

Отрасли полиграфических технологий и издательских практик напрямую нуждаются в специалистах такого профиля, как цифровой продюсер. Дополненная реальность расширит границы полиграфии, увеличив процент погруженности и вовлеченности читателей, том числе это касается периодических изданий и каталогов: прочитав новость и отсканировав код, на мобильном устройстве пользователь сразу же получает возможность открыть видеоролик о произошедших событиях или же визуализировать продукт, который продается в журнале (каталоге). Человек может рассмотреть товар с разных сторон (или даже примерить) и лишь тогда принять решение о его покупке.

В детских изданиях при помощи дополненной реальности можно оживить любую детскую сказку, «вдохнув» жизнь в персонажей. В научно-популярных изданиях теоретическая информация может дополняться наглядной демонстрацией научных открытий, разработок и т.п. В литературно-художественных изданиях может открываться доступ к рецензиям, аудиокнигам или же интервью с автором произведения. Главным минусом AR-технологий можно считать дороговизну производства, однако это не мешает развитию нового течения, прокладывающего путь в новую реальность, где люди будут жить в дополненном мире.

#### Литература

1. Зубанова Л. Б. Современное медиапространство: подходы к исследованию и принципы интерпретации // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2008. №2 (14). С. 6-17.

2. Сумская А. С., Сумской П. Ф. Продюсирование телевизионных и видеопроектов «цифровым» медиапоколением // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. №4(34). С.73-82 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/produsirovanie-televizionnyh-i-videoproektov-tsfrovym-mediapokoleniem> (дата обращения 12.04.2021).

3. Петрунева Р.М., Васильева В.Д., Топоркова О.В. Студенческая молодежь в эпоху цифрового общества // Преподаватель XXI век. 2019. №1. С. 77-85 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/studencheskaya-molodezh-v-epohu-tsifrovogo-obschestva> (дата обращения 12.04.2021).

*И.Д. Гарифулова (Россия, Самара)  
Научный руководитель Е.В. Шокова*

#### ФАН-АРТ В РАКУРСЕ СОВРЕМЕННОГО МЕДИАТВОРЧЕСТВА

*У каждого художника есть источник вдохновения, интерпретируя который он создает нечто свое, уникальное. Отличие фан-арт-художников состоит в том, что они вдохновляются работами других авторов.*

**Ключевые слова:** фан-арт, иллюстрация, медиаиндустрия, комиксы.

Фанаты сегодня довольно часто участвуют не только в потреблении продукта (фильмов, комиксов, сериалов), но и отслеживают информацию, связанную с выпуском новых эпизодов, а также активно участвуют в дискуссиях на

форумах, предлагают свое видение оригинальных сюжетов, создают рисунки, литературные и другие произведения по мотивам любимых фильмов. Это работа поклонников – фан-арт, которая сегодня сопровождает практически все фильмы и сериалы. Интернет дает возможность не только создавать рисунки, видео, рассказы, но и делиться ими с другими людьми, обсуждать сюжеты этих историй, вдохновленные книгами и фильмами [1].

Фан-арт как продукт, созданный среди фанатов, - это «живой», визуальный отклик, анализируя который авторы оригинальных произведений могут судить о настроении аудитории.

Фан-арт может принимать самые разные формы. В дополнение к традиционным картинам и рисункам художники-фанаты могут также создавать веб-баннеры, аватары или веб-анимацию, а также фотоколлажи, плакаты, художественные изображения цитат из произведений или художественные образы персонажей в новом контексте, совместимом с оригинальной серией.

Классический фан-арт может быть вдохновлен описанием оригинального автора книги, изображением актера или персонажа в фильме или анимации, о которых идет речь. Примером может служить книга и фильм о Гарри Поттере, поклонники которого не обязательно выглядят как актеры в образах персонажей, а лишь приобретают отдельные черты: очки и шрамы Гарри Поттера, светлые волосы и утонченные черты Драко Малфоя. Концепция фан-арта заключается в том, чтобы быть узнаваемым

О фан-арте активно дискутируют. Одна из наиболее заметных тем – можно и считать его искусством.

