

УДК 008 (1-6)

Т. И. Ерохина

<https://orcid.org/0000-0002-8328-2546>

Е. С. Желтов

<https://orcid.org/0000-0002-2108-4085>

Репрезентация советской эпохи в отечественных комиксах

Выполнено по гранту Российского научного фонда № 20-68-46013 «Философско-антропологический анализ советского бытия. Предпосылки, динамика, влияние на современность»

Для цитирования: Ерохина Т. И., Желтов Е. С. Репрезентация советской эпохи в отечественных комиксах // Верхневолжский филологический вестник. 2021. № 1 (24). С. 185–192. DOI 10.20323/2499-9679-2021-1-24-185-192

Статья посвящена исследованию репрезентации образов советской эпохи, представленной в отечественной комикс-культуре. Отмечая популярность и актуальность советской культуры в современной массовой культуре, авторы подчеркивают дискуссионный характер репрезентации «советского прошлого». Анализируя особенности репрезентации, которая является многозначным понятием и может преследовать разные цели, авторы акцентируют внимание на «зрелищной» функции репрезентации, которая свойственна современной массовой культуре. В статье представлен последовательный анализ отечественных комиксов, в которых репрезентация советской эпохи заявлена наиболее очевидно, более того – она декларируется создателями комиксов как сознательный прием. Авторы статьи отмечают, что репрезентация советской эпохи может быть представлена в сюжете комикса, который имеет отсылки к историческим событиям или историческому хронотопу советской эпохи. Советская эпоха может быть представлена в системе персонажей, которые узнаваемы и могут иметь прототипов в советской культуре. Отечественные комиксы, обращенные к российскому читателю, могут актуализировать визуальные образы советской эпохи. Анализируя различные приемы и способы репрезентации советской эпохи в комиксах, авторы предлагают функциональный анализ репрезентации, отмечая, что обращение к советской эпохе может преследовать разные цели и иметь как положительные, так и отрицательные коннотации. В статье рассмотрены различные функции репрезентации советской эпохи, связанные как с ностальгическими тенденциями в обществе, так и ироническим восприятием советского прошлого.

Ключевые слова: комикс, отечественная культура, массовая культура, репрезентация, советская эпоха, ностальгия, художественный образ.

T. I. Erohina, E. S. Zheltov

Representation of the soviet era in national comics

The article studies representation of the soviet era images in the national comics culture. Paying attention to the popularity and relevance of soviet culture in contemporary mass culture, the authors emphasize the controversial nature of showing the «Soviet past». Analyzing the peculiarities of representation, which is a polysemantic concept and can pursue different goals, the authors focus on the «spectacular» function of representation typical of modern mass culture. The article gives a thorough analysis of national comics in which the representation of the soviet era is most obvious; moreover, the comic strips creators claim it is a deliberate technique. The authors of the article note that the representation of the soviet era can be featured in the plot of a comic book, with references to historical events or historical chronotope of the soviet era. The soviet era can be represented in the system of recognizable characters with possible prototypes in soviet culture. National comic books, addressed to the russian reader, can actualize the visual images of the soviet era. Analyzing various techniques and ways of showing the Soviet era in comics, the authors offer a functional analysis of representation, noting that resorting to the soviet era can serve different purposes and have both positive and negative connotations. The article examines different functions of the soviet era representation connected both with nostalgic trends in society and with ironic perception of the soviet past.

Keywords: comics, national culture, mass culture, representation, soviet era, nostalgia, artistic image.

