времени. В 1974 г. Жиро вместе с коллегами основал издательство “*Les Humanoïdes Associés*” и журнал «Вóющий металл» (фр. *Métal Hurlant*). Издание выходило раз в квартал и специализировалось на взрослых комиксах в основном в жанре научной фантастики, ужасов и эротики. Визуальный стиль журнала отличался высоким качеством, профессиональной и часто экспериментальной графикой, поэтому он оказал влияние на мир комиксов и художников разных стран. Жан Жиро разработал уникальный стиль, а также использовал приёмы, имитирующие стиль конца XIX – начала XX в. ар-нуво (плавные «природные» линии, мелкие штрихи, естественные краски). В 1974–1975 гг. вышел четырёхсерийный комикс Жиро «Арзак», первый в истории жанра комикс без слов. Образы и ситуации в «Арзаке» часто сравнивают со сновидениями или подсознанием. «Арзак» сразу стал культовым комиксом и повлиял даже на становление стиля японского аниматора Хаяо Миядзаки, который дружил с Жиро. В 1976 г. появился проиллюстрированный Жиро комикс «Долгое завтра» (*The Long Tomorrow*), который считают предтечей визуального стиля киберпанк (<https://www.moebius.fr/>).

С 1980-х гг. количество журналов комиксов уменьшается, многие комиксы начинают публиковаться в виде альбомов. С 1990-х гг. слияния привели к уменьшению числа крупных издателей и росту числа мелких. Продажи в целом продолжали расти, несмотря на тенденцию к сокращению рынка печати.

### **Задание и темы дискуссий**

Найдите и проанализируйте сюжет произведения Родольфа Тёпфера «История мистера Вье Буа» (*Histoire de M. Vieux Bois*).

Объясните, в чём заключается причина столь высокой популярности этого произведения.

Подготовьте презентации про упомянутые в параграфе европейские комиксы. Проанализируйте их сюжеты и стиль изображений. Что нового внесли их авторы в развитие культуры комиксов своего времени?

## Тема 2.2. История развития комиксов в США

Появление первых американских газетных комиксов в конце XIX в. было связано с изобретением цветной печати. Первая цветная страница была опубликована в американской газете «Регистратор» (*Recorder*) 2 апреля 1893 г. В 1896–1901 гг. иллюстраторы много экспериментировали с формой и содержанием комиксов, которые развивались на основе таких журналов, как «Шайба» (*Puck*), «Судья» (*Judge*) и «Жизнь» (*Life*). К созданию газетных комиксов привёл успех иллюстрированных юмористических страниц в «Нью-Йорк Уорлд», а затем и «Нью-Йорк Американ», в частности «Жёлтого мальчика» (*The Yellow Kid*) Ричарда Ауткольта (*Richard Felton Outcault, 1863–1928*).

Главный герой комикса Мики Дьюган был мальчиком с торчащими передними зубами. Его голова была нарисована полностью выбритой, как будто после вшей – обычное явление среди детей в многоквартирных гетто Нью-Йорка того времени. Он носил безразмерную ночную рубашку и проводил время в безделье в одном из мрачных переулков, типичных для трущоб Нью-Йорка начала XX в. Переулок Хогана был наполнен другими довольно странными персонажами, в основном детьми. С глуповатой улыбкой на лице Жёлтый мальш обычно общался на специфическом сленговом языке, который был напечатан на его рубашке, высмеивавшей стиль рекламных щитов. Изображение *Yellow Kid* было ранним примером прибыльного мерчендайзинга и появилось на объектах розничной торговли в Нью-Йорке – рекламных щитах, пуговицах, пачках сигарет, сигарах, жестяных банках, спичечных книжках, открытках, жевательных резинках, игрушках, бутылках с виски и многом другом<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> The yellow kid. URL: [http://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/](http://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/); <http://www.neponset.com/yellowkid/>.

Америка на рубеже XIX–XX вв. стала подходящей средой для превращения комиксов в коммерческий и художественный феномен. Растущее население, вобравшее в себя бежавших от мировых войн европейских иммигрантов, приняло комиксы – воскресные смешилки (*Sunday funnies, the funny papers или просто the funnies*) – как дешёвое развлечение, как зеркало своей жизни, новые общие сказки и даже как учебник английского языка для взрослых и детей. Газеты распространялись, издатели для расширения аудитории вкладывали средства в творческие таланты и печатные технологии. Комиксы приносили дополнительный доход: их продавали другим газетам, их продавали в виде игрушек, через мультфильмы и радиопередачи, на них продавали лицензии. Поэтому талантливые карикатуристы получали полный формат страницы и творческую свободу.

Комиксы утвердились в газетах после успеха в 1907 г. персонажей Матга и Джеффа, придуманных для газеты “*San Francisco Chronicle*” американским художником-карикатуристом Гарри Конвеем Фишером (*Harry Conway (Bud) Fisher, 1885–1954*). Как правило, эпизоды создавались за день до публикации и ссылались на местные события, звучавшие в заголовках газет в этот день. Гарри Фишер стал очень знаменит и смог оформить авторские права на персонажей. Доход от их разнообразного использования (в газетах, отдельных изданиях, кино и т. д.) сделал Фишера богатым человеком.

Отдельные периодические издания, называемые комиксами, появились в 1930-х гг. Сначала они перепечатывали газетные комиксы, но к концу десятилетия начал доминировать оригинальный контент. В 1938 г. появляется американская серия комиксов в жанре боевика – *Action Comics*. Издателем серии изначально являлось издательство “*Detective Comics, Inc.*” (сегодня – *DC Comics*). Успех *Action Comics* и его главного героя Супермена ознаменовал начало «Золотого века» комиксов в Америке, когда супергерои и боевики сформировали классический стиль американских комиксов. В Золотой век комиксов, который охватывает период 1930–1940-е гг., было создано много популярных персонажей, таких как Супермен, Чудо-женщина, Бэтмен, Капитан Марвел и Капитан Америка. Персонажи часто изображались сражающимися против Третьего Рейха.

Популярность комиксов о супергероях снизилась после Второй мировой войны. В то время получили распространение другие жанры комиксов, такие как романс, вестерн, криминал, ужасы и юмор, продажи которых продолжали расти. После пика продаж в начале 1950-х гг. содержание комиксов (особенно преступлений и ужасов) было подвергнуто тщательному анализу со стороны родительских групп и правительственных учреждений. В 1954 г. была опубликована книга психиатра Фредрика Вертэма «Совращение невинных» (*Seduction of the Innocent*), в которой комиксы объявлялись вредными для детей. В том же году прошли слушания в Американском Сенате и был введен «Кодекс комиксов» (*Comics Code Authority*), который выполнял роль добровольной цензуры для индустрии комиксов в США. Кодекс запрещал изображать насилие и эротику в комиксах. По мнению многих участников рынка комиксов, данный кодекс задержал развитие жанра комиксов и поддерживал его низкий статус в американском обществе на протяжении оставшейся части XX столетия. Как ответ на упомянутые запреты появляются подпольные издательства, самиздаты андерграунд-комиксы (*comix, underground comics*) с контркультурным контентом для взрослых в конце 1960-х и начале 1970-х гг. Популярность хорроров и триллеров упала, и в свете этих изменений издательства снова начали внедрение историй о супергероях, дав старт Серебряному веку комиксов.

«Серебряный век» американских комиксов (*Silver Age of Comic Books*) длился с 1956 до 1970 г. Это был период художественного развития и коммерческого успеха комиксов в США. За это время большой вклад в развитие комиксов внесли такие сценаристы, как Стэн Ли, Гарднер Фокс, Джон Брум, художники Курт Суон, Джек Кирби, Стив Дитко, Гил Кейн и другие, а к концу периода появилось новое поколение авторов комиксов – Деннис О'Нил, Нил Адамс, Рой Томас и Джим Стеранко. В это время выпускались также комиксы, основанные на телевизионных сериалах, на классических произведениях и исторических сюжетах. Динамическое построение сюжета и более сложные характеристики личности персонажей стали привлекать не только детей, но и читателей молодого и среднего возраста. Основными достижениями Серебряного века американских комиксов счита-

ются эволюция образа супергероя, замена научной фантастики и пришельцев в комиксах на магию и богов; создание комиксов для взрослых, интеграция комиксов с современными стилями изобразительного искусства, кино и телевидением; появление серьёзных исследований на тему искусства в комиксах и сущности комикс-индустрии.

Бронзовый век американских комиксов (*Bronze Age of Comic Books*) охватывает период 1970–1985 гг. Сюжеты комиксов становятся более взрослыми и мрачными, затрагивая такие остро социальные темы, как употребление наркотиков, алкоголизм, расизм, городская бедность, загрязнение окружающей среды, необходимость расширения прав и возможностей женщин. Стало нарушаться предполагаемое по умолчанию правило выживания давно существующих, «неприкасаемых» персонажей. Произошло существенное увеличение числа чернокожих и других не белых супергероев из числа меньшинств, в качестве центральных персонажей использовали одного или нескольких негодяев. Пересмотр Кодекса комиксов 1971 г. позволил обогатить разрешённые сюжеты и возродить запрещённых ранее мрачных персонажей. Нормой в отрасли стал новый утончённый реализм. Разрабатывался различный набор стилей, индустрия активно искала таланты из Азии и Латинской Америки. Издательства экспериментировали с широким спектром жанров, включая вестерны, ужасы и истории о монстрах, хотя к середине 1970-х снова вернулись к продаже преимущественно супергероев. Серьёзные изменения произошли в этот период в системе распределения комиксов и их аудитории. Наметился переход от дешёвых массовых комиксов из газетных киосков к более дорогому продукту, продаваемому в специализированных магазинах комиксов. Сдвиг в распространении позволил многим мелким издателям выйти на рынок, предлагая более разнообразный и эклектичный ассортимент книг. В попытке увеличить продажи издательства выпускали репринты классических произведений, разрабатывали кроссоверы (комиксы, объединяющие героев разных серий), увеличивали стандартный объём комиксов. Развивались разные сегменты рынка, например, увеличивалось число изданий, ориентированных на женскую аудиторию. Начало бронзового века совпало с окончанием творческой карье-

ры многих ветеранов-писателей и художников и появлением нового поколения авторов.

Современный период развития американских комиксов (*Modern Age of Comic Books*) продолжается с середины 1980-х гг. по настоящее время. Альтернативное название периода – Тёмный век (*Dark Age*) обусловлено популярностью и художественным влиянием комиксов с мрачным содержанием, особенно в жанрах фэнтези и ужасов (например, *Batman: The Dark Knight Returns*). К началу 1990-х гг. многие знаменитые герои комиксов обновляются, характеры персонажей (включая суперзлодеев) получают бóльшую психологическую глубину, морально неоднозначные персонажи и антигерои становятся скорее правилом, чем исключением. Происходит поиск новых художественных стандартов, новых форматов, адаптация комиксов к успешным фильмам.

Крупные издательства комиксов ещё более коммерциализируются. Появляется франшиза в комиксах. Например, для сюжета «Люди Икс» (*X-men*) был создан целый ряд побочных изданий, новых популярных дополнений, которые иногда вместе называют *X-Books*. Некоторые из них выдвигали на первый план вспомогательный персонаж из родительской серии, другие были просто дополнительными ежемесячными сериями с популярным персонажем. В лучшие годы ежемесячно издавалось более десятка комиксов на эту тему – как продолжающихся, так и ограниченных серий. Этот бум продаж привёл к выпуску большого количества сопутствующих товаров, таких как фигурки, видеоигры и торговые карты.

Дополнением создания франшиз была концепция редизайна персонажей. У них менялись привычные костюмы, цвет кожи, профессия, имя. Возникают и получают распространение тенденции «перезагрузки», «переделки» или значительного переосмысления вселенных всего издательства каждые 5–10 лет в различных масштабах. Это часто приводило к пересказу происхождения, переписыванию историй и так далее. В результате в течение десятилетий появлялись новые мини-сериалы и различные побочные сюжеты в устоявшихся книгах.

Продолжается расширение расового и этнического разнообразия героев комиксов. В 1993 г. коалиция афроамериканских пи-

сателей и художников создала компанию *Milestone Media Company LLC*, выпустившую несколько комиксов с героями-афроамериканцами, среди которых наиболее известны *Static*, *Hardware*, *Icon*, *Blood Syndicate*.

Бум продаж начал ослабевать в середине и конце 1990-х гг. из-за краха рынка спекулянтов и его влияния на отрасль. Рынок спекулянтов возник как реакция на коллекционирование ранних выпусков наиболее известных комиксов, которые стоили очень дорого: в 2008 г. оригинальная копия *Action Comics* № 1 была продана на аукционе *ComicConnect.com* за 1 млн долл. Газеты объявили комиксы хорошим финансовым вложением, и коллекционеры стали покупать огромное количество комиксов для будущей перепродажи. Издатели отреагировали на это изготовлением предметов коллекционирования, таких как торговые карточки, выпуск «ограниченных тиражей» некоторых комиксов со специальной или вариантной обложкой, игрушки, фигурки героев. Многие из этих товаров выпускались огромными тиражами и уже не могли обладать коллекционной редкостью. Возникший в результате перепроизводства кризис опустошил индустрию: продажи упали, сотни розничных магазинов закрылись, а многие издатели сократили производство комиксов.

Хотя популярность стандартных комиксов несколько упала в конце 1990-х и начале 2000-х, в эти годы выросли продажи сборников комиксов и графических романов, которые реализуются в магазинах комиксов и в обычных книжных магазинах. Известно, что на протяжении XX в. комиксы в США имели достаточно низкую репутацию, подвергались стигматизации как развлечение для детей и неграмотных, считались явлением низкопробной массовой культуры, в которой культурные элиты видели угрозу высокой культуре и обществу. Тем не менее, на протяжении всего периода своего существования комиксы становились зеркалом американской действительности, позволявшим читателям познавать окружающие события и лучше адаптироваться к новым веяниям на политической арене.

Во второй половине XX в. популярная культура получила большее признание и границы между высокой и низкой культурой начали стираться. В начале XXI в. формат графических романов

приобретает респектабельность как особый жанр литературы, становится всё более заметной частью ассортимента книжных магазинов и коллекций публичных библиотек, привлекает внимание исследователей современной культуры.

### *Задание и темы дискуссий*

Проанализируйте характерные особенности американских комиксов, выпущенных в разные периоды (концепция «веков»).

Дайте периодизацию американского комикса, назовите имена основных авторов и их произведения.

### **Тема 2.3. История развития комиксов в Японии**

Манга (漫画) – это комиксы, или графические романы, созданные в Японии или использующие японский язык и соответствующие стилю, разработанному в Японии в конце XIX в. Они имеют длинную и сложную предысторию в раннем японском искусстве.

Термин «манга» в Японии используется для обозначения всех видов мультфильмов, комиксов и карикатуры. За пределами Японии это слово используется для обозначения комиксов, первоначально опубликованных в Японии, или комиксов в японском стиле.

В Японии люди всех возрастов читают мангу, которая выпускается в разных жанрах: боевик, приключения, бизнес и коммерция, комедия, детектив, драма, история, ужасы, мистерия, романтика, фантастика и фэнтези, эротика (*хентай*), спорт, игры и другие. С 1950-х гг. манга является важной частью японской издательской индустрии. К 1995 г. рынок манги в Японии оценивался в 586,4 млрд йен (6–7 млрд долл.), с годовым объёмом продаж 1,9 млрд книг и журналов манга (15 выпусков на одного человека). Манга приобрела значительную аудиторию во всём мире.

Манга обычно печатаются в чёрно-белом виде – ради скорости выпуска, для художественной выразительности и для поддержания низких затрат на печать, хотя существует и полноцветная манга. В Японии манга обычно сериализуется в больших журналах толщиной 200–800 страниц, содержащих несколько эпизодов по 20–40 страниц разных историй, каждая из которых будет про-

должна в следующем выпуске. Такие журналы печатаются на дешёвой бумаге и считаются одноразовыми. Манга может продолжаться много лет, если она успешна.

По прошествии некоторого времени издатели собирают эпизоды и переиздают полную историю в отдельном томе как графический роман (танкобон), обычно в мягкой обложке. В этих томах часто используется бумага более высокого качества, чем в журналах. Имеется много разновидностей таких изданий.

Среди художников наблюдается высокая конкуренция, молодые авторы долго ищут издателя, участвуют в конкурсах и фестивалях, публикуются за свой счёт, чтобы их заметили. Успешный художник манги (мангака) работает с несколькими помощниками в небольшой студии и связан с креативным редактором коммерческой издательской компании. Если манга-сериал становится популярен, его анимируют. Иногда рисуются манги, основанные на предыдущих живых или анимационных фильмах. Манга оказала влияние на развитие комиксов в других странах, например, в Китае, Гонконге, Тайване («Манхуа») и Южной Корее («Манхва»).

Считается, что история манги берёт начало от свитков, датированных XII в., которые заложили правила чтения справа налево. Слово «манга» впервые вошло в употребление в конце XVIII в. и использовалось в творчестве таких авторов, как Санто Кайоден, Айкава Минва, Кацусика Хокусай, Ракутен Китадзава. Некоторые их работы были выпущены в виде серий печатных изданий.

