

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н.П. Кощева

«___» _____ 2023 г

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 Культурология

ОБРАЗ ПОДРОСТКА В РОССИЙСКИХ КОМИКСАХ НА МАТЕРИАЛЕ
ПРОДУКЦИИ ИЗДАТЕЛЬСТВА BUBBLE COMICS

Руководитель _____ канд. культурологи, доцент М. А. Колесник

Выпускник _____ И. В. Козлова

Красноярск 2023

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Образ подростка в российских комиксах на материале продукции издательства BUBBLE Comics»

Нормоконтролер

Ю. Н. Менжуренко

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Образ подростка в российских комиксах на материале продукции издательства BUBBLE Comics» содержит 88 страниц текстового документа, 8 приложений и 37 использованных источников.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: ОБРАЗ ПОДРОСТКА, РОССИЙСКИЕ КОМИКСЫ, КОМИКС – КУЛЬТУРА, РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ, BUBBLE COMICS.

Цель данного исследования - Анализ образов подростков в русских комиксах.

Задачи, решаемые в процессе работы:

- Определить подходы в изучении построения образов в комиксах.
- Понять методологические возможности семиотического анализа в изучении комиксов
- Определить, как в русском комиксе «Громада» передаются подростковые образы на визуальном и повествовательном уровне.
- Определить, как в русском комиксе «Импульс» передаются подростковые образы на повествовательном уровне.

В результате проведенного исследования было проанализировано несколько образов подростков на материале продукции издательства BUBBLE Comics. В ходе анализа были выявлены особенности построения данных образов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
Глава 1 Теоретические и методологические обоснования исследования «комикса» как феномена культуры.....	13
1.1 Подходы в изучении построения образов в комиксах.....	12
1.2 Методологические возможности семиотического анализа в изучении комикс – культуры.....	20
Глава 2 Практическое исследование комиксов «Громада» и «Импульс».....	36
2.1 Контент – анализ и семиотический анализ комикса «Громада».....	35
2.1.1 Контент – анализ комикса «Громада».....	35
2.1.2 Семиотический анализ комикса «Громада».....	49
2.2 Контент – анализ и семиотический анализ комикса «Импульс».....	57
2.2.1 Контент – анализ комикса «Импульс».....	57
2.2.2 Семиотический анализ комикса «Импульс».....	62
Заключение.....	68
Список использованных источников.....	72
Приложение А.....	76
Приложение Б.....	77
Приложение В.....	78
Приложение Г.....	79
Приложение Д.....	80
Приложение Е.....	81
Приложение Ж.....	82
Приложение И.....	83

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования: В современном мире широкое распространение получила массовая культура, ее источниками являются реклама, кино, радио, интернет и многие другие. Из-за своей доступности и простоты восприятия массовая культура имеет огромную популярность, а также возможность влиять на общественное сознание. Одним из направлений массовой культуры являются комиксы. В России данный вид искусства сейчас активно набирает популярность, но все еще является гораздо менее развитым, чем западный или восточный комикс. Целевой аудиторией комиксов в основном являются дети и подростки, данное направление несёт в себе как культурную, так и воспитательную ценность. Выявление образа подростка в комиксах позволяет понять то, как обществу представляется идеал личности подростка, а так же выявить черты личности, не подходящие под этот идеал. Это в свою очередь поможет понять тенденции развития русского общества в определённый промежуток времени: жизненные ценности, взгляды, образ жизни и т. д.

Объект исследования: Русские комиксы издательства Bubble Comics

Предмет исследования: Особенности репрезентации персонажей подростков в русских комиксах издательства Bubble Comics.

Степень изученности:

В. В. Ерофеев в своей работе анализирует природу комикса, он не только выделяет характерные для него черты, но и рассуждает на тему того, какое влияние комикс может оказывать на общество. Он отмечает так же, что комикс имеет связь с народным искусством разных наций. Он убеждён, что первыми героями комикса были дети, но представленные глазами взрослых. Авторы рассматривали через детей героев современное общество. Он убеждён, что комикс может оказывать огромное негативное влияние на общество. Он приводит пример, как во время нацистской оккупации Франции была предпринята попытка использовать комикс в пропагандистских целях. В силу того, что комикс читается легко и быстро, автор уверен в том, что таким

образом можно легко "засорить" сознание ложными и не нужными знаниями. Комикс не требует определённой подготовки и каких либо знаний о предмете, полученных заранее, вследствие чего его можно отнести к массовой культуре.¹

И. Ю. Сычев в своей научной работе проводит исследование, в ходе которого вычленяет и анализирует различные типы комиксов, и героев комиксов основываясь на "морфологии сказки" В. Проппа. Он утверждает, что комикс - это источник многих культурных феноменов. Автор раскладывает комикс на составляющие и анализирует их: персонажи, человеческие личности придаваемые героям комиксов, виды героев. В конце своего исследования автор убеждается в том, что комикс - культура - это определённый способ мышления и мировидение. Он объясняет это тем, что герой комикса - лишь одна сторона медали, а обратной стороной является реальный создатель комиксов. Здесь он приводит несколько категорий создателей: коллекционер - тот кто собирает различные издания; соавтор - тот кто создаёт "фан - арты" ; косплеер - тот кто временно принимает на себя личину изображённых героев. Автор пишет о том, что очень часто случаются не только случаи визуальных отыгрышей персонажей, но и перенимание" личности комикс - персонажей.²

В. В. Свиридова, А. А. Сорокина Н.Э. Куликова в своих работах в первую очередь исследуют структуру комикса, различные приёмы, использованные для лучшей передачи информации. Они уверены в том, что комикс оказывает огромное влияние на общественное сознание и является частью массовой коммуникации.³ А. Г. Тихомиров сравнивает приемы русских комиксов и Японской манги. В России авторы комиксов часто пользуются цветовыми приёмами и не так часто обращаются к традициям своей культуры, в

¹ В. В. Ерофеев Комиксы и комиксовая болезнь // В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. – М.: Союз фотохудожников России, 1996. С. 430 - 447.

² И. Ю. Сычев Герои комикса и герой комикс – культуры// Челябинский гуманитарий. 2011. № 4. С. 99 – 103.

³ В. В. Свиридова Медиакоммуникационные особенности комикса в периодических изданиях для детей в России и Японии// Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2018. № 1. С. 86 – 89.

отличие от Японской манги.⁴ Авторы утверждают, что комиксы ориентированы на массовую аудиторию, в России, в основном, они рассчитаны на детей. Они уверены, что из-за своей доступности и лёгкости восприятия комиксы можно использовать как способ более быстрой подачи для усвоения информации. Куликова подчеркивает, что комиксы могут быть не только развлекательным жанром, но и важным искусством, способным передавать сложные социальные и культурные идеи.⁵ А. А. Сорокина уверена, что комикс это огромная система предоставляющая доступ к социально значимым аспектам. Так же она выделяет причину популярности комиксов: в современном обществе визуализация имеет огромное влияние в массовой культуре. Русский комикс гораздо менее развит, чем западный, или Восточный комикс, однако имеет огромный потенциал к быстрому развитию.⁶

Г.В. Онкович и А.Д. Онкович так же как и многие другие исследователи склонны рассматривать комиксы как эффективный инструмент обучения и медиаобразования. Они обсуждают историю комиксов и их использование в качестве средства обучения и развития навыков чтения и понимания текста. В статье также описываются различные методы преподавания с помощью комиксов, включая создание своих комиксов, анализ и интерпретацию текста, и использование комиксов в качестве иллюстраций к учебным материалам. Авторы также обсуждают возможности использования комиксов в медиаобразовании и рассматривают примеры использования комиксов в образовательных программах.⁷

С.А. Пушкин в своей научной работе исследует роль комиксов в советской культуре и пропаганде. Автор описывает особенности советского комикса и его развития с момента появления в 1920-х годах до конца Советского Союза. С.А. Пушкин рассматривает комиксы как важный

⁴ А. Г. Тихомиров Роль комикс - культуры в социализации личности в современной России (на примере комикс – фэндома г. Архангельска)// 2020. № 7. С. 38 – 42.

⁵ Н. Э. Куликова Комикс как вид визуального искусства// Огарев – Online. 2019. № 13. С. 1 – 5.

⁶ А. А. Сорокина «Русский» комикс в современных реалиях// Медиасреда. 2019. № 1. С. 86 – 89.

⁷ Г. В. Онкович, А. Д. Онкович Комикс как средство медиаобразования// Медиаобразование. 2016. № 2 . С. 52 – 60

инструмент пропаганды и обучения в Советском Союзе и обсуждает их роль в формировании общественного мнения и идеологии.⁸

Е.О. Кубякин, М. А. Поливина, Н. Б. Кокуашвили, С. Б. Олонец в своих научных работах проводят анализ роли массовой культуры в формировании молодежного сознания в современном обществе. Авторы статьи приходят к выводу, что массовая культура имеет значительное воздействие на молодежное сознание и формирует ценности и образ жизни, что в свою очередь влияет на общественное развитие.⁹ Однако, необходимо учитывать как позитивные, так и негативные стороны массовой культуры при ее использовании в качестве инструмента образования и воспитания молодежи.¹⁰

А. Г. Тихомиров (Tihomirov, 2020) исследует влияние комиксов на развитие личности молодых людей в России на сегодняшний день. Он убежден в том, что комикс-культура может играть положительную роль в социализации личности, поскольку она способствует формированию у молодежи таких качеств, как толерантность, креативность, общительность и т.д. Однако, автор отмечает, что комикс-культура может также иметь негативное влияние на молодежь, например, если она становится единственным способом общения и ведет к изоляции от общества и реальной жизни.¹¹

Зарубежные исследователи такие как Д. Гарднер, Т. Гренстен, М. Шеридан и Б. Барт в своих работах изучали значение комиксов в современной культуре. Они убеждены, что комиксы оказывают влияние на культуру и формируют общественное мнение о политических и социальных проблемах.¹² Он также показывает, что комиксы могут использоваться для создания

⁸ С. А. Пушкин Советские комиксы как инструмент воздействия на массовое сознание// Манускрипт. 2018. № 11. С. 288 – 292.

⁹ М. А. Поливина, Н. Б. Кокуашвили, С. Б. Олонец Массовая культура в современном обществе и ее воздействие на молодежное сознание// Гуманитарные, социально – экономические и общественные науки. 2021. № 11. С. 80 - 84.

¹⁰ Е. О. Кубякин Особенности воздействия массовой культуры на социализацию российской молодежи// Общество: философия, История, культура. 2011. № 1. С. 1 – 4.

¹¹ А. Г. Тихомиров Роль комикс - культуры в социализации личности в современной России (на примере комикс – фэндома г. Архангельска)// 2020. № 7. С. 38 – 42.

¹² Gardner J. Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling / J. Gardner. – California : Stanford University Press, 2012. – 240 p.

уникальных и оригинальных историй, которые могут быть трудно передать в других форматах.¹³ Комиксы могут использоваться для развлечения, а также для образовательных и культурных целей.¹⁴ Они рассуждают о том, как комиксы могут влиять на формирование личности и мировоззрения читателей, комиксы могут служить средством для передачи определенных ценностей и мировоззрений, которые влияют на понимание мира и общества.¹⁵

Г. Риппл и С. МакКлауд исследовали связь изображения и текста. Они подчеркивают, что литература и изображение имеют разные способы выражения и различные возможности создания смысла, но в то же время они могут быть взаимосвязаны и использоваться для создания новых форм художественного выражения. Габриелла Риппл рассматривает отношения между текстом и изображением в различных формах литературы, включая комиксы и графические романы. Она указывает на то, что изображения могут использоваться для создания настроения, подчеркивания смысла и визуального рассказа вместе с текстом. Она также обсуждает эффекты, которые изображения могут иметь на чтение и восприятие текста, такие как изменение темпа и ритма чтения и улучшение понимания сюжета.¹⁶ Скотт МакКлауд делал акцент в своей работе на использовании комиксов как средства повествования и на то, как комбинирование изображений и текста может создавать более эффективное и глубокое воздействие на читателя.¹⁷

Скотт МакКлауд так же исследовал различные важные аспекты комикса, включая различные типы кадров, перспективу, цвет, символизм и использование времени. Он также обсуждает историю комиксов и их развитие в

¹³ Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen. – Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. – 204 p

¹⁴ Sheridan, M. Classic Comics and Their Creators bibliography / M. Sheridan. – Los Angeles: Post Era Pubns, 1978. – 304 p.

¹⁵ Bart, B. Comics versus art /B. Bart. – Toronto: University of Toronto Press, 2010. – 288 p.

¹⁶ Ripple G. Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music / G. Ripple. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. – 691 p.

¹⁷ McCloud S. Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 c.

течение последних десятилетий. Историей комикса так же интересовались М. Шеридан и Б. Барт.¹⁸

Б. Барт исследовал вопрос о том, почему комиксы не приравниваются к другим видам искусства и не воспринимаются в серьёз. Один из основных аргументов автора заключается в том, что комиксы по своей природе являются гибридным искусством, объединяющим в себе элементы живописи, литературы и кино. Из-за этого комиксы не могут быть отнесены к чистым формам искусства, что влияет на их оценку и признание. Другим аргументом является то, что комиксы зачастую ассоциируются с детской литературой и развлечениями, что также оказывает отрицательное влияние на их восприятие. Барт утверждает, что это представление о комиксах как о простом развлечении в значительной степени обусловлено тем, что они были созданы в первую очередь для массовой аудитории. Кроме того, Барт обращает внимание на то, что комиксы зачастую страдают от низкой оценки со стороны критиков и искусствоведов, которые часто не признают их как высокое искусство. Автор также говорит о том, что комиксы могут быть сложными и интеллектуальными произведениями, но они не получают должного признания из-за своей массовой популярности и наличия элементов развлечения.¹⁹

Я. Хейг в своей книге предлагает мультисенсорный подход к анализу комиксов, основанный на идее того, что комиксы могут воздействовать на читателей не только через зрение, но и через другие чувства, такие как слух, обоняние, вкус и осязание. В этой книге Я. Хейг предлагает использовать контент - анализ в сочетании с мультисенсорным подходом, чтобы изучать различные аспекты комиксов, такие как графический дизайн, набор цветов, композиция и языковые приемы.²⁰

¹⁸ McCloud S. Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form / S. McCloud. — New York: Paradox Press, 2000. — 237 с.

¹⁹ Bart, B. Comics versus art /B. Bart. — Toronto: University of Toronto Press, 2010. — 288 p.

²⁰ Hague I. Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels / I. Hague Abingdon: Routledge, 2014. — 214 p.