Введение

Репрезентация советской эпохи в современной

массовой культуре России становится всё более актуальным и популярным явлением. Ностальгия

по советской культуре может проявляться в нескольких вариантах: «и в виде моды на советское, и как предмет исторического познания, и как источник ностальгических переживаний» [Немченко, 2016]. Обращение к советскому прошлому может быть «связано с жизненным опытом нескольких поколений россиян и, вместе с тем, с достаточной временной дистанцией, обеспечивающей осмысление этого опыта в новом, «ностальгическом» ракурсе. Однако атрибуты советской эпохи, интерпретированные в массовой культуре, сегодня привлекают и те социальные группы, чья жизнь, казалось бы, непосредственно не связана с реалиями советской повседневности: молодежь, чьи детские воспоминания едва ли затрагивают советский период, а также иностранных туристов» [Александрова, 2018]. Особенно активно «советское прошлое» востребовано массовой культурой, которая, с одной стороны, использует коды советской культуры в качестве игрового дискурса, рождающего у потребителя определенный эмоциональный отклик и ассоциативный ряд, с другой стороны, репрезентирует образы советской культуры в качестве популярного артефакта или симулякра.

В рамках данной статьи мы сосредоточим внимание на репрезентации советского эпохи в современной массовой культуре, а именно в отечественном комиксе, который и сам по себе является актуальным предметом изучения в современном гуманитарном знании. Комикс стал одним из самых популярных феноменов, влияние которого на другие виды искусства (киноискусство, живопись) трудно переоценить. Кроме того, актуальность исследования обусловлена осмыслением генетических связей комикса с мифотворчеством, а также осмыслением социокультурных оснований популярности комикса в современной массовой культуре.

Методология исследования

В качестве методологической базы статьи выступает социокультурный подход к феномену комикса как явления массовой культуры.

Отметим, что осмысление отечественного комикса имеет сложившуюся научную традицию: комикс как явление культуры рассматривается в работах Р. Т. Алиева, Р. Брандфорда, С. Б. Бхат, С. В. Ветошкина, Д. Г. Дмитриевой, С. Макклауда, Г. Моррисона, К. В. Поляковой, Г. Г. Почепцова, А. Г. Сониной, Т. А. Фетисовой, П. Фрэнно-Дерюэля, Е. В. Харитоновой, К. В. Полякова. Генезису и эволюции отечественного ко-

микса посвящены исследования Д. Г. Дмитриевой, А. И. Кунина, Е. В. Харитоновой.

В статье востребованы методы семиотического и функционального анализа, представленные в исследованиях Р. Барта, Л. Л. Геращенко, С. В. Григорьевой, Б. Н. Ельциной, С. С. Каличенко, Н. Б. Кирилловой, А. Ф. Лосева, Ю. М. Лотмана, В. С. Мальшевой, Н. В. Шульгиной.

Материалом исследования стали комиксы «Собакистан» (2020 г.) (В. Терлецкий, художница Катя), «Продукты 24» (2017 г.) (А. Бизяев); комиксы издательства «Bubble Comics»: «Экслибриум» (2014–2018 гг.) (сценаристы Н. Дёвова, А. Булатова, художники А. Родин, А. Ерофеева, К. Гарасов, Ю. Журавлёва, М. Привалова) и «Майор Гром. Шанс» (А. Габрелянов, художница М. Привалова).

Результаты исследования

На наш взгляд, внимание массовой культуры (в том числе – в отечественных комиксах) к советскому периоду обусловлено несколькими причинами: «Первая – это реальная ностальгия, трактуемая как тенденция в умонастроении. Вторая – это квазиностальгия, используемая в коммерческих целях» [Даньков, 2018]. Для современного комикса в России характерна именно квазиностальгия, поскольку ностальгию по прошлому могут испытывать и те, кто это прошлое не застал. При этом такого рода ностальгия предполагает как тоску по прошлому, так и «связанную с этой тоской негативную оценку настоящего» [Иванов, 2007]. Возникает смысловое поле, позволяющее конструировать ностальгические настроения аудитории, когда прошлое используется в качестве «интеллектуально-эмоционального конструкта, искажающего публичную версию определенного исторического периода...» [Абрамов, 2007, с. 100].