Например, Кацусика Хокусай (1760–1849) создал серию иллюстрированных альбомов «Хокусай манга» (рисунки Хокусая), объединивших тысячи рисунков: изображения животных, религиозных деятелей, людей и сверхъестественного. Большого объёма и сложности, чрезвычайно богатая по материалу, «Манга» является выражением философии Хокусая, его взглядов на творчество, раскрывает секреты мастера. Это одна из главнейших работ в творческом наследии художника, созданная им в зените славы. «Манга» Хокусая ценна как важный источник информации о культуре и искусстве Японии эпохи позднего феодализма.

Помимо японских культурных и эстетических традиций современную мангу в Японии сформировало и культурное влияние

США, в том числе американские комиксы и стилистика американского телевидения, кино и мультфильмов (особенно производства студии Диснея).

После Второй мировой войны манга стала очень популярна в Японии. Этому способствовали такие художники манги, как Осаму Тезука (“*AstroBoy*”), Матико Хасэгава («Садзаэ-сан»), Казуо Койке, Госеки Кодзима, которые внесли множество инноваций в этот вид искусства. В период 1950–1969 гг. в Японии развивались два основных маркетинговых жанра: «сёнэн-манга» (манга для мальчиков и юношей), и «сёдзё-манга» (манга для девочек и девушек).

Основными признаками жанра сёнэн-манга служит быстрое развитие и динамичность сюжета, обилие юмористических сцен, развитие тем мужской дружбы, товарищества, соперничества. В сюжете обычно имеется протагонист мужского пола. Главный герой отличается широкими глазами, лёгкой улыбкой, он всегда уверен в себе, храбр, чрезвычайно удачлив и целеустремлён. Он заботится о своих товарищах, никогда не унывает и не сдаётся. Девушки изображаются преувеличенно красивыми и сексуальными. В аниме для юношей преобладают такие жанры, как научная фантастика и фэнтези, космические путешествия, технологии и роботы, мистика, киберпанк, боевики, спорт. Манга с одиночками супергероями, такими как Супермен, Бэтмен и Человек-паук, не популярна в Японии.

В центре сюжета сёдзё-манга, как правило, находится девочка или девушка и вопрос её становления как личности, часто присутствуют любовные истории, большое внимание уделяется развитию образов персонажей. Мужские персонажи красивы, благородны, храбры и самоотверженны. С конца 60-х гг. XX в. получили распространение сюжеты о девочках-волшебницах (махо-сёдзё), связанные с превращениями главной героини или с высвобождением каких-либо её скрытых способностей («Ведьма Салли», «Секрет Акко-тян»). Как правило, героиня получает магические или сверхъестественные силы через «специальный предмет», кроме того, у неё есть маленький волшебный помощник, обычно животное. В сюжетах иногда действуют группы девочек, совместно решающих проблемы («Сейлор Мун»). В последующие годы эти

два основных направления разделились на множество поджанров по возрасту читателей и сюжетам.

С ослаблением цензуры в Японии в 1990-х гг. в манге появился целый ряд откровенных материалов, предназначенных для читателей мужского пола. Однако в 2010 г. столичное правительство Токио приняло законопроект об ограничении такого содержания.

В последние годы наблюдается некоторое снижение интереса читателей к бумажным книгам и отмечается рост выпуска манги в цифровом формате. Почти все веб-манги придерживаются традиционного чёрно-белого формата, хотя некоторые из них никогда не публикуются на бумаге. Для манги характерны высокая графическая культура и гиперэмоциональность.

Многие из крупных издателей печатных изданий, например корпорация “*Shogakukan*”, выпускают цифровые журналы, публикуют веб-манга на сайтах, предлагают конкурсы для мангаки. Сайты веб-манги в Японии выпускают программы-приложения, которые учат рисовать профессиональную мангу. Еженедельник “*Shōnen Jump*” выпустил *JumpPaint* – приложение, которое помогает пользователям сделать свою мангу – от создания раскадровок до цифровых линий. Рост веб-манги связывают с использованием смартфонов и компьютеров, поскольку всё больше и больше читателей читают мангу на своих телефонах, а не в печатном виде. В то время как бумажная манга со временем сокращается, продажи цифровой манги растут с каждым годом. Согласно статистическим данным, продажи цифровых книг с мангой, исключая журналы, подскочили на 27,1% – до 146 млрд иен в 2016 г. по сравнению с предыдущим годом; тогда как продажи бумажной манги показали рекордное снижение на 7,4% – до 194,7 млрд иен. Исследователи отмечают: если цифровые и бумажные документы сохраняют одинаковые темпы роста и падения, веб-манга превзойдёт их бумажные аналоги.

Манга широко экспортируется в другие страны. Публикация Фредерика Л. Шодта (*Schodt*) «Манга! Манга! Мир японских комиксов» (1983) привела к распространению употребления слова «манга» за пределами Японии для обозначения понятий «японский комикс» или «комиксы в японском стиле». В 1996 г. Шодт выпустил продолжение своей книги под названием «Сказочная

страна Япония: сочинения о современной манге» (*Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*).

Японские издатели начали выходить на американский рынок в середине 1990-х гг. из-за стагнации на внутреннем рынке манги. Это породило проблемы с адаптацией текста к западной привычке читать книги слева направо (традиционная манга читается справа налево, это касается и способа перелистывания страниц издания, и последовательности прочтения панелей на странице). Некоторые западные издатели перед печатью зеркально отражают изображение, что вносит в него другие искажения, например, не читается нарисованный текст, праворукие герои становятся левшами и т. д. Поэтому при переиздании требуется более внимательная переработка манги. Так, при издании в США манги «Призрак в доспехах» её автор Масамунэ Широ для англоязычной аудитории вручную переписал мангу, чтобы её можно было читать слева направо. О популярности данного произведения в США говорит тот факт, что по его мотивам были выпущены анимэ, а позже боевик, главную роль в котором сыграла Скарлетт Йохансон.

В 2007 г. министерство образования, культуры, спорта, науки и технологии Японии провело опрос, чтобы определить самые популярные манги. Вот первые 20 из них: *Slam Dunk* (автор – Иноуэ Такэхико); *JoJo's Bizarre Adventure* (автор Араки Хирохико); *Dragon Ball* (автор Торияма Акира); *Full Metal Alchemist* (автор Аракава Хирому); *Doraemon* (автор Фудзико Фудзио); *Hi No Tori* (автор Тэдзука Осаму); *Black Jack* (автор Тэдзука Осаму); *Nausicaa* (автор Миядзаки Хаяо); *Mushishi* (автор Урусибара Юки); *Death Note* (авторы Ооба Цугуми и Обата Такэси); *One Piece* (автор Ода Эйитиро); *Parasyte* (автор Ивааки Хитоси); *Yotsuba To!* (автор Адзума Киёхико); *Nodame Cantabile* (автор Ниномия Томоко); *Akira* (автор Отомо Кацухиро); *Azumanga Daioh* (автор Адзума Киёхико); *Dobutsuno Oisha-san (Animal Doctor)* (автор Сасаки Норико); *YuYu Hakusho* (автор Тогаси Ёсихиро); *Monster* (автор Урасава Наоки); *Ushio and Tora* (автор Фудзита Кадзухиро)<sup>8</sup>.

Японская индустрия манги предоставляет большое количество наград, в основном спонсируемых издателями, причём по-

<sup>8</sup> Колосов Матвей. Топ 50 манги всех времен, одобренный правительством Японии. 27.09.2016. – URL: <http://manga-home.com/stati/top-50-mangi-vsekh-vremen-odobrennyjj-privatelstvom-yaponii> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

бедный приз обычно включает публикацию победных историй в журналах, выпущенных издателем-спонсором. В ряде учебных заведений Японии можно получить специальность мангака. Манга остаётся важной частью культуры Японии.

К японской манге стилистически близки китайская (включая материковый Китай, Тайвань и Гонконг) маньхуа и корейская манхва. Известные представители маньхуа – гонконгский иллюстратор и писатель Тони Хуан Юйлан (кит. 黃玉郎), автор произведений «Врата Дракона и Тигра», «Оружие богов», «Мегадракон и тигр», «Легенда об императоре», «Легендарная пара» (*Dragon-Tiger-Gate, Weapons of the Gods, Mega Dragon and Tiger, The Legend of Emperors, Legendary Couple* и др.); И Хань, автор многотомника «Священная мелодия»; Ху Делань – «Аватар короля» и др.

В Корею популярны такие манхва, как «Дневник демона» (авторы Кара, Ли Чжи Хён), «Возвращение зла» (Джун Кю Ли, Хван Син), «Крушитель» (Ли Ён Ю), «Невеста дьявола», «Redrum 327», «Лунный мальчик» (Ли Ён Ю), «Песня куклы» (Ли Сонён), «Цветы зла» (Ли Хён Сук), “Zero. Нулевой образец” (Далл Ён Лим, Сун Ву Пак), «Кафе таро» (Санг Сун Пак), «Невеста речного бога» (Юн Мигён) и др. Популярны сюжеты, базирующиеся на корейской мифологии. По многим манхва сняты художественные фильмы и телесериалы (дорама), им посвящены статьи в Википедии.

### ***Задание и темы дискуссий***

Подготовьте сообщения об известных авторах дальневосточных комиксов и их творчестве.

Найдите информацию о сюжетах знаменитых японских, китайских или корейских комиксов. В чём вы видите причину их популярности на родине и в других странах?

Каковы характерные черты японского комикса (манга), китайского (маньхуа) и корейского (манхва), в чём их отличие друг от друга, от европейского и американского комикса?

Подготовьте мультимедийные презентации о популярных анимэ, снятых по мотивам дальневосточных комиксов.

## Тема 2.4. Комиксы в России

В России одними из первых исторических предшественников комиксов считаются так называемые житийные иконы, создающиеся с XIII в. и до настоящего времени. В них центральное изображение (средник) содержит образ святого, а в маленьких изображениях по краям (клеймах) представлены по порядку эпизоды его жизни. Надписи с поясняющим текстом сопровождают каждое клеймо.

Другой предшественник комикса – русский лубок, это вид графики, изображение с подписью, отличающееся простотой и доступностью образов. Лубок рассказывает последовательные истории в картинках в сопровождении текста. Первоначально лубок возник как вид народного творчества, позже стал тиражироваться в типографиях в технике ксилографии, гравюры на меди, литографии и дополнялся раскраской от руки. Лубок получает развитие в XVII–XIX вв. Сюжетами для лубков становились жития святых, сказки, художественные произведения и др. В конце XIX в. лубки издавались в России миллионными тиражами<sup>9</sup>.

Первые переводы зарубежных комиксов появляются в России в детских и юмористических журналах конца XIX – начала XX в. («Задушевное слово», «Будильник», «Шут», «Сатирикон»). Ещё одним предшественником комиксов является карикатура, а точнее политические карикатурные истории, объединяющие несколько рисунков в одном. Классики советской карикатуры – творческий коллектив советских художников-графиков и живописцев «Кукрыниксы», в который входили действительные члены АХ СССР, народные художники СССР, Герои Социалистического Труда Михаил Куприянов (1903–1991), Порфирий Крылов (1902–1990) и Николай Соколов (1903–2000).

В Советской России в 1919–1921 гг. издаётся серия агитационных плакатов «Окна сатиры РОСТА», на которых изображения дополнялись надписями, нередко в стихотворной форме. Среди авторов «Окон сатиры РОСТА» – поэт В. Маяковский, художники Д. Моор, И. Малютин и многие другие. Плакаты «Окна сатиры РОСТА» сформировали запоминающиеся образы красноармейца,

<sup>9</sup> Лубок // Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина; Ин-т науч. информации по общественным наукам РАН. – М.: Интелвак, 2001. – Стб. 487–488.

рабочего, крестьянина, буржуя, разгильдяя и стали важным шагом в развитии отечественной рисованной истории.

Большое развитие в советское время получили другие виды совмещения картинок и текста, родственные комиксу: диафильмы и книжки-картинки (авторы В. Г. Сутеев, И. М. Семёнов, Е. Ведерников, Ю. Дружков, Н. Сладков, Г. Ясинский, В. Горбачёв и др.).

Комиксы печатались в журналах «Крокодил» (с 1922 г.), «Перец» (с 1922 г.), «Наука и жизнь» (с 1934 г.), в газете «Неделя» (с 1960 г.), «ПИФ» («Приключения и фантастика», приложение к журналу «Уральский следопыт», 1989–1993 гг.), «Муха» (1991–1995 гг.), «Пульс» (1991–1996 гг.), позже в «Огоньке» и «Известиях»; детских журналах «Мурзилка» (с 1924 г.), Пионер» (с 1924 г.), «Ёж» (1928–1935 гг.), «Чиж» (1930–1941 гг.), «Костёр» (с 1936 г.), «Весёлые картинки» (с 1956 г.), «Юный техник» (с 1956 г.), «Трамвай» (1990–1995 гг.), в газете «Пионерская правда» и других изданиях. В советское время комиксы время от времени подвергались цензуре и запрещались к публикации, отражая ситуацию комиксофобии в Советском Союзе.

В 1987–1991 гг. в России происходит перестроечный бум комиксов, вызванный интересом к западной массовой культуре. В это время появляются западные приключенческие комиксы, а отечественные авторы начинают издавать свои, нередко заимствуя зарубежную стилистику. Однако отечественный читатель ещё не был готов к восприятию комиксов, и большинство комикс-изданий этого периода «прожили» всего несколько лет.

В 1988 г. в газете «Вечерняя Москва» была образована комикс-студия «КОМ» (художественный руководитель Сергей Капранов), собравшая целую плеяду талантливых художников (А. Акишин, М. Заславский, А. Иорш и др.), и в газете по четвергам публиковались их комиксы<sup>10</sup>. Студия подготовила несколько комикс-сборников, в том числе на историко-патриотические темы.

После 1992 г. публикуется большое число классических зарубежных и новых российских комиксов, возникает много художественных объединений и журналов, посвящённых данной тема-

<sup>10</sup> Крученко О. Истории в картинках: как комикс-культура приживается в России. – URL: <https://vm.ru/culture/777667-istorii-v-kartinkah-kak-komiks-kultura-prizhivaetsya-v-rossii> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

тике, книжных магазинов и издательств. С расширением доступа к интернету становятся популярны веб-комиксы и визуальные интернет-мемы. В 2002 г. в Москве впервые проводится фестиваль комиксов «КомМиссия». В 2005 г. издательство «Амфора» публикует «Город грехов» Фрэнка Миллера – первый в России графический роман (*Graphic Novel*). Другие книги серии (№ 2–8) издаются в 2013–2014 гг. В 2009 г. в том же издательстве выходит графический роман «Хранители», приуроченный к премьере одноимённого фильма. Несмотря на немалую цену, тираж был раскуплен за несколько месяцев, что стало индикатором формирования в России платёжеспособной аудитории комиксов. В следующие годы издаётся множество знаменитых графических романов XX в., открываются издательства комиксов, начат выпуск комикс-серий об отечественных супергероях. В ситуации падения спроса на бумажные книги графические романы продолжают иметь успех на рынке.

После 2010 г. комиксы в России превращаются в культурное явление, вокруг которого формируется уникальная индустрия, объединяющая профильные издательства, «фанатские» магазины, тематические библиотеки, пул профессиональных художников-комиксистов. В стране проводятся комикс-аукционы, выставки, масштабные фестивали, а в некоторых вузах (НИУ ВШЭ) преподают историю комиксов и теорию их производства. С 2012 г. издательство “*Bubble Comics*” выпускает четыре российских комикс-серии: «Майор Гром», «Бесобой» (прил., рис. 17), «Красная фурия» и «Инок», которые со временем становятся достаточно популярными.

Популярность комиксов в молодежной субкультуре Р. Г. Алиев объясняет отягощённостью молодых людей современными реалиями, в которых общество требует от них примитивной модели поведения, в которой отсутствует элемент «героического». Они находят недостающее в комиксах, играх, литературе, кино и других продуктах массовой культуры. Появление в индустрии развлечений фан-сообществ, комикс-фестивалей и косплэя влияет, в свою очередь, на культурную реальность современности, становясь структурным элементом неомифологической парадигмы<sup>11</sup>.

В России сейчас активно развивается направление интеллектуального и образовательного комикса, много издаётся на-

<sup>11</sup> Алиев Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры: 1929–2012 гг.: автореф. дис. ... канд. ист. наук: 24.00.01. – Астрахань, 2015. – 18 с.

учно-популярных комиксов, связанных с реальными событиями. Так, например, были изданы комиксы западных художников по классическим марксистским произведениям «Происхождение семьи, частной собственности и государства» (1991), «Манифест Коммунистической партии» (2018), «Капитал» (2017) (прил., рис. 18). Вышли учебники различных дисциплин в комиксах, в том числе философии, экономики, математики, химии, квантовой теории, иностранных языков (серии «Образовательная манга», «Естественная наука в комиксах», «Наука в комиксах»). В марте 2020 г. интернет-магазин Лабиринт предлагал покупателям 1976 изданий комиксов, в том числе 640 комиксов для детей и 172 образовательных комикса<sup>12</sup>.