Авторы рассмотренных научных трудов делают акцент на исследовании природы и структуры комикса, на том может ли он оказывать влияние на общество и о том, какое это влияние по большей части: негативное или позитивное. Исходя из всех проанализированных источников, можно прийти к выводу о том, что комикс - часть массовой культуры, которая не требует особой подготовки для её познания. В силу того, что он воспринимается быстро и легко, некоторые исследователи считают, что его можно применять как способ коммуникации и быстрого обучения, однако по тем же причинам комикс может оказывать пагубное влияние на сознание. Читатели зачастую воспринимают на себя образ комиксового героя, что может свидетельствовать о том, что комикс может иметь воспитательную функцию. Некоторые исследователи убеждены в том, что комикс – это новый вид искусства, заключающий в себе синтез текста и изображения, его можно использовать в познавательных целях обозревая сложные темы и проблемы.

Однако в исследованиях практически не затрагивается тема разбора образов главных героев. Анализ героев, в данном случае подростков, позволит определить то, как определённому обществу представляется идеал личности подростка. Определить какие личностные черты подходят под этот идеал, а так же то, что являются ему противоположным. Это в свою очередь поможет определить особенности создания образов, уходящие в массовую культуру.

Методология

Контент-анализ - это метод исследования, который используется для анализа содержания различных типов текстового или медийного контента. В процессе контент-анализа исследователи систематически изучают содержание какого-либо материала, чтобы определить определенные характеристики и темы, которые могут быть важны для дальнейшего исследования. Этот метод может использоваться в различных областях, включая социологию, политологию, журналистику, маркетинг и другие области, где анализ содержания текстов или медиа-контента может дать ценную информацию.

Контент-анализ можно применять для исследования различных аспектов комиксов, таких как содержание, стиль рисования, использование цвета и др.

Так как комикс сочетает в себе визуальные и текстовые составляющие, он является набором различных символов, что позволяет применить семиотический анализ для исследования комикса.

Семиотический анализ может применяться в различных областях, включая литературу, искусство, рекламу, политическую пропаганду и другие виды коммуникации. Он может помочь установить связь между знаками и сообщениями, которые они передают, и раскрыть их потенциальное влияние на общество и культуру в целом.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОБОСНОВАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ КОМИКСА КАК ФЕНОМЕНА КУЛЬТУРЫ

1.1 Подходы в изучении построения образов в комиксах

Комиксы являются уникальной формой искусства и носителем историй, которые передаются через сочетание изображений и текста. Комиксы определяются как движущиеся или статичные изображения, которые сопровождаются текстом и создаются для передачи информации или графического повествования. Они имеют специфическую структуру, которая включает несколько ключевых элементов.

Согласно книге С. МакКлауда²¹, одним из важных элементов структуры комиксов являются "диаграммы изображения" (image schema), которые описывают способы представления сцен и событий внутри комикса. Эти диаграммы включают в себя рамки, кадры, переходы и композицию, которые помогают организовать информацию и создать последовательность событий. Рамки комикса выделяют пространство, в котором размещаются изображения и текст. Они определяют границы каждой сцены и указывают на то, какое содержание должно быть воспринято как внутри комикса, а что вне его.²² Кадры, в свою очередь, определяют отдельные моменты времени и действия. Они позволяют видеть события в последовательности и создают иллюзию движения и времени. Переходы между кадрами - еще один важный элемент структуры комиксов. Они определяют способ, которым читатель перемещается от одной сцены к другой и как они связаны между собой.²² Различные типы переходов, такие как моментальный переход, ассоциативный переход и прерывистый переход, могут создавать разные эффекты и воздействие на читателя, изменяя темп и направление повествования.

²¹ S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

²²S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

Изучение построения образов в комиксах имеет большое значение. Комиксы предоставляют уникальные возможности для создания и передачи образов. С. МакКлауд²³ отмечает, что сочетание визуальных элементов, таких как жесты, выражения лица, композиция и цвет, с текстом позволяет комикс - художникам создавать многогранные и выразительные образы, которые могут оказывать сильное воздействие на читателя. Также изучение построения образов в комиксах помогает понять, как эти элементы взаимодействуют друг с другом и как они могут использоваться для передачи настроения, эмоций и идей. Анализ структуры комикса и изучение различных подходов к построению образов позволяют комикс - художникам развивать свои навыки и улучшать качество своих работ. Кроме того, изучение построения образов в комиксах расширяет понимание комикс - культуры и ее значимости в современном обществе. Комиксы являются мощным средством коммуникации и могут влиять на наше восприятие, мышление и представления о мире. Исследование построения образов в комиксах помогает раскрыть эту силу и понять, как комиксы формируют нашу культурную среду.

Книга "Making Comics" С. МакКлауда²³ описывает подходы и техники, используемые в построении образов в комиксах. Разберемся, как эти идеи и концепции помогают комикс - художникам создавать различных героев.

Один из ключевых подходов - это идея "иконического образа". Иконический образ - это упрощенное и выразительное изображение, которое носит символический характер и легко узнается. Он представляет собой уникальное и характерное изображение героя, которое может быть связано с его идентичностью, силой, значимостью или другими ключевыми аспектами его личности или внешности.

Иконические образы играют важную роль в комиксах, поскольку они позволяют быстро и эффективно идентифицировать и связывать героев с их

²³S. McCloud Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels / S. McCloud. — New York: HarperCollins, 2006. — 260 с.

ключевыми характеристиками или ролями в истории. Они служат своеобразными "ключами", которые помогают читателю моментально узнавать персонажей и легко ориентироваться в происходящем.²³

Для создания иконического образа комикс - художники часто используют узнаваемые черты или элементы внешности героя.²³ Например, это может быть уникальная прическа, определенный костюм, особенные физические черты или атрибуты. Иконический образ может быть упрощенным и стилизованным, но при этом сохранять ключевые детали, которые делают его легко распознаваемым.

Использование иконических образов помогает комикс - художникам устанавливать визуальные связи между панелями и страницами, а также создавать эффектные обложки и обложки глав. Эти образы становятся своеобразными символами и могут оставаться запечатленными в памяти читателей долгое время.²⁵ Идея иконического образа в комиксах, подчеркивает важность создания узнаваемых и выразительных образов героев. Они помогают установить связь с читателем и эффективно передать ключевую информацию о герое, его роли и характере.

Комикс-художник может использовать различные элементы для создания иконических образов. Это может быть особенный дизайн костюма, характерные черты лица, причудливые пропорции или даже уникальные жесты и позы персонажа. Эти элементы помогают визуально отличить героя от других персонажей и создать уникальный образ, который оставит глубокий след в памяти читателя.

Еще одним важным аспектом в построении образов героев является использование "экспрессивности". С. МакКлауд подчеркивает, что комикс-художник может передавать эмоции и характер героя через его внешний вид и

²³S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

²⁵ S. McCloud Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels / S. McCloud. — New York: HarperCollins, 2006. — 260 с.

выражения лица.²⁵ Экспрессивные черты и жесты позволяют показать состояние души и эмоциональную глубину персонажа. Читатель может связаться с героем, понимая его эмоции и переживая вместе с ним. Комикс - художники могут использовать различные методы и техники, чтобы придать своим персонажам глубину и эмоциональную интенсивность.

Экспрессивность в комиксах связана со способностью передавать эмоции, настроение и внутренний мир персонажей через их визуальное представление. Это может включать выражение лица, позы, жесты, линии движения, цвета и другие визуальные элементы.

С. МакКлауд предлагает несколько методов и техник, которые помогают создавать экспрессивность в комиксах:

1. **Выражение лица:** Выразительные лица играют ключевую роль в передаче эмоций героев. МакКлауд предлагает экспериментировать с различными формами глаз, бровей, рта и других элементов лица, чтобы создать разнообразные выражения и передать различные эмоции, такие как радость, грусть, гнев, страх и т.д.

2. **Жесты и позы:** Позы и жесты персонажей также могут сильно влиять на восприятие их эмоционального состояния. МакКлауд рекомендует обращать внимание на детали, такие как напряжение мышц, положение рук и ног, чтобы передать динамику и настроение героев.

3. **Линии и движение:** Использование разных типов линий и их направлений может добавить динамизма и выразительности в комиксы. МакКлауд обсуждает, как линии могут передавать энергию, движение и настроение сцены или действия героя.

4. **Цветовая палитра:** Цвета могут также играть важную роль в передаче эмоций и создании атмосферы. Выбор ярких, насыщенных цветов может вызывать более яркие и интенсивные эмоциональные реакции, тогда как

²⁵ S. McCloud Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels / S. McCloud. — New York: HarperCollins, 2006. — 260 с.

использование тусклых или холодных оттенков может передавать грусть или меланхолию.

5. Типографика: Даже выбор шрифта и его оформление может вносить свой вклад в экспрессивность комиксов. Шрифты могут быть тонкими и элегантными, жирными и громкими, курсивными и игривыми, что помогает подчеркнуть и усилить эмоциональное содержание текста.

Использование этих методов и техник, позволяет комикс - художникам придавать своим героям более глубокую экспрессивность и эмоциональную привлекательность. Это помогает читателям лучше воспринимать и взаимодействовать с персонажами, делая комиксы более живыми и погружающими.

Также важно использование "консистентности" в построении образов героев.²⁶ Консистентность в комиксах означает сохранение единства и согласованности в различных аспектах создания комикса, таких как стиль рисования, персонажи, пропорции, цвета, шрифты и общая визуальная концепция. Это означает, что все элементы комикса должны быть взаимосвязаны и гармоничны между собой. Консистентность играет важную роль в том, чтобы читатель мог легко узнавать и связывать различные части комикса. Если стиль рисования, характерные черты персонажей или цветовая палитра изменяются слишком сильно или без явной причины, это может вызывать путаницу и нарушать единое восприятие истории.

Сохранение консистентности помогает создать читательское впечатление о внутреннем мире комикса и придает ему целостность. Например, если персонаж изображается в определенном стиле и с характерными чертами, то он должен оставаться визуально согласованным на протяжении всего комикса. То же самое относится и к фонам, объектам и общему дизайну.

²⁶ S. McCloud Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels / S. McCloud. — New York: HarperCollins, 2006. — 260 с

Консистентность не означает полное отсутствие изменений и экспериментов. Важно найти баланс между сохранением общего стиля и возможностью варьировать и развивать визуальный язык комикса в соответствии с потребностями истории.²⁷ Иногда целенаправленные изменения могут использоваться для передачи изменения настроения, временных рамок или эмоциональной динамики.

Таким образом, использование консистентности в комиксах позволяет установить единое визуальное сообщение, сохранить единство и гармонию во всем произведении и помочь читателю легче воспринимать и погружаться в мир комикса.

Однако важно помнить, что построение образов героев в комиксах не ограничивается только внешним видом. Глубина персонажа достигается через развитие истории и внутреннего мира героя. Важно развитие персонажа в контексте сюжета и его взаимодействия с другими персонажами.²⁷ Герои должны претерпевать эволюцию, реагировать на события и изменяться в ходе истории. Это помогает создать более реалистичные и интересные образы, которые вовлекают читателя в их изучение.

Использование иконических образов, экспрессивности, консистентности и развития персонажей помогает комикс - художникам создавать уникальных, запоминающихся и влиятельных героев комикса. При этом важно помнить, что построение образов героев - это сложный и творческий процесс, требующий глубокого понимания комикс - искусства и взаимодействия различных элементов комикса.

Также важной концепцией для понимания подходов образов в комиксах является идея "замысла".²⁸ Замысел в комиксах означает способность читателя заполнить пробелы между панелями и создать связь между ними в своем воображении. Это позволяет комикс - художникам использовать визуальные

²⁷ S. McCloud Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels / S. McCloud. — New York: HarperCollins, 2006. — 260 с.

²⁸ S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

элементы и текст, чтобы создавать образы, которые сами по себе неполны, но становятся полными благодаря активному участию читателя. Это влияет на способ, которым образы героев строятся в комиксах, и требует сознательного использования промежутков между панелями для активации воображения читателя и формирования их восприятия образов.

Лица и тела персонажей в комиксах играют важную роль в коммуникации эмоций. Они служат основным средством передачи чувств, настроений и характера персонажей. Как визуальные символы, лица и тела имеют мощную способность вызывать эмоциональные реакции у читателя.

Выражение лица в комиксах может быть достигнуто путем изменения формы и позиции глаз, бровей, носа, рта и других элементов лица. МакКлауд²⁸ обращает внимание на различные типы выражений лица, такие как радость, грусть, гнев, страх и удивление, и описывает, как эти выражения могут быть созданы с помощью различных комиксовых техник.

Также важным аспектом является использование поз и движений тела персонажей для передачи эмоций. Позы и жесты могут быть использованы для подчеркивания состояния персонажа, его намерений и характера. МакКлауд²⁸ рассматривает важность позы во времени и утверждает, что даже статическая поза может передать динамику и эмоциональное состояние.

Кроме того, важен контекст и последовательность кадров в комиксах. Последовательность изображений может усилить эффект выражения лица и тела, создавая динамику и подчеркивая эмоциональную напряженность.

Существуют и другие важные аспекты в построении образов в комиксах, такие как использование ракурсов и композиции. Выбор ракурсов и композиционных решений может влиять на восприятие и атмосферу сцены, а также на передачу информации о героях.

²⁸ S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

Ракурсы в комиксах, согласно МакКлауду²⁸, определяют как персонажи и события изображаются на странице. Существуют различные типы ракурсов, включая крупный план, план средней дистанции, общий план, боковой ракурс и другие. Каждый ракурс создает определенное визуальное впечатление и может использоваться для подчеркивания эмоций, драматизма и перспективы событий.

Композиция в комиксах относится к размещению элементов на странице и в кадрах. Важен выбор и расположение кадров, чтобы создать эффективное визуальное повествование. Важны такие концепции, как размеры и формы кадров, расположение персонажей, направление движения и баланс элементов.

Скотт МакКлауд²⁸ также обсуждает понятие "пространства между панелями" и как они могут влиять на восприятие и темп чтения комикса. Пространство между панелями может быть использовано для создания паузы, смены перспективы или передачи временных или эмоциональных переходов. МакКлауд также рассматривает использование ракурсов и композиции в контексте временного и пространственного континуума комикса. Он объясняет, как различные кадры могут связываться между собой, создавая плавный поток событий и передачу движения и времени.

Цель использования различных ракурсов и композиций в комиксах заключается в том, чтобы увлечь читателя и помочь ему воспринять историю более эффективно. Правильное использование ракурсов и композиции позволяет создать динамичность, эмоциональную напряженность и визуальное воздействие, что способствует более глубокому погружению читателя в мир комикса.

В целом, ракурсы и композиция являются важными инструментами для создания сильного визуального повествования в комиксах. Они помогают передать эмоции, устанавливают темп и ритм истории, а также создают визуальную гармонию и эффект на читателя.

²⁸ S. McCloud Understanding Comics / S. McCloud. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. — 223 с.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что существует множество методов и подходов создания образов героев комикса, каждый из которых затрагивает определенные аспекты создания персонажа, но для получения целостного, самостоятельного образа необходимо использовать все эти подходы в совокупности.