Важной особенностью массовой культуры постсоветской России было и есть не только создание ностальгии по советскому, но и «демифологизация ностальгических настроений» [Немченко, 2016], при этом демифологизация является также важным условием преодоления ностальгии, так как ностальгия – «это попытка преодолеть необратимость истории и превратить историческое время в мифологическое пространство» [Бойм, 1999]. Если сделать исторический обзор конструирования медийной реальности за прошлый век и начало нынешнего, то в масс-медиа произошёл отказ от главенствующего идеала и принципов изображения объективной реаль-

ности. Современные процессы трансформации отношения к реальности заключаются в том, что основной целью творцов является конструирование новой картины мира, в том числе и авторской. Комикс в данном случае оказался весьма пригодным для конструирования некой идеальной картины мира, в которой помимо пропаганды моральных установок могла проходить и пропаганда политических взглядов (особенно в первые десятилетия существования комикса как популярной формы искусства, что особенно заметно в комиксах США 1940–1960 гг.).

Стоит отметить, что российский комикс не всегда следует действующим трендам в полной мере, в отличие от кинематографа и СМИ (телевидения). В частности, это проявляется в том, что авторы и художники комиксов хоть и используют коды советской эпохи и образы советской художественной культуры, но репрезентируют это, преимущественно, как отсылки к первоисточникам. При этом не всегда чувство ностальгии будет являться причиной обращения к конкретному материалу, тогда как узнаваемость образа будет более «цениться» и легко считываться аудиторией. Окружающая нас сегодня культурная среда – это мир, который создан человеческой практикой. Это природа, трансформированная в артефакт, внутри которого воплощены человеческие намерения и потребности. Сейчас для подобного феномена, который можно назвать как «овеществление», и вводится понятие «репрезентация». Суть этого явления заключается в посреднической роли между субъективным «Я» и окружающим миром.

Репрезентация является многозначным понятием, которое широко употребляется в философии, культурологии, психологии и социальном познании в целом. Наиболее общее определение может быть зафиксировано как «представление одного в другом и посредством другого» [Грицанов, 2002, с. 1376].

В когнитивной психологии первичная репрезентация понимается как «ментальная репрезентация» в слове, которое служит проводником, транслятором от сущности феномена к его проявлению: «В процессе такой трансляции «ментальные структуры», представляющие собой неявные сущности, «языковляются», «репрезентируются» в языковых структурах как явных сущностях, доступных восприятию» [Кравченко, 2012].

Также активное обсуждение принципа репрезентации происходит в постмодернистской филологии. Это связано с тем, что невозможно опи-

сать реальность одним языком, что заставляет уделять внимание различиям, которые становятся онтологическим свойством существования человеческого мира. Такие различия создают множество точек (как индивидуальных, так и групповых) отсчёта, которые используют свой собственный язык для описания действительности, то есть предложить собственные репрезентативные формы: «Различие, таким образом, понимается относительно вариантов усвоения разнообразных дискурсивных практик, но не как различие в отношении выражения некоторых сущностей (= идей) в многообразных ситуациях исторической перспективы и горизонтали жизни культур» [Миронов, 2016]. С традиционной точки зрения репрезентация – это создание образа чего-либо, дающего определенное представление об объекте, представление объекта, но не прямое, коим является презентация, а опосредованное, то есть посредством каких-либо идей или образов: «Репрезентация – это опосредованное, или «вторичное» (через подобие) представление в сознании человека образов (первообразов) материальных или идеальных объектов их свойств, отношений и процессов» [Микешина, 2021]. При этом репрезентация использует функцию обозначения, которая придаёт ей символический характер.

Репрезентация может осуществляться с помощью посредников: символов, моделей и любых знаковых систем, в том числе языковых, математических и т. п. Тут стоит отметить, что именно естественные и искусственные языки – это главные репрезентанты, посредники, а в качестве такого посредника может выступать любой знак, символ, рисунок и др., то есть всё может быть репрезентацией всего. Репрезентация является конструктивной функцией знака, то есть эти два понятия взаимно определяют друг друга. Репрезентация представляется как знаковый феномен, так как она сама создаёт знак. Также оба этих понятия соотносятся с презентацией, как присутствием или наличием, то есть репрезентация возникает из-за того, что объект, который она репрезентирует, отсутствует. Отсюда репрезентация в целом есть функция визуального понимания, которым обладает субъект, но отсюда же репрезентация есть лишь акт симуляции. Если говорить о функции репрезентации, то она заключается в замене чего-то, находящегося за ней, но при этом лишь субъект определяет, что есть репрезент в данной ситуации. Отношение реципиента к миру во многом определяется и трансформируется под воздействием созданных и/или выбранных им самим

