

**Александра Дмитриевна Старусева-Першеева**

*Alexandra Dmitrievna Staruseva-Persheeva*

кандидат искусствоведения, доцент, НИУ «Высшая школа экономики»

*PhD in Art Studies, associate professor, HSE University*

e-mail: [apersheeva@hse.ru](mailto:apersheeva@hse.ru)

**Татьяна Евгеньевна Фадеева**

*Tatiana Evgenievna Fadeeva*

кандидат искусствоведения, доцент, НИУ «Высшая школа экономики»

*PhD in Art Studies, associate professor, HSE University*

[tfadeeva@hse.ru](mailto:tfadeeva@hse.ru)

**Пётр Юрьевич Сквородников**

*Petr Yurievich Skovorodnikov*

старший преподаватель, НИУ «Высшая школа экономики»

*senior lecturer, HSE University*

[pskovorodnikov@hse.ru](mailto:pskovorodnikov@hse.ru)

**Сергей Сергеевич Лушкин**

*Sergei Sergeevich Lushkin*

аспирант, НИУ «Высшая школа экономики»

*PhD student, HSE University*

[slushkin@hse.ru](mailto:slushkin@hse.ru)

## ЦИФРОВОЙ КОМИКС И СЕТЕВОЕ ИСКУССТВО: ПЕРСПЕКТИВЫ ВИЗУАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ DIGITAL COMICS AND INTERNET ART: PERSPECTIVES OF VISUAL COMMUNICATION

Настоящая статья призвана раскрыть потенциал современных гибридных форм графического романа, в которых традиционные приемы рисунка соединяются с возможностями новых медиа. Бурный рост компьютерных технологий и сетевой инфраструктуры в конце XX века привел к появлению новой глобальной сетевой площадки и новым возможностям для разнообразных видов искусства. Не осталось в стороне и искусство комиксов, которое получило новые каналы и площадки распространения, интерактивный функционал, возможность анимации, добавления видео и звука. Комикс – синтетический вид искусства, мастера которого работают на стыке с другими формами искусства, среди которых оказываются как живопись и графика, так и интерактивные форматы произведений, которые постоянно развиваются, обеспечивая все более широкие возможности визуальной коммуникации с аудиторией. Именно поэтому стремление актуализировать представление о специфике современного графического романа и его эстетических возможностях стало задачей настоящего исследования. Анализируя современные комиксы, мы сфокусировали внимание на примерах «медиатизированного» комикса, который становится площадкой для развития современных форм нарратива и новых принципов взаимодействия с читателем/зрителем.

The paper is focused on the possibilities of contemporary hybrid forms of a graphic novel. The explosive growth of computer technologies and web-infrastructure at the end of the twentieth century led to emergence of a actualised global network platform and new opportunities for a variety of arts. The art of comics did not stand aside either: new channels of communication and distribution sites, interactive functionality, animation, video and sound included. Comics is a synthetic form of art merging with other mediums, among which there are painting and graphics, as well as interactive formats of works that are constantly evolving, providing more opportunities for visual interaction with the audience. That is why our issue is to actualize the concept of a modernized graphic novel and its aesthetic possibilities. Analyzing the examples of “mediatized” comics (web-comics, AR and VR editions), which has become a platform for a development of up-to-date forms of narrative and new principles of communication with the reader / viewer.

А.Д. Старусева-Першеева, Т.Е. Фадеева, П.Ю. Сквородников, С.С. Лушкин  
*Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации*

**Ключевые слова:** комикс, графический роман, сетевое искусство, современное искусство, новые медиа

**Keywords:** comics book, graphic novel, Internet art, contemporary art, new media

**Для цитирования:** Старусева-Першеева А.Д., Фадеева Т.Е., Сквородников П.Ю., Лушкин С.С. Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации // Артикульт. 2023. №1(49). С. 47-58. DOI: 10.28995/2227-6165-2023-1-47-58

**For citation:** Staruseva-Persheeva A.D., Fadeeva T.E., Skovorodnikov P.Y., Lushkin S.S. "Digital comics and Internet art: perspectives of visual communication." *Articult.* 2023, no. 1(49), pp. 47-58. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2023-1-47-58

## Введение

Швейцарский художник Родольф Тёпфер в середине XIX столетия назвал «литературой в гравюре» [Töpffer, 1845] то, что для французского иллюстрированного словаря *Le Petit Larousse* с 1981 года стало «последовательностью образов, сопровождаемых текстом, относящимся к действию, временное развертывание которого происходит последовательными прыжками от одного изображения к другому, не прерывая ни непрерывности истории, ни присутствия персонажей» [bande dessinée (BD), n.d.]. Сегодня же мы фокусируемся на связи принципов ведения нарратива в комиксе, кинематографе и видеоиграх, в качестве общего знаменателя принимая понятие «секвенциальное искусство»<sup>1</sup> ("sequential art") [Макклауд, 2019]. И если классическое представление о графическом романе предполагает набор разворотов с текстовыми вставками и статичными изображениями, размещенными в специально отрисованных фреймах, то последнее десятилетие возникает все больше гибридных произведений с элементами анимации, звуковыми вставками и нелинейным переходом от одного эпизода к другому.

В современном научном поле возникают сложности с дефиницией цифрового комикса, поскольку это понятие зачастую относят к любой публикации в цифровом формате без учета каких-либо различий. Однако нам представляется необходимым обозначить различие между двумя видами цифрового комикса, существующими на сегодняшний день. Первый предполагает, что комикс существует на бумаге и затем переносится в электронный формат, подвергается дигитализации. А второй же тип цифрового комикса подразумевает, что произведение изначально проектируется для цифрового пространства, для экрана. Рассмотрим оба типа цифровых комиксов на конкретных примерах и выявим их особенности.