1.2 Методологические возможности семиотического анализа в изучении комикс – культуры

Комиксы являются уникальной формой искусства, которая сочетает в себе текст и изображение. Они обладают своими собственными правилами и языком, который требует особого подхода к их исследованию. В данном параграфе мы рассмотрим методологические возможности семиотического анализа в изучении комиксов и определим авторов и их работы, на которые можно опираться при применении семиотики в данном контексте.

Комикс – культура имеет гибридный характер, объединяющий элементы живописи, литературы и кино. Из-за этой смешанности комиксы не рассматриваются как чистая форма искусства, что влияет на их оценку и признание. Кроме того, комиксы часто ассоциируются с детской литературой и развлечениями, что также негативно сказывается на их восприятии. Б. Барт утверждает, что такое представление о комиксах как о простом развлечении в значительной степени обусловлено тем, что они в первую очередь были созданы для широкой аудитории.³¹ Вследствие этого, нельзя выделить какие-то определенные методы, лежащие в основе изучения комиксов.

Направление, занимающееся изучением комиксов, называется комиксологией (Comics studies). На сегодняшний момент оно находится в стадии разработки, идет переосмысление комиксов как сложных текстов, заслуживающих исследовательского внимания. Первые работы, посвященные изучению комиксов, были направлены на то, чтобы продемонстрировать необходимость изучения комикс–культуры. Важным этапом в их изучении

³¹ Bart, B. Comics versus art /B. Bart. – Toronto: University of Toronto Press, 2010. – 288 p.

являются труды таких семиотиков как Умберто Эко³³, а так же Ролана Барта.³⁴ Ими были впервые предприняты попытки создать систему семиотики комиксов. Они видели комикс как специфический вид культуры, совмещающий в себе изображения и текст, дополняющие друг друга, их привлекала смешанная природа комикса.

На современном этапе особенный вклад в изучение комикс – культуры внес С. МакКлауд. В одной из своих основных работ «Понимание комикса он предлагает глубокий анализ сущности комиксов и их особенностей как средства коммуникации. Он исследует вопросы связи между словом и изображением, использование различных жанров и стилей в комиксах, а также воздействие комиксов на читателя. Основной вклад МакКлауда заключается в создании общепринятой терминологии и концепций для анализа комиксов. Он вводит понятия, такие как "кадр", "замыкание", "трансформация" и "иконическая интерпретация", чтобы объяснить, как комиксы передают информацию и создают настроение. Он также обращается к истории комиксов и культурным особенностям различных комиковых традиций. Он рассматривает комиксы как уникальную форму искусства и выдвигает аргументы о их значимости и потенциале.³⁵

На данный момент комиксология сосредоточена больше на изучении истории развития комикс - культуры, чем на исследовании каких либо отдельных комиксов. В Россию комиксология пришла недавно и на сегодняшний день не получила большого распространения как отдельное научное направление. Узкие группы исследователей ориентируются на западные и восточные комиксы.

Комиксология подразумевает семиотический метод как один из возможных для изучения комиксов. При изучении комиксов можно использовать концепции и методы семиотики, которые утверждают, что

³³ Eco U. *Apocalittici e integrati* / U. Eco. – Milan: Bompiani, 2001. – 400 p.

³⁴ Р. Барт *Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова.* – М.: Прогресс, 1989 – 616 с.

³⁵ McCloud S. *Understanding Comics* / S. McCloud. – Northampton: Tundra Publishing, 1993. – 223 с.

семиотика включает не только символы, но и изображения. Семиотика - это область исследования, которая изучает процессы создания и интерпретации знаков и символов. Она может быть применена к различным языкам и формам коммуникации, включая комиксы. Комиксы являются гибридной формой искусства, в которой сочетаются текст и изображения. Изображения в комиксах играют важную роль в передаче информации и создании настроения, а также взаимодействуют с текстом, чтобы создать смысл и историю.

Семиотика имеет множество ответвлений и направлений, здесь мы рассмотрим те направления, которые подразумевают анализ визуальных знаков. Одним из таких направлений является визуальная семиотика. Визуальная семиотика – это область исследования, которая изучает семиотические аспекты визуальных явлений. Она анализирует, как визуальные знаки, символы и элементы коммуникации используются для передачи информации, создания значений и вызывания определенных реакций у зрителей. В контексте визуальной семиотики, акцент делается на визуальных элементах, таких как цвета, формы, текстуры, композиции и другие визуальные атрибуты. Визуальная семиотика анализирует, как эти визуальные элементы структурируются и организуются для создания смысла и коммуникации. Она исследует, как зрительные знаки и символы используются в различных контекстах, помогает понять, как визуальные средства коммуникации работают, как они воздействуют на зрителей и как создаются и интерпретируются различные смыслы и значения через визуальные знаки и символы.

Умберто Эко занимался исследованиями в области визуальной семиотики. Основной работой по этой теме является «Отсутствующая структура».³⁶ Визуальные образы являются средством передачи информации и коммуникации, имеющим свои собственные правила и законы функционирования. Визуальные образы не могут быть поняты независимо от их социокультурного и исторического контекста. Визуальные схемы и конвенции играют важную роль в восприятии и понимании визуальных

³⁶ У. Эко Отсутствующая структура. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 430 с.

образов, и их интерпретация может существенно меняться в зависимости от культурных норм и ассоциаций.

Особое внимание в книге Эко уделяется концепции "отсутствующей структуры".³⁸ Визуальные образы основаны на схемах и конвенциях, которые определяют, как они должны быть восприняты и поняты зрителем. Эти неявные правила и ожидания, которые лежат в основе визуальной коммуникации, он называет "отсутствующей структурой". Эта структура является скрытой, но необходимой составляющей визуального языка, и ее понимание помогает анализировать и интерпретировать визуальные сообщения. Эко исследует концепции, такие как иконический знак, индекс, символ и их роль в создании смысла в визуальной коммуникации.³⁸

Восприятие и интерпретация визуальных знаков являются активным процессом, в котором зритель активно конструирует смысл на основе своих знаний, опыта и контекста. Визуальная семиотика не ограничивается простым декодированием знаков, но включает в себя сложное взаимодействие между зрителем и образом. У. Эко расширяет понятие семиотики, применяемое не только к языку, но и к визуальным формам выражения. Он подчеркивает важность контекста, культурных кодов и "отсутствующей структуры" в анализе и понимании визуальной коммуникации.³⁸ Визуальные образы не только передают информацию, но также вызывают эмоциональные и эстетические реакции, и их смысл может быть многозначным и интерпретируемым. Умберто Эко представляет многообразие подходов к визуальной семиотике. Он объединяет элементы из различных дисциплин, таких как семиотика, философия, лингвистика и искусствоведение, чтобы предложить всесторонний анализ визуального языка.³⁹ Это помогает создать более полное представление о том, как визуальные образы функционируют и взаимодействуют с нашим сознанием и культурой. Визуальные знаки не только имеют свои собственные

³⁸У. Эко Отсутствующая структура. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 430 с.

характеристики и значения, но и существуют в широком контексте социокультурных и исторических факторов. Это означает, что понимание визуальной коммуникации требует учета контекста, семиотических конвенций и культурных кодов, которые определяют способ восприятия и интерпретации образов.

Зритель занимает важную роль в процессе восприятия визуальных образов. Он активно взаимодействует с визуальными знаками и конструирует смысл на основе своего опыта, знаний и контекста. Это открывает возможность для различных интерпретаций и позволяет учесть индивидуальные особенности зрителей при анализе визуальных образов. Важно осознание этого множества возможных интерпретаций и уважения к разнообразию зрительских взглядов. Массовые медиа и реклама оказывают влияние на формирование визуальных образов и их семиотическое значение. В массовой культуре часто используются стандартизированные и поверхностные знаки, которые стремятся к максимальной доступности и широкому потребительскому восприятию. Вследствие чего существует риск потери глубины смысла и утраты культурной идентичности в результате такого коммерческого подхода к визуальной коммуникации.

Одним из актуальных направлений исследований визуальной семиотики также стало изучение визуальной коммуникации в контексте культурной идентичности, политики и социальных перемещений. Визуальные образы становятся средством выражения и арены борьбы за представление и интерпретацию событий и идентичностей. Так же важным является практическое применение визуальной семиотики в современном информационном обществе. Понимание того, как визуальные образы коммуницируют и передают информацию, позволяет разрабатывать эффективные стратегии визуальной коммуникации, учитывать разнообразие аудиторий и культурные контексты, и создавать более эффективные и воздействующие образы и дизайны. Исследования визуальной семиотики также акцентируют внимание на вопросах политической, гендерной и культурной

семиотики. Исследователи изучают, как визуальные образы формируют идеологии, создают стереотипы и переживают политические и социальные изменения. Они анализируют, как визуальные образы могут воздействовать на формирование и поддержку определенных властных структур и идентичностей, а также как они могут использоваться в качестве средства сопротивления и протеста.

Визуальная семиотика представляет собой уникальный подход к анализу и пониманию знаков и символов, используемых в визуальной коммуникации. Изучение комиксов с помощью визуальной семиотики предоставляет нам возможность раскрыть глубину и сложность этой формы искусства. Комиксы представляют собой синтез текста и изображений, которые взаимодействуют друг с другом, чтобы передать сюжет, идеи и эмоции. Визуальная семиотика помогает нам разбираться в том, каким образом эти знаки и символы функционируют внутри комиксов и как они воздействуют на наше восприятие и понимание произведения. Одним из ключевых понятий визуальной семиотики, применимым к изучению комиксов, является "иконический знак".⁴⁰ Иконический знак представляет собой знак, который напоминает объект или идею, которую он изображает. В контексте комиксов, иконические знаки могут быть использованы для передачи визуальных аналогий или отображения действий и событий. Например, изображение грозного лица с пухлыми губами и ярко окрашенными глазами может служить иконическим знаком, указывающим на ярость или злость персонажа. Другим важным аспектом визуальной семиотики в изучении комиксов является анализ композиции и визуальной структуры. Комиксы часто используют различные кадры, рамки, размещение изображений и диалоговых баллончиков для создания смысловых связей и подчеркивания событий. Визуальная семиотика помогает нам понять, как эти элементы взаимодействуют между собой и как они влияют на наше восприятие времени, пространства и хронологии событий в комиксе. Для анализа комиксов с помощью визуальной семиотики также можем обратиться к

⁴⁰ У. Эко Отсутствующая структура. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 430 с.

понятию "модальности" визуальных знаков. Модальность относится к способу, которым знаки передают информацию и воздействуют на зрителя. В контексте комиксов, модальность может быть использована для выражения эмоций, настроения, интонации и даже звуковых эффектов через визуальные средства, такие как шрифты, стили рисования и цветовая гамма. Кроме того, изучение комиксов с помощью визуальной семиотики также требует анализа символов и метафор, используемых в произведении. Символы и метафоры играют важную роль в передаче скрытых смыслов и аллегорий, а визуальная семиотика помогает исследовать, как эти символы и метафоры взаимодействуют с изображениями и текстом, создавая глубину и сложность комиксов.

Таким образом, изучение комиксов с помощью визуальной семиотики предоставляет нам уникальный инструментарий для анализа и понимания этой формы искусства. Понятия, такие как иконические знаки, композиция и визуальная структура, модальность, символы и метафоры, помогают нам расшифровать глубину и смысл комиксов. Путем применения визуальной семиотики мы раскрываем сложность визуальных сообщений, которые передаются через комиксы, и находим новые пути интерпретации и восприятия этой увлекательной формы искусства.

Еще одним направлением семиотики, с помощью которого можно изучить комикс – культуру является семантика. Семантика изучает значения слов, фраз, предложений и других языковых выражений. Она занимается исследованием того, каким образом языковые единицы передают значения и как эти значения связаны с внешним миром и понятиями. Семантика исследует различные аспекты значения, включая лексическое значение слов, синтаксическую и дискурсивную значимость фраз и текстов, а также контекстуальные факторы, влияющие на интерпретацию языковых выражений.

Для более точного раскрытия понятия семантики обратимся к труду Р.С. Джекендоффа «Семантическая интерпретация в порождающей грамматике».⁴¹

⁴¹ R. S. Jackendoff *Semantic Interpretation in Generative Grammar* / R. S. Jackendoff Cambridge, Mass.: MIT Press, 1972. 400 p.

Он исследует связь между структурой языка и его семантикой, предлагая новый подход к анализу семантики предложений. Язык не просто передает информацию, но и выражает семантические значения, которые помогают нам понимать мир вокруг нас.

Одним из ключевых понятий является "семантическая интерпретация".⁴¹ Р. С. Джекендофф предлагает модель, в которой синтаксическая структура предложения сочетается с семантическими операциями для создания смыслового значения. Семантическая интерпретация должна быть интегрирована в процесс генерации и понимания языка, а не рассматриваться отдельно. Еще одним важным понятием является «фреймовая семантика».⁴¹ Наше понимание языка основывается на наших представлениях о мире и опыте, которые он называет "фреймами". Фреймы представляют собой сеть связанных концепций, которые помогают нам воспринимать и описывать события и объекты в мире. Важно обращать внимание на взаимосвязь между синтаксической структурой предложения, семантическими значениями и фреймами, и утверждает, что эти элементы взаимодействуют для создания полного смысла предложения. Значение предложения не может быть полностью определено только по его синтаксической структуре и лексическим элементам. Вместо этого необходимо учитывать контекст, в котором используется предложение, и активированные фреймы, которые могут варьироваться в зависимости от контекста. Контекст является неотъемлемой частью семантической интерпретации и влияет на наше понимание значения предложений.

Р. С. Джекендофф также исследует проблему семантической неоднозначности.⁴² Многие предложения могут иметь несколько возможных интерпретаций, и семантическая интерпретация должна учитывать эту неоднозначность. Он предлагает методы для разрешения неоднозначности на

⁴² R. S. Jackendoff *Semantic Interpretation in Generative Grammar* / R. S. Jackendoff Cambridge, Mass.: MIT Press, 1972. 400 p.

основе контекста и активации определенных фреймов. Это позволяет нам выбрать наиболее подходящую интерпретацию в зависимости от контекста и смысла, который мы хотим передать.

Его подход к анализу семантики предложений учитывает синтаксическую структуру и комбинирует ее с концептуальными и событийными аспектами. Это помогает нам лучше понять, как смысл предложений зависит от их грамматической структуры, а также взаимосвязь между языком и когнитивными процессами. Он исследует, как наше когнитивное понимание мира отражается в языке и как язык влияет на наше мышление.⁴² Это открывает новые горизонты для исследования когнитивных наук и помогает нам лучше понять взаимосвязь между языком и мышлением.