В 2019 г. режиссёр Алексей Горбунов-младший снял полнометражный фильм "*ComicsMan*", посвящённый российской индустрии комиксов<sup>13</sup>. Первоначально лента задумывалась как короткометражный документальный фильм от лица переводчика, издателя и сооснователя первого российского магазина комиксов «Чук и Гик» Василия Кистяковского. В процессе съёмки проект претерпел много изменений, картина стала полнометражной, добавились новые герои. Объединяя в себе историю жизни главных героев и рассказы комиксистов, издателей, коллекционеров, сюжетная линия фильма повествует о том пятнадцатилетии, когда произошли ключевые события, способствовавшие рождению и развитию индустрии комиксов в России, анализирует, как детские книжки с картинками стали серьёзным искусством, о котором сегодня говорят в университетах.

В 2010 г. в структуре Российской государственной библиотеки для молодёжи (Москва) был организован первый в России Комикс-центр (с 2010 по 2016 г. – Центр комиксов и визуальной культуры РГБМ; с 2017 – Центр рисованных историй РГБМ). В его задачи входило формирование специализированного фонда и обслуживание читателей, методическая работа с библиотекарями России. Проводились лекционные программы, мастер-классы по созданию комиксов. Александр Кунин, организатор и руково-

---

<sup>12</sup> Все, что мы нашли в Лабиринте по запросу «комикс». – URL: <https://www.labirint.ru/search/комикс/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

<sup>13</sup> Документальный фильм "*ComicsMan*". – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3NDpwGJJDI8> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

датель Комикс-центра, придумал и ввёл в научный оборот слово «изотекст» как вид визуального нарратива, представляющий собой повествование, выраженное в единстве функциональных элементов (текстовых и изобразительных), формализованных в виде раскадровки, кадры которой находятся в смысловой, композиционной и структурной зависимости друг от друга. На базе Комикс-центра стала проводиться ежегодная научная конференция «Изотекст», по итогам которой издаются одноименные сборники. К работе над ними привлекались отечественные и зарубежные исследователи, библиотекари, художники-комиксисты и популяризаторы искусства рисованных историй. Кроме научных статей, в каждом сборнике публиковался комикс, который пользовался популярностью у читающей молодёжи.

В Санкт-Петербурге на базе МЦБС им. М. Ю. Лермонтова в декабре 2012 г. была открыта библиотека комиксов, обладающая большой коллекцией комиксов и графических романов различных жанров на русском и иностранных языках<sup>14</sup>. Целью проекта является развитие культуры комикса в России. Основные задачи – формирование фонда комиксов на разных языках, проведение тематических мероприятий и грамотное обслуживание читателей, которое включает в себя помощь в вопросах, касающихся сферы комикса. Коллекция библиотеки наглядно показывает, чем отличаются комиксы в разных странах и какой отпечаток накладывает на них культура каждой страны.

Библиотека комиксов стала площадкой для петербургского этапа «Комикс-марафона» от Российской государственной библиотеки для молодёжи, включающего комикс-интенсивы для профессиональных комиксистов и новичков – с лекциями, встречами с авторами рисованных историй, а также творческими мастерскими<sup>15</sup>.

Осенью 2019 г. на Международном фестивале «КомМиссия» было проведено голосование среди читателей на лучший отечественный комикс сезона 2018–2019. Лучшими были признаны:

---

<sup>14</sup> Библиотека комиксов. – URL: <https://lermontovka-spb.ru/biblioteka-komiksov/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

<sup>15</sup> «Комикс-марафон»: интенсивы для новичков и профи, выставки, лекции, творческие мастерские. – URL: <https://lermontovka-spb.ru/news/687> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

- «Сурвило» (Ольга Лаврентьева, издательство «Бумкнига»);
- «Полуночная земля» (Юлия Никитина, издательство «Бумкнига»);
- «Экслибриум. Том 6: Бумажный порез» (Наталья Дёвова, автор сюжета, издательство «БАБЛ»);
- «Голубь Геннадий» (*Koro*, издательство «КомФедерация»);
- «Коленки» (Дарья Петушок, издательство «КомФедерация»);
- «В Мурманск и обратно. Дневник путешествий в рисунках» (Варвара Леднёва, издательство «Комикс Паблишер»);
- «Большой Древнерусский Борщ» (Гоша Магер, издательство «КомФедерация»);
- «Антисоциальный клуб» (Елена Маликова, издательство «КомФедерация»);
- «Хармсинада. Комиксы из жизни писателей» (Алексей Никитин, издательство «Бумкнига»);
- «Кошки-мышки. Внутри кота теплота» (Евгений Федотов, издательство «Комикс Паблишер»)<sup>16</sup>.

По мнению ряда исследователей, уровень развития комикс-индустрии в современной России примерно соответствует периоду конца 1930-х гг. в Америке. Но тем не менее комиксы занимают всё более важное место в современной российской культуре.

### *Задание и темы дискуссий*

Расскажите о работе В. В. Маяковского в «Окнах Роста».

Найдите комиксы в архивах отечественных журналов или газет. Проанализируйте их особенности.

Выявите характерные черты русского комикса.

Дайте периодизацию истории русского комикса, назовите имена основных авторов и их произведения.

---

<sup>16</sup> Кунин А. Всё в топ!.. – URL: [http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXglU3\\_uqJgd1xFallJPXOunJUfA](http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXglU3_uqJgd1xFallJPXOunJUfA) (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

## Тема 2.5. Терминология мира комиксов

В комиксах приняты определённые термины, относящиеся к их классификации, структуре, производственному процессу и другим характеристикам.

*По типу комикса выделяются такие разновидности:*

1. Стрип (*Comic strip*) – небольшой комикс или сюжет из нескольких карикатур, занимающий не больше одной страницы, иногда одну полосу из нескольких картинок. Комикс такого вида обычно публикуется в газетах и журналах. Были ежедневные стрипы (*daily comic strip*) в газетах и стрипы, которые публиковались только по субботам или воскресеньям (*Sunday strips*). Такие стрипы нередко носили политическую окраску.

2. Комикс (*Comic book, Comic, Floppy*) – многостраничное издание, представляющее собой историю в картинках и выходящее с определённой периодичностью. В отличие от стрипов комиксы имеют больше элементов и более сложную структуру. На сленге комиксы часто называют «флоппи», сшитая на скрепку тонкая книжка-тетрадка в мягкой обложке.

3. Графический роман (*Graphic novel*) – издание в картинках, содержащее более 64 страниц. Графические романы – это отдельные истории, которые выполняются одной командой авторов. У них более разработанный сюжет, чем у обычных комиксов. Комиксы и графические романы нередко продаются запечатанными в целлофан, чтобы их можно было прочитать только после покупки.

4. Веб-комикс (*Webcomics*) – комикс, который публикуется в интернете. Он может быть платным или бесплатным. Бесплатные комиксы служат рекламой молодым авторам, которые ищут издателя, или публикуются с иными целями. *Webcomics* может включать в себя мультимедийные элементы, такие как звук, анимация и большие панели (панели прокрутки). В Южной Корее популярный формат называется *webtoon*.

5. Манга (*Manga*) – японские и подражающие им комиксы (чаще чёрно-белые), которые выполнены в определённом стиле и читаются справа налево. Манга может быть рассчитана на самые разные целевые аудитории и развивать разные темы. Похожие названия для обозначения национальных школ комиксов суще-

ствуют в корейском (манхва) и китайском языках (маньхуа). Это объясняется близостью языков (все три термина записываются одними и теми же иероглифами 漫画) и традиционными культурными связями на Дальнем Востоке.

6. *BD* (фр. *bandes dessinées*) – термин, используемый для обозначения франко-бельгийских комиксов.

7. Фуметти (итал. *Fumetti*) – обозначение итальянских комиксов, а также в английском языке термин для обозначения комиксов, графика которых сделана с использованием фотографий, а не рисованных иллюстраций.

*По объёму комиксов различаются:*

1. Серийный (*Serial Comic Book*) комикс – состоящий из большого числа выпусков и выходящий с заданной периодичностью.

2. Ваншот (*One-shot*) – комикс, состоящий из одного выпуска.

3. Мини (*Mini-series*) – серийный комикс, в котором не больше 6 выпусков.

4. Макси (*Maxi-series*) – серийный комикс, имеющий более 12 выпусков.

5. Полное собрание (*Omnibus*) – издание, содержащие более 25 выпусков, как правило, все вышедшие выпуски данного комикса.

### ***Структурно-изобразительные элементы комикса***

1. Панель (*Panel, frame, box*) – отдельный кадр повествования, одна из нескольких картинок на странице комикса. Внутри панели находится рисунок и текст, вокруг неё – рамка и разделительные поля. Панель содержит часть действия комикса. Размер, форма, стиль оформления панели, расположение фигур и текста внутри неё воздействуют на время и темп развития сюжета. Панели не всегда идут в хронологическом порядке, отражая драматизм повествования. Художники постоянно работают над развитием формы комиксов, делают её более гибкой, поэтому в современных комиксах не все панели обрамлены границами и однозначное определение панелей становится затруднительным. Понимание комикса как последовательности изображений ставит задачу определения порядка чтения панелей на странице книги. Стандартный европейский и американский порядок чтения – буквой Z, то есть закончив просматривать один ряд, читатель переходит вниз и влево, к началу следующего ряда. Общая тенденция

усложнения нарратива заставляет авторов усложнять способ дробления страницы на панели и даже предусматривать возможность разного порядка чтения, создающего альтернативные истории.

2. Канавка (*Gutter*) – пространство между панелями, облегчающее читателю переход с одной картинки на другую.

3. Ряд (*Tier*) – набор панелей, расположенных горизонтально в один ярус.

4. Полосной кадр (*Splash page*) – картинка на целую страницу комикса, вводящая в историю или выделяющая ключевой момент сюжета. Полосной кадр в начале комикса содержит название, логотип, список авторов. Он может устанавливать время, место и настроение происходящего и призван привлечь внимание читателя.

5. Разворот (*Spread*) – цельная картинка, занимающая 2 смежные страницы.

6. Пузырь (*Balloon*) – объект, в котором содержатся реплики или мысли персонажа. Обычно пузыри имеют форму овала с хвостом, который указывает на говорящего. Мысли рисуются в виде облачка, шепот – в пунктирной рамке, а звуки, исходящие из телевизора, изображают в пузыре рваной формы. Пузыри с шипами могут обозначать крик, а капающие – сарказм. Текстовая часть комиксов задействует разнообразные средства выражения: иронию, восклицания, риторические вопросы, эмоциональные обращения, эпитеты, метафоры, гиперболы, умолчания и т. д. Широко применяются жаргонизмы и выражения из уличного сленга. Это придаёт повествованию определённую динамику; повышает выразительность речи главных героев, формирует их индивидуальность, усиливает включённость читателя в сюжет<sup>17</sup>.

7. Авторский текст (*Caption*) – текстовый блок с информацией, которую нельзя передать с помощью диалогов и мыслей. Он может описывать настроение персонажа, указать место и время действия. Бывает, что в этот блок помещают размышления самого героя.

8. Звуковые эффекты (*Sound effects*) – слова-звукоподражания, написанные крупными нестандартными буквами без пузырей (могут иллюстрировать действия, например, драку, или звуки предметов, таких как колокольчик или будильник).

---

<sup>17</sup> Комикс как вид искусства. – URL: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/komiks-kak-vid-iskusstva/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

### *Главные действующие лица комиксов*

1. Супергерой (*Superhero*) – центральный персонаж комикса, который по силе и умениям превосходит обычного человека. Супергерой использует свои суперспособности, чтобы защитить других. Часто он носит необычный, запоминающийся костюм. Самые известные супергерои американских комиксов – Супермен, Бэтмен, Человек-паук, Капитан Америка.

2. Суперзлодей (*Supervillain*) – персонаж, противоположный супергерою. Суперзлодей эгоистичен, аморален, полон коварных замыслов, стремится погубить супергероя. Он обладает сверхчеловеческими, мистическими или инопланетными способностями, гениальным интеллектом или набором навыков, которые позволяют ему составлять сложные схемы совершения преступлений. Суперзлодей страдает манией величия и обладает значительными ресурсами для достижения своих целей. Суперзлодеи напоминают диктаторов, гангстеров, террористов из реального мира и стремятся к мировому господству. Подобно супергероям суперзлодеи иногда являются членами групп суперзлодеев. Комиксные герои приобретают архетипичные характеристики в рамках неомифологической культурной парадигмы. Первым суперзлодеем в комиксах считается Ультра-Гуманит, который противостоял Супермену. В жанре фэнтези характерными образами являются образы доброго волшебника (*Good Wizard*), тёмного властелина (*Dark Lord*) или злого властителя (*Evil Overlord*).

3. Подруга супергероя – иногда это беззащитная возлюбленная, которая поддерживает героя и принимает его суперспособности, даже если ради этого приходится идти против своей семьи. Подругу супергероя отличают красота, терпение, ум, доброта, скромность (Бетти Росс, «Халк»). В других случаях возлюбленная супергероя сама может быть полноценным героем или злодеем (Женщина-кошка, «Бэтмен»). Встречаются главные героини – гении технической мысли или суперхакеры (Фелисити Смоук, «Стрела» и «Флэш»). В число основных персонажей входят и другие спутники героя, которые вместе с второстепенными персонажами способствуют развитию сюжета и динамики повествования. Внешний облик и личность действующих лиц могут быть прорисованы как схематично, так и очень подробно. Таким

образом дозируется количество внимания читателя к разным персонажам и сюжетным линиям.

### *Характеристика среды комикса*

1. Общая вселенная, или общий мир (*Shared Universe*) – общая реальность, созданная в комиксах одного издательства, благодаря которой персонажи, события и локации одного комикса появляются в других комиксах и изданиях. Сегодня многие издатели стараются делать все серии в общей вселенной, считая это удобным для читателей.

2. Связность (*Continuity*) – общая информация о персонаже комикса и месте действия, которая влияет на дальнейшее развитие сюжета.

3. Обратная связность, или ретроактивный континуитет (*Retroactive continuity, Retcon*) – внесение каких-либо изменений в прошлое персонажей или их вселенной. Используется для того, чтобы сгладить случайно возникшие противоречия в сюжете, либо заполнить пробелы между историями, либо создать предпосылки для публикации сиквелов, то есть продолжений истории (а также приквелов, интерквелов, мидквелов, триквелов и т. д.).

4. Взлом четвёртой стены (*Fourth Wall / Breaking the fourth wall*) – приём в комиксе, который позволяет герою вести себя так, будто он знает, что находится в комиксе и что кто-то читает о его похождениях. Четвёртая стена – это воображаемая граница между любым вымышленным миром (например, в театре) и его зрителями. Персонаж может постоянно взаимодействовать с читателем или просто делать небольшие ремарки.

5. Клиффхэнгер (*Cliffhanger*) – приём, при котором сюжет обрывается на самом интересном месте. Это призвано усилить интерес читателя к следующему выпуску комикса.

6. Воспоминание (*Flashback*) – приём, который показывает, что происходило с персонажем в прошлом. Если герой заглядывает в будущее, то это будет называться «видение».

7. Cameo (*Cameo*) – непродолжительное появление известного персонажа в серии о другом герое.

8. Кроссовер (*Crossover*) – ситуация, когда персонажи одного комикса попадают в другой комикс. Кроссовер может объединять в себе две разные истории и больше<sup>18</sup>.

9. Инкапсуляция – это отбор главных моментов в истории при создании комикса. Художник постоянно принимает решения относительно того, что будет показано на странице, на скольких панелях, каков размер и расположение панелей. Эти решения художника влияют на динамику и выразительность визуального нарратива. Инкапсуляция очень важна для комиксов: лингвисты сравнивают её с синтагматическим выбором литератора – отбором слов и их порядка в предложении при написании текста.

### ***Разделение труда при создании комиксов***

Современная работа над комиксом предполагает наличие нескольких узких специализаций. Отдельные авторы, особенно начинающие, могут работать полностью самостоятельно или совмещая несколько профессий:

1. Писатель (*Writer*) – автор сценария комикса, который продумывает все сюжетные линии и прописывает реплики героев.

2. Художник (*Penciler*) – художник, который создаёт визуальный ряд комикса, опираясь на предоставленный сценарий. Традиционно художник работал карандашом, но в настоящее время всё чаще используется компьютерная графика.

3. Контуровщик (*Inker*) – художник, который обводит контур карандашного рисунка тушью, детализирует рисунки и готовит их к репродукции. Этим занимается отдельный человек или сам художник (*penciler*). В своей работе контуровщик использует перо и тушь, маркеры, брашпены или средства цифровой графики.

4. Колорист (*Colourist*) – художник, который раскрашивает комикс вручную или с помощью средств компьютерной графики.

5. Художник по шрифтам (*Letterer*) – художник, который добавляет в комикс текст, пузыри, звуки, названия и т. д. Сегодня большая часть текстов набирается на компьютере.

6. Редактор (*Editor*) – человек, который координирует работу над одной или несколькими сериями комикса. Он решает вопросы подбора кадров, координации работ, коммуникации с прессой.

<sup>18</sup> Термины, которые должен знать каждый комиксист – URL: <https://disima.ru/sozdanie-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komiksist/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

В мире комиксов разных стран существуют и другие термины, знакомство с которыми помогает глубже понять данную сферу современной культуры.

### ***Задание и темы дискуссий***

Составьте биографию знаменитого супергероя, знаменитого суперзлодея из комиксов. Противоречивы ли их образы?

Найдите в комиксах примеры явлений, относящихся к характеристике среды комикса.