Комикс первого типа, созданный традиционным образом и затем перенесённый с бумаги на экран, сохраняет такие «материнские» характеристики, как размер, формат, цвет и последовательность фреймов. Произведение, существующее в бумажном варианте, оцифровывается и становится доступным для чтения на электронном носителе, не меняя своей структуры, однако, дигитализация порой влияет на восприятие образа в значительной степени. Американские журналы комиксов, французские серийные книги, да и зачастую зины – имеют размер, превышающий характеристики экрана планшета. Соответственно, издатель должен либо предоставить читателю уменьшенную копию, либо оформлять каждую страницу определёнными частями, что может привести к потере изначально определённых автором кодов и эффектов перехода между сценами. В общих чертах развитие цифровых комиксов и цифровой литературы происходило по схожему сценарию, однако, важно отметить, что если набранный текст легко перенести с бумажного носителя на электронный, то комиксы адаптируются с большим трудом, видоизменяя оригинальные панели.

Авторы и теоретики комикса по-прежнему высказываются скептически относительно перехода в цифровой формат [Menu, 2011; Groth, 2011], однако, нельзя игнорировать мотивацию комиксистов, работающих в Сети. С одной стороны, авторы, уже зарекомендовавшие себя, рассматривают Интернет-пространство как поле для экспериментов и в своих работах предпринимают попытку выйти за рамки сформировавшихся принципов создания комикса и выработать более оригинальный визуальный стиль. С другой стороны, любители и те, кто только начинает свой путь в качестве комиксистов, воспринимают Сеть как «точку входа» в профессию, используя практику фанзинов, популярных в тематических сообществах.

<sup>1</sup> Еще один вариант перевода этого термина – «последовательное искусство», по аналогии с термином «последовательный монтаж» (имеется в виду линейное повествование).

Второй же тип цифрового комикса, изначально создаваемый для цифровой среды, не только обеспечивает «бесшовную» адаптацию повествования к формату экрана, но и расширяет инструментарий художника, в мультимедийном пространстве возникают качественно новые коды. И здесь мы оказываемся перед вопросом морфологического свойства: как в расширенном цифровом поле комиксу не потерять свою идентичность?

Комиксы вторглись в Интернет-пространство ещё в конце 1980-х годов, когда оно представляло из себя, скорее, нишу для узких специалистов, чем площадку для массового распространения информации. Поначалу технические ограничения не давали возможности распространять изображения в качестве, близком к бумажной версии комикса, поэтому пионеры Интернет-комиксов создавали весьма лаконичные произведения, не имеющие большой детализации. Первой серьёзной работой, созданной в сети Интернет с помощью веб-технологии, стал комикс “Doctor Fun” Дэвида Фарлея, 23 сентября 1993 г. В дальнейшем, с развитием Интернет-технологий, менялись и комиксы, предназначенные для Всемирной паутины: стали использоваться различные цифровые инструменты для включения звука и анимация, гиперссылки стали важным инструментом в руках комиксиста. На конце 1990-х годов в условиях постепенной демократизации Интернета, комиксы становятся более разнообразными, а авторы находят читателей в более тонко стратифицированном пространстве веб-сообществ. Появляются новые «точки соприкосновения» с аудиторией, к примеру, блоги. Интересно, что издатели, реагируя на этот процесс, начинают искать авторов в Сети и некоторые проекты, созданные в веб-пространстве, получают «вторую жизнь», будучи напечатанными в виде книги. Так вторую печатную жизнь получили веб-комиксы Марии Конопатовой «Архив Ужасов», «Птичий Остров» [Херсонская, 2016]. Цифровые комиксы получают всё большее признание от профессионалов.

Одним из популярных векторов развития в области цифровых комиксов сегодня является применение технологий дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR). Благодаря специально созданным приложениям авторы могут создавать 3D объекты, в том числе применяя эффекты анимации и озвучания. Однако основным недостатком подобных комиксов является невозможность переводить эти работы в привычный читателю бумажный формат. Второй же конфликтный момент заключается в том, что AR/VR-произведение напоминает скорее анимационный ролик или видео, чем опыт листания книжных страниц, а для аутентичности комикса важно сохранять опыт чтения. Поэтому, чтобы поддерживать ритм, сравнимый с ритмом чтения бумажных комиксов, авторы ограничивают количество действий за клик одним или двумя. Рассмотрим несколько характерных примеров медиатизированных комиксов.

Логично будет начать с формата webtoon (название состоит из английских слов “web” – сеть Интернет и “cartoon” – мультфильм), популярного в Южной Корее, где он уже вытеснил бумажный формат, а также в Китае и Японии. На экране электронного устройства выведены отдельные кадры, которые представляют собой длинную (более метра) полосу с картинками, напоминающую античный иллюстрированный свиток. Как при просмотре ленты новостей в социальных сетях, для «прочтения» такого комикса нужно пролистывать страницу вниз. Здесь баблы и панели сохранены, однако, общий вид webtoon роднит его с блогом или лонгридом. Первоначально большинство комиксов webtoon следовали классическим печатным формам: авторы использовали макеты для рисования в виде книжных страниц. Пользователи, должны были кнопками интерфейса листать страницы комикса, что было не удобно. Позже авторы стали рисовать webtoon на «бесконечном холсте» – длинном вертикальном макете, который нужно было прокручивать, а не листать. К тому времени пользователи уже привыкли скролить, и такой подход к оформлению комиксов делал это более простым занятием. Первым корейским веб-комиксом, использовавшим вертикальный холст, стал вебтун Rare & Poro, Шим Сын Хена, появившийся на корейском веб-портале Daum в 2002 году. Популярным формат стал уже через год, после того как начинающий автор под псевдонимом Кан Фул создал персональный сайт и начал публиковать комикс под названием Soonjung Manhwa. Комикс стал так популярен, что сформировал огромную аудиторию читателей жанра webtoon [Чевычалова, 2018].