При анализе комиксов с помощью семантики мы можем исследовать, как значения слов, фраз и диалогов влияют на историю и передачу информации визуально и вербально. Особенность комиксов заключается в их двойственной природе, объединяющей текст и изображения. Семантика позволяет анализировать взаимодействие между этими двумя аспектами и исследовать, как они взаимодействуют для создания особого смысла и эффекта в комиксах. Например, можно изучать, каким образом текст и изображения взаимодействуют для создания эмоциональной или нравственной атмосферы в комиксе. Также возможно исследовать, как визуальные аспекты влияют на интерпретацию и понимание комиксов, и как они работают вместе с текстом для передачи определенных значений и эмоций. Понимание комиксов также требует анализа семантики персонажей. Каждый персонаж имеет свою уникальную лексику, манеру речи и способы взаимодействия. Изучение семантики персонажей в комиксах позволяет нам понять их характеры, мотивации и отношения друг с другом. Семантический анализ персонажей помогает нам раскрыть глубину и сложность их личностей, а также их эмоциональные состояния и эволюцию на протяжении истории. Семантика так

⁴² R. S. Jackendoff *Semantic Interpretation in Generative Grammar* / R. S. Jackendoff Cambridge, Mass.: MIT Press, 1972. 400 p.

же полезна в изучении различных жанров и тематик. Комиксы представлены в различных жанрах и тематиках, и изучение их с помощью семантики позволяет нам анализировать специфические значимости и ценности, которые они передают. Например, комиксы супергероев могут использовать определенные семантические приемы для подчеркивания идеалов справедливости и героизма, в то время как комиксы - сатира могут использовать иронию и сарказм для комментирования социальных явлений и политики. Комиксы строятся с использованием панелей и последовательностей, и семантический анализ этих элементов помогает понять, как история развивается и как события связаны друг с другом. Изучение семантики панели и последовательности помогает нам раскрыть влияние композиции, размещения изображений и порядка событий на передачу смысла и эффекта в комиксе.

Таким образом, анализ семантики текста, визуальных элементов, персонажей, жанров и панелей позволяет нам лучше понять, как комиксы создают смысл, эмоции и сообщения. Это расширяет понимание комиксов как формы искусства и способствует развитию семантики и культурного анализа. Изучение комиксов с помощью семантики позволяет нам раскрыть их глубину, сложность и воздействие на нашу культуру и общество.

Еще одним направлением семиотики, с помощью которого можно изучить комикс – культуру является прагматика. Она изучает взаимосвязь между языком, контекстом и использованием языка в практических ситуациях коммуникации. Она исследует, как языковые выражения используются для достижения определенных коммуникативных целей и как контекст влияет на их интерпретацию. Основным принцип прагматизма проявляется в теории знака, созданной Ч. Пирсом, основателем семиотики. По Ч. Пирсу, знак состоит из трех компонентов: а) репрезентант, который является физическим знаковым средством, способным замещать что-либо; б) интерпретант, который

представляет собой другой знак, порождаемый первым знаком и находящийся в сознании интерпретатора; в) объект, который знак представляет.⁴³

Из этого вытекает основной принцип философии прагматизма: значение должно рассматриваться с учетом возможных последствий и практических результатов в контексте выбора действий, которые приводят к успеху и принесению пользы. Интерпретант включает в себя те аспекты, которые философия прагматизма пыталась осмыслить. Ч. Моррис, американский семиотик и создатель оригинальной семиотической теории, развил идеи Пирса и ввел термин "прагматика".⁴³ В его теории знака были три основных составляющих:

1. семантика - отношения между знаками и объектами;
2. синтаксис - отношения между знаками;
3. прагматика - отношения между знаками и говорящим.

Таким образом, прагматика изучает поведение знаков в реальных процессах коммуникации. Изучение комиксов с помощью прагматики позволяет анализировать комиксы с учетом их контекстуальных, коммуникативных и рецептивных аспектов. Прагматика сфокусирована на изучении того, как язык и коммуникация используются для достижения определенных целей и взаимодействия с аудиторией. В случае комиксов, прагматический анализ позволяет исследовать, как авторы используют знаки, символы, диалоги и композицию для достижения конкретных эффектов и воздействия на читателей. Прагматический анализ комиксов учитывает контекст, в котором они создаются и потребляются. Контекст включает культурные, исторические, социальные и политические факторы, которые оказывают влияние на создание и восприятие комиксов. Анализ контекста помогает понять, какие значения, идеологии и нормы могут быть воплощены в комиксах, а также как авторы используют комиксы для коммуникации с конкретной аудиторией. Прагматический анализ

⁴³ Евсеева, Л. А. Прагматика как объект исследования в зарубежном языкознании// Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2013. № 11. С. 5 – 9.

⁴³ Евсеева, Л. А. Прагматика как объект исследования в зарубежном языкознании// Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2013. № 11. С. 5 – 9.

комиксов фокусируется на том, как коммуникативные стратегии авторов воздействуют на аудиторию. Исследователи могут анализировать, какие коммуникативные цели преследуются авторами комиксов, как они используют вербальные и невербальные знаки для создания эффекта и воздействия на читателей. Например, анализ использования диалогов и текстовых подписей в комиксах позволяет понять, как авторы передают информацию, создают атмосферу или передают эмоциональные состояния. Прагматический анализ комиксов также учитывает взаимодействие между авторами и читателями. Исследователи могут анализировать, как комиксы воспринимаются и интерпретируются различными аудиториями. Они могут изучать, как читатели взаимодействуют с комиксами и какие значения, интерпретации и эмоциональные реакции они извлекают из них. Рецептивный анализ позволяет исследователям понять, как комиксы влияют на читателей и как они могут использоваться для передачи определенных сообщений, установления связей с аудиторией и создания определенной реакции.

В целом Семиотический подход к исследованию комиксов предполагает анализ символов, знаков и смысла, которые содержатся в этих графических и текстовых нарративах. Комиксы являются гибридным искусством, объединяющим рисунок, текст, макет, композицию и последовательность. Семиотика помогает нам разбираться в этой сложной комбинации элементов и исследовать, как они взаимодействуют и создают смысл. Одним из ключевых преимуществ семиотического метода в исследовании комиксов является его способность анализировать и интерпретировать множество уровней коммуникации, присутствующих в комиксах. Во-первых, семиотика позволяет анализировать визуальные знаки и символы, такие как изображения, цвета, линии и формы. Это позволяет исследователям разбираться в визуальном языке комиксов и раскрывать скрытые смыслы, которые передаются через изобразительные элементы. Во-вторых, текстовые элементы, такие как диалоги, надписи и звуковые эффекты, также являются объектами семиотического анализа. Семиотика помогает исследователям понять, как текст

взаимодействует с визуальными элементами и влияет на итоговый смысл комикса. Семиотический подход также позволяет анализировать структуру и композицию комиксов. Комиксы обычно состоят из панелей, которые располагаются в определенном порядке, семиотика позволяет исследовать, как эти панели взаимодействуют друг с другом, создавая последовательность событий и передачу смысла. Анализ структуры комикса с помощью семиотического подхода может помочь выявить повествовательные стратегии, использование повторяющихся мотивов, смену ракурсов и перспектив, а также использование различных типов переходов между панелями.

Однако, несмотря на множество преимуществ, семиотический метод имеет и некоторые ограничения в исследовании комиксов. Во-первых, комиксы могут содержать множество слоев смысла, и интерпретация этих символов и знаков может быть субъективной. Разные читатели могут трактовать комиксы по-разному, исходя из своих личных предпочтений, культурного контекста и опыта. Это означает, что семиотический анализ комиксов может быть подвержен субъективизму и неоднозначности. Во-вторых, комиксы часто используют метафоры, аллегории и символы, которые могут быть сложными для однозначного интерпретирования. Это может привести к тому, что исследователь комиксов сталкивается с трудностями при определении конкретного смысла и целей автора. Семиотика, хоть и предоставляет инструменты для анализа символов и знаков, не всегда может полностью раскрыть все слои смысла, содержащиеся в комиксах. Кроме того, семиотический подход не всегда учитывает контекст и историю создания комиксов. Комиксы являются продуктом своего времени и культурной среды, и для полного понимания их смысла необходимо учитывать исторический, социальный и культурный контекст их появления. Семиотика может предоставить инструменты для анализа символов и структуры, но может быть ограниченной в раскрытии более широкого контекста комиксов.

Семиотический метод является мощным инструментом для исследования комиксов, позволяющим анализировать символы, знаки и структуру этой

формы искусства. Однако, для полного понимания комиксов необходимо учитывать их контекст и комбинировать семиотический подход с другими методами исследования.

Таким образом, в этой главе были определены подходы в изучении построения образов в комиксах. Существует множество методов и подходов создания образов героев комикса среди которых: Идея "иконического образа", использование "экспрессивности", использование "консистентности", а так же развитие истории и внутреннего мира героя. Все эти методики в совокупности направлены на создание полноценного образа комикс – героя, они позволяют быстро и эффективно идентифицировать и связывать героев с их ключевыми характеристиками или ролями в истории, передавать эмоции, настроение и внутренний мир персонажей через их визуальное представление. Это может включать выражение лица, позы, жесты, линии движения, цвета и другие визуальные элементы. Также важно сохранение единства и согласованности в различных аспектах создания комикса, таких как стиль рисования, персонажи, пропорции, цвета, шрифты и общая визуальная концепция. Потому как все элементы комикса должны быть взаимосвязаны и гармоничны между собой. Герои должны претерпевать эволюцию, реагировать на события и изменяться в ходе истории. Это помогает создать более реалистичные и интересные образы, которые вовлекают читателя в их изучение.

Также были определены возможности семиотического анализа в изучении комиксов. Было выделено несколько направлений семиотики, в совокупности позволяющих изучать комикс – культуру. Среди них: визуальная семиотика, прагматика и семантика. Поскольку комиксы представляют собой синтез различных искусств, объединяющих рисунок, текст, макет, композицию и последовательность. С использованием семиотики мы можем разобраться в этом сложном сочетании элементов и исследовать, как они взаимодействуют и придают смысл. Одним из основных преимуществ семиотического подхода к исследованию комиксов является его способность анализировать и интерпретировать различные уровни коммуникации, присутствующие в

комиксах. Во-первых, семиотика позволяет анализировать визуальные знаки и символы, такие как изображения, цвета, линии и формы. Это помогает исследователям понять визуальный язык комиксов и раскрыть скрытые значения, которые передаются через изобразительные элементы. Во-вторых, текстовые элементы, такие как диалоги, надписи и звуковые эффекты, также являются объектами семиотического анализа. Семиотика помогает исследователям понять, как текст взаимодействует с визуальными элементами и влияет на окончательный смысл комикса. Семиотический подход также позволяет анализировать структуру и композицию комиксов. Комиксы обычно состоят из панелей, которые располагаются в определенном порядке, и семиотика позволяет исследовать, как эти панели взаимодействуют друг с другом, создавая последовательность событий и передачу смысла. Анализ структуры комикса с использованием семиотического подхода может помочь выявить стратегии повествования, использование повторяющихся мотивов, смену ракурсов и перспектив, а также использование различных типов переходов между панелями.

Однако стоит учитывать недостатки семиотического метода. Интерпретация символов и знаков может быть субъективной, а комиксы могут содержать множество слоев смысла, что делает их однозначную интерпретацию сложной. Кроме того, семиотика не всегда учитывает контекст и историю создания комиксов, что может ограничить полное понимание их смысла. Поэтому необходимо использовать семиотический метод в совокупности с другими подходами.

2 ПРАКТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ КОМИКСОВ «ГРОМАДА» И «ИМПУЛЬС».

2.1 Контент – анализ и семиотический анализ комикса «Громада»

Данная глава посвящена исследованию такому виду массовой культуры как комикс, с целью выявления закономерностей образов подростков в русском комике «Громада».

«Громада» - это серия комиксов направленная на детскую аудиторию, публикуемая российским издательством BUBBLE Comics. Данная серия комиксов публикуется с 1 июля 2020 года по настоящее время. Авторами являются: Кирилл Кутузов – сценарист; Карина Ахметвалиева, Сергей Ключников – художники; Алиса Ведерникова – колорист. Действия комикса разворачиваются в провинциальном русском городке без названия. Главными героями оказываются учащиеся шестого класса близнецы Стас и Алина, девочка с их параллели Аня и космический робот Громада. Дети получают игрушки из обычного магазина игрушек, которые оказываются наделены необычными свойствами, благодаря которым они встречаются друг с другом, а так же с Громадой. Здесь же появляется некий мужчина, который намерен заполучить игрушечный артефакты себе, используя для этого своих помощников.

2.1.1 Контент-анализ комикса «Громада»

Контент – анализ является эффективным методом для изучения комиксов. Он основан на систематическом анализе содержания текстового или визуального материала. Когда речь идет о комиксах, контент - анализ может быть полезным инструментом для изучения различных аспектов их содержания и структуры. При анализе образов подростков в русских комиксах подойдет качественный контент-анализ. Качественный контент-анализ позволит глубоко исследовать и понять содержание комиксов, интерпретировать образы подростков, анализировать их характерные черты и действия, а также обнаружить оттенки и контекст, которые могут быть упущены при

количественном подходе. Данный метод поможет сосредоточиться на детальном изучении визуальных и текстовых элементов комиксов, анализировать их смысл, символику и эмоциональную выразительность.

Данный анализ включает в себя анализ каждого персонажа подростка комикса «Громада» по специально подобранным категориям, которые помогут раскрыть особенности подростковых образов. Визуальная и текстовая части комикса будут анализироваться вместе, так как обе части в комиксе тесно переплетены и дополняют друг друга.

Таблица 1 – Образ Стаса.

Категория	Стас
Пол	Мужской
Возраст	От 10 до 13 лет. «Слушай, я же тебя знаю... ты же в нашей параллели учишься!»
Одежда и внешность	Короткие волосы, рубашка в клетку заправленная в синие брюки, коричневые ботинки и оранжево - голубой рюкзак. (Рис. 1) Одежда данного героя меняется несколько раз за комикс, но стиль остается неизменным. Он всегда носит рубашки разных оттенков и брюки.
Характер, эмоциональное выражение	Он настаивает на следовании правилам. Изображен более тихим, чем его сестра. Старается избегать рисков. « А вдруг с тобой бы там что – то случилось? Точнее не «вдруг»... обязательно случилось бы!»; «...Говорил же, надо было сидеть

	дома! Бластер же предупреждал про «опасность»!»
Цветовая палитра	Его цветовая палитра имеет не очень яркие оттенки голубого, жёлтого, синего коричневого. (Рис. 1)
Речевые особенности	В своей речи почти не использует сленговые выражения.
Взаимодействие с окружением	Снимает обувь аккуратно ее развязывая(Рис. 6), а его половина комнаты отличается аккуратностью. (Рис. 7)
Социальные взаимодействия	Взаимодействует с Алиной – сестрой, родителями, роботом Громадой, а так же с друзьями Аней и Рамилем. До знакомства с Громадой не может найти общий язык с сестрой по причине их противоположности, однако после появления робота не только находит с ней общий язык но и заводит друзей.(Рис. 11)
Интересы и хобби	Увлекается настольными играми. (Рис. 10)
Проблемы	Часто возникает недопонимание с сестрой – близнецом. (Рис. 1)
Изменения по мере продвижения сюжета	По мере продвижения в сюжете находит общий язык с сестрой, находит друзей и учится взаимоуважению с ними. (Рис. 11)

Таблица 2 – Образ Алины.