Подготовьте мультимедийные презентации о знаменитых авторах комиксов. Участвовали ли они в разделении труда при подготовке комиксов и каким образом?

### **Тема 2.6. Исследования комиксов**

Комиксы – сложное явление культуры, требующее понимания особенностей их визуального и литературного языка, истории развития и роли в культуре, поэтому теоретические исследования комиксов ведутся в разных направлениях, условно разделяемых на техническую теорию (изучение комиксов как действующей формы искусства), историографию, философию, семиотику (изучение онтологии, эпистемологии и эстетики комиксов, взаимосвязей между комиксами и другими видами искусства, а также связи между текстом и изображением в комиксах) и критику комиксов (их анализ и оценка).

Первое исследование комиксов в Европе – это теория одного из первых европейских комиксистов Р. Тёпфера (*Töpffer*) 1840-х гг., анализировавшего панельные переходы и сочетание слов и изображений.

В начале XX в. интерес к комиксам был в основном практический – как к способу повышения тиражей газет и журналов, поэтому теория комиксов развивалась изнутри, накапливая способы усиления выразительности произведений для привлечения читателей.

В середине XX в. наиболее известным, хотя и недостаточно научным исследованием комиксов стала уже упоминавшаяся книга психиатра Ф. Вертэма «Совращение невинных» (*Seduction of the Innocent*), в которой комиксы оценивались как несерьёзные тек-

сты поп-культуры и на основе недокументированных слухов объявлялись причиной роста подростковой преступности в Америке. Введённая в связи с этим самоцензура в индустрии комиксов затормозила её развитие на годы.

Интерес к теоретическому осмыслению жанра возродился в 1960–1970-е гг. Комиксы стали рассматриваться учёными как сложные тексты, заслуживающие серьёзного изучения в таких науках, как семиотика, эстетика, социология, культурология, композиционные исследования и др. С семиотической точки зрения (семиотика – междисциплинарная наука о знаковых системах) анализировалось соотношение текста и изображения, отношения изображений на уровне страниц и процессы домысливания читателем событий, остающихся «за кадром». Первые попытки семиотического анализа усматриваются в произведениях Ролана Барта и Умберто Эко середины 1960-х гг.

Американский учёный и теоретик комиксов Нил Коэн (*Neil Cohn*) в 2000-е гг. использовал междисциплинарный подход, сочетающий аспекты лингвистики с когнитивной психологией и нейронаукой, для детализации теоретической структуры базового «визуального языка» комиксов. По его мнению визуальный язык включает в себя взаимодействие между выразительной модальностью, значением и грамматикой, причём визуальные языки, подобно разговорным, различны в разных странах. Коэн провёл психологические эксперименты для изучения когнитивных неврологических процессов, которые показали сходство между процессами обработки мозгом литературных текстов и последовательных изображений. Нарративная структура действует как «грамматика» последовательных изображений, аналогично синтаксической структуре в предложениях.

В 1987 г. Анри Ванлье (*Henri Vanlier*) ввёл термин «мультикадр», обозначающий страницу комиксов как семантическую единицу (семантика – раздел лингвистики, изучающий смысловое значение единиц языка.). К 1990-м гг. такие теоретики, как Бенуа Питерс и Тьерри Гренстин (*Benoît Peeters, Thierry Groensteen*), обратили внимание на творческий «пойесис» в деятельности художников комиксов, то есть создание того, что ранее не существовало.

Несмотря на длительную историю существования комиксов, до сих пор не выработано однозначное определение комиксов. Свои точки зрения предлагают авторы комиксов и учёные разных специальностей. Одни авторы подчёркивают приоритет сочетания текста и изображений, другие – последовательности изображений. Ближе к концу XX в. изучение влияния комиковых традиций различных культур друг на друга, повторное открытие забытых ранних форм комиксов и появление новых сделали определение комиксов ещё более сложной задачей.

Интерес к комиксам и графическим романам растёт в области композиционных исследований, благодаря разработке теорий мультимодальности и визуальной риторики. Теоретики исследования композиции рассматривают комиксы как сложные тексты, требующие комплексной подготовки читателя. Гюнтер Кресс определяет мультимодальность как «использование нескольких семиотических режимов в дизайне семиотического продукта или события вместе с особым способом, которым эти режимы комбинируются» или, проще, как «любой текст, значения которого реализуются посредством более чем одного семиотического кода»<sup>19</sup>. Это требует от читателя двойной грамотности.

Энрике дель Рей Каберо, анализируя современные тенденции создания нелинейной структуры комиксов, видит в них возможности целостного, разнонаправленного, мультилинейного и транслинейного чтения.

Об экспериментах в повествовании комиксов в начале XX в. говорит Э. дель Рей Каберо. Одним из них является «Безумное одеяло» (*Crazy Quilt*), воскресная полоса, которая выходила несколько месяцев в 1914 г. и до недавнего времени не была известна, пока не была переиздана газетой “*Sunday Press*” в 2017 г. Эта серия показывает частое сотрудничество между художниками в те годы, когда страницу рисовала совместно группа авторов. Все они занимали одно и то же место на странице, разделяя её на разные истории. Новизна заключалась в том, как эти истории сосуществовали: они накладывались друг на друга при взаимодействии и герои осознавали присутствие друг друга. Художники также использовали все направления чтения, истории перекрывались,

<sup>19</sup> Kress, Gunther. *Reading Images* / Gunther Kress, Theo van Leeuwen // *The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). – 2006. – Routledge. – P. 177.

обеспечивая возможность повторного чтения некоторых панелей, которые являются частью двух историй одновременно<sup>20</sup> (прил., рис. 19). Таким образом, «Безумное одеяло» – ранний пример вовлечения читателя (который вынужден поворачивать страницу, чтобы правильно её прочитать), а также использования чтения в нескольких направлениях (разнонаправленно) и с несколькими параллельными повествовательными линиями на пространстве страницы (мультилинейно).

Дейл Джейкобс рассматривает чтение комиксов как форму «мультимодальной грамотности или мультилитерации, а не как униженную форму печатной грамотности»<sup>21</sup>; призывает педагогов развивать у обучающихся навыки эффективного согласования этих многочисленных методов понимания различных текстов культуры.

Историография комиксов изучает исторический процесс, благодаря которому комиксы становятся автономной художественной средой и неотъемлемой частью культуры.

Существует большой пласт литературы о развитии национальных форм комиксов. В Америке историографические исследования комиксов появляются в 1940-х гг. (*Thomas Craven, Martin Sheridan, Coulton Waugh*). В 1965 г. была опубликована важная книга Жюля Файффера (*Jules Feiffer*) «Великие герои комиксов» (*The Great Comic Book Heroes*) – первая критическая история супергероев комиксов конца 1930-х и начала 1940-х гг. (Пластик, Бэтмен, Супермен, Дух и др.). Файффер пишет об уникальном месте комиксов в пространстве между высоким и низким искусством и о силе, которую это пространство предлагает и создателю, и читателю. Автор критически анализирует молодёжную среду комиксов о супергероях, признавая и более широкие возрастные рамки читателей; рассказывает о роли супергероев в формировании патриотического духа в Америке во время Второй мировой войны. Позже появились и другие, ставшие классическими историогра-

<sup>20</sup> Del Rey Cabero E., *Linearity Beyond. Holistic, Multidirectional, Multilinear and Translinear Reading.* – Текст: электронный // *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship.* – 2019. – 9. – П. 5. – URL: <https://www.comicsgrid.com/articles/10.16995/cg.137/> (дата обращения: 19.02.2020)..

<sup>21</sup> Jacobs Dale. *Marvelling at The Man Called Nova: Comics as Sponsors of Multimodal Literacy* // *The Journal of the Conference on College Composition and Communication.* – 2007. – 59. – 182 p.

фические исследования – Мориса Хорна, Джима Стеранко, Рона Гуларта, Билла Блэкберда, Мартина Уильямса, Уилла Джейкобса, Джерарда Джонса, Рика Маршалла, Роберта Харви и др. Особой областью изучения являются появившиеся в XX в. субкультура читателей комиксов и институционализируемая комикфилия (страстный интерес к комиксам).

Оценивая место комикса в массовой культуре, Алиев отмечает неоднородную структуру самой массовой культуры, включающую в себя сложные элементы и проявления различных уровней. Комикс как явление культуры прошёл длинный путь исторической трансформации, приобретая популярность на различных уровнях в эпоху зарождения массовой культуры. Изначально он выступает в качестве продукции кич-культуры, потом происходит его трансформация и качественное улучшение до мид-культуры, при этом в его содержание включаются проблемы социального, духовного и даже политического значения. По мере развития комикс начинает оказывать влияние и на другие виды искусства: от художественной массовой литературы до мультипликации и кинематографии, создавая в этих областях особый жанр супергеройского боевика с элементами иных направлений. Таким образом, комикс приобретает культуuroобразующую функцию в массовой культуре<sup>22</sup>.

В литературе о развитии японской манги основное внимание уделяется изучению формальных аспектов, таких как структура и «грамматика» комиксов. Область изучения манги быстро росла, и в 1990-х гг. появилось множество книг на эту тему. Формальные теории манги были сосредоточены на разработке «теории выражения манги», с акцентом на пространственные отношения в структуре изображений на странице, отличающие среду комикса от фильма или литературы, в которой течёт время – основной организующий элемент. Курсы изучения комиксов получили широкое распространение в японских университетах и японском обществе изучения карикатур и комиксов. В Киото<sup>23</sup> и Шанхае есть музеи, посвящённые комиксам и анимации. Для посетителей му-

---

<sup>22</sup> Алиев Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры: 1929–2012 гг.: автореф. дис. ... канд. ист. наук: 24.00.01. – Астрахань, 2015. – 18 с.

<sup>23</sup> Kyoto International Manga Museum. – URL: // <http://kyotomm.jp/english/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

зеев предлагается не только просмотр информационно и визуально насыщенной экспозиции, но и разные развлечения, например самостоятельное раскрашивание страничек манги, лепка персонажей из полимерной глины, портреты в комикс-стиле от профессиональных художников.

В современной России тоже растёт научный интерес к изучению комиксов. Защищено несколько кандидатских и докторских диссертаций (Е. С. Авдеева, Р. Т. Алиев, С. И. Борисов, Д. Г. Дмитриева, Ю. А. Ейкалис, Е. В. Козлов, В. Ю. Леонов, К. С. Полякова, Д. В. Проханов, В. Е. Самойлова, А. Г. Сонин, Л. Г. Столярова, Н. А. Цыркун, и др.). Проводятся научные конференции (международная научно-практическая конференция исследователей комиксов «Изотекст», ежегодная конференция «Мир комиксов», «Комиксы в публичных библиотеках: российский и зарубежный опыт», проект «*Comix Studies: Наука о комиксах*» и другие). Проходят фестивали (фестиваль рисованных историй «Бумфест», фестиваль КомМиссия, *Comic Street Fest*, *Comic Con Russia*, ГикКон: фестиваль гик-культуры, Всероссийский фестиваль японской анимации и др.).

Работает несколько исследовательских центров (Центр рисованных историй и изображений РГБМ, Москва; Центр манги и комиксов в Санкт-Петербурге, Уральский Комикс-центр и др.); проводятся исследовательские семинары, собираются библиотечные коллекции комиксов (например, в Библиотеке комиксов, МЦБС им. М. Ю. Лермонтова, Санкт-Петербург, в Библиотеке имени Ахматовой в Крылатском, в Библиотеке рисованных историй в Тушине); выходят научные монографии и сборники конференций, работает несколько издательств комиксов. В НИУ «Высшая Школа Экономики» работает подразделение Школа дизайна, в котором открыто направление бакалавриата «Комикс». Оно готовит профессиональных художников комикса, способных работать в полиграфии, анимации, веб-иллюстрации и в смежных специальностях, таких как сценарное дело, анимация, прикладная графика<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> HSE art and design school: иллюстрация и комикс. – URL: <https://design.hse.ru/dir/comics> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

### **Задание и темы дискуссий**

Найдите в интернете и прочитайте авторефераты диссертаций про комиксы, защищённые по разным научным специальностям. Сформулируйте, в чём состоят различия культурологического, филологического, исторического, искусствоведческого подходов к изучению комиксов.

Изучите тематику научных конференций, посвящённых комиксам. Какие научные тренды наблюдаются в настоящее время в данной сфере?

Подготовьте сообщения о фестивалях в России, связанных с комиксами.

### **Тема 2.7. Комиксы как культурная индустрия**

Индустрия комиксов живёт не только за счёт непосредственно самих комиксов, но и за счёт рекламы, кино, анимации, новых цифровых форматов взаимодействия с аудиторией, продажи сопутствующих товаров. Важную роль играет распространение и влияние массовой культуры стран, где развита комикс-индустрия, на весь мир. Экспортируются не только книги и фильмы, но и издательские лицензии успешных фирм-производителей, например *Marvel* и *DC*, позволяющие иностранным издательствам локализовать и распространять популярные комиксы. Участники российского рынка говорят о конкуренции российских фирм-производителей комиксов в борьбе за подобные лицензии<sup>25</sup>.

Магазин комиксов – это типичная локация в ситкоммах про современных нёрдов и гиков (*nerd, geek* – «зануда», «ботаник», «человек, чрезмерно глубоко погружённый в умственную деятельность»): «Они ходят в маленькие магазинчики комиксов, рассматривают там старые номера любимых серий, ищут что-то редкое, покупают что-то новое и обязательно болтают с владельцем, который, конечно же, не столько продавец, сколько коллекционер-старьёвщик»<sup>26</sup>. Такие магазины появляются в разных странах,

<sup>25</sup> ComicsMan. Документальный фильм. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3HDpwGIJD18> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

<sup>26</sup> Болотов Ю. Бизнесмены-гики: Как comiXology создала рынок цифровых комиксов. – URL: <https://republic.ru/posts/1/882366> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

в том числе в России, а также в интернете, принося большие прибыли грамотным владельцам бизнеса. «Летом 2009-го comiXology выпускает своё приложение Comics для iOS, внутри которого оказывается магазин электронных комиксов. По мнению создателей, электронные версии могли не только не сократить, но и увеличить продажи бумажных комиксов как коллекционных вещей за счёт привлечения новой аудитории: в приложении осталась возможность поиска ближайшего магазина»<sup>27</sup>.

Сопутствующие товары весьма разнообразны: видео, компьютерные игры, саунд-треки и ноты музыки анимэ, обычные книги в жанре фантастики, фэнтези, детские книжки, раскраски, настольные игры, конструкторы. Магазины предлагают много аксессуаров: сумки и рюкзаки, костюмы косплея, нашивки, значки, брелоки, бижутерию, канцелярские товары с символикой, браслеты, бейсболки, футболки и худи, маски, чехлы для телефонов, бумажники и т. д.<sup>28</sup> Большой популярностью среди фанатов пользуются пластмассовые коллекционные фигурки персонажей и оборудования (например, модели комических кораблей) известных комиксов и плюшевые игрушки. Они классифицируются по брэндам и сериям (по названиям производителей и произведений, например, Дисней, Годзилла, *Final Fantasy*).

Много полезного предлагается для художников-мангак: графические планшеты, стилусы и программы к ним, инструменты (маркеры, брашпены, перьевые ручки, карандаши, скетчбуки) и расходные материалы (водостойкие чернила, тушь). Можно купить готовые альбомы с пустыми рамками панелей, в которых рисуются комиксы (*The Blank Comic Book Notebook*). Написано множество учебников для авторов комиксов. Выпускаются справочные издания (референсы), содержащие фотографии домов, фонов (*Background*), одежды, всевозможных предметов, моделей мужчин и девушек в разных ракурсах, включая ракурсы с типичной для комиксов преувеличенной перспективой (*Hyper Angle*

---

<sup>27</sup> Болотов Ю. Бизнесмены-гики: Как comiXology создала рынок цифровых комиксов. – URL: <https://republic.ru/posts/1/882366> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

<sup>28</sup> Accessory Items. – URL: <https://www.animebooks.com/misac.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

Pose)<sup>29</sup>. Созданы также небольшие объёмные модели типичных героев комиксов, способные за счет подвижного соединения деталей принимать разные позы. Это очень облегчает работу художника.

Продажа сопутствующих товаров – обязательная часть фестивалей комиксов и смежных областей молодёжной субкультуры, привлекающих внимание десятков тысяч посетителей. Например, *Comic Con Russia* – ежегодный (с 2014 г.) фестиваль популярной культуры, посвящённый фантастике, кино, комиксам, аниме, косплею, настольным и видеоиграм. Фестиваль *Comic Con* проводится совместно с международной выставкой интерактивных развлечений «ИгроМир». Это знаковое событие для всей индустрии в 2014 г. приняло 157 тыс. посетителей, его «освещали более 1700 представителей прессы: газет и журналов, теле- и радиостанций, специализированных и общеинформационных интернет-ресурсов, а также известные видеоблогеры и блогеры»<sup>30</sup>. Организаторы признаются, что специально ограничивают число билетов, поскольку число желающих посетить фестиваль превышает возможности выставочного пространства. Фестиваль – популярное и высокодоходное мероприятие: участники таких событий говорят, что за 4 дня работы успешная торговая точка продаёт количество товаров, эквивалентное нескольким магазинам комиксов.

