

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ганчарова, С. А. Беларускі арнамент: класіфікацыя для баз даных / Святлана Ганчарова // Нацыянальны касцюм у сучаснай сацыякультурнай прасторы. – Мінск, 2008. – 208 с.
2. Лобачевская, О. А., Зимина З. И. Белорусский народный костюм: крой, вышивка и декоративные швы. – Минск: Беларуская навука, 2009. – 279 с.
3. Что такое оберег и чем он отличается от амулета и талисмана? [сайт]. – Минск, 2017–2025. – URL: <https://terrakot-souvenir.ru/statiy/chto-takoe-obereg-i-chem-zhe-on-otlichaetsya-ot-amuleta-i-talismana/?srsltid=AfmBOorXjs78V1I-Zen7ZW376K5toK3tLTp96CNip6Xs7WlrvjnApIAa>. – (дата посещения : 24.03.2025).

Моженок А.А., студент 408 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Песецкая Т.И.,
кандидат физико-математических наук

ВЕБ-КОМИКСЫ КАК СЕГМЕНТ СОВРЕМЕННОЙ АРТ-ИНДУСТРИИ

Веб-комиксы – это разновидность цифровых комиксов, в основе которых лежит концепция «бесконечного полотна» С. Макклауда, впервые появившейся в его книге «Reinventing Comics» в 2000 году, согласно которой, автор веб-комикса может расположить всю свою работу на одной «странице» неопределенной длины [1]. Именно это привело к созданию определенного способа компоновки визуального контента в веб-комиксах, где этот контент выстраивается в одну длинную колонку.

Основой современной арт-индустрии является современное искусство. Рассматривая веб-комиксы в контексте современного искусства, стоит определиться с тем, какие черты есть у современного искусства и насколько веб-комиксы как его вид соответствуют данным чертам.

Согласно исследователю А. А. Максуневой, под современным искусством понимается «искусство последних десятилетий, содержащее в себе смыслы, в которых нуждается современное общество, использующее нестандартные материалы, формы и техники для передачи этого смысла» [2, с. 316].

Среди черт современного искусства, наблюдаемых в веб-комиксах, можно выделить использование компьютерных технологий при их создании, что делает их также частью более узкого направления цифрового искусства. Для современной литературы характерен поиск новых жанров и их смешение, что также прослеживается в веб-комиксах, которые не только не ограничиваются определенными жанрами, как считалось в период зарождения комиксов, но и создают свои собственные жанры, характерные только для данного вида искусства. Однако, как и многие другие виды искусства в период постмодерна, веб-комиксы нередко прибегают к переосмыслению старых идей и произведений, культуры и мифологии. Исследователи Г. В. Пранцова и Е. С. Романичева выделяют, что для ритма жизни современного общества адекватна дискретная, фрагментарная, клиповая форма графических текстов [3, с. 88], что объясняет наличие раскадровки комиксов по фреймам, неразрывно связанных между собой.

Таким образом, можно утверждать, что веб-комиксы являются частью современного искусства, феномен появления которых связан с рядом факторов, в том числе слияния технологий и искусства, что позволило выйти за рамки традиционных форматов, адаптация к потребностям современного общества и особенностей восприятия им информации, что делает их важной частью культурного ландшафта. С учетом трансформации жанров и направлений

комиксов в целом, веб-комиксы становятся не только средством развлечения, но и площадкой для выражения актуальных социальных тем.

Определив веб-комиксы как часть современного искусства, мы также можем говорить о их включенности в современную арт-индустрию.

Есть немалое количество определений арт-индустрии, однако в данной работе в качестве основного определения будет использоваться термин, определённый И. Л. Смаргович – «арт-индустрия как вид предпринимательской активности и сфера деятельности, включающую в себя производство, сбыт произведений искусства и услуг в сфере культуры, потребительскую аудиторию» [4].