Категории	Алина
Пол	Женский
Возраст	От 10 до 13 лет. «Слушай, я же тебя знаю... ты же в нашей параллели учишься!»
Одежда и внешность	Светлые длинные волосы пряди которых выкрашены в разные цвета, свободная черная футболка с надписью «Контузия кардана», джинсы с рваными элементами и цепью прикрепленной сбоку в качестве аксессуара, красные кеды, накрашенные голубым ногти и черный браслет с шипами. По мере продвижения комикса герой несколько раз меняет футболки разных оттенков, но стиль остается неизменным.(Рис. 1)
Характер, эмоциональное выражение	Изображена уверенной в себе, дерзкой и активной. Она часто готова идти против правил, ввязываться в возможные авантюры и защищать себя физически, если потребуется. «Будут издеваться – мамин подарок в школу прихватчу, выгонят, конечно, зато будут знать, на кого нарываться.» ; «Сюда кто – то идет! Кажется, сейчас будет самый замес,

	отвал башки!»; «Затыкать меня еще будет! Ничего, сейчас я его сама заглушу!"
Цветовая палитра	Её цветовая палитра имеет множество ярких цветов: розового, голубого, красного, синего. (Рис. 1); (Рис. 11)
Речевые особенности	В своей речи она часто использует сленговые выражения. « ...Сейчас будет самый замес! Отвал башки!»; «Да скажи ты по – человечески: «Мой дед - зануда и вынесет мне весь мозг, если я с подругой буду до него докапываться».
Взаимодействие с окружением	Комната в которой она живет разделена на две половины в одной из которой живет ее брат близнец Стас. Ее половина отличается небрежностью, на это указывает не аккуратно заправленная кровать и криво висящие на стене плакаты с изображением выдуманных музыкальных групп.(Рис. 8) Снимает обувь просто скидывая ее с ног. (Рис. 6)
Социальные взаимодействия	Взаимодействует с Стасом–братом, родителями, роботом Громадой, а так же с друзьями Аней и Рамилем. До знакомства с Громадой не может

	найти общий язык с братом по причине их противоположности, однако после появления робота не только находит с ним общий язык но и заводит друзей.(Рис. 11)
Интересы и хобби	Увлекается музыкой, на что указывает ее футболка с надписью «Контузия кордана», а так же гитара висящая на стене в ее комнате(Рис. 8) и рискованными авантюрами. « - А вдруг с тобой бы там что – то случилось? Точнее не «вдруг»... обязательно случилось бы! - Ну и сидел бы тогда молча! Зачем закладывать надо было? »
Проблемы	Часто возникает недопонимание с братом – близнецом. (Рис. 8)
Изменения по мере продвижения сюжета	По мере продвижения в сюжете находит общий язык с братом, находит друзей и учится взаимоуважению с ними. (Рис. 11)

Таблица 3 – Образ Ани.

Категории	Аня
Пол	Женский
Возраст	От 10 до 13 лет. «Да, я учусь в шестом классе под литерой «Б», меня зовут Аня.»
Одежда и внешность	Она носит обычное коричневое

	школьное платье, ее коричневые волосы заплетены в две косички, белые гольфы и коричневые школьные туфли. Одежда на протяжении комикса остается неизменной. (Рис. 2)
Характер, эмоциональное выражение	Ее лицо практически постоянно безэмоционально, на все события она реагирует спокойно и сдержанно. С момента приобретения друзей начинает реагировать на все более эмоционально, но по большей степени остается безэмоциональной. (Рис. 4)
Цветовая палитра	Преобладает коричневый цвет, так же присутствуют белые элементы. (Рис. 2)
Речевые особенности	Многие ее фразы выглядят как заученный заранее текст, который не всегда подходит под реалии мира. (Рис. 5)
Взаимодействие с окружением	Ее квартира практически полностью пустая, в ней нет мебели. (Рис. 9)
Социальные взаимодействия	Взаимодействует со своим дедушкой, роботом Громадой, а так же с друзьями Алиной, Стасом и Рамилем. До встречи с Громадой абсолютно не имеет друзей и считается страной, вследствие свой не человеческой

	природы, которую пытается скрыть),однако после появления Громады находит друзей и более приобщается к человеческому образу. (Рис. 11)
Интересы и хобби	Пытается не вызывать подозрений о своей настоящей сущности и быть обычным ребенком как все. «Тут нет ничего подозрительного! Просто Дедушке стало плохо с сердцем, я пошла за таблетками!»; «Дедушка говорил, что мне нужно завести друзей, чтобы не вызывать подозрений, меня зовут Аня.»
Проблемы	Из – за ее поведения ее считают странной и обходят стороной. «Ты капец странная»; «Говорю же, капец странная, я даже немного завидую.»
Изменения по мере продвижения сюжета	По мере продвижения в сюжете становится больше похожей на человека, находит друзей. (Рис. 11)

Таблица 4 – Образ Рамиля.

Категория	Рамиль
Пол	Мужской
Возраст	От 10 до 13 лет. «...А ведь я только тлеть класс закончил!»
Одежда и внешность	У него коричневые волосы стриженные под «горшок», веснушки

	<p>на щеках и как одна из особенностей персонажа – щель между передних зубов. Он носит голубую водолазку, синие шорты, длинные белые носки и коричневые ботинки.(Рис.3)Одежда на протяжении комикса остается неизменной.</p>
<p>Характер, эмоциональное выражение</p>	<p>Изначально является отрицательным героем, изображен как ребенок – гений, который считает что цель оправдывает средства. Готов на все ради достижения своей цели. « Вот сейчас ты мне все и покажешь... Если не хочешь получить 220 вольт элект... тока, в общем!»; «Выкладывай все что знаешь! Твой пе... голосовой модуль я отключил, а значит, на помощь позвать тебе не удастся...». Однако по мере развития сюжета после обретения друзей меняется, начинает осознавать ценность взаимоуважения, поддержки и дружбы. «...Зачем тепель нам эти иглушки, если мы не можем плизвать Гломаду. Главное – посколее его починить...»;</p>
<p>Цветовая палитра</p>	<p>Преобладает синий цвет, а так же присутствуют белые, коричневые элементы. (Рис. 3)</p>

Речевые особенности	Он часто использует в своей речи различные технические термины, не выговаривает букву «Р». До того как обзавелся друзьями стесняется своего дефекта речи. «Я – изоб... ученый я. И вы стоите на пути моего величайшего откlyтия...То есть изоблетения... Как можно назвать изоблетение, но чтобы без буквы «Л»(Р)»
Взаимодействие с окружением	Место его проживания усеяно различными проводами, инструментами и компьютерами. (Рис. 10)
Социальные взаимодействия	Взаимодействует с родителями, роботом Громадой, а так же с друзьями Алиной, Стасом и Аней. До встречи с Громадой и ребятами потенциально конфликтует с ними и желает отобрать у них артефакты для собственной цели. «...Я отниму объекты у тех, кому они достались, и наконец – то воплощу свой план в жизнь!». Однако после встречи с роботом и ребятами сплочается с ними и отказывается от своей цели, теперь для него в приоритете дружба. «...Зачем нам тепель эти иглушки, если мы не сможем плизвать

	Гломаду. Главное – поскорее его починить...»; (Рис. 11)
Интересы и хобби	Интересуется техническими изобретениями и различными механизмами. «Я – изобретатель. И вы стоите на пути моего величайшего открытия... То есть изобретения... Как можно назвать изобретение, но чтобы без буквы «Л»(Р)»
Проблемы	Оказывается изгоем без друзей и временно является отрицательным героем. «Выкладывай все что знаешь! Твой персональный голосовой модуль я отключил, а значит, на помощь позвать тебе не удастся...».
Изменения по мере продвижения сюжета	По мере продвижения в сюжете находит друзей, что резко меняет его как отрицательного героя в положительную сторону. (Рис. 11)

Основываясь на данных таблицы можно сказать, что все анализируемые герои - подростки комикса Громада обладают собственной уникальностью, имеют различные проблемы, особенности и увлечения, что делает их абсолютно разными.

Важно отметить, что внешний вид героев и манера речи очень хорошо отражает их характер. Самыми похожими между собой героями являются Алина и Стас. Алина - девочка - бунтарка готовая идти на различные авантюры. Её стиль одежды и внешность - самые первые важные элементы, которые могут сказать нам об этом. Так же о её сущности говорят манера речи, в которой она

часто употребляет сленговые выражения и взаимодействие с окружающим миром: место её жилья выглядит небрежным, а когда она приходит домой, то разувается, скидывая с себя обувь не помогая руками.

Стас - брат - близнец Алины, полная её противоположность. Он увлекается настольными играми и не любит ввязываться в авантюры, он предпочитает следовать правилам и избегать рисков. О его характере так же говорит его внешний вид: рубашка и брюки, манера речи в которой он почти не использует сленговые выражения и взаимодействие с окружающим миром: его половина комнаты аккуратна, в отличие от его сестры. Они имеют совершенно противоположные характеры, внешность и разные увлечения. Но их проблемы, с которыми они сталкиваются, а так же изменения в ходе развития сюжета очень похожи между собой, почти идентичны. Это объясняется тем, что они являются братом и сестрой близнецами. Проблемы с которыми они сталкиваются изначально - это недопонимание между друг другом, возникающее вследствие разницы характеров, однако они не имеют проблем с нахождением новых знакомств, они легко идут на контакт с героями, появляющимися в дальнейшем по мере продвижения сюжета комикса.

Далее появляется ещё одна героиня, девочка Аня. Её внешний вид, а так же цветовая палитра, в которой она изображена, говорят о её обычности и невзрачности, что очень хорошо сходится с её деятельностью. Она пытается казаться обычным ребёнком, не привлекать к себе внимания и не вызывать подозрений, но из - за того что она находится в одиночестве и не имеет друзей, она не имеет полного представления о том, как должны вести себя обычные люди, вследствие чего её называют странной. Однако важно отметить, что данный герой не остаётся в таком состоянии на протяжении всего времени. Она становится главным героем наравне с близнецами, получает предмет с необычными свойствами и так же как и прочие проходит трансформацию. После обретения товарищей она начинает более походить на обычного человека, проявляет больше эмоциональности.

Ещё одним героем подростком данного комикса является мальчик Рамиль. Он младше других героев комикса, ему около 10 лет, в то время как остальным около 13. Его внешний вид и манера речи так же очень хорошо подчёркивает его натуру. Он имеет схожую проблему с девочкой Аней. Он так же изначально является изгоем, не имеющим друзей, однако, последствия от такой изоляции у героев разные. В данном случае изоляция приводит его к заикливости на своей деятельности и можно сказать, к озлобленности. Он увлекается различными техническими изобретениями и из-за отсутствия общения заиклился на них, он готов ради достижения своих целей пойти на многое, даже на причинение вреда окружающим. Его совсем не волнуют судьбы и чувства других. Ещё одна проблема, с которой он сталкивается - это неприятие себя. У данного героя есть дефект речи: он не выговаривает букву "Р", а вместо неё говорит "Л". До обретения друзей он старается заменять различные слова с буквой "Р", на другие, в которых её нет. Изначально он противостоит героям и имеет цель отнять у них игрушки с необычными свойствами, призывающие робота Громаду. Однако после встречи с роботом и ребятами, меняется и присоединяется к ним, также получает предмет с необычными свойствами и становится главным героем наравне со всеми. Теперь его больше заботит благополучие своих друзей, чем достижение своей личной цели. Также поняв, что его речевая особенность не является объектом для насмешек, начинает спокойно разговаривать, не подбирая слова без буквы "Р".

Исходя из всего выше сказанного, можно сказать, что все герои - подростки комикса "Громада" уникальны по своему характеру и внешнему виду, однако всех их объединяет проблема взаимоотношений между друг другом. У кого то это отсутствие взаимопонимания между друг другом, а у кого то изоляция и отсутствие представления о дружеских отношениях и о том, для чего они нужны. Важным переломным моментом в жизни каждого героя является встреча с роботом Громадой. Благодаря ему все герои сталкиваются друг с другом и получают необычный артефакт, происходит уравнивание детей

между собой, в комиксе не превозносится какой либо образ подростка лучше или хуже других. Авторы намерено показывают необычность и особенность каждого героя, давая понять читателям, что они могут быть такими, какими им нравится и заниматься тем, чем хочется.

Авторы поднимают очень важную проблему, часто встречающуюся среди детских коллективов, когда основная масса детей отгораживает от себя какого-то необычного, по их мнению, ребёнка, вследствие чего тот остаётся изолированным и это сказывается на его дальнейшем видении мира. В данном случае Стас и Алина представляют собой среднестатистических детей, которые хорошо вписываются в коллектив, а Аня и Рамиль олицетворяют собой изолированных детей. Авторы показывают последствия такой изоляции - это либо непонимание того, как стоит вести себя в обществе, как подавать себя ему (в случае с Аней), либо достижение своих целей с помощью причинения вреда окружающим, эгоизм (в случае с Рамилем). Авторы пытаются показать "странных" детей с другой стороны и дать понять читателю, что они не несут в себе ничего плохого и точно не должны быть отделены от коллектива. В комиксе так же показана их трансформация. То, как они избавляются от проблем, с которыми столкнулись до того как нашли товарищей. Они начинают ощущать ценность дружеских отношений, поддержки и взаимоуважения. В целом комикс подчёркивает огромную важность дружеских отношений, он показывает, что в случае их отсутствия человеку трудно существовать

Таким образом, в ходе данного анализа становится ясно, что в данном комиксе поднята очень важная проблема бойкотирования коллективом какой то единицы и отделения от неё. Показана огромная ценность дружеских отношений между людьми, ценность взаимоуважения и поддержки. Также важным является то, что авторы не выделяют негативных героев по внешнему признаку, подростки в данном комиксе выглядят, увлекаются и разговаривают как хотят. Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что негативными чертами для подростка согласно этому комиксу являются

озлобленность, деятельность во вред окружающим и отстраненность, а так же важно сказать об отделении какого либо человека от коллектива.

2.1.2 Семиотический анализ комикса «Громада»

Комикс "Громада" отличается использованием насыщенностью и яркостью цвета. Преобладают яркие, в некоторых случаях светящиеся оттенки. Однако цветовая палитра не лишена пастельных тонов. Такое решение цветовой палитры обращает на себя внимание читателя. Выделенные ярким цветом объекты приковывают взгляд, обращают на себя внимание на фоне более спокойных оттенков, таким образом подчёркивается их важность.