Важная роль комиксов как культурной индустрии определяется и тем, что в современной поп-культуре комиксы способны стать основой больших трансмедийных проектов. Это обусловлено наличием огромного потенциала для трансмедиатизации в самой структуре комиксов.

---

<sup>29</sup> Home > Books > Reference Books > Life Drawing Reference > Hyper Angle. – URL: <https://www.animebooks.com/hyperangle.html> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный; Allpose Book. 11\_Gun poses: for comic, cartoon, manga, anime, illustration human body pose drawing techniques. Allpose Book Drawing Pose Resource: 24 Books Series. Paperback. Allpose, 2011. – URL: <https://www.amazon.com/Allpose-cartoon-illustration-techniques-Resource/dp/B00BONKS3C> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный; Real action pose collection03: Swords / guns/ girl battle [Japanese Edition] Model Kanon Miyahara & Isao Karasawa. – Publisher: 玄光社, 2016. – 191 p.

<sup>30</sup> Шелест Ю. «ИгроМир 2014» посетило рекордное количество человек. – URL: <https://3dnews.ru/903141> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.

### **Задание и темы дискуссий**

Проанализируйте роль комиксов в современном глобализирующемся культурном пространстве.

Найдите статистические данные, касающиеся экспорта и импорта комиксов в отдельных странах. Охарактеризуйте состояние современного рынка комиксов в России.

Как проявляется влияние различных национальных школ комиксов на российскую культуру? Приведите примеры. Дайте развернутый анализ.

### **Тема 2.8. Практикум по сочинению комиксов**

Профессиональное сочинение комиксов требует от авторов широких знаний в области литературы и изобразительного искусства. На эту тему создано множество учебников на разных языках. На русском языке изданы российские и переводные учебники известных авторов, таких как Стэн Ли, Скотт МакКлауд, Бускема Ли и др<sup>31</sup>. Но начинать нужно с простых проектов. Предлагаем Вам создать свой первый комикс по следующей технологии:

1-й этап. Поиск идеи, сочинение фабулы. Определение числа страниц комикса. Для первоначального проекта предлагается создать комикс из 4 страниц, каждая из которых содержит 4 панели (всего 16 панелей одинакового размера на четверть страницы каждая). На этом этапе нужно придумать героев комикса – их возраст, стиль в одежде, характер и привычки, обстановку, в которой герои будут жить и действовать.

2-й этап. Раскадровка и подготовка развёрнутого сценария. Определение локаций, действующих лиц, основного действия, звуковых эффектов и диалогов для каждой панели (прил., рис. 21, 22). Рисовать локации в перспективе помогает программа SketchUp, в которой есть обширная база готовых, легко редакти-

---

<sup>31</sup> Ли С. Как рисовать комиксы: эксклюзивное руководство по рисованию. – М.: Э, 2016. – 214 с.; Ли С. Как создавать комиксы. – М.: Э, 2018. – 232 с.; Ли С. Как рисовать супергероев. Эксклюзивное руководство по рисованию. – М.: Э, 2016. – 224 с.; МакКлауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. – М.: Белое Яблоко, 2019. – 272 с.; МакКлауд С. Понимание комикса – М.: Белое Яблоко, 2016. – 216 с.; МакКлауд С. Переосмысление Комикса. Эволюция формы искусства. – М.: Белое Яблоко, 2018. – 252 с.; Лященко Д. Г. Как выжить в индустрии комикса. Советы от профессионалов. – М.: Эксмо, 2019. – 224 с.

руемых моделей разных предметов. По использованию данной программы можно найти много уроков в сети Интернет.

3-й этап. Подготовка эскиза миниатюр (*thumbnails*), в том числе общих контуров картинок и расположения текстовых фрагментов (диалоговых и звуковых баллонов-пузырей). На одном листе бумаги размера А4 (210 × 297 мм) размещается несколько страниц (например, 4) будущего комикса со всеми их панелями (прил., рис. 23, 24).

4-й этап. Эскиз всех панелей в полную величину, включая текст и изображение – карандашом на бумаге или в доступной графической программе на компьютере (*lettering, penciling*) (прил., рис. 25, 26).

5-й этап. Обводка и вычищение карандашного эскиза – пером и тушью, кистями и маркерами на бумаге или в графической программе (*inking*) (прил., рис. 28–31).

6-й этап. Сканирование и доработка бумажной версии, подготовка чистового варианта всех страниц комикса. Раскрашивание комикса (при желании). Подготовка эскиза обложки (прил., рис. 27).

7-й этап. Вёрстка – монтаж полос оригинал-макета из составных элементов: набранного текста, заголовков, иллюстраций и пр., подготовка к печати.

8-й этап. Распечатка обложки и внутренних страниц. Финальная сборка комикса: фальцовка (складывание отдельных листов в тетради определённого объёма и формата с соблюдением последовательного расположения страниц в сфальцованной тетради для получения книжных и брошюрных изданий) и переплёт.

В качестве примера приводится учебный комикс, созданный Ю. В. Ивановой во время обучения на курсе «Howto Make a Comic Book (Project-Centered Course)» образовательного ресурса Coursera.org, руководитель Patrick E. Yurick<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> How to Make a Comic Book (Project-Centered Course). – URL: <https://ru.coursera.org/learn/make-comic-books> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

## Список литературы

1. Алексеева А. Любовь к комиксам ведет к науке. URL: <https://regnum.ru/news/cultura/2295363.html> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
2. Алиев Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры: 1929–2012 гг.: автореф. дис. ... канд. ист. наук: 24.00.01. Астрахань, 2015. – 18 с.
3. Анализ комиксов в контексте трансмедийного сторителлинга / А. Н. Латышева. URL: <https://www.hse.ru/ba/media/courses/292704303.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
4. Бесобой: книга комиксов. Т. 1: Имя ему Бесобой. М.: Бабл, 2019. 232 с.
5. Библиотека комиксов. URL: <https://lermontovka-spb.ru/biblioteka-komiksov/> (дата обращения: 14.03.2020). Текст: электронный.
6. Болотов Ю. Бизнесмены-гики: Как comiXology создала рынок цифровых комиксов. URL: <https://republic.ru/posts/1/882366> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
7. Великий Мёбиус. Жан жиро – французский иллюстратор. URL: <http://dosoafter.ru/2019/08/08/velikiy-mebius-zhan-zhiro-frantsuzskiy-illyustrator/> (дата обращения: 19.03.2020). Текст: электронный.
8. Войтес Е. Инструкция по созданию комикса. URL: [https://vk.com/@katya\\_risuy-instrukciya-po-sozdaniu-komiksa1](https://vk.com/@katya_risuy-instrukciya-po-sozdaniu-komiksa1) (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
9. Волков А. В., Кутузов К. С. Тайная история комиксов. Герои. Авторы. Скандалы. М.: АСТ, 2017. 336 с.
10. Все, что мы нашли в Лабиринте по запросу «комикс». URL: <https://www.labirint.ru/search/комикс/> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
11. Дмитриева Д. Г. Век супергероев. Истоки, история, идеология американского комикса. М.: Изотека, 2015. 320 с.
12. Ёмота И. Теория каваяи / пер. с японского, вступ. статья А. Беляева. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 216 с.
13. Завадская Е. В. Японское искусство книги (VII – XIX вв.). М.: Книга, 1986. 226 с. Глава «Книга периода Эдо (1614–1868)». С. 160–161.
14. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. М.: Фонд развития кинематографии: Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, 2001. 396 с.

15. Изотекст: сб. материалов III Конф. исследователей рисованных историй (4 апреля 2018 г.) / сост. А. И. Кунин, Ю. А. Магера. М.: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2018. 200 с.

16. История комиксов в России. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/История\\_комиксов\\_в\\_России](https://ru.wikipedia.org/wiki/История_комиксов_в_России) (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

17. Катасонова Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. Москва: Восточная литература, 2012. 357 с.

18. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. 220 с.

19. Колосов М. Топ 50 манги всех времен, одобренный правительством Японии. URL: <http://manga-home.com/stati/top-50-mangivsekh-vremen-odobrennyjj-pravitelstvom-yaaponii> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

20. Комикс как вид искусства. URL: <https://disima.ru/vse-okomiksax/komiks-kak-vid-iskusstva/> (дата обращения: 13.04.2020). Текст: электронный.

21. Комикс-марафон: интенсивы для новичков и профи, выставки, лекции, творческие мастерские. URL: <https://lermontovka-spb.ru/news/687> (дата обращения: 17.06.2019). Текст: электронный.

22. Крученко О. Истории в картинках: как комикс-культура приживается в России. URL: <https://vm.ru/culture/777667-istorii-v-kartinkah-kak-komiks-kultura-prizhivaetsya-v-rossii> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

23. Кунин А. И. Всё в топ!.. URL: [http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXgIU3\\_uqJgd1xFalJPXOunJUfA](http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXgIU3_uqJgd1xFalJPXOunJUfA) (дата обращения: 13.02.2020). Текст: электронный.

24. Кунин А. И. Комикс-марафон – необычный эксперимент РГБМ. URL: <http://gazetargub.ru/?p=10477> (дата обращения: 13.02.2020). Текст: электронный.

25. Кунин А. И. Первый комиксист планеты. URL: <http://gazetargub.ru/?p=10129> (дата обращения: 13.02.2020). Текст: электронный.

26. Кунин А. И. Рисованная история или карикатура? URL: <http://gazetargub.ru/?p=10967> (дата обращения: 13.02.2020). Текст: электронный.

27. Ли С. Как рисовать комиксы: эксклюзивное руководство по рисованию. М.: Э, 2016. 214 с.
28. Ли С. Как рисовать супергероев. Эксклюзивное руководство по рисованию. М.: Э, 2016. 224 с.
29. Ли С. Как создавать комиксы. М.: Э, 2018. 232 с.
30. Лозб Дж. Супермен // Бэтмен. Кн. 2: Супердевушка: графический роман. Санкт-Петербург: Азбука: Азбука-Аттикус, 2015. 176 с.
31. Лубок // Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина; Ин-т науч. информации по общественным наукам РАН. М.: Интелвак, 2001. 1596 с. Стб. 487–488.
32. Лященко Д. Г. Как выжить в индустрии комикса. Советы от профессионалов. Москва: Эксмо, 2019. 224 с.
33. МакКлауд С. Переосмысление Комикса. Эволюция формы искусства. М.: Белое Яблоко, 2018. 252 с.
34. МакКлауд С. Понимание комикса. Москва: Белое Яблоко, 2016. 216 с.
35. МакКлауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белое Яблоко, 2019. 272 с.
36. Манга в Японии и России / ред.-сост. Ю. А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. Вып. 2. 440 с.
37. Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса / ред.-сост. Ю. А. Магера. М.; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. 352 с.
38. Манга и Философия / пер. с англ. С. Титовой. М.: Эксмо, 2011. 448 с.
39. Миллер, Ф. Город грехов – 7: В ад и обратно: [графический роман] / Ф. Миллер. СПб.: Амфора, 2014. 320 с.
40. Новая образность: Русская литература и искусство в контексте тенденций визуальной культуры: материалы конф. (10 ноября 2017 г.). М.: Рос. гос. б-ка для молодежи, 2018. 44 с.
41. Одинцова Т. Как это работает: сколько приносит лавка комиксов. URL: [https://www.rbc.ru/ins/own\\_business/23/03/2016/56f269ec9a7947efd-02791d0](https://www.rbc.ru/ins/own_business/23/03/2016/56f269ec9a7947efd-02791d0) (дата обращения: 17.02.2020). Текст: электронный.
42. Ооба Цугуми, Такэси Обага. Бакуман. Кн. 1–2: Манга. СПб.: Азбука: Азбука-Аттикус, 2018. 400 с.
43. Полякова К. Словарь комикса и манга. СПб.: Проект «Сборка», 2007. 120 с.
44. Русский комикс: сб. статей / сост. Ю. Александров, А. Барзах. М.: Новое литературное обозрение, 2010. 352 с.

45. Сандалова С. Комикс-индустрия в России. URL: <https://vernsky.ru/pubs/komiks-industriya-v-rossii-55930d48f2ad471e773c7025> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
46. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Барнаул, 1999.
47. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алтайского госун-та, 1999. – 110 с.
48. Сутеев В. Г. Кто сказал «Мяу»? М.: Детгиз, 1955. – 20 с.
49. Термины, которые должен знать каждый комиксист. URL: <https://disima.ru/sozдание-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komiksist/> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
50. Центр Манги и Комиксов. [Список литературы]. URL: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zpps6w1gOfNr\\_9jEk\\_9PwTiTdFaOxVhQKMZNCrj0/-edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zpps6w1gOfNr_9jEk_9PwTiTdFaOxVhQKMZNCrj0/-edit#gid=0) (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.
51. Цыркун Н. А. Американский кинокомикс. Эволюция жанра. М.: ВГИК, 2014. 248 с.
52. Шелест Ю. «ИгроМир 2014» посетил рекордное количество человек. URL: <https://3dnews.ru/903141> (дата обращения: 13.02.2020). Текст: электронный.
53. Штейнер Е. С. Манга Хокуса: энциклопедия старой японской жизни в картинках. СПб.: Петербургское востоковедение, 2016. Т. 1. С. 17–23.
54. Accessory Items. URL: <https://www.animebooks.com/misac.html> (дата обращения: 20.02.2020). Текст: электронный.
55. Alaniz, Jose. Komiks: Comic Art in Russia = Хоце Аланиз. Комиксы в России. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. 270 p.
56. Allpose Book 11. Gun poses: for comic, cartoon, manga, anime, illustration human body pose drawing techniques. Текст: электронный // Allpose Book Drawing Pose Resource: 24 Books Series. Paperback. Allpose, 2011. URL: <https://www.amazon.com/Allpose-cartoon-illustration-techniques-Resource/dp/B00BOHKS3C> (дата обращения: 19.02.2020).
57. Brenner, Robin E. Understanding Manga and Anime // Libraries Unlimited. 2007. 357 с.
58. Clements J., Tamamuro M. A Guide to Japanese TV Drama Since 1953 // The Dorama Encyclopedia. Berkeley: Stone Bridge Press: Performing Arts, CA, 2003. 448 p.

59. Cohn Neil. Visual narrative structure. Текст: электронный // Cognitive Science. 2013. 37. P. 413–452. URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_visualnarrative.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_visualnarrative.pdf) (дата обращения: 10.02.2020).

60. Comics and visual culture. Research studies from ten countries. – Munchen: Saur, 1986.

61. ComicsMan. Документальный фильм. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3HDpwGIJDI8> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

62. Del Rey Cabero, E. Linearity Beyond. Holistic, Multidirectional, Multilinear and Translinear Reading in Comics. Текст: электронный // The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship. 2019. 9. P. 5. URL: <https://www.comicsgrid.com/articles/10.16995/cg.137/> (дата обращения: 19.02.2020).

63. Duncan, R., Smith M. J. The power of comics: History, Form, and culture. NY; London: Continuum, 2009. 345 p.

64. How to Make a Comic Book (Project-Centered Course) / E. Yurick Patrick. URL: // <https://ru.coursera.org/learn/make-comic-books> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

65. HSE art and design school: иллюстрация и комикс. URL: <https://design.hse.ru/dir/comics> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

66. Jacobs Dale. Marvelling at The Man Called Nova: Comics as Sponsors of Multimodal Literacy // The Journal of the Conference on College Composition and Communication. 2007. 59. 182 p.

67. Kress Gunther, Theo van Leeuwen. Reading Images // The Grammar of Visual Design (2nd ed.). 2006. Routledge. 177 p.

68. Kyoto International Manga Museum. URL: // <http://kyotomm.jp/english> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

69. Real action pose collection 03: Swords / guns/ girl battle [Japanese Edition] Model Kanon Miyahara & Isao Karasawa, by Real action pose collection. Publisher: 玄光社, 2016. 191 p.

70. Reference Books. Hyper Angle. URL: <https://www.animebooks.com/hyperangle.html> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

71. Skinn Dez. Comix: The Underground Revolution. NY: Thunder's Mouth Press, 2004. 288 p. URL: <http://izotext.rgub.ru/2017/comix/> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

72. Tintin. URL: <http://en.tintin.com> (дата обращения: 19.02.2020).  
Текст: электронный.

73. Vance Michael. Forbidden Adventures // The History of the American Comics Group. Greenwood Press, 1996. 159 p.

74. Zig et Puce. URL: <https://www.coolfrenchcomics.com/zigpuce.htm> (дата обращения: 19.02.2020). Текст: электронный.

## Заключение

Культура в XX в. выступает как предмет и область глобально-го научного рассмотрения. Его содержанием становится генезис, функционирование и развитие культуры как специфически человеческого способа жизни, который исторически раскрывает себя в процессе культурного наследования, внешне сходного, но радикально отличного от существующего в мире живой природы. «Культура», как известно, весьма многозначное понятие, имеющее разнообразные трактовки, в том числе процессуальные (способ жизнедеятельности) и предметные (определённая совокупность социально приобретённых и транслируемых из поколения в поколение значимых символов, идей, ценностей, обычаев, верований, традиций, норм и правил поведения, посредством которых люди организуют свою жизнедеятельность). Понятие культуры употребляется для характеристики определённых исторических эпох (античная культура), конкретных обществ, народностей, наций (культура майя), а также специфических сфер деятельности или жизни (художественная культура, культура быта, труда); в более узком смысле – сфера духовной жизни людей.