репрезентаций. Представление о действительности каждого индивида – это продукт деятельности самого индивида: «формы восприятия, способы видения и понимания, от которых зависят виды репрезентации, трансформируются в зависимости от того, какие образцы репрезентации предписываются нам культурой и внедряются практикой и образованием» [Микешина, 2005]. Такой подход понимания репрезентации был разработан М. Вартофским. В его концепции говорится, что понимание репрезентации реципиентом зависит от принципов интерпретации, которые подготавливают реципиента к тому, что ему предстоит увидеть посредством канонов, которые приняты в данной культуре. Но при этом репрезентация не может быть сведена к простому сходству, она не стремится в адекватности, а скорее тяготеет к канонам и прочим образцам, которые обладают большой степенью конвенциональности.

Если рассматривать репрезентацию с точки зрения культурных процессов, то мы одновременно имеем в виду и сам процесс означивания, и результат этого процесса. То есть, мы постоянно имеем дело с динамичной, подвижной ситуацией. Не случайно в английском языке термин «репрезентация» часто используется во множественном числе. Также отметим, что репрезентация апеллирует к эмоциям. На этом основана, в первую очередь, зрелищность масскульта, ориентированная на привлечение внимания массового зрителя, на необходимость представить необходимые мысли, идеи в привлекательной форме. Если говорить о средствах зрелищность, то их арсенал достаточно разнообразен: это и использование визуальных образов, и музыкальное сопровождение, и звуковые эффекты и др.

Таким образом, мы отмечаем, что объект, который репрезентируется становится популярным только в случае, если из его репрезентации сделать шоу. Массам вручают послания, а они интересуются лишь знаковостью. Массы – это те, кто ослеплен игрой символов и поработен стереотипами, это те, кто воспримет все, что угодно, лишь бы это оказалось зрелищным» [Бодрийяр, 2005, с. 186–270], – писал Ж. Бодрийяр.

Обращаясь к материалу нашего исследования, мы отмечаем, что наиболее репрезентативным произведением, в котором актуализируются коды советской культуры, является комикс «Собакистан». Отчасти это связано с тем, что, как уже было сказано выше, авторы не пытаются следовать «моде на ностальгию», а лишь используют наиболее узнаваемые образы эпохи для рассказа своей

истории, как отмечает художница комикса Катя: «Для меня это не про Советский Союз, не про Корею, не про Туркмению. Скорее, это комикс про нас, про современные осколки Союза» [Плунгян, 2019].

В центре сюжета данного комикса – история иностранного журналиста, прибывшего в закрытую социалистическую республику Собакистан во время репетиции похорон лидера республики – товарища Дружка. В контексте происходящих событий авторы очень часто обращаются к «тоталитарной эстетике», которая была характерна как для Советского союза, так и для современных стран, отличающихся закрытостью или наличием социалистических систем. Современная массовая культура больше нацелена на использование как реально, так и условно положительных элементов, которые «могут восприниматься сегодня в отрыве от связанных с ними прежде негативных коннотаций, бытовавших в советский период» [Александрова, 2018].