Так же в данном комиксе используется несколько видов построения кадров: кадры либо расположены друг за другом, либо имеется один основной кадр, на фоне которого располагаются остальные, не закрывая собой важные для восприятия моменты. Постановка кадров друг за другом происходит в основном в такие моменты, когда отсутствует динамика событий происходящих в сюжете, события происходят не спеша. Когда кадры выстроены на фоне одного основного кадра, события отличаются динамичностью. На таких основных кадрах как правило изображено что то важное для развития сюжета, то что должно приковывать взгляд и пробуждать интерес и интригу дальнейшего прочтения.

Так же важно отметить, что имеется множество кадров как бы делающих акцент на визуальной составляющей комикса, без использования текста. Данный приём постановки кадров использован с целью упростить восприятие читателя, ведь это произведение направлено в основном на детскую аудиторию, а так же для того, чтобы познакомить читателей с важными визуальными объектами, к примеру, внешний вид главных и второстепенных героев.

Стиль рисунка в данном комиксе отличается чёткостью линий и приближенной к реалистичной манере изображения персонажей. Стилистика изображения героев отличается пропорциональностью тел, однако их лица выполнены в мультипликационной манере, на это указывают схематичное изображение носа, губ и увеличенные глаза. Данный стиль изображения схож с

японскими комиксами такого жанра как "манга", имеющего огромную популярность среди жителей всего мира, в том числе среди детей. Подобное заимствование не удивительно и вполне естественно, так как русская индустрия комиксов на много менее развита чем Японская, или же Американская.

Рисунок приближенный к реалистичной манере, но все же имеющий в себе черты "мультичности" способствует тому, что читатель может легче воспринимать изображённые образы на себя. Изображенное не воспринимается как то, что происходит где - то в другой вселенной, наоборот, оно воспринимается как что - то вполне реальное, из - за чего улучшается восприятие образов.

В комиксе помимо визуальной составляющей присутствуют различные знаки и символы, которые несут в себе определенные смыслы. Первое о чем важно сказать – это изображение звуков с помощью букв. Данный прием является характерным для любого комикса и служит для улучшения понимания происходящего, а так же погружения в сюжет. Важно заметить, что далеко не все возможные звуки изображаются с помощью букв, а только те, что являются важными для уточнения и облегчения понимания происходящего. Надписи обычно изображаются либо рядом с уточняемым объектом, либо на нем самом, так же цвет надписей зависит от фона на котором они изображены: цвет подбирается таким образом, чтобы надпись была хорошо видна на фоне.

Вся речь героев заключена в диалоговые облака, которые имеют разную форму, в зависимости от того чья это речь и с какой интонацией он ее произносит. При обычном произношении вся речь героев - людей заключена в белые диалоговые облака, имеющие округлые, или овальные формы. Когда подразумевается более громкая, или эмоциональная интонация, то диалоговые облака приобретают угловатые, острые, резкие формы, так же в комиксе присутствует такая форма диалоговых окон: форма круглая или овальная, однако обведены такие окна пунктирной линией. В данном случае такие диалоговые облака применяются чтобы обозначить тихую интонацию, или диалог шепотом. Данный прием так же необходим для улучшения восприятия

происходящего и облегчения понимания. Однако в комиксе так же присутствуют персонажи – не люди: робот Громада, помощники героя – злодея. Их речь изображается по особенному. Речь помощников злодея очень редка, а так же они сами изображены практически не имеющими собственной воли, полностью механизированы, чтобы показать это в их речи, используются квадратные, или прямоугольные диалоговые окна. Сама их речь очень однообразна, они произносят несколько слов, которые являются отданными им приказами: «Уничтожить», «Убрать преграду» и т.д. Если говорить о роботе Громада, то его диалоговые облака изображены округлыми, как у людей, что может говорить о том, что он имеет собственную волю. Однако цвет его облаков голубой, а шифр использованный для написания его речи имеет более угловатые формы, чем у всех иных героев, именно эти признаки и показывают, что он является не человеком, а роботом, пусть даже имеющим собственную волю.

Авторы комикса использовали символы, изображающие эмоции и направление движений героев. Данный прием так же характерен для многих комиксов. Такие символы не заключены в какие то рамки, они изображены около предметов, чтобы показать направление их движения, они имеют полупрозрачную форму и иногда черный тонкий контур. Так же используются похожие символы, но для изображения эмоций героев, к примеру, молнеобразный символ, находящийся между лиц смотрящих друг на друга героев. Данный символ означает конфликт и неприязнь двух героев друг к другу.

В комиксе использованы сленговые слова, те, что используются людьми в реальной жизни, к примеру, «Фигня» - что – то не очень хорошего качества; «Погуглить» - поискать в интернете; «Отжать» - отобрать и т.д., а так же искаженные названия реально существующих брендов, к примеру, «Дракономполия» - настольная игра Монополия; «Бепси» - популярный газированный напиток Пепси и т.д. Использование таких приемов так же приближает происходящее комикса к реальности и улучшает восприятие

происходящих событий на реальную жизнь. В целом язык описанный в комиксе является простым для восприятия и не требует каких то подготовительных знаний .

Важной частью анализа является разбор некоторых героев комикса, так как это поможет нам определить образы подростков в данном комиксе. Главными героями комикса являются Стас, Алина, они близнецы. Девочка Алина изображена уверенной в себе, дерзкой, активной с не совсем стандартной внешностью. На ее характер указывает ее внешний вид. У нее светлые длинные волосы, пряди которых выкрашены в разные цвета, свободная черная футболка с надписью «Контузия кардана», джинсы с рваными элементами и цепью прикрепленной сбоку в качестве аксессуара, красные кеды, покрашенные голубым ногти и черный браслет с шипами. Ее внешний вид намеренно небрежен и свободен, надпись на ее футболке может означать выдуманную музыкальную рок - группу. Так же, на ее сущность указывают ее манеры: она ходит чуть сторбившись засунув руки в карманы джинсов и снимает обувь, просто скидывая ее с ног. Комната, в которой она живет, разделена на две половины в одной из которой живет ее брат близнец Стас. Ее половина так же отличается небрежностью, на это указывает не аккуратно заправленная кровать и криво висящие на стене плакаты с изображением выдуманных музыкальных групп. Так же на ее характер указывает ее речь и действия: она часто готова идти против правил, ввязываться в возможные авантюры и защищать себя физически, если потребуется, она не готова первая идти на примирение со своим братом, в своей речи она часто использует сленговые выражения. На этой почве у нее часто возникают конфликты с братом Стасом, так как он очень сильно отличается от своей сестры, можно сказать, что он является ее противоположностью. Он изображен более тихим, чем его сестра, он старается следовать правилам. Он имеет короткие волосы, рубашку в клетку заправленную в синие джинсы, коричневые ботинки и оранжево - голубой рюкзак. В отличие от сестры его походка более выпрямленная, а руки он держит на лямках рюкзака, он снимает обувь

аккуратно ее развязывая, а его половина комнаты отличается аккуратностью. Он настаивает на следовании правилам и в своей речи почти не использует сленговые выражения.

Авторы не случайно делают главными героями мальчика и девочку близнецами, но сильно различимыми по своей сути. Таким образом авторы располагают к себе сразу несколько категорий читателей, дают возможность им увидеть себя в образах детей близнецов. Авторы не выставляют образ активного небрежного ребенка как что - то неправильное и наоборот, образ тихого и послушного как что - то единственно правильное. Здесь допускается существование различных типов личности детей, дает понять юному читателю, что он может выглядеть как ему хочется и он не будет из – за этого неправильным.

Еще одним важным героем данного комикса является девочка Аня, которая учится в одной школе с близнецами. Ее отличает то, что она во многом кажется странной, искусственной, как будто пытающейся казаться человеком. Она носит обычное коричневое школьное платье, ее коричневые волосы заплетены в две косички, белые гольфы и коричневые школьные туфли. Она выглядит как обычный тихий и послушный ребенок следующий правилам, однако не ее внешний вид делает ее странной. Она приходит в магазин игрушек вслед за близнецами и просит дать ей игрушку, на вопрос продавщицы о том, что ей нравится, она отвечает: «Я люблю играть, гулять, солнышко, дедушку, еще люблю учиться, но немножко меньше». Многие ее фразы выглядят как заученный заранее текст, который не всегда подходит под реалии мира. Когда она возвращается домой с игрушкой, дедушка ее хвалит и говорит, что покупка игрушки необходима для того, чтобы не вызывать лишних подозрений. Сразу в глаза бросается их квартира, она абсолютно пустая, в ней полностью отсутствует мебель, что лишний раз окутывает Аню и ее дедушку ореолом загадочности.

Авторы так же не выставляют образ странного ребенка как что - то плохое, наоборот, они так же делают ее главным героем, получившим предмет

с необычными свойствами. Можно провести параллель образа Ани с детьми – изгоями. К сожалению, в нашем обществе все еще встречается масса случаев, когда коллектив отгораживает по тем, или иным причинам от себя определенного человека, вследствие чего он становится изгоем и считается необычным и странным, особенно часто это встречается среди детских коллективов. Таким образом авторы пытаются показать читателям «странных» детей с другой стороны, пытаются донести, что не смотря на свои особенности они не несут в себе ничего плохого и совершенно точно не должны быть отделены от основного коллектива.

Еще одним важным героем является мальчик Рамиль, который представляет из себя ребёнка - гения, интересующегося техническими изобретениями и различными механизмами. У него коричневые волосы стриженные под «горшок», веснушки на щеках и как одна из особенностей персонажа – щель между передних зубов. Он носит голубую водолазку, синие шорты, длинные белые носки и коричневые ботинки. Также важной его особенностью является то, что он имеет дефект речи: вместо буквы «Р» он произносит «Л». Важно отметить, что изначально он был отрицательным персонажем, не имеющим друзей. Его внешний вид, манера речи, в которой он часто использует различные технические термины и место его проживания, которое усеяно различными проводами, инструментами и компьютерами, указывает на то, что он – необычный ребенок, который умнее своих сверстников, однако из – за этой особенности он так же оказывается изгоем как и девочка Аня. Именно поэтому изначально он показан отрицательным героем. Однако с помощью робота Громады он присоединяется к ребятам и так же получает предмет с необычными свойствами.

Еще одним важным персонажем является робот Громада. Он появляется почти в самом конце первого номера комикса, призванный всеми собранными вместе необычными игрушками. Он представляется детям их учителем, тренером, защитником и лучшим другом. Громада выглядит как высокий мужчина, одетый в доспех, напоминающий космический скафандр. Он сам и

его одежда выполнены в ярких светящихся цветах, привлекающих внимание: его волосы и почти весь его костюм голубого цвета, рукава, его кожа, и экран на груди салатового цвета, некоторые мелкие элементы выполнены в ярко розовом цвете. Преобладающий голубой цвет вызывает ощущение спокойствия, что очень вяжется с образом защитника и друга, а зеленые и ярко розовые вставки дают понимание «инопланетности» героя. В момент его появления на детей нападают помощники злодея с целью отобрать у детей игрушки с необычными свойствами. Громада стремится защитить своих друзей и учеников, но враги проходят сквозь него, он объясняет, что его сила зависит от товарищества его учеников, чем дружнее они, тем сильнее становится Громада, вследствие чего герои сплачиваются.

Образ Громады очень важен, так как он является посредником, тем кто объединяет вместе всех героев, но его функции на этом не заканчиваются, он является наставником и позиционируется как друг героев. Он учит детей дружбе, правильному отношению друг к другу. Образ большого космического и яркого робота сильно располагает к себе детей. Здесь авторы попытались передать образ идеального учителя, где он является еще и другом своим ученикам, готов их защищать. Громада – центральный герой в данном комиксе, который объединяет вместе совершенно не похожих друг на друга детей.

Важно так же сказать о роли родителей в данном произведении. Нам показывают родителей Стаса и Алины – Катя и Сава. В сюжете они имеют второстепенные роли в комиксе, однако из – за этого не теряют свою ценность как защитников и наставников для детей. Практически все время они находятся в неведении о работе Громада и увлечении своих детей, но заметив их странное поведение, они делают все, чтобы помочь им и защитить. Данная деталь является важной, так как это имеет связь с главным антагонистом комикса.

Главный антагонист здесь – взрослый мужчина в красном пиджаке, черных брюках и коричневых туфлях. Его цель – захват всех артефактов, которыми владеют дети. Весь комикс он пытается силой отнять у них эти артефакты. По мере раскрытия этого персонажа, становится ясно, что когда он

был ребенком, у него не было друзей и родителей которые бы его защищали, поддерживали и наставляли, из – за чего он озлобился и стал отрицательным героем. Его образ очень сильно похож на первоначальный образ мальчика Рамиля, который изначально так же не имел близких друзей рядом.

Таким образом, был проанализирован комикс «Громада», в ходе анализа стало ясно, что авторы попытались передать образы самых разных детей – подростков.

Если говорить о приемах изобразительности примененных авторами в данном комиксе, то все они направлены на более улучшенное и облегченное понимание сюжета, а так же на то, чтобы удержать и заинтриговать читателя, а так же дать возможность читателям примерять на себя все происходящее в комиксе. На это указывают простой способ изложения, изображение довольно реалистичных героев, использование сленговых слов, аналогов реально существующих брендов, а так же вся окружающая обстановка героев очень сильно напоминает реальность.

В данном произведении очень важен образ учителя, защитника и наставника, которым владеет робот Громада и родители близнецов, так как именно благодаря им дети, имеющие самые разные особенности и не похожие друг на друга, так сильно спланиваются между собой.

Центральной темой в данном произведении является тема дружбы. Если говорить о негативных и позитивных чертах подростков, представленных в данном комиксе, то важно отметить, что авторы не выделяют какие-либо негативные внешние признаки, а также увлечения и не превозносят определенные внешние образы над другими. Наоборот, они делают всех равными, достойными внимания, из-за чего многие читатели имеют возможность увидеть и сравнить себя с героями комикса. Позитивными чертами для подростка являются стремление завести друзей, уважение к другим людям, стремление помочь в чем либо своим близким. Негативными же чертами является озлобленность и обида на мир и людей в целом, стремление

получить что – либо силой, причинение какого либо дискомфорта окружающим людям.

Исходя из всего вышесказанного, можно прийти к выводу о том, что главной целью данного комикса является стремление показать юным читателям их уникальность, а так же уникальность, других детей, показать что они могут выглядеть и быть такими какими им нравится, а так же показать ценность взаимоуважения, поддержки и дружбы.