Культура – понятие динамичное. В ней постоянно появляется что-то новое, а традиционные формы видоизменяются, наполняются новым содержанием, отражая новые социальные тенденции. К таким обновлённым формам культуры, как мы увидели в данном пособии, относятся и феномены визуальной литературы – «книжка-картинка» и «комикс».

Разнообразие подходов к определению понятий «книжка-картинка» и «комикс» отражает богатство герменевтических стратегий анализа и интерпретаций этих жанров. Все они уделяют значительное внимание взаимодействию текста и иллюстрации. Постоянно расширяющийся инструментарий анализа подталкивает исследователей и практиков возвращаться и переосмысливать это взаимодействие. Различие научных подходов исследователей

предполагает различие в понимании того, что есть книжка-картинка и комикс: литературный жанр, культурный текст, исторически и социально обусловленный объект, педагогический инструмент, идеологическое средство и т. д.

Книжка-картинка и комикс – это не только виды визуального нарратива, но и масштабные культурные индустрии. Постоянно увеличивающаяся доходность на этом рынке и погоня новых игроков за прибылью заставляет вырабатывать новые стратегии в производстве: покупка авторских прав на уже успешные на рынке произведения, привлечение популярных писателей и художников для работы над книгами, издание продолжений понравившихся публике историй, изготовление и продажа сопутствующих товаров, отсылающих к популярным сюжетам и персонажам. Это способствовало трансформации книжки-картинки и комикса в продукт массового рынка.

Послевоенный период отличается появлением перед человечеством ряда глобальных проблем. Наиболее злободневной проблемой второй половины XX в. является экология: загрязнение окружающей среды, вырубка лесов, последствия применения пестицидов в сельском хозяйстве, изменение климата, глобальное потепление. Осознание возможности экологической катастрофы, возникающее в 1970-х гг., начинает проникать в детскую литературу и в комиксы, повышая их социальное значение и открывая новые возможности для их научного анализа.

## Библиографический список

1. Алексеева, А. Любовь к комиксам ведет к науке / А. Алексеева. – URL: <https://regnum.ru/news/cultura/2295363.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
2. Алиев, Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры: 1929–2012 гг.: автореф. дис. ... канд. ист. наук: 24.00.01 / Р. Т. Алиев. – Астрахань, 2015. – 18 с.
3. Анализ комиксов в контексте трансмедийного сторителлинга / А. Н. Латышева. – URL: <https://www.hse.ru/ba/media/courses/292704303.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
4. Бесобой: книга комиксов. – Т. 1: Имя ему Бесобой. – Москва: Бабл, 2019. – 232 с.
5. Библиотека комиксов. – URL: <https://lermontovka-spb.ru/biblioteka-komiksov/> (дата обращения: 14.03.2020). – Текст: электронный.
6. Болотов, Ю. Бизнесмены-гики: Как comiXology создала рынок цифровых комиксов / Ю. Болотов. – URL: <https://republic.ru/posts/1/882366> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
7. Великий Мёбиус. Жан жиро – французский иллюстратор. – URL: <http://dosoaftor.ru/2019/08/08/velikiy-mebius-zhan-zhiro-frantsuzskiy-illyustrator/> (дата обращения: 19.03.2020). – Текст: электронный.
8. Войтес, Е. Инструкция по созданию комикса / Е. Войтес. – URL: [https://vk.com/@katya\\_risuy-instrukciya-po-sozdaniu-komiksa1](https://vk.com/@katya_risuy-instrukciya-po-sozdaniu-komiksa1) (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
9. Волков, А. В. Тайная история комиксов. Герои. Авторы. Скандалы / А. В. Волков, К. С. Кутузов. – Москва: АСТ, 2017. – 336 с.
10. Все, что мы нашли в Лабиринте по запросу «комикс». – URL: <https://www.labirint.ru/search/комикс/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
11. Дмитриева, Д. Г. Век супергероев. Истоки, история, идеология американского комикса / Д. Г. Дмитриева. – Москва: Изотека, 2015. – 320 с.
12. Ёмота, И. Теория каваяи / И. Ёмота; пер. с японского, вступ. статья А. Беляева. – Москва: Новое литературное обозрение, 2018. – 216 с.

13. Завадская, Е. В. Японское искусство книги (VII – XIX вв.) / Е. В. Завадская. – Москва: Книга, 1986. – 226 с. – Глава «Книга периода Эдо (1614–1868)». – С. 160–161.
14. Иванов, Б. А. Введение в японскую анимацию / Б. А. Иванов. – 2-е изд. – Москва: Фонд развития кинематографии: Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, 2001. – 396 с.
15. Изотекст: сб. материалов III Конф. исследователей рисованных историй (4 апреля 2018 г.) / сост. А. И. Кунин, Ю. А. Магера. – Москва: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2018. – 200 с.
16. История комиксов в России. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/История\\_комиксов\\_в\\_России](https://ru.wikipedia.org/wiki/История_комиксов_в_России) (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
17. Кагасонова, Е. Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры / Е. Л. Кагасонова. – Москва: Восточная литература, 2012. – 357 с.
18. Козлов, Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф / Е. В. Козлов. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. – 220 с.
19. Колосов, М. Топ 50 манги всех времен, одобренный правительством Японии / М. Колосов. – URL: <http://manga-home.com/stati/top-50-mangi-vsekh-vremen-odobrennyjj-pravitelstvom-yaponii> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
20. Комикс как вид искусства. – URL: <https://disima.ru/vse-okomiksax/komiks-kak-vid-iskusstva/> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.
21. Комикс-марафон: интенсивы для новичков и профи, выставки, лекции, творческие мастерские. – URL: <https://lermontovka-spb.ru/news/687> (дата обращения: 17.06.2019). – Текст: электронный.
22. Крученко, О. Истории в картинках: как комикс-культура приживается в России / О. Крученко. – URL: <https://vm.ru/culture/777667-istorii-v-kartinkah-kak-komiks-kultura-prizhivaetsya-v-rossii> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
23. Кунин, А. И. Всё в топ!.. / А. И. Кунин. – URL: [http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXgIU3\\_uqJgd1xFallJPXOunJUfA](http://gazetargub.ru/?p=12343&fbclid=IwAR3tjrYJ5RQXofjZodUOvWmWWiKzqSgDXgIU3_uqJgd1xFallJPXOunJUfA) (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.
24. Кунин, А. И. Комикс-марафон – необычный эксперимент РГБМ / А. И. Кунин. – URL: <http://gazetargub.ru/?p=10477> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.

25. Кунин, А. И. Первый комиксист планеты / А. И. Кунин. – URL: <http://gazetargub.ru/?p=10129> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.
26. Кунин, А. И. Рисованная история или карикатура? / А. И. Кунин. – URL: <http://gazetargub.ru/?p=10967> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.
27. Ли, С. Как рисовать комиксы: эксклюзивное руководство по рисованию / С. Ли. – Москва: Э, 2016. – 214 с.
28. Ли, С. Как рисовать супергероев. Эксклюзивное руководство по рисованию / С. Ли. – Москва: Э, 2016. – 224 с.
29. Ли, С. Как создавать комиксы / С. Ли. – Москва: Э, 2018. – 232 с.
30. Лоэб, Дж. Супермен / Дж. Лоэб // Бэтмен. – Кн. 2: Супер-девушка: графический роман. – Санкт-Петербург: Азбука: Азбука-Аттикус, 2015. – 176 с.
31. Лубок // Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина; Ин-т науч. информации по общественным наукам РАН. – Москва: Интелвак, 2001. – 1596 с. – Стб. 487–488.
32. Лященко, Д. Г. Как выжить в индустрии комикса. Советы от профессионалов / Д. Г. Лященко. – Москва: Эксмо, 2019. – 224 с.
33. МакКлауд, С. Переосмысление Комикса. Эволюция формы искусства / С. МакКлауд. – Москва: Белое Яблоко, 2018. – 252 с.
34. МакКлауд, С. Понимание комикса / С. МакКлауд. – Москва: Белое Яблоко, 2016. – 216 с.
35. МакКлауд, С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах / С. МакКлауд. – Москва: Белое Яблоко, 2019. – 272 с.
36. Манга в Японии и России / ред.-сост. Ю. А. Магера. – Москва; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2018. – Вып. 2. – 440 с.
37. Манга в Японии и России: Субкультура отаку, история и анатомия японского комикса / ред.-сост. Ю. А. Магера. – Москва; Екатеринбург: Фабрика комиксов, 2015. – 352 с.
38. Манга и Философия / пер. с англ. С. Титовой. – Москва: Эксмо, 2011. – 448 с.
39. Миллер, Ф. Город грехов – 7: В ад и обратно: [графический роман] / Ф. Миллер. – Санкт-Петербург: Амфора, 2014. – 320 с.
40. Новая образность: Русская литература и искусство в контексте тенденций визуальной культуры: материалы конф. (10 ноября 2017 г.). – Москва: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2018. – 44 с.

41. Одинцова, Т. Как это работает: сколько приносит лавка комиксов / Т. Одинцова. – URL: [https://www.rbc.ru/ins/own\\_business/23/03/2016/56f269ec9a7947efd-02791d0](https://www.rbc.ru/ins/own_business/23/03/2016/56f269ec9a7947efd-02791d0) (дата обращения: 17.02.2020). – Текст: электронный.
42. Ооба, Цугуми. Бакуман / Цугуми Ооба, Такэси Обата. – Кн. 1–2: Манга. – Санкт-Петербург: Азбука: Азбука-Аттикус, 2018. – 400 с.
43. Полякова, К. Словарь комикса и манга / К. Полякова. – Санкт-Петербург: Проект «Сборка», 2007. – 120 с.
44. Русский комикс: сб. статей / сост. Ю. Александров, А. Барзах. – Москва: Новое литературное обозрение, 2010. – 352 с.
45. Сандалова, С. Комикс-индустрия в России / С. Сандалова. – URL: <https://vernsky.ru/pubs/komiks-industriya-v-rossii-55930d48f2ad471e773c7025> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
46. Сонин, А. Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование на материалах франкоязычных комиксов: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / А. Г. Сонин. – Барнаул, 1999.
47. Сонин, А. Г. Комикс: психолингвистический анализ / А. Г. Сонин. – Барнаул: Изд-во Алтайского госун-та, 1999. – 110 с.
48. Сутеев, В. Г. Кто сказал «Мяу»? / В. Г. Сутеев. – Москва: Детгиз, 1955. – 20 с.
49. Термины, которые должен знать каждый комиксист. – URL: <https://disima.ru/sozdanie-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komikсист/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
50. Флиер, А. Я. Культурные индустрии в истории и современности: типы и технологии / А. Я. Флиер. – Текст: электронный // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». – 2012. – № 3 (май–июнь). – URL: [http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/3/Flier\\_Cultural-Industries/](http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2012/3/Flier_Cultural-Industries/) (дата обращения: 12.02.2020).
51. Центр Манги и Комиксов [Список литературы]. – URL: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zpps6w1gOfNp\\_9jEk\\_9PwTiTdfAoXVhQKMZNCrj0/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Zpps6w1gOfNp_9jEk_9PwTiTdfAoXVhQKMZNCrj0/edit#gid=0) (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
52. Цыркун, Н. А. Американский кинокомикс. Эволюция жанра / Н. А. Цыркун. – Москва: ВГИК, 2014. – 248 с.
53. Шелест, Ю. «ИгроМир 2014» посетило рекордное количество человек / Ю. Шелест. – URL: <https://3dnews.ru/903141> (дата обращения: 13.02.2020). – Текст: электронный.

54. Штейнер, Е. С. Манга Хокусая: энциклопедия старой японской жизни в картинках / Е. С. Штейнер. – Санкт-Петербург: Петербургское востоковедение, 2016. – Т. 1. – С. 17–23.
55. Accessory Items. – URL: <https://www.animebooks.com/misac.html> (дата обращения: 20.02.2020). – Текст: электронный.
56. Alaniz, Jose. Komiks: Comic Art in Russia = Хосе Аланиз. Комиксы в России / Jose Alaniz. – Jackson: University Press of Mississippi, 2010. – 270 p.
57. Allen, Cherie. Playing with Picturebooks: Postmodernism and the Postmodernesque / Cherie Allen. – New York: Palgrave Macmillan, 2012. – 202 p.
58. Allpose Book 11. Gun poses: for comic, cartoon, manga, anime, illustration human body pose drawing techniques // Allpose Book Drawing Pose Resource: 24 Books Series. Paperback. Allpose, 2011. – URL: <https://www.amazon.com/Allpose-cartoon-illustration-techniques-Resource/dp/B00BONKS3C> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
59. Bader, Barbara. American picturebooks from Noah's ark to the beast within / Barbara Bader. – New York: MacMillan Publishing Co., Ink., 1976. – 615 p.
60. Bird, Elizabeth. Picturebooks and Illustrated Book / Elizabeth Bird, Junko Yokota // B. Kümmerling-Meibauer (ed.). Routledge Companion to Children's Literature. – London: Routledge, 2017. – P. 281–290.
61. Boyd Smith, E. Story of Pocahontas and Capitan John Smith / E. Boyd Smith. – URL: [https://www.bklynlibrary.org/hunt/pocahontas\\_book\\_images.html](https://www.bklynlibrary.org/hunt/pocahontas_book_images.html) (дата обращения: 12.02.2020). – Текст: электронный.
62. Brenner, Robin E. Understanding Manga and Anime / Robin E. Brenner // Libraries Unlimited. – 2007. – 357 с.
63. Clements, J. A Guide to Japanese TV Drama Since 1953 / J. Clements, M. Tamamuro // The Dorama Encyclopedia. – Berkeley: Stone Bridge Press, CA, 2003. – Performing Arts. – 448 p.
64. Coats, Karen. The Bloomsbury Introduction to Children's and Young Adult Literature / Karen Coats. – London; New York: Bloomsbury Academic, 2018. – 442 p.
65. Cohn, Neil. Visual narrative structure / Neil Cohn. – Текст: электронный // Cognitive Science. – 2013. – 37. – P. 413–452. – URL: [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_visualnarrative.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_visualnarrative.pdf) (дата обращения: 10.02.2020).
66. Comics and visual culture. Research studies from ten countries. – Munchen: Saur, 1986.

67. ComicsMan. Документальный фильм. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3HDpwGIJD18> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
68. Dalglish, Alice. Improvement in Juvenile Books During the Last Ten Years / Alice Dalglish // *Publishers' Weekly*. – CXVIII (October 25, 1930). – 1971.
69. Del Rey Cabero, E. Holistic, Multidirectional, Multilinear and Translinear Reading in Comics / E. Del Rey Cabero, *Linearity Beyond*. – Текст: электронный // *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*. – 2019. – 9. – P. 5. – URL: <https://www.comicsgrid.com/articles/10.16995/cg.137/> (дата обращения: 19.02.2020).
70. Duncan, R. The power of comics: History, Form, and culture / R. Duncan, M. J. Smith. – New York; London: Continuum, 2009. – 345 p.
71. Griswold, Jerry. The USA: a historical overview, in Peter Hunt (ed.) / Jerry Griswold // *International companion encyclopedia of children's literature*. – Vol. 1. – New York: Routledge, 2004. – P. 1270–1279.
72. How to Make a Comic Book (Project-Centered Course) / Patrick E. Yurick. – URL: // <https://ru.coursera.org/learn/make-comic-books> (дата обращения: 19.04.2020). – Текст: электронный.
73. HSE art and design school: иллюстрация и комикс. – URL: <https://design.hse.ru/dir/comics> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
74. Jacobs, Dale. Marvelling at The Man Called Nova: Comics as Sponsors of Multimodal Literacy / Dale Jacobs // *The Journal of the Conference on College Composition and Communication*. – 2007. – 59. – 182 p.
75. Kress, Gunther. Reading Images / Gunther Kress, Theo van Leeuwen // *The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). – 2006. – Routledge. – 177 p.
76. Kümmerling-Meibauer, Bettina. Illustration / Bettina Kümmerling-Meibauer // In Jack Zipes (ed.). *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. – Oxford: Oxford University Press, 2006. – Vol. 2. – P. 276–281, 276.
77. Kyoto International Manga Museum. – URL: // <http://kyotomm.jp/english> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
78. Lewis, D. Going along with Mr. Gumpy / D. Lewis // *Polysystemy and play in the modern picturebook*. – 1996. – *Signal*, 80. – P. 105–119.
79. Meigs, Cornelia. A critical history of children's literature, revised edition / Cornelia Meigs. – Toronto: MacMillan, 1969.