Из наиболее примечательных элементов, используемых авторами в этом комиксе, можно выделить обращение к архитектурным объектам, которые представлены конструктивизмом, элементами ампира, эклектики сталинской эпохи, а также обращение к плакату, точнее – эстетике плакатного искусства. И если использование архитектурных образов обусловлено их узнаваемостью и даже однотипностью (поскольку архитектурные объекты советской эпохи можно встретить на территории всего постсоветского пространства), то обращение к плакатному искусству представлено более неожиданно и интересно. Во-первых, на страницах комикса (достаточно объемного – сто шестьдесят страниц) мы не встречаем буквального «цитирования» агитационных плакатов, которые были так популярны в СССР, да и в других тоталитарных странах. Во-вторых, единственным плакатом, на который дается явная ссылка, становится плакат/портрет вождя, который хоть и встречается несколько раз, но присутствует лишь на некоторых кадрах и обложке комикса. И, в-третьих, и это кажется нам наиболее интересным: в рисунках комикса появляются кадры, которые выполнены в стилистике советских плакатов. И этот прием выводит визуальный ряд комикса на иной уровень – уровень интертекстуальный, доступный не каждому читателю, поскольку процесс узнавания стилистики плаката уже не столь очевиден.

Характерно, что обращение авторов комикса «Собакистан» (название которого тоже отсылает

нас к вербальным ассоциациям, поскольку явно перекликается с названиями нескольких республик, входящих в состав СССР – Узбекистан, Таджикистан и др.), к визуальным кодам советской культуры не носит однозначно позитивных или негативных коннотаций. Более того, комбинирование как «положительных», так и «отрицательных» ассоциаций, связанных с советским периодом, становится удачным экспериментом в современном отечественном комиксе. На это обращает внимание Т. С. Злотникова, отмечая, что «в массовом сознании – и в глобализирующемся мире, и в России как его неотъемлемой составляющей – образы недавнего прошлого нашей страны различны, конфликтны, соблазнительны и отвратительны» [Злотникова, 2016, с. 194]. Обратим внимание на то, что комикс «Собакистан» вошёл в шорт-лист литературной премии «НОС» за 2020 год и получил достаточно высокие оценки как читателей, так и критиков, чему, на наш взгляд, способствовала и предложенная авторами игра с образами советской эпохи, которая создавала не только особый «ностальгический» колорит, но также – иронический (местами – сатирический) дискурс.

Авторы комиксов издательства «Bubble Comics» предложили иной путь репрезентации советской культуры. Они представили и адаптировали лишь те коды и образы «советского прошлого», которые имеют непосредственное отношение к сюжетной истории или хронологу комикса, поэтому не выглядят инородно и/или карикатурно.

Ярче всего это проявилось в серии «Экслибриум», сюжет которой повествует об ордена книголюбцев, охраняющих границы реального мира и мира художественных произведений друг от друга. В этой серии использованы цитаты и аллюзии, отсылающие нас к советской мультипликации и кинематографу. Так, например в первом томе «Экслибриума» нам представлена история Красной шапочки, которая разворачивается на улицах современной Москвы. Обратим внимание на образ Серого Волка, трансформация которого наиболее очевидна. Не случайно сценарист серии Н. Дёвова даёт этому персонажу следующую характеристику: «Этот гражданин должен был представлять в двух ипостасях: жуткой копошащейся массе зубастых волкочервей и более человеческой оболочке, в которую эти волкочерви складываются в целях конспирации. Мне очень понравилось, что человеческая личина Волка получилась даже более пугающей, чем животная.

Может, мне так кажется из-за того, что Волк-человек напоминает мне Глота с планеты Картук из приключений Алисы Селезнёвой» [Дёвова, 2015, с. 184]. Сценарист отсылает нас к советскому мультфильму «Тайна третьей планеты» (1981 г., режиссёр Р. Качалов). Прямая отсылка к советскому мультфильму (популярному не только в период СССР, но и в современной культуре), как нам кажется, имеет смыслообразующее значение, поскольку возникает определённый ассоциативный ряд, рассчитанный на узнаваемость образа и его знание его истории (сюжета «Тайны третьей планеты»). Конечно, речь не идет об использовании «мейнстримных» образов, но рассмотренный пример репрезентации свидетельствует об актуализации ностальгических настроений, связанных с памятью детства.