2.2 Контент – анализ и семиотический анализ комикса «Импульс»

«Импульс» - это серия комиксов о супер герое, публикуемая российским издательством BUBBLE Comics. Авторами являются: Денис Нечипоренко – сценарист; Иван Довбня – художник; Анастасия Троицкая – колорист. Действия комикса разворачиваются в российском городе без названия. Главная героиня – ученица 9 класса Даша Золина, обладает необычными способностями, которые позволяют ей управлять гравитацией. Помимо учёбы она подрабатывает на радио и мечтает стать супер – героем. В ходе сюжета она сталкивается с бандой, которая отбирает супер силы у людей.

2.2.1 Контент-анализ комикса «Импульс»

Таблица 5 – Образ Даши Золиной.

Категория	Даша Золина
Пол	Женский
Возраст	15 лет «Братишка, мне всего пятнадцать.»
Одежда и внешность	У нее голубые глаза и светлые волосы. Ее одежда имеет полуспортивный стиль. В качестве повседневной одежды она носит белую футболку с маленьким изображением пальмы, синие обтягивающие джинсы, повязанная

	<p>на поясе желтая кофта и желтый рюкзак.(Рис.) В качестве одежды супер героя она использует темно синюю водолазку с голубым молнеобразным символом, плотные колготки темного цвета, джинсовые шорты, короткая синяя ветровка, голубые кеды, синяя шапка и голубая маска.(Рис.) В качестве домашней одежды она носит майку темного цвета и белые спортивные шорты. (Рис.)</p>
<p>Характер, эмоциональное выражение</p>	<p>Она показана эмоциональной, сильно реагирующей на разные события девушкой. Ее не сильно заботит собственное карьерное будущее, так как она обладает необычными способностями и мечтает помогать людям. «Не хочу пахать на трёх работах как отец, не хочу торчать в институте ради бесполезной бумажки. Хочу просто спасти людей». Она готова развивать в себе этот талант для достижения цели, также она постоянно совершает рискованные поступки, которые могут повлечь за собой разного рода последствия. « Когда я узнала, что в нашем Битцевском лесу какие – то</p>

	<p>военные выставили кордон и никого не пускают без объяснения причин, я не смогла пройти мимо.» На первый взгляд она полностью уверена в себе, однако после первой неудачи впадает в уныние и почти готова отказаться от мечты, изображена нуждающейся в помощи. « Я проиграла. Первый же злодей растоптал меня. Убил человека прямо на моих глазах и чуть не убил меня саму... Я не знаю, что делать дальше. Мне нужна помощь. Или мир навсегда попрощается с Импульс»</p>
Цветовая палитра	<p>В ее цветовой палитре преобладают светлые, белые, голубые и синие оттенки. (Рис.)</p>
Речевые особенности	<p>Она почти не использует сленговые выражения и нецензурную лексику за редким исключением.</p>
Взаимодействие с окружением	<p>Переодеваясь в костюм супер героя она неаккуратно складывает свою повседневную одежду в рюкзак (Рис) Ее комната отличается аккуратностью, за исключением стула стоящего рядом с кроватью, на котором неаккуратно висит одежда.(Рис)</p>
Социальные взаимодействия	<p>Она взаимодействует со многими</p>

	<p>людьми, характер их взаимодействия заключается во взаимной помощи: Либо она помогает им, либо они пытаются ей помочь. (Рис.) Более всего она взаимодействует со своим младшим 8ми летним братом, одноклассником Артемом Наумовым и с отцом, которые так же оказывают ей различного рода помощь. « Я же эксперт по супер героям! Вместе мы точно разберемся!». Также она сталкивается с школьной учительницей и начальницей которые или критикуют то, чем она занимается, или призывают найти «достойное» занятие. «... Тебе нужно подумать и о себе. Оценки – хуже некуда! Пора уже повзрослеть, пока жизнь не выкинула тебя за борт.»; «...Эти «супергерои» - напасть, с которой нужно бороться.»</p>
Интересы и хобби	<p>Она работает на радио, однако это не приносит ей особенного удовольствия. Она пытается стать супер героем. «И годами вести эфиры для Ольги «ненавижу супергероев» Прутковой? Не, спасибо.»</p>
Проблемы	<p>Сталкивается с критикой своей деятельности, призывами задуматься</p>

	о будущей карьере, а так же впадает в уныние после первой неудачной супер героической практики, до этого она считала себя неуязвимой «Я чувствовала себя неуязвимой до того, как...»
Изменения по мере продвижения сюжета	Осознает собственную уязвимость и понимает, что нуждается в помощи других, принимает это и дальше стремится к своей цели. «... Мне нужно найти гада в доспехах и тех, кто стоит за ним. Потом выясню, что они затевают, и остановлю их. Любой ценой.»

В данном комиксе практически все внимание уделяется одной главной героине – Даше Золиной. Через ее образ, авторы пытаются показать несколько важных тем. Важно отметить, что внешний вид и характер девушки очень хорошо сочетаются с ее деятельностью, вместе создавая единый образ. Ее спортивность, энергичность, а также привычка рисковать очень хорошо подчеркивает ее натуру супер героя.

По мере развития сюжета она сталкивается с проблемами связанными с ее деятельностью. Она имеет мечту стать супер героем и спасать людей, ее не волнует ее карьерное будущее. Не смотря на критику в адрес ее деятельности, советы по поводу ее дальнейшего устройства жизни: университета и работы на радио, она делает все возможное для достижения своей мечты. Здесь поднимается первая важная проблема, с которой сталкиваются многие подростки: выбор дальнейшего пути, которому стоит следовать по жизни. Многие отказываются от своей мечты, боясь что она не принесет большой выгоды, выбирая вариант, который по мнению большинства принесет больше пользы. Однако, внешние проблемы – это не единственное с чем приходится

столкнуться на пути к своей мечте. Главная героиня сталкивается с провалом в своей первой супер героической практике и впадает в уныние. До этого момента она считает себя неуязвимой и не допускает того, что она может с чем - то не справиться. Осознание этого едва не заставляет ее отказаться от мечты, однако тут она встречает поддержку младшего брата, вследствие чего вновь набирается решимости продолжать свою деятельность. Она принимает то, что она может совершать какие либо ошибки и терпеть не удачи и теперь это не заставляет ее отказываться от своей деятельности. Авторы на примере главной героини комикса «Импульс» показывают, что необходимо делать для достижения своей цели: не обращать внимание на критику своей деятельности и идти на риски, так как это может помочь лучше продвинуться в деятельности, а так же разрешить себе совершать ошибки.

Еще одной важной темой поднимаемой в данном комиксе является взаимопомощь окружающим. По мере развития сюжета главная героиня не раз оказывала помощь окружающим, как и они в свою очередь многократно помогали ей. Сам образ супер героя, несущий в себе смысл помощи людям, может говорить о важности подавать пример окружающим. Важно заметить, что в комиксе не делается акцент на внешнем виде персонажа.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в данном произведении поднимается проблема выбора жизненного пути, а так же проблема взаимопомощи друг другу. Если говорить о чертах характерных образу подростка в данном комиксе, то это целеустремленность и альтруизм. К негативным же чертам можно отнести нерешительность и эгоизм.

2.2.2 Семиотический анализ комикса «Импульс»

Комикс Импульс привлекает внимание своей насыщенной цветовой палитрой, где яркие оттенки, иногда даже светящиеся, преобладают. Однако здесь также присутствуют пастельные тоновые акценты. Такое использование цветовой гаммы привлекает читателя. Ярко окрашенные объекты привлекают взгляд, выделяясь на фоне более спокойных оттенков и подчеркивая свою важность. Кроме того, стоит отметить, что насыщенность оттенков напрямую

связана с событиями, происходящими в комиксе. Например, когда события несут печальный смысл, оттенки становятся темнее и менее яркими.

В данном комиксе используются несколько способов построения кадров. Одним из них является размещение кадров друг за другом, создавая последовательность событий. Это часто используется в моменты, когда происходит небольшая или отсутствует динамика в сюжете, когда события развиваются медленно. Другой подход заключается в использовании одного основного кадра, на фоне которого размещаются дополнительные кадры, не закрывая важные моменты. В таких случаях происходящие события обычно являются более динамичными, а некоторые кадры могут занимать всю страницу. Основные кадры, как правило, содержат важные элементы сюжета, которые приковывают взгляд читателя и вызывают интерес и желание продолжить чтение для развития интриги.

Стиль рисунка в данном комиксе отличается чёткостью линий и приближенной к реалистичной манере изображения персонажей. Однако стиль изображения персонажей немного меняется к концу комикса: изображение лиц героев приобретает более угловатые и схематичные формы.

В комиксе помимо визуальной составляющей присутствуют различные знаки и символы, которые несут в себе определенные смыслы как и в случае с комиксом «Громада». Важно отметить, что в комиксе одним из характерных приемов является изображение звуков с помощью букв. Этот прием выполняет несколько функций: улучшение понимания происходящего и углубление в сюжет. Следует отметить, что не все звуки изображаются с помощью букв, а только те, которые имеют важность для ясности и понимания происходящего. Надписи обычно размещаются рядом с объектом, который они уточняют, либо на самом объекте. Цвет надписей подбирается таким образом, чтобы они были хорошо видны на фоне, на котором они расположены. Это делается с целью обеспечения четкости и удобства чтения.

Вся речь героев заключена в диалоговые облака, которые имеют разную форму, в зависимости от того чья это речь и с какой интонацией он ее

произносит. При обычном произношении вся речь героев заключена в белые диалоговые облака, имеющие округлые, или овальные формы. Когда подразумевается более громкая, или эмоциональная интонация, то диалоговые облака приобретают угловатые, острые, резкие формы, так же в комиксе присутствует такая форма диалоговых окон: форма круглая или овальная, однако обведены такие окна пунктирной линией. В данном случае такие диалоговые облака применяются чтобы обозначить тихую интонацию, или диалог шепотом. Данный прием так же необходим для улучшения восприятия происходящего и облегчения понимания. Речь, произносимая из каких либо технических гаджетов, заключена в квадратные облака, окрашенные голубым цветом показывая, таким образом, техничность произношения. Также в комиксе присутствуют мысли главной героини, они заключены в квадратные, или прямоугольные диалоговые окна, окрашенные в черный цвет.

Авторы комикса активно использовали символы, которые изображают эмоции и направление движений героев. Этот прием является характерным для многих комиксов. Такие символы обычно не ограничены рамками, они расположены рядом с предметами, чтобы показать направление движения. Они обладают полупрозрачной формой и иногда имеют тонкий черный контур. Эти символы помогают передать эмоциональное состояние персонажей и создать динамичность в сценах, подчеркивая их движения и выражения лица.

В комиксе почти не используются сленговые слова и выражения, за редким исключением, для обозначения нецензурной лексики используются символы «#», «@», «\$». В целом язык описанный в комиксе является простым для восприятия и не требует каких то подготовительных знаний.

Важной частью анализа является разбор образа главной героини, так как это поможет нам определить образы подростков в данном комиксе. Главная героиня Даша Золина изображена уверенной в себе, свободной, спортивной, готовой идти на риск девушкой, что хорошо подчеркивает ее стремление стать супер героем. Она не раз ввязывалась в рискованные ситуации разной степени опасности: от увольнения с работы, до риска для жизни. Ее стиль одежды так

же хорошо дополняет ее образ. В качестве повседневной одежды она носит белую футболку с маленьким изображением пальмы, синие обтягивающие джинсы, повязанная на поясе желтая кофта и желтый рюкзак. В качестве одежды супер героя она использует темно синюю водолазку с голубым молнеобразным символом, плотные колготки темного цвета, джинсовые шорты, короткая синяя ветровка, голубые кеды, синяя шапка и голубая маска. Ее голубые и синие элементы костюма очень хорошо сочетаются с ее сущностью супер героя: ее супер силы имеют голубой светящийся оттенок. В целом ее стиль одежды имеет множество спортивных элементов.

Девушка мечтает о том, чтобы быть примером для остальных, с помощью своих супер способностей заниматься спасением людей. Она неоднократно идет на рискованные поступки для достижения разных целей. Однако столкнувшись с неудачей в одном из своих геройских приключений, она сильно огорчается и готова отказаться от своей мечты, лишь после поддержки младшего брата она вновь находит в себе силы героизировать. Это показывает ее как сильную характером девушку, готовой идти на много, но боящуюся неудач. Поддержка брата не единственная, с которой сталкивается главная героиня, люди помогают ей по мере продвижения сюжета. Это несет в себе главную идею данного комикса – помощь окружающим. Важно отметить, что образ супер героя здесь не идеализирован, герою свойственно испытывать разного рода сомнения и страхи.

Если говорить об образе подростка, описанного в данном комиксе, то становится ясно, что комикс не порицает внутренние сомнения и переживания, желание бросить свою цель. Важно в такой момент найти поддержку от окружающих для того чтобы определиться с дальнейшим выбором. Супер - геройский образ подростка в данном случае говорит о том, что важно быть примером для остальных. Здесь поднимается тема взаимопомощи и товарищества. Важно заметить, что в данном комиксе выявление качеств образа подростка не связано с внешним видом.

В заключении можно сделать вывод о том, что согласно данному комиксу положительными чертами образа подростка являются: стремление к совершенству, оказание поддержки и окружающим, быть примером для остальных. Также важно осознавать нормальность собственных переживаний и сомнений.

Таким образом, в этой главе были проанализированы два русских комикса «Громада» и «Импульс». В ходе семиотического анализа и контент – анализа стало ясно, что современные авторы русских комиксов не делают акцент на внешности героев, либо показывают, что подросток вправе выглядеть так как ему хочется и это не определяет его как хорошего или плохого. Это же касается деятельности героя. Авторы показывают читателю, что он вправе заниматься тем, что ему нравится и это не определяет его качества. В комиксах делается акцент на актуальных для читателей проблемах – это взаимоотношения с окружающими и определение своего дальнейшего жизненного пути. Сюжеты обоих комиксов показывают читателю, как стоит себя вести в определенных ситуациях.

Если говорить о приемах изобразительности примененных авторами в комиксах, то все они направлены на более улучшенное и облегченное понимание сюжета, а так же на то, чтобы удержать и заинтриговать читателя, а так же дать возможность читателям примерять на себя все происходящее в комиксе. К таким приемам относится то, как располагаются кадры, язык повествования, использование различных символов показывающих направление движения объектов, использование различных диалоговых окон, а также использование рисунка приближенного к полуреалистичной манере.

Согласно проведенным анализам русских комиксов, положительный образ подростка имеет следующие черты: дружелюбность, отзывчивость, целеустремленность, явление собой примера для остальных. К негативным чертам же относится озлобленность, отстраненность, эгоизм, а также причинение какого либо дискомфорта окружающим. Также, в одном из комиксов поднимается важная проблема, часто встречающаяся среди

подростков и детей - бойкотирование коллективом какой либо его единицы и отстранение от нее по тем, или иным причинам. Авторы наглядно показали последствия такого отстранения. Данное поведение так же можно отнести к негативным чертам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной работы было проанализировать специфику образов подростков в русских комиксах. Для этого были выделены и решены задачи, способствующие рассмотрению и раскрытию особенностей построения образов героев в комиксах. В ходе работы были проведены теоретическое и практическое исследование.