А.Д. Старусева-Першеева, Т.Е. Фадеева, П.Ю. Сквородников, С.С. Лушкин  
*Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации*

Следующий формат цифрового комикса еще сильнее размывает границу между графическим произведением и контентом социальных сетей: это проекты, созданные непосредственно для таких платформ, наиболее популярной из которых является Instagram. Здесь повествование может вестись в двух различных форматах. Первый вариант – кратковременные публикации на верхней панели в Instagram («сторис»), куда входят рисунки, фотографии и видео, публикуемые на 24 часа. Читатель включается в игру «Успей прочесть», где герои комиксов могут представляться как реальные персонажи со своими аккаунтами. Так чёрно-белый комикс REVO “SPACE OVEЯ” выложен в Instagram в 2018 году, он состоял из 9 эпизодов по 1 минуте и собрал больше 200 тысяч просмотров в сторис [Instagram stories были придуманы для комиксов, но об этом никому не сказали, 2019]. Второй, более традиционный вариант, предполагает стандартную публикацию одного изображения или одной цепочки фреймов в каждом посте. Здесь применяются баблы, панели и прочие компоненты устоявшейся формы языка комикса с одним структурным отличием от книжного разворота: одна картинка – это одна панель, и кадры не распределяются на плоскости листа, а следуют один за другим на странице. Но, в отличие от webtoon, благодаря техническим данным Instagram, в комиксах появляется анимация, звук, интерактивные элементы, как, например, голосование за будущее героев. В Instagram стали известны такие комиксы, как poorlydrawnlines про голубую птичку, зеленого медведя, «наименее лучшего» призрака, курящего ворона и других загадочных существ, рассуждающих о смысле жизни с позиций кинической и стоической философии [Farazmand, n.d.]; theunderfold – истории из жизни мужчины-обывателя, который придает повседневным событиям неожиданный смысл; gudim\_public – наполненные сюрреалистическими видениями [Клещ, 2018]. Такая работа привлекает к себе не только художников, колористов и сценаристов, но и аниматоров, композиторов и представителей смежных профессий.

Теперь обратимся к анализу цифровых комиксов в специальных приложениях. В 2017 году на нью-йоркской Comic-Con (выставке-фестивале комикса и связанного с ним популярного искусства) было представлено приложение, основанное на спецификации OpenGL, которое позволяет создавать комиксы с применением технологий дополненной реальности. Принцип работы таков: изображения поочередно прокручиваются, а VR- и AR-технологии позволяют детализировать мелкие фрагменты и внедрять активное действие, создавать панораму в 360 градусов и т.д. В таких произведениях автор регулирует движение повествования, программируя очередность изображений, которые увидит читатель/зритель. Таким образом, становится невозможной практика чтения «с последней страницы» и любая другая свободная навигация по содержанию, а графический роман становится все больше похож на произведение экранного искусства. Однако опыт использования таких работ всё равно остаётся опытом чтения, поскольку существуют негласные правила: одно-два действия за клик, не более пяти звуков на панель и т.д. В начале 2017 года компания Spiraloid, самопровозглашенная как «перезагрузка комиксов в VR», запустила комикс Nanite Fulcrum: Issue One на Gear VR и Oculus Rift. Он представляет голографический мир трехмерных персонажей и классных визуальных эффектов, с которыми вы можете взаимодействовать на своем пути через виртуальный графический роман. Есть «страницы», которые нужно перевернуть, персонажи, которых нужно встретить, загадки, которые нужно разгадать, и панели, которые нужно открыть и исследовать.

### **Веб-комикс в поле сетевого искусства**

Термин «Сетевое искусство» маркирует тот вид медиа-искусства, которое использует в качестве основного средства выражения среды глобальной сети Интернет. В рамках сетевого искусства создаются креативные виртуальные пространства, являющиеся площадкой для неформального взаимодействия художников, теоретиков и зрителей как субъектов сегодняшнего коммуникационного общества. Как отмечал Лев Манович, цифровые технологии изменили не только «ландшафт» в поле современного искусства, но и саму суть медиа, которые в некоторой степени утрачивают свою специфичность, преобразовываясь в ряды полей и единиц внутри

A.D. Staruseva-Persheeva, T.E. Fadeeva, P.Y. Skovorodnikov, S.S. Lushkin

*Digital comics and Internet art: perspectives of visual communication*

цифровых интерфейсов [Манович, Теории софт-культуры, 2018]. Будучи переведенными в «цифру», живопись, скульптура, музыка, текст и другие формы произведения лишаются части изначально присущей им фактуры и приобретают новые качества, такие как модульность, вариативность, интерактивность и другие. Таким образом, сетевое искусство представляет собой интересный вариант знакового ансамбля, синтетического произведения, объединяющего фигуры более традиционных форм творчества и «геймифицирующего» их. Благодаря присущей сетевому пространству интерактивности происходит взаимодействие автора со зрителем, а также взаимодействие зрителей с автором или зрителей друг с другом, которое превращает восприятие произведения из пассивного смотрения или слушания в активное взаимодействие с созданным художником виртуальной средой [Гройс, 2018].

Первоначально произведения сетевого искусства представляли собой веб-страницы, использующие ASCII-графику (например, арт-группа Jodi), ориентированные на рассматривание и чтение, они были сопоставимы с изобразительным искусством, своего рода «интерактивной живописью», а в дальнейшем развитие проектов сетевого искусства шло по линии усложнения визуальной и аудиальной составляющей. И там, где анимированная Интернет-страница используется художником как средство ведения повествования, можно говорить о сближении сетевого искусства и комикса. Например, Ольга Лялина в своем интерактивном романе «Мой парень вернулся с войны» 1996 года использует черно-белые иллюстрации в сочетании с технологией Frame для создания интерактивного сайта, на котором страница разделена на независимые части с текстом и изображениями (напоминающие стилизованные фреймы и баблы), которые зритель может выбирать и смотреть в разной последовательности, конструируя нарратив. Подобные эксперименты позволили исследовать новые возможности взаимодействия между автором и зрителем, технические возможности размещения новых графических форматов в сети и многие другие аспекты нового сетевого пространства для творчества. И как логическое продолжение этого направления возникает новый формат графического романа – веб-комикс.