80. Mickenberg, Julia. Learning from the left: children's literature, the Cold War, and radical politics in the United States / Julia Mickenberg. – New York: Oxford University Press, 2006. – 390 p.
81. Mickenberg, Julia. Tales for Little Rebels: a collection of radical children's literature / Julia Mickenberg, Philip Nel // Edited by; forward by Jack Zipes. – New York: New York University Press, 2008. – 296 p.
82. Mitchell, W. J. T. Picture theory / W. J. T. Mitchell. – Chicago: The University of Chicago Press, 1994.
83. Nikolajeva, Maria. How picturebooks work / Maria Nikolajeva, Carol Scott. – New York; London: Routledge, 2001. – 294 p.
84. Painter, Clare. Reading visual narratives: images analysis of children's picture book / Clare Painter, J. R. Martin, Len Unsworth. – Bristol: Equinox, 2013. – 186 p.
85. Real action pose collection 03: Swords / guns/ girl battle [Japanese Edition] Model Kanon Miyahara & Isao Karasawa, by Real action pose collection. – Publisher: 玄光社, 2016. – 191 p.
86. Reference Books. Hyper Angle. – URL: <https://www.animebooks.com/hyperangle.html> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
87. Sipe, Lawrence. How Picture books work: A semiotically framed theory of text-picture relationships / Lawrence Sipe // Children's Literature in Education. – 1998. – № 29. – P. 97–108.
88. Sipe, Lawrence. “The Art of Picturebook”, in Shelby A. Wolf et al. (eds) / Lawrence Sipe // Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature. – New York; London: Routledge, 2011. – P. 238–252.
89. Skinn, Dez. Comix: The Underground Revolution / Dez Skinn. – New York: Thunder's Mouth Press, 2004. – 288 p. – URL: <http://izotext.rgub.ru/2017/comix/> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
90. Tintin. – URL: <http://en.tintin.com> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.
91. Unsworth, Len. E-literature for Children: Enhancing digital literacy learning / Len Unsworth. – New York; London: Routledge, 2006. – 160 p.
92. Vance, Michael. Forbidden Adventures / Michael Vance // The History of the American Comics Group. – Greenwood Press, 1996. – 159 p.
93. Whalley, Joyce Irene. The Development of Illustrated Texts and Picture Books / Joyce Irene Whalley // International companion

encyclopedia of children's literature / Edited by Peter Hunt. – New York: Routledge, 2004. – Vol. 1. – P. 318–327.

94. Zig et Puce. – URL: <https://www.coolfrenchcomics.com/zigpuce.htm> (дата обращения: 19.02.2020). – Текст: электронный.

## Приложение



*Рис. 1.* Иллюстрация из книги Беатрикс Поттер  
«Сказка про Питера Кролика» (1901)

# THE STORY OF NOAH'S ARK

TOLD AND PICTURED BY E. BOYD SMITH

HOUGHTON, MIFFLIN AND COMPANY

BOSTON AND NEW YORK

MDCCCCV

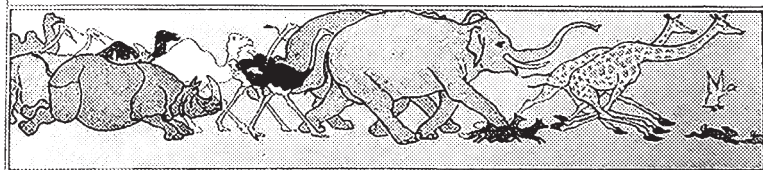


Рис. 2. Страницы из книги Элмера Бойда Смита «История Ноева ковчега» (1905)

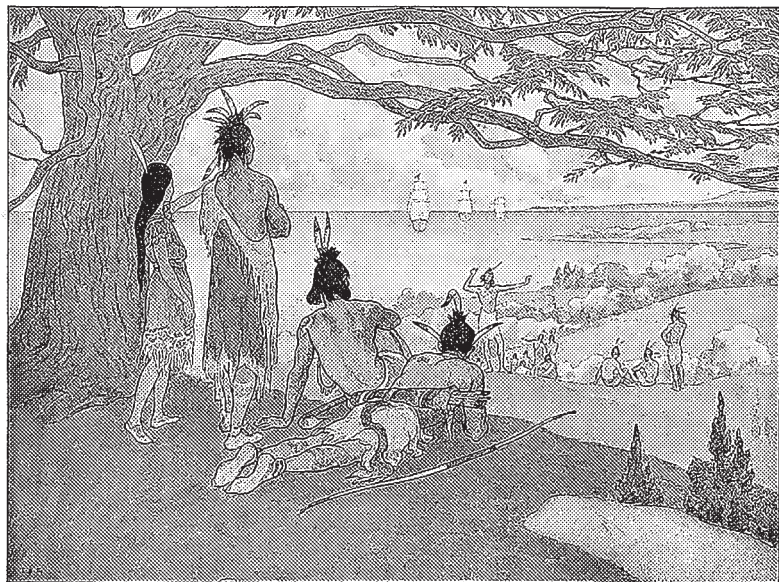
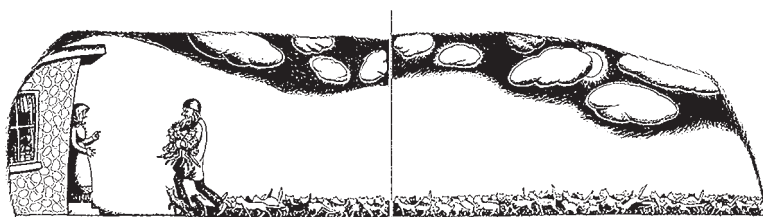
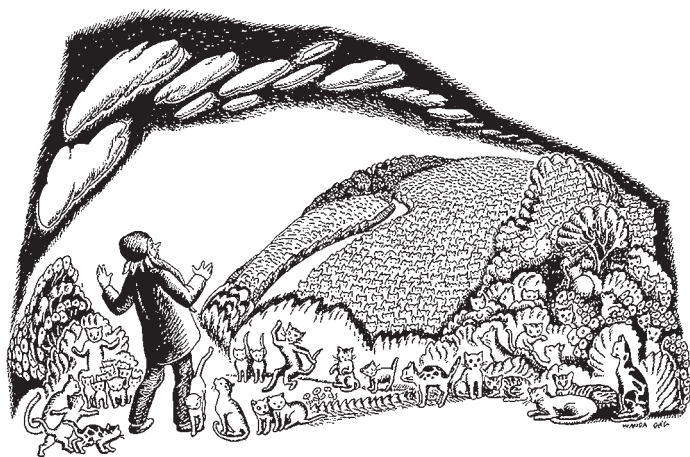


Рис. 3. Иллюстрации из книги Э. Бойда Смита «История Покахонтас и капитана Джона Смита» (1906)



Pretty soon the veng old woman saw  
 them coming,  
 My dear!" she cried, "What are you  
 doing? I asked for one little cat, and  
 what do I see?—

"Cats here, cats there,  
 Cats and kittens everywhere,  
 Hundreds of cats,  
 Thousands of cats,  
 Millions and billions and billions of cats.

Рис. 4. Страницы из книги Ванды Гаг «Миллионы кошек» (1928)

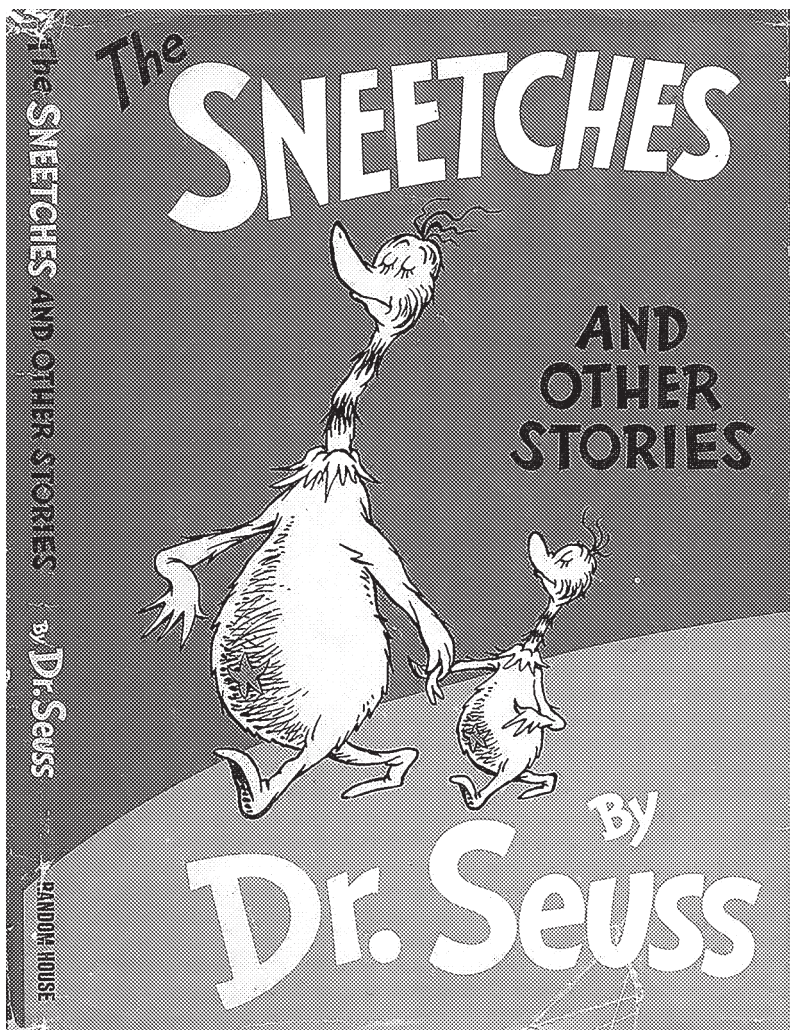
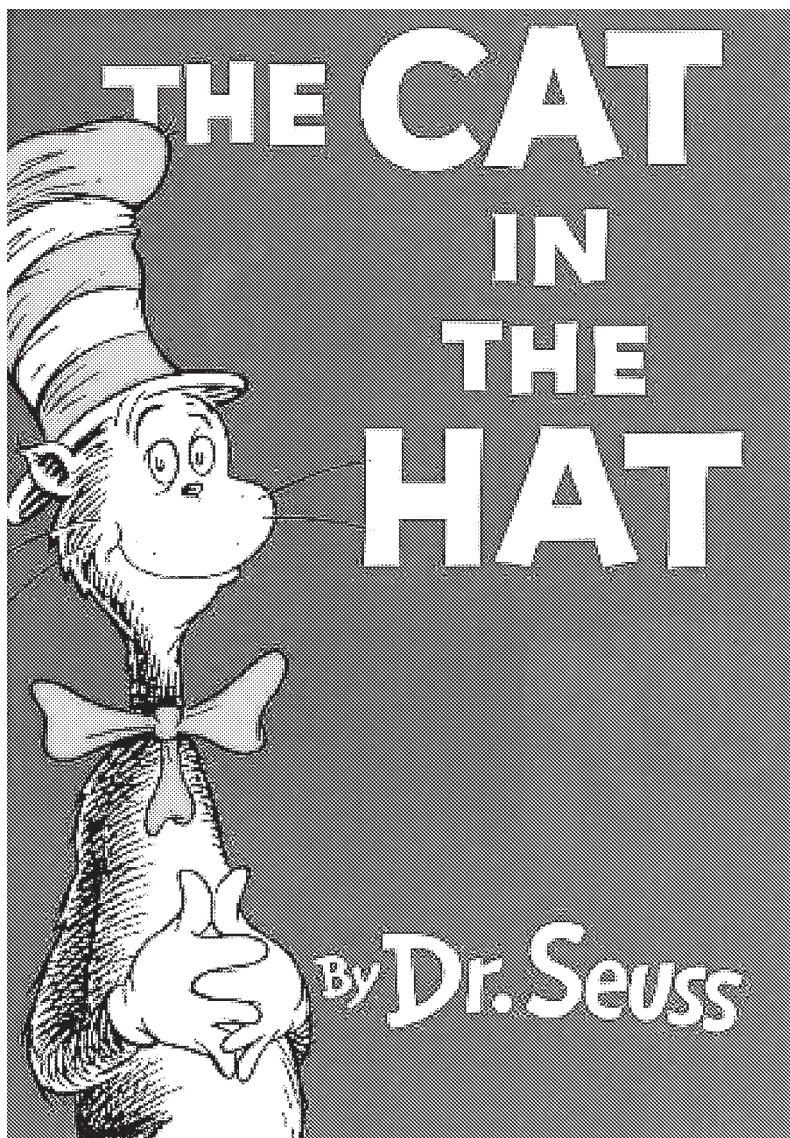


Рис. 5. Обложка сказки в стихах Доктора Сьюза «Сничи», выпущенной сначала в журнале *Redbook*, а затем в сборнике *“The Sneetches and Other Stories”*. Эта история по замыслу автора является сатирой на дискриминацию рас и культур



*Рис. 6. «Кот в шляпе» – сказка американского писателя Доктора Сьюза (1957)*

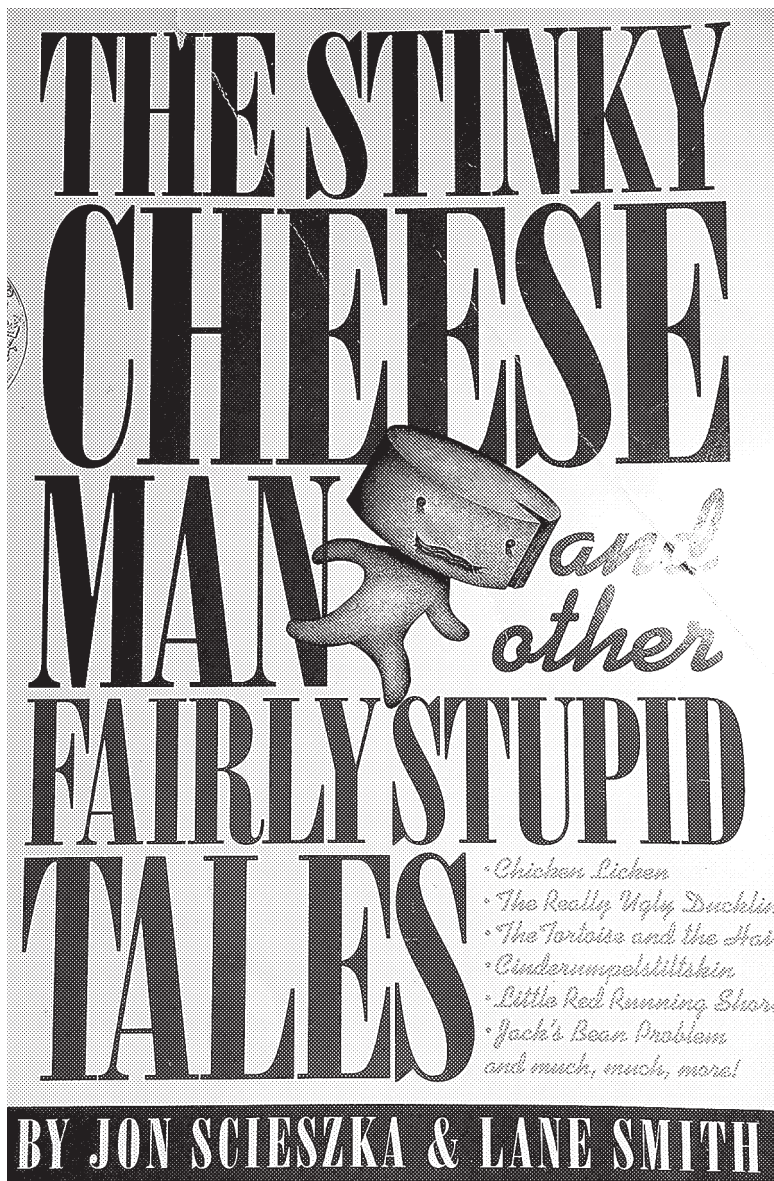


Рис. 7. Обложка книги «Человек – вонючий сыр». 1992 г.  
Автор Джон Шеска, иллюстратор Лейн Смит

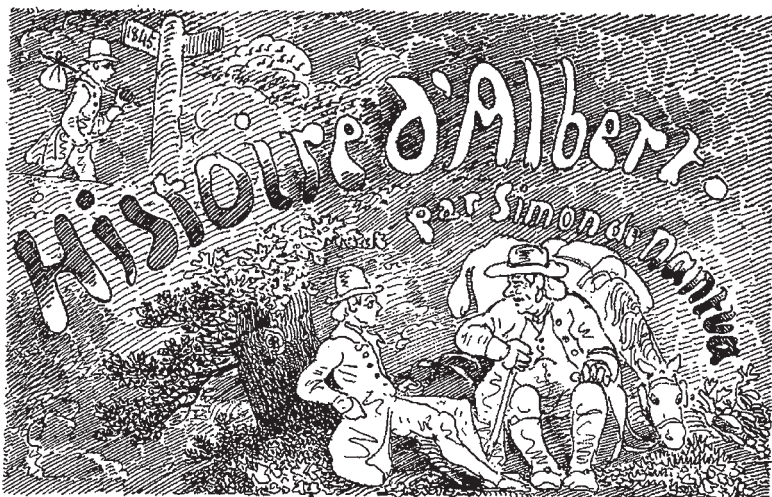


Рис. 8. Страницы одного из первых европейских комиксов – «История Альберта» “Histoire d'Albert” (1845) Р. Тёпфера

VOL. I. NO. 1.