В качестве первоначальной задачи, теоретического исследования тематики было выбрано определение подходов в изучении построения образов в комиксах. При изучении отечественных и зарубежных источников было выделено несколько положений создания образов героев комикса, каждый из которых затрагивает определенные аспекты создания персонажа, но для получения целостного, самостоятельного образа необходимо использовать все эти подходы в совокупности. К таким подходам относятся: использование иконических образов, экспрессивности, консистентности и развития персонажей, а так же идеи «замысла», правильной постановки кадров, использование поз и движений тела персонажей для передачи эмоций.

Также практическое исследование предполагает определение методологических возможностей семиотического анализа в изучении комиксов. Были рассмотрены те направления семиотики, которые подразумевают анализ визуальных знаков. К таким направлениям относится визуальная семиотика. Визуальная семиотика представляет собой уникальный подход к анализу и пониманию знаков и символов, используемых в визуальной коммуникации. Изучение комиксов с помощью визуальной семиотики предоставляет нам возможность раскрыть глубину и сложность этой формы искусства. Комиксы представляют собой синтез текста и изображений, которые взаимодействуют друг с другом, чтобы передать сюжет, идеи и эмоции. Визуальная семиотика помогает нам разбираться в том, каким образом эти знаки и символы функционируют внутри комиксов и как они воздействуют на наше восприятие и понимание произведения.

Еще одним рассмотренным направлением семиотики является семантика. При анализе комиксов с помощью семантики мы можем исследовать, как значения слов, фраз и диалогов влияют на историю и передачу информации визуально и вербально. Особенность комиксов заключается в их двойственной природе, объединяющей текст и изображения. Семантика позволяет анализировать взаимодействие между этими двумя аспектами и исследовать, как они взаимодействуют для создания особого смысла и эффекта в комиксах. Анализ семантики текста, визуальных элементов, персонажей, жанров и панелей позволяет нам лучше понять, как комиксы создают смысл, эмоции и сообщения. Это расширяет понимание комиксов как формы искусства и способствует развитию семантики и культурного анализа. Изучение комиксов с помощью семантики позволяет нам раскрыть их глубину, сложность и воздействие на нашу культуру и общество.

Еще одним рассмотренным направлением семиотики является прагматика. Она изучает взаимосвязь между языком, контекстом и использованием языка в практических ситуациях коммуникации. Она исследует, как языковые выражения используются для достижения определенных коммуникативных целей и как контекст влияет на их интерпретацию. Семиотический подход к исследованию комиксов предполагает анализ символов, знаков и смысла, которые содержатся в этих графических и текстовых нарративах. Комиксы являются гибридным искусством, объединяющим рисунок, текст, макет, композицию и последовательность. Семиотика помогает нам разбираться в этой сложной комбинации элементов и исследовать, как они взаимодействуют и создают смысл. Одним из ключевых преимуществ семиотического метода в исследовании комиксов является его способность анализировать и интерпретировать множество уровней коммуникации, присутствующих в комиксах.

Говоря о возможностях семиотики в изучении комикс – культуры, необходимо учесть ограничения данного подхода. Комиксы могут содержать

множество слоев смысла, и интерпретация этих символов и знаков может быть субъективной. Разные читатели могут трактовать комиксы по-разному, исходя из своих личных предпочтений, культурного контекста и опыта. Это означает, что семиотический анализ комиксов может быть подвержен субъективизму и неоднозначности. Также комиксы часто используют метафоры, аллегории и символы, которые могут быть сложными для однозначного интерпретирования. Это может привести к тому, что исследователь комиксов сталкивается с трудностями при определении конкретного смысла и целей автора. Семиотика, хоть и предоставляет инструменты для анализа символов и знаков, не всегда может полностью раскрыть все слои смысла, содержащиеся в комиксах. Кроме того, семиотический подход не всегда учитывает контекст и историю создания комиксов. Комиксы являются продуктом своего времени и культурной среды, и для полного понимания их смысла необходимо учитывать исторический, социальный и культурный контекст их появления. Семиотика может предоставить инструменты для анализа символов и структуры, но может быть ограниченной в раскрытии более широкого контекста комиксов.

Семиотический метод является мощным инструментом для исследования комиксов, позволяющим анализировать символы, знаки и структуру этой формы искусства. Однако, для полного понимания комиксов необходимо учитывать их контекст и комбинировать семиотический подход с другими методами исследования.

Помимо теоретического исследования, было проведено также практическое исследование, целью которого было проведение контент – анализа и семиотического анализа российских комиксов «Громада» и «Импульс». Результаты проведенных анализов показали, что авторы современных российских комиксов поднимают актуальные для читателя проблемы, такие как: бойкотирование коллективом какой либо его единицы и отстранение от нее по тем, или иным причинам, а также выбор дальнейшего жизненного пути. Наглядно показывается то, как стоит себя вести в определенных ситуациях на примере героев комикса. Также в комиксах не

делается оценка негативного, или позитивного образа подростка на основе увлечений и внешнего вида. Авторы показывают читателю через образы подростков, его уникальность, что он вправе выглядеть, как хочет и делать то, что хочет.

Если говорить о приемах изобразительности примененных авторами в комиксах, то все они направлены на более улучшенное и облегченное понимание сюжета, а так же на то, чтобы удержать и заинтриговать читателя, а так же дать возможность читателям примерять на себя все происходящее в комиксе. К таким приемам относится то, как располагаются кадры, язык повествования, использование различных символов показывающих направление движения объектов, использование различных диалоговых окон, а также использование рисунка приближенного к полуреалистичной манере.

В обоих комиксах поднимается тема взаимоотношений между людьми. Авторы пытаются донести до читателя ценность дружеских и товарищеских отношений. Исходя из описанных образов подростков в комиксах, они имеют следующие положительные черты: дружелюбность, отзывчивость, целеустремленность, явление собой примера для остальных. К негативным чертам же относится озлобленность, отстраненность, эгоизм, а также причинение какого либо дискомфорта окружающим.

Таким образом, теоретическое и практическое исследования рассматривают все поставленные изначально задачи. Были рассмотрены особенности создания образов в комиксах, а также проанализированы подростковые образы в российских комиксах. Специфика образа подростка в российских комиксах тяготеет к индивидуальности, открытости. Авторы при создании образов делают акцент не на внешности и деятельности, а на социальном взаимодействии героев, а с помощью инструментов выразительности дают возможность читателям примерять свои образы на себя.

СПИСОК СПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абраменкова, В. В. Подростковая субкультура как пространство самореализации // Мир психологии. 2008. № 1. С. 175 – 189.
2. Богданова, В. Б. Дидактический потенциал комикса// Социум и власть. 2020. № 6. С. 79 – 87.
3. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. – М.: Прогресс, 1989 – 616 с.
4. Ерофеев, В. В. Комиксы и комиксовая болезнь // В лабиринте проклятых вопросов. Эссе. – М.: Союз фотохудожников России, 1996. С. 430 - 447.
5. Евсеева, Л. А. Прагматика как объект исследования в зарубежном языкознании// Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2013. № 11. С. 5 – 9.
6. Куликова, Н. Э. Комикс как вид визуального искусства// Огарев – Online. 2019. № 13. С. 1 – 5.
7. Кубякин, Е. О. Особенности воздействия массовой культуры на социализацию российской молодежи// Общество: философия, История, культура. 2011. № 1. С. 1 – 4.
8. Кара – Мурза, С. Г. Язык зрительных образов // Манипуляция сознанием. – М.: Алгоритм, 2004. С. 98 – 105.
9. Козлов, Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. – 220 с.
10. Лютикова, Г. В. Девятое искусство: миры комиксов // Обсерватория культуры. 2005. № 2. С. 34 – 43.
11. Лутеро, Т. О концепции умберто Эко и его вклад в семиологические исследования// Язык и культура (Новосибирск). 2015. № 18. С. 1 – 5.
12. Онкович, А. В. Комикс как жанр учебной медиапродукции // Медиафера и медиаобразование: специфика взаимодействия в современном социокультурном обществе. 2015. № 52.С. 334 – 339.
13. Онкович, Г. В. Комикс как средство медиаобразования / Г. В. Онкович, А. Д. Онкович // Медиаобразование. 2016. № 2 . С. 52 – 60.

14. Пушкин, С. А. Советские комиксы как инструмент воздействия на массовое сознание // Манускрипт. 2018. № 11. С. 288 – 292.
15. Поливина, М. А. Массовая культура в современном обществе и ее воздействие на молодежное сознание / М. А. Поливина, Н. Б Кокуашвили, С. Б. Олонец // Гуманитарные, социально – экономические и общественные науки. 2021. № 11. С. 80 – 84.
16. Сычев, И. Ю. Герои комикса и герой комикс – культуры // Челябинский гуманитарий. 2011. № 4. С. 99 – 103.
17. Свиридова, В. В. Медиакоммуникационные особенности комикса в периодических изданиях для детей в России и Японии // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2018. № 1. С. 86 – 89.
18. Сорокина, А. А. «Русский» комикс в современных реалиях // Медиасреда. 2019. № 1. С. 86 – 89.
19. Сонин, А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: Монография / Под ред. В.А. Пищальниковой. – Барнаул: Изд-во Алт. Госун – та, 1999. – 111 с.
20. Тихомиров, А. Г. Роль комикс - культуры в социализации личности в современной России (на примере комикс – фэндома г. Архангельска) // 2020. № 7. С. 38 – 42.
21. Теракопьян, М. Комиксы без границ // Искусство кино. 2009. № 9. С. 110 – 124.
22. Шибкова, Д. З. Образовательный комикс как средство медиаобразования для восприятия обучающимися нового знания/ Д. З. Шибкова, О. Б. Пяткова // Педагогическое образование в России. 2021. № 3. С. 90 – 97.
23. Эко, У. Отсутствующая структура. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 430 с.
24. Янькова, Н. А. Умберто Эко – семиотик 20 века/ Н. А. Янькова, А. П. Кит //International scientific review. 2017. № 6. С. 1 – 3.
25. Bart, V. Comics versus art / Bart V. – Toronto: University of Toronto Press, 2010. – 288 p.

26. Burke, L. *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre* / Burke L. Jackson: University Press of Mississippi, 2015. – 352 p.
27. Eco, U. *Apocalittici e integrati* / Eco U. – Milan: Bompiani, 2001. – 400 p.
28. Gardner, J. *Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling* / Gardner J. – California : Stanford University Press, 2012. – 240 p.
29. Groensteen, T. *The System of Comics* / Groensteen T. – Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. – 204 p.
30. Hague, I. *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels* / Hague I. Abingdon: Routledge, 2014. – 214 p.
31. Jackendoff, R. S. *Semantic Interpretation in Generative Grammar* / Jackendoff R. S. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1972. 400 p.
32. Meskin, A. *The Art of Comics: A Philosophical Approach* / Meskin A. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2012. – 203 p.
33. McCloud, S. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* / McCloud S. — New York: Paradox Press, 2000. – 237 p.
34. McCloud, S. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* / McCloud S. — New York: HarperCollins, 2006. – 260 p.
35. McCloud, S. *Understanding Comics* / McCloud S. — Northampton: Tundra Publishing, 1993. – 223 p.
36. Ripple, G. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music* / Ripple G. – Berlin: De Gruyter Mouton, 2015. – 691 p.
37. Sheridan, M. *Classic Comics and Their Creators bibliograohy* / Sheridan M. – Los Angeles: Post Era Pubns, 1978. – 304 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 1 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 1 .

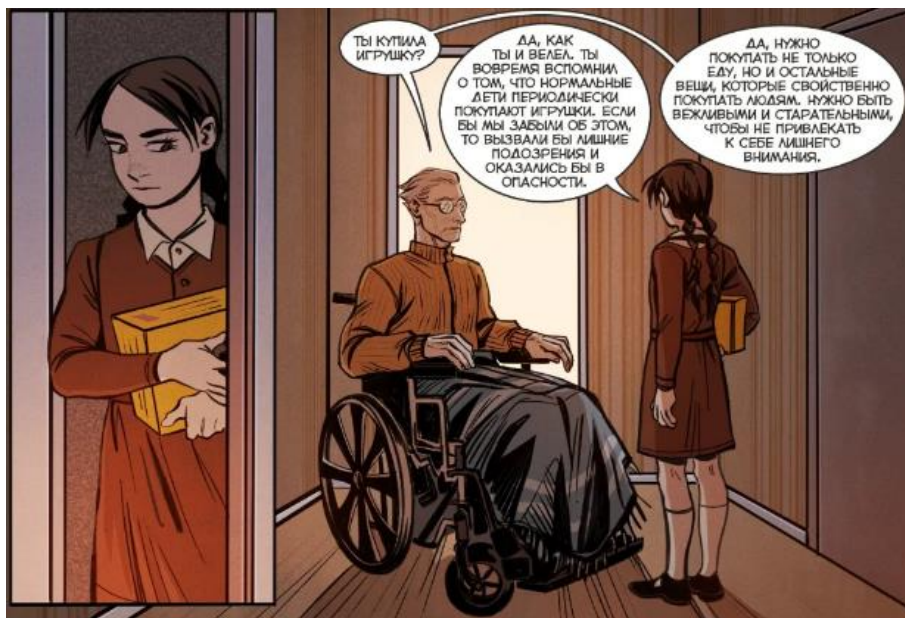


Рисунок 2 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 2.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 3 – Фрагмент страницы комикса «Громада» 3.



Рисунок 4 – Фрагмент страницы комикса «Громада» 4.

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 5 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 5.



Рисунок 6 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 6.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г



Рисунок 7 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 7.



Рисунок 8 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 8.



Рисунок 9 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 9.

ПРИЛОЖЕНИЕ Д



Рисунок 10 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 10.



Рисунок 11 – Фрагмент страницы комикса «Грогада» 11.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 12 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 1.



Рисунок 13 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 2.

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж



Рисунок 14 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 3.



Рисунок 15 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 4.



Рисунок 16 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 5.

ПРИЛОЖЕНИЕ И



Рисунок 17 – Фрагмент страницы комикса «Импульс» 6.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологии и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

Н.П. Кошца Н.П. Кошца

« 9 » 06 2023 г

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

51.03.01 Культурология

ОБРАЗ ПОДРОСТКА В РОССИЙСКИХ КОМИКСАХ НА МАТЕРИАЛЕ
ПРОДУКЦИИ ИЗДАТЕЛЬСТВА BUBBLE COMICS

Руководитель

М.А. Колесник

канд. культурологи, доцент М. А. Колесник

Выпускник

И.В. Козлова

И. В. Козлова

Красноярск 2023