Еще одним вариантом репрезентации советской эпохи становится представленная в комиксе система персонажей, составляющих «МЧК» (Магический Чрезвычайный Комитет), которая впервые появилась в пятом томе комикса «Бесобой» и продолжила свое развитие в серии «Экслибриум». Среди этих персонажей обозначим явных лидеров, которые создают интертекстуальное прочтение комикса. Так, первым персонажем, узнаваемость которого очевидна, стал «Товарищ Железных», а именно Феликс Эдмундович (Дзержинский), имеющий реального прототипа. Сценарист серии «Бесобой» А. Хатчетт прокомментировал систему персонажей «МЧК» следующим образом: «Нас очень часто спрашивают, почему были выбраны именно эти персонажи. Ответ очевиден, стоит лишь расставить их в хронологическом порядке. Каждый из глав «МЧК» воплощает собой определённую эпоху развития нашей страны, и все они – следователи и детективы... Чисто теоретически, должен быть ещё майор Пронин, но его дублирует Феликс, так что его особо и не видно» [Хатчетт, 2016, с. 180]. Помимо Железных, на страницах комикса появляется Глеб Егорович, прототипом которого стал персонаж романа братьев Вайнеров «Эра милосердия» (1976 г.), роль которого в кинофильме «Место встречи изменить нельзя» (1979 г.) (экранизации романа Вайнеров) сыграл В. Высоцкий: «С прототипом в этом случае всё довольно очевидно. Мало какой персонаж мог так удачно воплотить в себе и представления людей о том, каким обязан быть страж порядка и, как это ни парадоксально, каким он не должен быть, но, чёрт возьми, каким бы нам хотелось, чтобы он был» [Хатчетт, 2016, с. 182]. И еще одним «советским» персонажем на страницах ко-

микса стал Женя – герой романа Владимира Богомолова «В августе сорок четвёртого» (экранизация которого состоялась в 2000 г., режиссер М. Пташук).

Обращение к персонажам советской литературы, мультипликации, кинематографа, на наш взгляд, имеет несколько функций: прежде всего, создается эффект узнаваемости, который имеет положительный смысл в массовой культуре, стремящейся к стереотипности, воспроизведению известных образов и сюжетов. Кроме того, отечественный комикс демонстрирует определенную преемственность в культуре, актуализируя известные образы, придающие тексту комикса дополнительные коннотации. Наконец, это отсылка к некоторым «авторитетам», моделирующим культурную память на уровне кодов и символов.

Заключение

Таким образом, мы можем сделать вывод, что репрезентация советской эпохи в отечественных комиксах представлена на разных уровнях: уровне сюжетных (исторических) кодов (социалистическая республика Собакистан); уровне персонажей («Товарищ Железных», Глеб Егорович, Женя); уровне визуальных образов (советская архитектура, стилистика советского плаката). Комикс активно использует образы разных видов искусства (литература, мультипликация, кинематограф, плакатная графика). Смысловое наполнение репрезентации советской эпохи в отечественных комиксах имеет, на наш взгляд, несколько значений: от актуализации культурной памяти, которая может иметь как ностальгический, так и иронический (или сатирический) подтекст, до моделирования узнаваемого (комфортного для читателя/зрителя) мира, в котором прочитывается определенная преемственность между прошлым и настоящим, которая, впрочем, имеет скорее формальную, а не концептуальную основу. Будучи феноменом массовой культуры, отечественный комикс не стремится создать сложные ассоциативные ряды и обращение к кодам и образам советской эпохи не придает уникальности смысловому содержанию комикса и не создает новые парадигмы прочтения советской или современной культуры. Более того, в отличие от комиксов, созданных в США или Западной Европы, которые намного чаще эксплуатируют исторические сюжеты и образы в комикс-культуре, отечественный комикс не столь часто обращается к советской эпохе, что, на наш взгляд, обусловлено противоречивым отношением отечественного зрителя к

советской культуре. Скорее можно говорить об использовании в отечественном комиксе отсылок не столько к советской эпохе как таковой, сколько к художественным образам советской культуры.

