

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Имидж Минска – мнение экспертов [Электронный ресурс] : формирование и развитие имиджа. – Режим доступа: <https://director.by/index.php/arhiv-nomerov/-2012/108-10-160-/3568--10.html>. – Дата доступа: 09.03.2020.
2. Казима, М. А. Имидж Минска: поиск основания позиционирования / М. А. Казима // Коммуникация в социально-гуманитарном знании, экономике, образовании. – Минск : Изд. центр БГУ, 2012. – С. 80.
3. Клинов, А. Путеводитель по Городу Солнца / А. Клинов. – М. : Ad Marginem, 2013. – 128 с.
4. Некрасов, С.И. Основные модели создания имиджа / С. И. Некрасов // Фундаментальные исследования. – 2007. – № 10. – С. 32.
5. Проект по бренду Минска [Электронный ресурс] // Портал tut.by. – Режим доступа: <https://news.tut.by/society/377828.html>. – Дата доступа: 09.03.2020.

Лаврова К. А, Бовбель Е. В., БГУКИ, студенты
108 группы очной формы обучения
Научный руководитель – Жилинская Т. С.,
кандидат педагогических наук, доцент

СТАНОВЛЕНИЕ КОМИКСА КАК ВИДА ИСКУССТВА

Большинство людей считает комиксы лёгким чтением для детей с посредственными рисунками и незамысловатым сюжетом, где стереотипный супергерой побеждает донельзя нелепого суперзлодея. Однако это поверхностное понимание комикса, так как его история полна знаменательных событий, а содержание – серьёзных тем.

На наш взгляд, история комикса насчитывает семь периодов. Главным его предшественником считается монументальная живопись, зародившаяся

около 10 тыс. лет назад. Люди иллюстрировали свою повседневную жизнь посредством серии рисунков, сопровождаемых текстом. Примером служит роспись на стене гробницы писаря Менны, где авторы показывают сбор урожая [1]. Примечательно, что иллюстрации имеют определенную последовательность действий, которые мы можем увидеть, рассматривая изображение по зигзагу, начиная с левого нижнего края.

С зарождением печати комикс становится частью печатной графики. Штампы вырезаются из разных материалов, а после переносятся на бумагу и распространяются как часть книги, газеты, так и в виде отдельного печатного издания. Главными темами печатного периода (XVI–XVII вв.) остаются быт человека и религия. В христианстве изображаются жития святых, так называемые «аллилуйи», напечатанные на листах цветной бумаги. В России подобный жанр имеет собственное название – лубок. Печать производится на досках особого пиления (лубах), которые впоследствии расписываются красками. Постепенно рождается массовая лубочная литература, выполняющая функцию приобщения к чтению малообразованных слоёв населения [2].

И только к XIX в. комикс приобретает тот смысл, который несет в себе название (от англ. comics – комический, смешной), и те черты, по которым мы впоследствии будем отличать его от изобразительного искусства и литературы. Наступает время самостоятельного развития.

Основоположниками современного комикса становятся Вильгельм Буш со своими остроумными сатирическими стихами в картинках и Родольф Тёпфер с серией альбомов о приключениях Жабо и господина Крепена [3].

XX в. ознаменовался приходом комикса в массовую культуру. Комичность вновь уходит на второй план, уступая место приключениям. В Америке комикс появляется в виде небольших газетных врезок с короткими захватывающими историями. Постепенно возникает супергероика. Первопроходцем в этом жанре становится серия Action comics, где

появляется первый герой, обладающий нечеловеческими способностями – Супермен. С этого момента начинается Золотой век комиксов.

Благодаря жанровой специфике, главным потребителем становится ребёнок, отдающий предпочтение приключенческим жанрам и ярким образам. В период от 1920 до 1940-ых гг. было придумано около 400 супергероев, в их числе Бэтмен, Чудо-Женщина, Флэш.

Во время Второй Мировой Войны комикс используется в пропагандистских целях и для поднятия духа людей в нелёгкий период. СССР создаёт журналы с серией карикатур в виде комикса, в которую закладывается мысль, что советский человек может пройти все испытания, чтобы достичь светлого будущего [4]. Параллельно в США под авторством писателя Джо Саймона и художника Джека Кирби рождается новый персонаж – Капитан Америка, подающий пример храбрости и справедливости детям Америки. В нацистской Германии, как и Италии, американский комикс запрещает партия, что свидетельствует о наличии цензуры. На некоторый период комиксы потеряли свою популярность. Этому способствовал подъем других популярных развлечений для детей, в том числе и телевидение.

Позже, вследствие деятельности Стэна Ли – создателя Человека Паука, Халка, Железного человека и др. персонажей вселенной Marvel comics – произошло изменение индустрии, что положило начало Серебряному веку (1950-е гг.) [5]. Стэн Ли дал предысторию героям, сделав их более человечными; зрителю стало легче сопереживать им. Комикс расширил свои жанровые границы, тем самым привлек внимание взрослой аудитории.