Этот формат использует в качестве выразительного средства возможности Всемирной паутины, веб-комикс больше не ограничен пространством книжной или журнальной страницы и стоимостью печати – он может создавать цифровые произведения с мультимедийными и интерактивными элементами, экспериментировать с размером фреймов, с навигацией, вступать в прямую коммуникацию со зрителем посредством электронных писем, социальных сетей и т.д.

Согласия относительно того, какой веб-комикс можно считать первым в своем роде, на данный момент нет. Так, Эль Санто пишет, что разными исследователями в качестве такового назывались комиксы “Witches and Stitches”, “Where The Buffalo Roam” и “T.H.E Fox” [Santo, 2010]. Но данные комиксы были созданы ещё до появления Всемирной паутины и существовали в разнообразных локальных компьютерных сетях, используя такие технологии, как CompuServe, UseNet и др. Первым же веб-комиксом в строгом смысле стал упомянутый выше проект “Doctor Fun” Дэвида Фарлея.

Уже на ранних этапах веб-комиксы воспринимаются как некие экспериментальные площадки, призванные изменить наше представление о привычном способе взаимодействия с повествованием. В своей работе «Переосмысление комикса: эволюция формы искусства» Скотт МакКлауд описывает «столкновение» комиксов и цифровых технологий с точки зрения тех инноваций, которые комиксист может использовать, работая с медиумом Сети. Среди них – концепция «бесконечного полотна» (“infinite canvas”), отражающая специфику веб-страницы, которая может продолжаться, теоретически, бесконечно и во все стороны – как и комикс, на ней расположенный [МакКлауд, 2018]. В 2003 году художник Daniel Merlin Goodbrey (псевдоним – Screendiver) создал, иллюстрируя этот тезис Макклауда, комикс “PoCom-Uk-001”, который своей структурой напоминает лабиринт (рис. 1). Его же авторству принадлежит комикс “Externality” (2003-2004), с которым пользователь может взаимодействовать, также, как и в случае с “PoCom-Uk-001”, уменьшая или увеличивая изображения и выбирая траекторию своего «движения» по странице. В 2013 году Goodbrey создает веб-комикс “Icarus Needs”, который своей механикой, имитирующей элементы видеоигры, отчасти

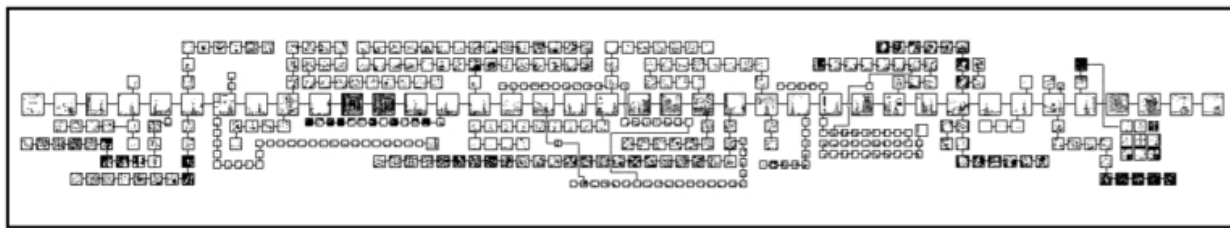


Рис. 1.

Goodbrey D. M. (Screendiver). PoCom-Uk-001. 2003. Структура комикса, напоминающая лабиринт и предполагающая вариативность способов прочтения.

напоминает знаменитый «Застрявшие дома» (“Homestuck”, 2009-2016, один из четырёх веб-комиксов из серии “MS Paint Adventures”) Эндрю Хасси. В подобного рода комиксы могут быть включены музыкальные элементы, возможность перехода по ссылкам и пр. – то есть пользователь взаимодействует с ними так же, как с другими объектами в Сети. Можно обнаружить черты сходства между данными произведениями и проектом Ольги Лялиной «Мой парень вернулся с войны», о котором речь шла выше. Изображение напоминает панели комикса, пользователь может «кликать» по экрану, провоцируя развитие сюжета; присутствует вариативность повествовательных траекторий – это те черты, которые «задает» произведению «компьютерная» логика Всемирной паутины.

Это отмечают многие исследователи веб-комиксов, в том числе Николай Ковалёв и Александр Козлов, которые выделяют среди черт, присущих веб-комиксу, отсутствие привязки к бумаге, что влечёт за собой: 1) произвольный формат, 2) элементы анимации, звукового сопровождения, 3) интерактивность [Ковалёв, Козлов, 2009]. Для приведённых нами в пример и многих других комиксов используется Flash (мультимедийная платформа для создания веб-приложений) с ее помощью можно создать не только веб-комикс, но и, скажем, рекламный баннер или игру, и это вписывает «грамматику» комикса в общую логику Сети, о которой можно говорить так же, как о логике «постмедиаальности» (о постмедиаальности в применении к сайт-специфическому искусству рассуждает в своём известном эссе «Путешествие по Северному морю» Розалинда Краусс; в сети действует похожая логика – создатель контента использует необходимые для себя объекты независимо от медиума (видео, аудио и пр.).

Говоря об «онлайн-природе» веб-комикса, важно сделать акцент на двусторонней коммуникации в Сети. Лев Манович в своей книге «Язык новых медиа» отмечает: «С самого своего появления в XIX веке медиатехнологии развивались по двум несовпадающим между собой векторам. Первый – это вектор развития технологий репрезентации: сначала видео- и аудиоплёнок, а затем цифровых форматов хранения данных. Второй – технологий коммуникаций в реальном времени, к которым относится всё, обозначенное словами с префиксом „теле-“: телеграф, телефон, телекс, телевидение, телеприсутствие. Интернет выдвигает на первый план телекоммуникацию (асинхронную или совершаемую в режиме реального времени) как фундаментальную новую культурную деятельность и потому требует пересмотра эстетического» [Манович, Язык новых медиа, 2018]. Пользовательское взаимодействие с автором и продуктом – условие существования многих современных веб-комиксов. В некоторых случаях коммуникация осуществляется напрямую – как в известном проекте Франа Краузе «Глубокие тёмные страхи» (рис. 2).