Библиографический список

1. Абрамов Р. Н. Музеефикация советского. Историческая травма или ностальгия? URL: <https://chelovek.jes.su/s0236-20070000616-8-1-ru-319/> (дата обращения: 11.01.2021).
2. Александрова М. В. Стилистика советской эпохи в современной массовой культуре: концептуальные кафе и рестораны. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stilistika-sovetskoj-epohi-v-sovremennoj-massovoy-kulture-kontseptualnye-kafe-i-restorany/viewer> (дата обращения 10.01.2021).
3. Бодрийяр Ж. Фантомы современности. Москва : Алгоритм, 2008. С. 186–270.
4. Бойм С. Конец ностальгии? Искусство и культурная память конца века: Случай Ильи Кабакова. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/1999/5/konecz-nostalgii.html> (дата обращения: 11.01.2021).
5. Габрелянов А. Майор Гром. Шанс // Книга комиксов. Москва : ООО «БАБЛ», 2017. С. 60.
6. Хатчетт А. Бесобой. Том 5. Метро // Книга комиксов. Москва : ООО «БАБЛ», 2016. С. 180.
7. Грицанов А. А., Румянцева Т. Г. и др. История философии: Энциклопедия. Минск : Изд. «Книжный Дом», 2002. С. 1376.
8. Злотникова Т. С. Актуализация «оттепели» в массовом сознании современной России // Массовая культура: Российский дискурс (методология изучения, актуальные практики). Ярославль, 2016. С. 194–200.
9. Даньков В. В. Ностальгия как один из факторов привлечения внимания к знаковой личности. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nostalgija-kak-odin-iz-faktorov-privlecheniya-vnimaniya-k-znakovoj-lichnosti/viewer> (дата обращения 10.01.2021).
10. Дёвова Н. Эклибриум. Том 1. ...И дверь открывается // Книга комиксов. Москва : ООО «БАБЛ», 2015. С. 184.
11. Дёвова Н., Котков Р. Эклибриум. Том 3. Меж трёх огней // Книга комиксов. Москва : ООО «БАБЛ», 2016. С. 264.
12. Ерохина Т. И., Желтов Е. С. Репрезентация мифотворчества Г. Ф. Лавкрафта в современной массовой культуре // Ярославский педагогический вестник. 2018. № 6. URL: http://vestnik.yspu.org/releases/2018_6/46.pdf (дата обращения: 10.01.2021).
13. Иванов А. Прогрессивная ностальгия? URL: <http://xz.gif.ru/numbers/65-66/aleksandr-ivanov/> (дата обращения 20.02.2016).
14. История комиксов в России: с домонгольской Руси до наших дней. URL: <https://rtvi.com/stories/russian-comics/> (дата обращения 02.03.2019).
15. Комиксы в России. URL: https://w.histrf.ru/articles/article/show/komiksy_v_rossii (дата обращения 10.02.2019).