Арт-индустрия является по своей структуре экономическим механизмом арт-рынка и отвечает на следующие вопросы: что и для кого производится в художественной сфере. Объектом арт-индустрии является арт-продукт, творческий продукт, который может обозначаться как экономическими терминами (товар, продукт), так и понятиями культурной сферы (художественное произведение, искусство). В нашей работе арт-продуктом выступает веб-комикс.

Помимо объекта, следует также рассмотреть субъектов арт-индустрии, таких как: художник (производитель), посредник (менеджер/организация) и зритель (потребитель).

Художник является производителем, соответственно, он не только создаёт товар, но также и формирует культурную среду, в которой позже данный товар будет продвигаться. От навыков художника зависит функционирование рынка, которое заключается в реализации сделки.

Посредник выполняет роль связующего звена между художником и зрителем, однако первоначально стоит на стороне производителя. Основная роль посредников, коими могут быть целые организации, состоит в продвижении арт-продукции. Важным атрибутом посреднической деятельности в арт-индустрии

является хорошо налаженные и осуществляемые коммуникации, в которые входят формирование мнения зрителей, а также качественное их информирование, вместе с направлением художника и его товара в правильное русло. В отличии от художников, то есть представителей стороны искусства в арт-индустрии, связующий является лицом коммерции. В контексте индустрии веб-комиксов посредниками являются цифровые платформы, на которых эти веб-комиксы публикуются. Несмотря на то, что в Республике Беларусь нет своих платформ для публикации веб-комиксов, подобные платформы существуют в Южной Корее и имеют самую высокую степень влияния на индустрию и рынок в целом, так как у них отсутствует территориальное ограничение. Некоторые платформы позволяют свободно публиковать свои работы, в то время как часть из них представляет из себя видоизмененное издательство со своими особенностями и критериями публикации веб-комиксов. Взаимодействие авторов с профессиональными издательствами веб-комиксов способствует получению авторами денежной прибыли.

Зритель, он же потребитель, третий субъект арт-индустрии, заключающий операции купли-продажи. Эта группа, в нашем случае, включает людей, которые активно читают и следят за выходом новых веб-комиксов. В эту группу входят представители различных возрастных категорий. Согласно статистике по состоянию на май 2022 года основной возраст потребителей такого рода контента составляет от 20 до 30 лет. Данная возрастная категория поглощает примерно 75% веб-комиксов. Платформы для чтения веб-комиксов также популярны среди подростков, так как 20% пользователей – это люди в возрасте от 13 до 19 лет. При этом, примерно 60% процентов аудитории составляют женщины [5].

Таким образом, исходя из определения арт-индустрии и того, что веб-комиксы являются часть современного искусства, которое активно продается и

монетизируется, можно утверждать, что веб-комиксы являются сегментом современной арт-индустрии, вобрав в себя все определяющие признаки.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Макклауд, С. Вновь изобретаем комикс. Как воображение и технология совершают революцию в искусстве / С. Макклауд. – М. : Белое яблоко, 2018. – 239 с.
2. Максумова, А. А. Понятие современного искусства: определение, социальные институты, направления / А. А. Максумова // Вестник научной ассоциации студентов и аспирантов исторического факультета Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. – 2018. – Т. 14, № 1. – С. 315–322.
3. Пранцова, Г. В. Современные стратегии чтения: теория и практика. Смысловое чтение и работа с текстом : учеб. пособие / Г. В. Пранцова, Е. С. Романичева. – М. : ФОРУМ, 2015. – 368 с.
4. Смарговіч, І. Л. Прыкладная культуралогія (арт-індустрыя) : вуч.-метаад. комплекс / І. Л. Смарговіч ; М-ва культуры Рэсп. Беларусь, Беларус. дзярж. у-т культуры і мастацтваў. – Мінск : БДУКМ, 2017. – 98 с.
5. K-Webtoons Go Global: Rising Popularity of Digital Comics Beyond Korean Borders // The Korea Bizwire. – URL: <http://koreabizwire.com/k-webtoons-go-global-rising-popularity-of-digital-comics-beyond-korean-borders/277412>. (date of access: 24.11.2024).

Молчанская Д.Д., студент 420Б группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Столяр О.Н.,