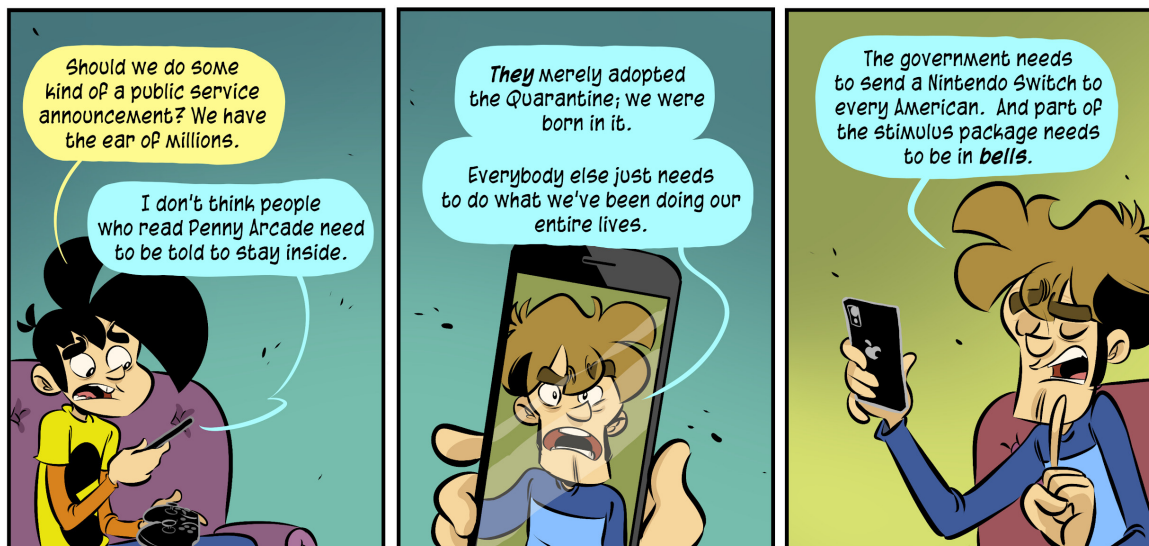
В рамках этого проекта пользователи имели возможность отправить художнику словесное описание своего страха, которое в дальнейшем Краузе перерабатывает в короткий и запоминающийся комикс. Сейчас в социальных сетях, таких как Facebook и Вконтакте, существуют группы, в которых читатели могут посмотреть комиксы, созданные на основе чужих страхов, написать комментарий, вступить в обсуждение – это, безусловно, имеет и терапевтический эффект. Особенность формата – возможность быстро реагировать на новости запоминающимся трёхпанельным комикс-стрипом – использовали и Mike Kraulik, и Jerry Holkins, авторы известного веб-комикса “Penny Arcade”, посвященного видеоигровой культуре и актуальным новостям (рис. 3).

Рис. 2.  
 Краузе Ф. Глубокие темные страхи.

## DEEP DARK FEARS



Рис. 3.  
 Krahulik M., Holkins J. Penny Arcade. Комикс-реакция на эпидемиологическую ситуацию 2020 года.



Большой популярностью в сети также пользуется комикс Allie Brosch “Hyperbole and a Half”, который автор начала публиковать на платформе Blogspot, принадлежащей компании Google, в 2009 году. Комикс по формату напоминает «лонгрид», на веб-странице изображения перемежаются печатным текстом и поднимают вопросы, связанные с депрессией и другими проблемами, знакомыми многим читателям. В 2010 году на основе работы Allie Brosch возникает серия мемов, включая “X all the Y” (созданная на базе изображений из комикса “This is way I’ll never be an adult” из проекта “Hyperbole and a Half”), которые начинают распространяться через социальные сети (рис. 4).

Рис. 4.  
 Brosch A. Панели из веб-комикса “Hyperbole and a Half” 2010, превратившиеся в интернет-мем и давшие начало серии мемов, создаваемой пользователями “X all the Y”.



А.Д. Старусева-Першеева, Т.Е. Фадеева, П.Ю. Сквородников, С.С. Лушкин  
*Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации*

В других случаях авторы комиксов создают такие произведения, которые вступают в качестве оппозиции к «мейнстримовой повестке». К примеру, вскоре после событий 11 сентября 2001 года Патрик Фарли выпустил в формате “infinite canvas” веб-комикс “The Spiders”, в котором смог свободно высказаться на эту волнующую общество тему – и получить отклик от аудитории. В данном случае и подобных случаях веб-комикс выступает как «триггер» для коммуникации, предлагая публике такой материал для осмысления, с которым можно согласиться/не согласиться, подхватить-продолжить мысль, написать «фидбэк» автору, процитировать какие-то панели, добавив свой текст и т.д. (особенно это развито в наши дни на площадках вроде Tumblr и Twitter).

### **Веб-искусство: модели коммерческого взаимодействия создателей контента и аудитории**

Сегодня любой пользователь компьютера, имеющий выход в интернет, может создать и разместить в сети веб-комикс на своей веб-странице или на специализированном сайте-агрегаторе (таком, как, например, Serializer.net или ModernTales.com. Эти сайты используют механизм “pay-to-read”, «заплати и читай», чтобы обеспечивать достаточно высокий уровень контента). Такие известные проекты, как “Penny Arcade”, “8-Bit Theater” и “Angst Technology” для своих авторов начинались как хобби. Эти и многие другие веб-комиксы привлекли внимание публики тем же, чем и бумажные «андеграундные» комиксы 1960-1970-х гг. – отсутствием цензуры, «шаблонов», нетривиальным авторским видением. Вокруг этих веб-комиксов – также, как и в случае «андеграундных» комиксов – постепенно образовывалась небольшая фанатская аудитория – так, комикс Тима Бакли “Ctrl+Alt+Del” был рассчитан на «хакеров и гиков», то есть программистов, системных администраторов и др. пользователей, постоянно имеющих дело с современными компьютерными технологиями и интересующимися их развитием. Зачастую именно аудитория «фанатов» обеспечивала «монетизацию» таких веб-проектов – через переводы Pay Pal или покупку сувенирной продукции (“Penny Arcade”, “8-Bit Theater” и др.). Автор веб-комикса может “предлагать бесплатный для потребителя контент, субсидируемый рекламой, который затем будет зарабатывать на лояльности аудитории, продавая книги, футболки, товары и оригинальное искусство” [Guigar and others, 2011, p. 121].