В 1954 г. создаётся американское Управление Комиксами (Comics Code Authority), устанавливается определенная цензура на творчество художников и писателей. В ответ на это выходят так называемые подземные комиксы «Нос бога», «Zap», «Комиксы большого яблока», затрагивающие темы наркотиков, курения, политики и др.

Постепенно формируется определенная технология создания комикса. Он обязательно должен иметь тайтл (название), панель (эпизоды, изображенные в отдельных рамках), пузырь (место реплик героев) и дату издания. Всё это обязано быть удобным и понятным для чтения. Используется египетский зигзагообразный вид повествования, но уже с началом в верхнем левом углу.

В странах СССР западный комикс остается под запретом. Появляется, наполненный соответствующей идеологией, советский комикс, главная тема которого – светлое советское будущее.

К началу перестройки происходит культурный «бум», вследствие чего достижения запада проникают на территорию Советского союза. По причине ослабления цензуры возрождается и отечественная комикс-индустрия. В 1991–1995 гг. в Уфе выходит первый в России журнал комиксов «Муха», а в Беларуси издательство «Юнацтва» выпускает черно-белый комикс «Грозовые облака». В этот период у белорусских читателей особенной популярностью пользуется тема освоения космоса [6].

Современный период развития начинается с 2000-ых гг., когда выходят первые успешные фильмы по комиксам. Технологические достижения дают возможность экранизировать невероятные сюжеты. Кроме того современный этап характеризуется появлением графических редакторов, упрощающих создание комиксов, и распространением Интернета, благодаря чему возникает веб-комикс. Любой пользователь, задавшись целью, способен создать собственный комикс и впоследствии опубликовать его в сети.

Таким образом, становление комиксов имеет огромную историю, которая наполнена последовательным изменением способов художественной реализации различных жизненных ситуаций. С другой стороны, в комиксах спрятаны детали и подсказки, которые позволяют читателю постоянно возвращаться к предыдущим страницам для того, чтобы пройти эпизод заново или уточнить детали и подсказки. Профессиональный сценарист и художник позволяет читателю оживлять страницы своим воображением,

изменять порядок чтения и предлагать различные варианты прочтения одной и той же страницы, выбирать темп изложения и принимать полное участие в повествовании.

Сегодня комикс имеет не меньшее влияние на общество, чем, скажем, кинематограф или музыка. Он затрагивает важные темы и в тоже время остаётся в рамках выдуманного мира. Комиксу свойственны черты, отличающие виды искусства от иной практической деятельности человека. Для доказательства этого обратимся к определению. Вид искусства – это исторически сложившаяся форма творческой деятельности, обладающая способностью художественной реализации жизненного содержания и различающаяся по способам её материального воплощения [7].

Комиксы создавались на протяжении многих веков и развивались людьми постепенно, причём они не задумывались изначально, что создают новый вид искусства. Основной темой с первых произведений и по настоящее время оставалась жизнь человека, однако изменялись технологии материального воплощения комикса. В процессе своего существования он не единожды подвергался кризисам и, наоборот, быстрому скачку развития. Таким образом, мы можем сделать вывод, что комикс является отдельным видом искусства.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Макклауд, С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. Макклауд ; пер. с англ. Студия А7. – США : Kitchen Sink, 2016. – 216 с.
2. Литературная энциклопедия терминов и понятий / А. Н. Николюкин. – Институт научной информации по общественным наукам РАН : Интелвак, 2001. – 1596 с.
3. Кондратьев, В. К. Показания поэтов. Повести, рассказы, эссе, заметки / В. К. Кондратьев; А. Скидан. – М. : Новое литературное обозрение, 2020. – 712 с.

4. Советские комиксы [Электронный ресурс] / П. Викторов. – Электрон. текстовые дан. – Летопись, 2015. – Режим доступа: http://oursociety.ru/publ/istorija_rossii/sovetskie_komiksy/4-1-0-224 – Дата доступа: 22.02.2020.

5. Стэн, Ли. Создатель великой вселенной Marvel / Боб Батчелор; Д. Романовский. – М. : Эксмо, 2018. – 416 с.

6. Без бронелифчика в космосе: первые белорусские комиксы [Электронный ресурс] / А. Лычавко. – Электрон. текстовые дан. – Минск : tut.by, 2015. – Режим доступа: <https://news.tut.by/culture/454666.html>. – Дата доступа: 24.02.2020.

7. Ефремов, О. Ю. Культурология / О. Ю. Ефремов. – СПб. : Издательский дом "Питер", 2017. – 488с.

Лагенья С. Д., БГУКИ, студент 302а группы
очной формы обучения
Научный руководитель – Шелупенко Н. Е.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОЙ FASHION-ИНДУСТРИИ

Fashion-индустрия представляет собой сектор сферы услуг, занятый производством, продвижением модной продукции и является важным элементом современных обществ. Специфика ее развития тесно связана с процессами, происходящими в обществе. На развитие современной fashion-индустрии оказывают влияния ряд факторов, таких как: информатизация, глобализация, модернизация всех сфер жизни общества.

Развитие информационных технологий способствует распространению мировых модных тенденций во все точки мира. Так, многие бренды и Дома мод транслируют свои модные показы в прямых эфирах на страницах в