Некоторые представители художественного сообщества считают, что, поскольку фан-арт основан на чем-то оригинальном контенте, он не заслуживает того, чтобы считаться «искусством». Их понимание искусства предполагает, что оно должно быть выражением художника, а произведение, образованное от уже существующего содержания, не может этого достичь. Контраргументом этому утверждению является то, что поклонники добавляют свой собственный стиль к искусству, которое они создают. Хотя концепция может быть заимствована из чужой работы, ее содержание столь же индивидуально и выразительно, как и любой другой вид искусства [2].

Одним из самых ярких произведений фан-арта являются комиксы. Влияние комиксов на общество огромно, и сегодня они все еще являются легко узнаваемой и захватывающей формой искусства. Помимо журналов и газет, они появляются в новых формах и форматах - на больших экранах, становятся сериалами и ежегодно собирают тысячи фестивалей поклонников, которые наряжаются в костюмы и перевоплощаются в персонажей своих любимых комиксов.

Комиксы – относительно новое искусство, но уже пережившее периоды взлетов и падений. Жорж Садуль дал очень точное определение комиксам, назвав их историями в картинках. Суммируя разные определения этого феномена, можно сказать, что это серия образов, рассказывающих историю [3].

Комиксы отличаются жанром и техникой рисования. Это могут быть приключения, карикатуры, литературные произведения. Для удобства восприятия и скорости рисования картинка в комиксе упрощена. Комиксы могут быть короткими, включать небольшое количество картинок, либо объемными, например, сериями из большого количества выпусков.

Комиксы становятся все более популярными даже среди людей, которые всегда были далеки от этого жанра. Вызывает интерес причина этой популярности, а также исследование отклика аудитории на данные произведения.

Этот жанр возник в XVI - XVII веках. В Испании в такой форме описывалось содержание различных религиозных текстов. Постепенно набирающие популярность и развивающиеся сюжеты рассказов становились событиями общественной жизни. Позднее, в XIX веке комиксы открыла для себя Америка - первый комикс «Медведи и тигр» был напечатан в 1892 году. XX век стал «золотым веком комиксов» благодаря высокой популярности этих изданий и появлению новых форм, которые в настоящее время стали привычными для любителей этого жанра.

Анализ тематики комиксов показывает, что колоссальное влияние на сюжеты и визуальные приемы при создании комиксов оказали и оказывают события в мире. Так, например, Вторая мировая война стала толчком к появлению и популярности таких «супергероев», как Супермен, Бэтмен, Капитан Америка.

Особую популярность комиксы получили среди подростков и молодежи во всем мире. Можно выделить несколько причин:

- изменение способов восприятия информации современными читателями, а именно приверженность к визуальному контенту;
- значительный интерес к развлекательному контенту;
- влияние кинематографа и видеоигр на популяризацию сюжетов комиксов;
- эффект «моды».

Трудно спорить с тем, что в настоящее время, в связи с бурным развитием киноиндустрии, основанной на комиксах, этот жанр стал по-настоящему модным. Об этом говорят все: СМИ, телевидение, социальные сети. Фильмы по мотивам комиксов собирают миллиарды долларов по всему миру.

Если сейчас подростку предлагают выбрать между комиксом, полным картинок и активных действий, или солидным и голым книжным текстом, в большинстве случаев выбор будет очевиден.

### Литература

1. Таценко М. Г. Использование приёмов фанарта в произведениях популярной культуры. №4 (16). РГГУ, 2014. С. 96-103.
2. Черняк В. Д., Черняк М. А. Фанфик (фэнфик), фанфикшн // Массовая литература в понятиях и терминах: учебный словарь-справочник. 2-е издание, стереотипное. М.: Флинта, 2015. С. 174-176.
3. Скотт Макклауд. Теория комикса. Комплект в 3-х книгах. М.: Белое яблоко, 2019.