Позже большое развитие получила модель «краудфандинга», позволяющая создателям различных цифровых продуктов финансировать свои проекты с помощью «доноров» (в роли которых обычно выступают фанаты и заинтересованные в развитии проекта лица) и не полагаться на корпоративных посредников в виде издателей и традиционные бизнес-модели. Важнейшую роль в данном процессе играют социальные сети, благодаря которым создатель контента может обмениваться информацией с единомышленниками и получать реакцию аудитории на свой продукт, обратную связь. Одно из главных достоинств веб-комиксов – это непосредственность, частота и интенсивность вашего взаимодействия с читателями. Автор может поговорить с ними, и они могут ответить [Ibid, p. 104].

Наиболее популярными площадками для краудфандинга на данный момент являются сервисы Kickstarter и Patreon, предлагающие различные модели финансирования. Сервис Kickstarter основан на традиционной модели взаимоотношений мецената и творца, существующей ещё со времён эпохи Возрождения. В рамках данной модели, получив от «доноров» финансирование на конкретный продукт, описанный в заявке, создатель контента через какое-то время производит именно этот продукт (“rewards-based model”). Акцент в рамках данной модели делается на «результате». Краудфандинговые платформы позволяют финансировать и издание комиксов в традиционных форматах (книга, журнал). Так был создан, к примеру, комикс “Dresden Codak”. Его автор, художник Аарон Диас, смог собрать финансирование на печать своей книги комиксов за первый же час компании. На момент окончания компании проект собрал 1783% от заявленной цели, а количество «доноров» превысило 7500 человек.



A.D. Staruseva-Persheeva, T.E. Fadeeva, P.Y. Skovorodnikov, S.S. Lushkin  
*Digital comics and Internet art: perspectives of visual communication*

В свою очередь, сервис Patreon основан на модели «подписки» (subscription-based), которая позволяет пользователю получать на определенных отрезках времени доступ к контенту. Например, заплатив 5\$, «патрон» (покровитель) получает доступ к веб-комиксам, которые автор выкладывает каждую неделю. Преимущество данной модели заключается в том, что создатель контента может получать финансирование на регулярной основе.

Схожие модели взаимодействия художника и аудитории существуют и в сфере нет-арта. К примеру, платформа Art Micro Patronage предлагает для художников и зрителей выставочную онлайн-площадку. По словам создателей сервиса, первые 6 месяцев работы Art Micro Patronage продемонстрировали, что аудитория готова оказывать художникам поддержку, спонсируя их проекты.

Уилл Бренд, специалист в области современного нет-арта, создал на сервисе “Google documents” документ [Brand, 2012], в котором перечислил все известные ему способы монетизации нет-арта. Приведем здесь некоторые пункты из данного списка:

- Вы можете продать код веб-сайта и право контролировать доступ к этому коду, как это сделала Ольга Лялина в своем проекте «Мой парень вернулся с войны» (1996 г.). (Существует длинное интервью об этом процессе, проведенное Тильманом Баумгартелем.)
- Вы можете продавать работу ограниченным тиражом, предлагая или не предлагая ее в Интернете, как это сделала Rhizome с гифками Сары Луди в Armory (Rhizome – яркий пример, а не первый). В случае ограниченных выпусков носителем информации может быть что угодно, от флэш-накопителя до DVD или Dropbox.
- Вы можете продать работу ограниченным тиражом и сделать ее с открытым исходным кодом, как в случае с 0100101110101101.org.
- Вы можете развивать идеи, а затем просить людей заказывать их, как в проектах МТАА «Невидимый веб-сайт» (1999 г.).
- Вы можете продавать эфемеры, как это сделали Томсон и Крэйгхед со своим Dot Store (2002 г.).
- Вы можете продавать мелочи и право на хвастовство, как в случае с Лизой Джебратт 1:1 (1999–2002 гг.), из которой отдельные пиксели предлагались для продажи на eBay.
- Вы можете разместить рекламу на своем сайте, как, например, в фильме Кори Аркангела «Панк-рок 101» (2004 г.), в котором он предложил предсмертное письмо Курта Кобейна рядом с баннерами Google Рекламы.

Таким образом, независимые проекты, создаваемые в рамках сети Интернет, зачастую направлены именно на «конечную аудиторию» – именно ее поддержка является основным критерием жизнеспособности данных проектов. Деятельность сайтов вроде Kickstarter и Patreon, а также более узкоспециализированных проектов типа Art Micro Patronage направлена на то, чтобы обеспечить возможность финансовой поддержки производителей контента со стороны аудитории, без посредников. Помимо этого, художники нет-арта вырабатывают новые способы монетизации своих произведений, в том числе и в рамках «полевого исследования», рефлексировав о том, какой в принципе может быть монетизация цифрового продукта, что в конечном счете приобретает пользователь – строчки кода, право доступа, bragging rights?

### **Заключение**

Результаты данного исследования стали итогом работы коллектива ученых подразделения HSE Illustrates лаборатории Школы дизайна Научно-исследовательского университета «Высшая школа экономики», в число авторов вошли искусствоведы, чьи научные интересы сфокусированы на новых медиа, специалист по сетевому искусству и исследователь визуальных нарративов. Вклад каждого из авторов можно охарактеризовать следующим образом: Татьяна Фадеева как специалист по медиаискусству написала блок текста, посвященный феномену веб-комикса, и проанализировала экономические модели взаимодействия между создателями контента, продюсерами и публикой; Петр Сквородников выступал как специалист по нет-арту и работал

А.Д. Старусева-Першеева, Т.Е. Фадеева, П.Ю. Сквородников, С.С. Лушкин  
*Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации*

над анализом технологической и эстетической базы веб-комикса в контексте сетевого комикса; Сергей Лушкин, будучи специалистом по классическому комикс-нарративу, подготовил вводную часть статьи и сформировал исследовательскую оптику для рассмотрения и сопоставления традиционного и дигитального типов комикса; Александра Старусева-Першеева как эксперт в области современного искусства и актуального культурного процесса доработала структуру статьи и синтезировала выводы исследования, поместив результаты работы коллег в более широкий социокультурный контекст. Дальнейшее развитие нашей работы будет проходить в плоскости разработки теоретической части учебной программы профилей «Комикс» и «Концепт-арт и метавселенные», реализуемые в Школе дизайна НИУ ВШЭ.