PRICE 5 CENTS

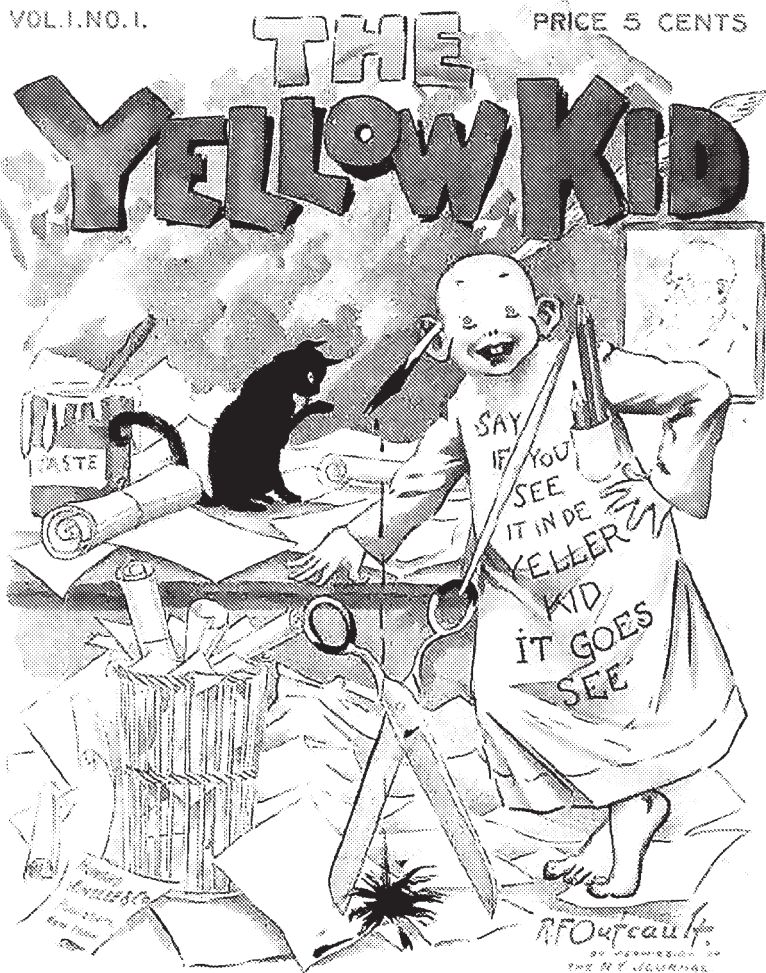


Рис. 9. «Желтый малыш» – ранний американский комикс.  
Автор Ричард Ф. Ауткольт (1863–1928)



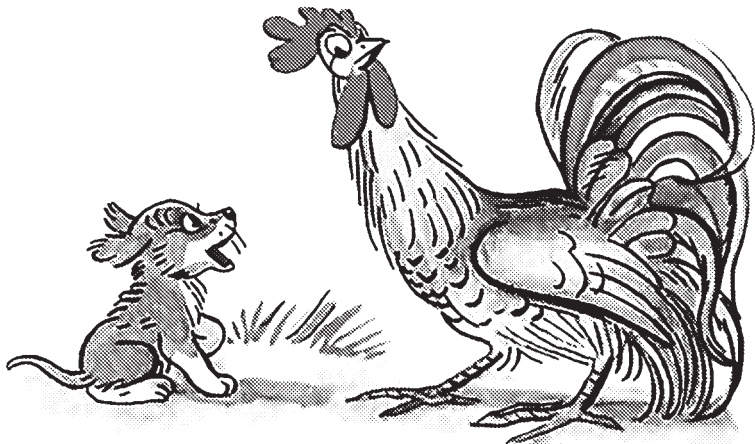
Рис. 10. Страница из «Манги Хокусая», выпускавшейся в Японии с 1814 по 1878 гг.



**Сильный Храбрый Богатырь Илья Муромицъ.**

Выскаждетъ изъ Чеснокова на Киевъ, подѣбжадетъ къ Брацкой лѣсамъ, въ тѣхъ лѣсахъ жилъ, на двѣдцати дубахъ, Соловей Разбойникъ, который истрюскалъ шкониаго шипаго блушалъ своимъ ревистомъ, тогда онъ увидѣлъ Илью Муромца, закинула въ него камень 40 верстъ, потомъ за 10 вѣдъ гродѣ огнѣю Коню, споткнулся Илья Муромецъ, подумалъ къ своему числу разбойника, сидѣлъ съ Ильею тучей-дучей, на дожилъ на него каменю стрѣлу и пушту, въ разбойника, и тогда ему къ армий галл, Соловей спалила къ ослѣпши ономъ.

Рис. 11. Русский лубок «Сильный храбрый богатырь Илья Муромец» (1868)



— Это ты сказал «мяу»?— спросил Щенок Петуха.

— Нет, я говорю...— Петух захлопал крыльями и закричал:— **Ку-ка-ре-ку-у-у!**

— А больше ты ничего не умеешь говорить?— спросил Щенок.

— Нет, только «кукареку»,— сказал Петух.



Рис. 12. Страница из книги В. Г. Сутеева (1903–1993)  
«Кто сказал “Мяу”?» (1955)



Рис. 13. Иллюстрация по мотивам комикса "Starwatcher III".  
Автор Жан Жиро Мёбиус (1938–2012)

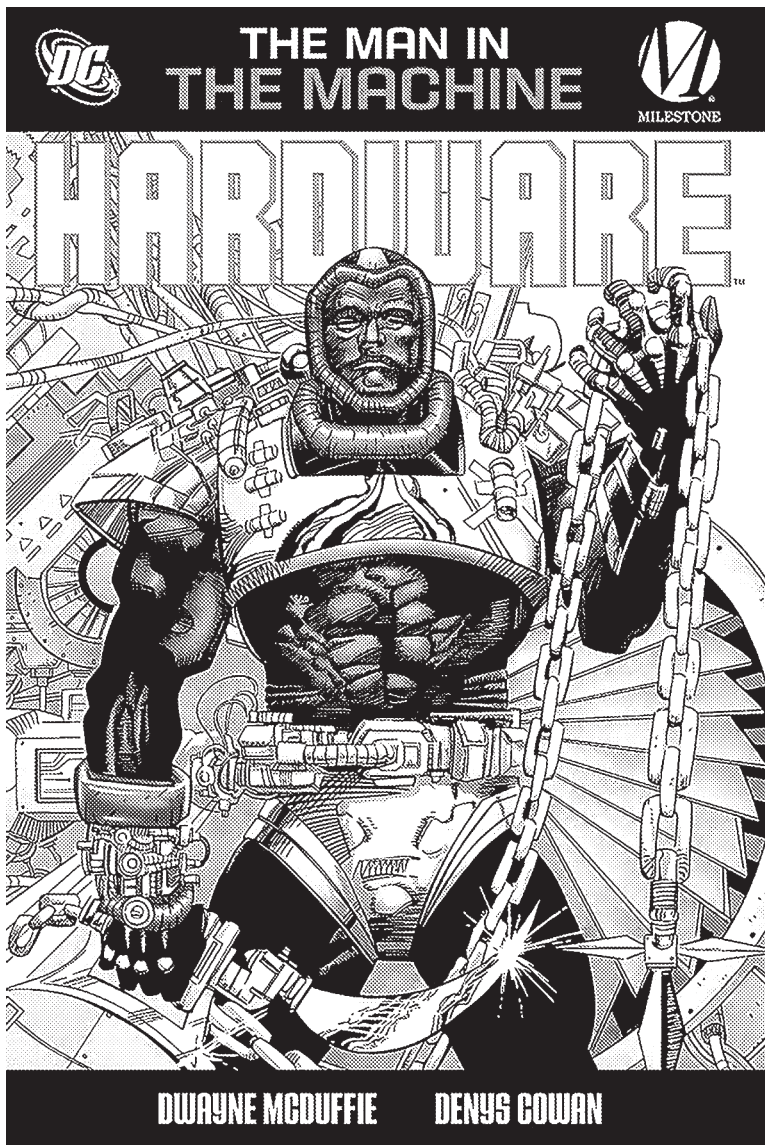


Рис. 14. Обложка американского комикса "Hardware: The Man in the Machine". Авторы Дуэйн МакДаффи, Денис Кован, Издательство "DC", 2011



Рис. 15. Страница из графического романа «Город грехов – 7: В ад и обратно» (*Sin City: Hell and Back*).  
Текст и графика – Фрэнк Миллер

# NAUSICAÄ

Of The Valley Of The Wind

I



HAYAO MIYAZAKI

*Рис. 16.* Обложка манги Хаяо Миядзаки «Навсикая из Долины ветров». Выходила с 1982 по 1994 гг. По этой манге Миядзаки снял анимэ (1984)



Рис. 17. Обложка российского комикса «Бесобой» (2019).  
Издательство «Бабл»

# КАПИТАЛ МАРКСА



Рис. 18. Обложка комикса «Капитал Маркса». Автор Смит Дэвид, художник Эванс Фил. Издательство «Бомбора». 2017 г.





Рис. 20. Рабочее место мангаки (художника комиксов). Иллюстрация из манги «Бакуман» (Цугуми Ооба и Такэси Обата). С. 70–71.

Описание панели Панель № \_\_

---

---

---

---

Звуки: \_\_\_\_\_

Диалог:

---

---

Описание панели Панель № \_\_

---

---

---

---

Звуки: \_\_\_\_\_

Диалог:

---

---

Описание панели Панель № \_\_

---

---

---

---

Звуки: \_\_\_\_\_

Диалог:

---

---

Описание панели Панель № \_\_

---

---

---

---

Звуки: \_\_\_\_\_

Диалог:

---

---

Рис. 21. Рабочий лист сценария комикса

**Рабочий лист сценария. Автор Юлия Иванова. Название: Мяу. С. 1**

<p>Описание панели Панель 1</p> <p><u>Девушка держит кошку</u></p> <p>Квартира девушки. Стол, ноутбук, стакан с кисточками и карандашами. Девушка держит на руках кошку. На стене картина. На ней изображена кошка.</p> <p>Звуки: -</p> <p>Диалог: Девушка кошке: Киса, ты и ноутбук – мои единственные друзья. Кошка девушке: Мяу!</p>	<p>Описание панели Панель 2</p> <p><u>Девушка смотрит в ноутбук</u></p> <p>На экране смеющиеся друзья и счастливые свадебные фото. Кошка сидит рядом.</p> <p>Звуки: -</p> <p>Диалог: Девушка: Пойду съем тортика!</p>
<p>Описание панели Панель 3</p> <p><u>Девушка пьёт чай на кухне</u></p> <p>Девушка грустит. Кошка возле двери, смотрит на девушку.</p> <p>Звуки: Ням</p> <p>Диалог: Девушка: Я так одинока</p>	<p>Описание панели Панель 4</p> <p><u>Кошка печатает на клавиатуре ноутбука.</u></p> <p>На экране симпатичный кот. Девушка ещё на кухне.</p> <p>Звуки: -</p> <p>Диалог: Кот: Мой хозяин тоже одинок</p>

*Рис. 22. Пример страницы сценария комикса*

Название \_\_\_\_\_ Автор \_\_\_\_\_

1			2		
3			4		

Рис. 23. Бланк рабочего листа миниатюр комикса

Рабочий лист миниатюр (thumbnails)  
 Автор: Юлия Иванова. Название: Мяу

Thumbnail Worksheet

Name: Catp



NOTES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



NOTES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



NOTES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



NOTES \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Рис. 24. Пример страницы миниатюр комикса

Автор \_\_\_\_\_ Название \_\_\_\_\_

Стр \_\_\_\_\_ из \_\_\_\_\_

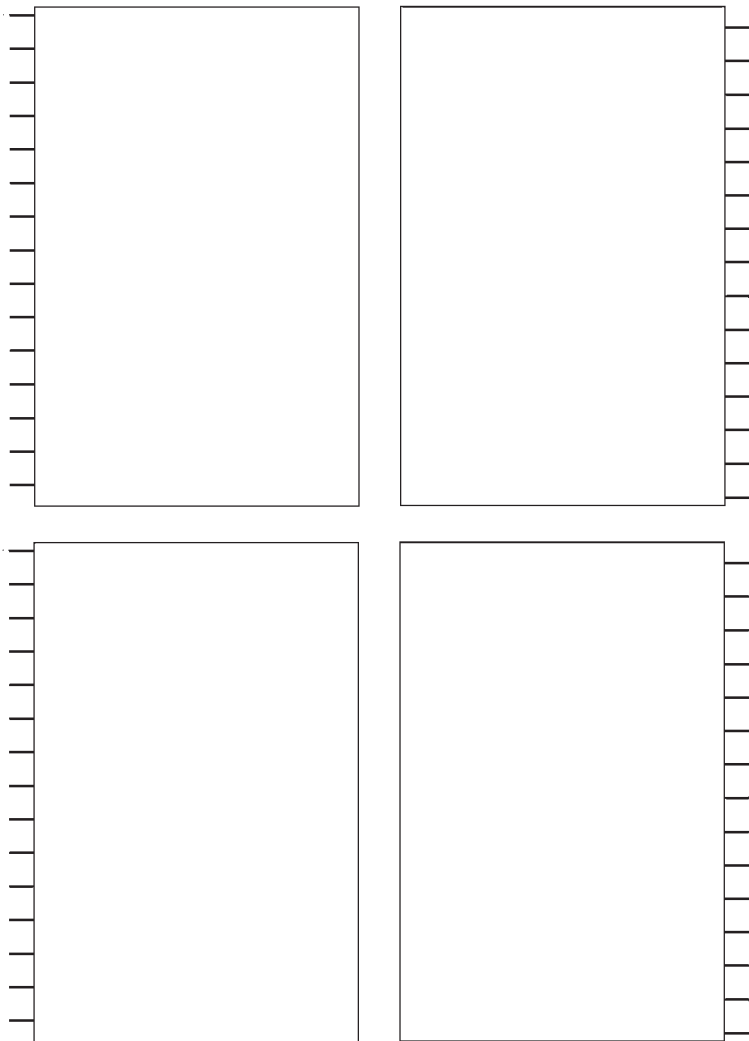


Рис. 25. Бланк карандашного наброска и страницы комикса

Рабочий лист карандашного эскиза.

Автор Юлия Иванова. Название – Мяс. Лист 1 из 4

Pencils, Letters & Inks Worksheet Worksheet

Name: Catip IvanovaYu

Page #: 1 of 4



Рис. 26. Пример карандашного эскиза страницы комиксов

Юлия Иванова

# Мяу

КОМИКС



Чита  
2016

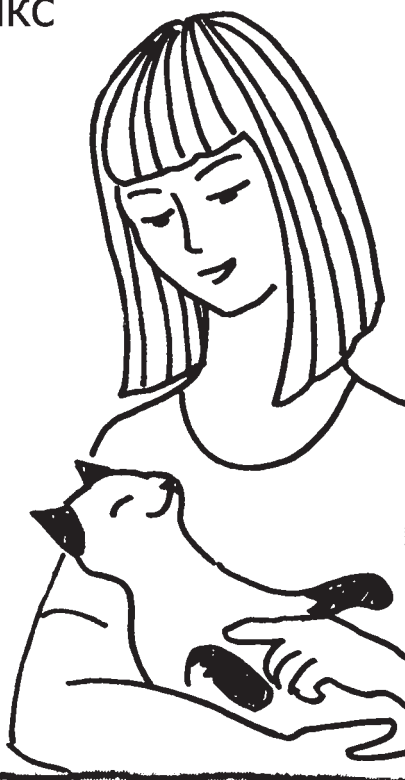


Рис. 27. Пример простой обложки комикса



Рис. 28. Комикс «Мяу» Ю. В. Ивановой. Страница 1 из 4



Рис. 29. Комикс «Мяу» Ю. В. Ивановой. Страница 2 из 4



Рис. 30. Комикс «Мяу» Ю. В. Ивановой. Страница 3 из 4

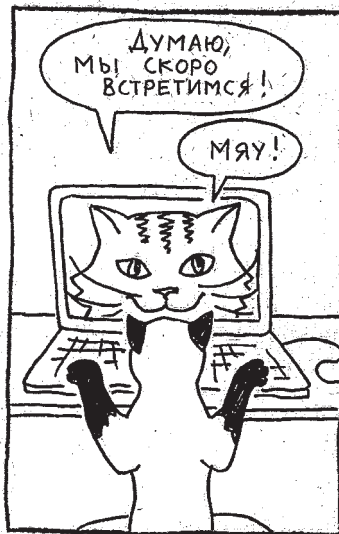
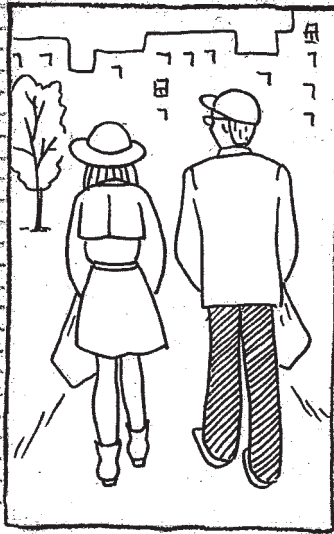


Рис. 31. Комикс «Мяу» Ю. В. Ивановой. Страница 4 из 4

*Учебное издание*

**Сергеев Дмитрий Валентинович**  
**Иванова Юлия Валентиновна**

# **Книжка-картинка и комикс: история, теория, практика**

Редактор Т. Р. Шевчук  
Вёрстка С. Я. Непомнящих

Подписано в печать 04.06.2020.  
Формат 60·84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага ксерографическая. Гарнитура Times New Roman.  
Уч.-изд. л. 5,9. Усл. печ. л. 7,5.  
Тираж 100 экз. (1-й з-д 1–33 экз.). Заказ № 20089.

ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет»  
672039, Чита, ул. Александро-Заводская, 30