Подводя итог проведенному анализу наиболее ярких примеров мультимедийного подхода к формату комикса и обобщая вышесказанное, мы выделим ряд важных моментов, намечающих логику и перспективы развития современного комикса в широком социокультурном контексте:

1) классические форматы представления «секвенциального искусства» в виде книги, журнала, альбома и зина – дублируются в цифровом пространстве, сохраняя большую часть своих качеств и плавно адаптируясь к текущим потребностям рынка;

2) инновационные формы комикса зачастую возникают благодаря творческому осмыслению цифровых технологий, позволяющих художнику выйти за пределы бумажной страницы. Подобно тому, как развитие новых технологий подстегивает усложнения языка экранных искусств (еще одного секвенциального вида повествования), расширение палитры технических возможностей создания образа в комиксе ведет к большей вариативности его повествовательных структур. «Медиатизированный» графический роман включает аудиальную составляющую, движущееся изображение, элементы интерактивного взаимодействия – и таким образом оказывается возможно выстраивать более сложные нарративы, чем то позволял традиционный разворот;

3) обозначенные выше особенности цифрового комикса, развивающегося в интерактивном пространстве Сети, подчеркивают его связь с современными формами медиа-арта и, в особенности, сетевого искусства. И можно говорить о том, что это двусторонняя связь, поскольку ряд ранних произведений сетевого искусства отчетливо напоминает принцип повествования в комиксе;

4) в демократичном пространстве Сети веб-комикс раскрывается для большего количества как авторов (благодаря разным источникам финансирования), так и читателей/зрителей (через социальные сети, локальные сообщества, специализированные сайты и приложения), автор такого комикса получает доступ к более широкой аудитории, состоящей не только из любителей этого формата повествования, но и тех, чье внимание автору графического романа еще предстоит захватить и удержать, используя для этого широкий спектр приемов;

5) оказываясь в пространстве дополненной и виртуальной реальности, комикс испытывает значительное влияние экранных искусств, а опыт чтения трансформируется в подобие опыта кинозрителя или игрока в видеоигре.

Учитывая все эти аспекты, мы хотели бы подчеркнуть, что как общее представление о комиксе, так и понятие «цифровой комикс» сегодня нуждаются в пересмотре и постоянном уточнении, поскольку это «секвенциальное искусство» рискует утратить идентичность, растворяясь в лентах социальных сетей (которые тоже состоят из череды изображений и текстов) и вкладках браузеров. Веб-комикс становится не только «секвенциальным» («последовательным»), но и отчасти «пространственным» искусством, поскольку гиперссылки и анимированные вставки вырываются за пределы привычной нам плоскости разворота. Повествование становится нелинейным, оно ветвится, оставляя следы в виде отдельных сторис, мемов или постов в Twitter.

Внимательный читатель может возразить на это, что повествование и в традиционном бумажном комиксе не всегда развивается строго линейно и порой включает те же «гиперссылки», флэшбэки и прочие приемы нелинейного повествования. Однако следует подчеркнуть, что именно в мультимедийном формате эти приемы приобретают наибольшую яркость и эстетическую завершенность. Элементы движущегося изображения и гиперссылки позволяют выстроить более

сложные повествовательные схемы так, что это выглядит естественно и легко считывается. Именно это и стало фокусом настоящего исследования.

Давая авторам больше независимости в работе, а читателям – возможность более интенсивного взаимодействия и обратной связи, цифровые форматы существования комикса делают этот вид искусства весьма гибким и адаптивным. Современный комикс развивается вместе меняющимися запросами коммуникационного общества, ориентированного на постоянное обновление практик восприятия произведений искусства и перекодировки языка визуальной коммуникации.

## ИСТОЧНИКИ

1. *Гройс Б.Е.* В потоке. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018.
2. *Клец И.* Топ 5 веб-комиксов в Instagram [Электронный ресурс] URL: <http://mosk.philfak.ru/2018/11/21/top-5-веб-комиксов-в-instagram/> [дата обращения: 20.11.2020].
3. *Ковалёв Н., Козлов А.* Веб-комиксы: особенности, выгоды, перспективы [Электронный ресурс] URL: <https://webcommunity.net/blog/comicraft/1855.html> [дата обращения: 20.11.2020].
4. *Макклауд С.* Переосмысление комикса. Эволюция формы искусства. – Москва: Белое яблоко, 2018. 252 с.
5. *Макклауд С.* Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах. – Москва: Белое яблоко, 2019.
6. *Херсонская Е.* Разговор с российскими комиксистами. Часть 1 [Электронный ресурс] URL: <https://www.mirf.ru/comics/russian-comix-contact-1/> [дата обращения: 20.11.2020].
7. *Чевычалова М.* Вебтун: комиксы по-корейски [Электронный ресурс] URL: <https://dtf.ru/read/16778-vebtun-komiksy-po-koreyski> [дата обращения: 20.11.2020].
8. bande dessinée (BD) [Электронный ресурс] URL: [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande\\_dessinee/185578](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande_dessinee/185578) [дата обращения: 20.11.2020].
9. *Brand W.* Partial list of ways Net Art has tried to make money [Электронный ресурс] URL: <https://docs.google.com/document/d/1XsW4iMUVqfJJaAGNZZaD91qJ1tkWIatSiGlPabMrwlM/edit> [дата обращения: 20.11.2020].
10. *Farazmand R.* [Электронный ресурс] URL: (<http://www.poorlydrawnlines.com/>) [дата обращения: 20.11.2020].
11. *Groth G.* McCloud Cuckoo-Land // *The Comics Journal* n° 232. – Seattle: The Comics Journal, 2011. P. 32-50.
12. Instagram stories были придуманы для комиксов, но об этом никому не сказали [Электронный ресурс] URL: <https://sostav.ua/publication/instagram-stories-byli-pridumany-dlya-komiksov-no-ob-etom-nikomu-ne-skazali-80783.html/> [дата обращения: 20.11.2020].
13. *Santo E.* Who writes the history of webcomics? [Электронный ресурс] URL: <http://webcomicoverlook.com/2010/09/15/who-writes-the-history-of-webcomics/> [дата обращения: 18.11.2020].

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Манович Л.З.* Теории софт-культуры. – Москва: Красная ласточка, 2018.
2. *Манович Л.З.* Язык новых медиа. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018.
3. *Guigar B., Kellett D., Kurtz S., and Straub K.* How to make Webcomics. – Berkeley: Image Comics, 2008.
4. *Menu J.-C.* La Bande dessinée et son double. – Paris: L'Association, 2009.
5. *Töpffer R.* Essai de physiognomie. – Genève: Autographié chez Schmidt, 1845.

## SOURCES

1. *bande dessinée (BD)* [Electronic resource] URL: [https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande\\_dessinee/185578](https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande_dessinee/185578) [access: 20.11.2020].
2. *Brand W.* *Partial list of ways Net Art has tried to make money* [Electronic resource] URL: <https://docs.google.com/document/d/1XsW4iMUVqfJJaAGNZZaD91qJ1tkWIatSiGlPabMrwlM/edit> [access: 20.11.2020].
3. *Chevychalova M.* *Vebtun: komiksy po-koreyski* [Electronic resource] URL: <https://dtf.ru/read/16778-vebtun-komiksy-po-koreyski> [access: 20.11.2020]. (in Russ.)
4. *Farazmand R.* [Electronic resource] URL: (<http://www.poorlydrawnlines.com/>) [access: 20.11.2020].
5. *Groth G.* "McCloud Cuckoo-Land." *The Comics Journal* n° 232. – Seattle, The Comics Journal, 2011. P. 32-50.
6. *Groys B.E.* *V potoke.* Moscow, Ad Marginem Press, 2018. (in Russ.)
7. *Hersonskaya E.* *Razgovor s rossijskimi komiksistami. Chast' 1* [Electronic resource] URL: <https://www.mirf.ru/comics/russian-comix-contact-1/> [access: 20.11.2020]. (in Russ.)
8. *Instagram stories byli pridumany dlja komiksov, no ob jetom nikomu ne skazali* [Instagram stories were invented for comics, but nobody was told about it]. [Electronic resource] URL: <https://sostav.ua/publication/instagram-stories-byli-pridumany-dlya-komiksov-no-ob-etom-nikomu-ne-skazali-80783.html/> [access: 20.11.2020].
9. *Kleshch I.* *Top 5 veb-komiksov v Instagram* [Electronic resource] URL: <http://mosk.philfak.ru/2018/11/21/top-5-veb-komiksov-v-instagram/> [access: 20.11.2020]. (in Russ.)
10. *Kovalyov N., Kozlov A.* *Veb-komiksy: osobennosti, vygody, perspektivy* [Electronic resource] URL: <https://webcommunity.net/blog/comicraft/1855.html> [access: 20.11.2020]. (in Russ.)

А.Д. Старусева-Першеева, Т.Е. Фадеева, П.Ю. Сквородников, С.С. Лушкин  
*Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации*

11. McCloud S. *Pereosmyslenie komiksa. Evolyuciya formy iskusstva* [Comic reimagining. The evolution of the art form]. Moscow, Beloe yabloko, 2018. (in Russ.)
12. McCloud S. *Sozdanie komiksa. Kak rasskazat' istoriyu v komiksah, mange i graficheskikh romanah* [Creating a comic. How to tell a story in comics, manga and graphic novels]. Moscow, Beloe yabloko, 2019. (in Russ.)
13. Santo E. *Who writes the history of webcomics?* [Electronic resource] URL: <http://webcomicoverlook.com/2010/09/15/who-writes-the-history-of-webcomics/> [access: 18.11.2020].

#### REFERENCES

1. Guigar B., Kellett D., Kurtz S., and Straub K. *How to make Webcomics*. Berkeley, Image Comics, 2008.
2. Manovich L.Z. *Teorii soft-kul'tury*. Moscow, Krasnaya lastochka, 2018. (in Russ.)
3. Manovich L.Z. *Yazyk novyh media*. Moscow, Ad Marginem Press, 2018. (in Russ.)
4. Menu J.-C. *La Bande dessinée et son double*. Paris, L'Association, 2009.
5. Töpffer R. *Essai de physiognomie*. Genève, Autographié chez Schmidt, 1845.

#### СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Рис. 1. Goodbrey D. M. (Screendiver). PoCom-Uk-001. 2003. Структура комикса, напоминающая лабиринт и предполагающая вариативность способов прочтения.

Источник: URL: <https://screendiver.com/directory/infinite-canvas-interactive-webcomics-by-daniel-goodbrey/>

Рис. 2. Краузе Ф. Глубокие темные страхи

Источник: URL: <https://www.facebook.com/deepdarkfearscomics>

Рис.3. Krahulik M., Holkins J. Penny Arcade. Комикс-реакция на эпидемиологическую ситуацию 2020 года

Источник: URL: <https://www.penny-arcade.com/comic/2020/03/25/bells>

Рис. 4. Brosch A. Панели из веб-комикса “Hyperbole and a Half” 2010, превратившиеся в интернет-мем и давшие начало серии мемов, создаваемой пользователями “X all the Y”.

Источник: URL: <http://hyperboleandahalf.blogspot.com/2010/06/this-is-why-ill-never-be-adult.html>