16. Кравченко А. В. «Репрезентация мыслительных структур в языке» как тема научного дискурса. URL: <http://www.univie.ac.at/constructivism/archive/fulltexts/828.pdf> (дата обращения: 28.04.2018).
17. Крученко О. Истории в картинках: как комикс-культура приживается в России. URL: <https://vm.ru/culture/777667-istorii-v-kartinkah-kak-komiks-kultura-prizhivaetsya-v-rossii> (дата обращения 10.04.2020).
18. Кунин А. И. Комикс в России. URL: https://rgub.ru/professional/published/article.php?article_id=286 (дата обращения 10.10.2018).
19. МакКлауд С. Понимание комикса. Москва : Белое Яблоко, 2016. С. 13–15.
20. Микешина Л. А. Репрезентация. URL: <http://gtmarket.ru/concepts/7282> (дата обращения: 28.04.2018).
21. Микешина Л. А. Философия науки: Современная эпистемология. Научное знание в динамике культуры. Методология научного исследования : учебное пособие. Москва : Прогресс-Традиция : МПСИ : Флинта, 2005. С. 88–98.
22. Миронов Д. Д. Репрезентация и ее особенности в художественной культуре. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/representatsiya-i-ee-osobennosti-v-hudozhestvennoy-kulture> (дата обращения: 28.04.2018).
23. Немченко Л. М. Стратегии работы с ностальгией по советскому в современном российском кинематографе. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-raboty-s-nostalgiei-po-sovetskomu-v-sovremennom-rossijskom-kinematografe/viewer> (дата обращения 10.02.2020).
24. Немченко Л. М. Стратегии работы с ностальгией по советскому в современном российском кинематографе. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-raboty-s-nostalgiei-po-sovetskomu-v-sovremennom-rossijskom-kinematografe> (дата обращения: 11.01.2021).
25. Почепцов Г. Г. Комиксы как медиакommunikация. URL: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm> (дата обращения 10.11.2018).
26. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул : Издательство Алтайского госуниверситета, 1999. С. 111.
27. Терлецкий В. Продукты 24. Санкт-Петербург : «Комильфо», 2017. С. 136.
28. Терлецкий В. Собакистан. Санкт-Петербург : «Терлецки Комикс». 2019. С. 160.
29. Фетисова Т. А. Комикс – порождение американской массовой культуры. Аналитический обзор. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-porozhdenie-amerikanskoj-massovoy-kultury-analiticheskiy-obzor/viewer> (дата обращения 10.02.2019).
30. Харитонов Е. В. Графическая проза. Путеводитель по миру комикса: (Фантастика и «экзотические приключения»). URL: http://www.fandom.ru/about_fan/comics/ (дата обращения 02.03.2019).
31. Плуныян Н. Собакистан. Катя и Терлецкий о российских комиксах и жизни собак в социалистическом государстве. URL: <https://www.colta.ru/articles/art/22583-katya-i-terletskiy-pro-rossijskie-komiksy-i-sobakistan> (дата обращения 08.01.2021).
32. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. Jackson : University Press of Mississippi, 2010. 269 p.
33. Bradford W. Comic Book Nation. 2001. 272 p.
34. Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin : MonkeyBrain Books, 2006. 290 p.
35. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France // Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. Munchen; New York; London; Paris, 1986. 62–77 p.
36. Herbrechter S. Posthumanism – a Critical Analysis. London : Bloomsbury Academic, 2013. 10 p.

Reference list

1. Abramov R. N. Muzeifikacija sovetского. Istoričeskaja travma ili nostalgija? = Museumification of the Soviet. Historical trauma or nostalgia? URL: <https://chelovek.jes.su/s0236-20070000616-8-1-ru-319/> (дата обращения: 11.01.2021).
2. Aleksandrova M. V. Stilistika sovetской jepohi v sovremennoj massovoj kul'ture: konceptual'nye kafe i restorany = Stylistics of the Soviet era in modern mass culture: conceptual cafés and restaurants. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stilistika-sovetской-epohi-v-sovremennoj-massovoy-kulture-kontseptualnye-kafe-i-restorany/viewer> (дата обращения 10.01.2021).
3. Bodrijar Zh. Fantomy sovremennosti = Phantoms of the modern times. Moskva : Algoritm, 2008. S. 186–270.
4. Bojm S. Konec nostalgii? Iskustvo i kul'turnaja pamjat' konca veka: Sluchaj Il'i Kabakov. = The end of nostalgia? The arts and cultural memory at the end of the century: The case of Ilya Kabakov. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/1999/5/konec-nostalgii.html> (дата обращения: 11.01.2021).
5. Gabreljanov A. Major Grom. Shans = Major Thunder. Chance // Kniga komiksov. Moskva : OOO «BABL», 2017. S. 60.
6. Hatchett A. Besoboj. Tom 5. Metro = Besoboy. Volume 5. Metro // Kniga komiksov. Moskva : OOO «BABL», 2016. S. 180.
7. Gricanov A. A., Rumjanceva T. G i dr. Istorija filosofii = History of philosophy : jenciklopedija. Minsk : Izd. «Knizhnyj Dom», 2002. S. 1376.
8. Zlotnikova T. S. Aktualizacija «ottepeli» v massovom soznanii sovremennoj Rossii = Actualisation of the «Thaw» in the mass consciousness of contemporary Russia // Massovaja kul'tura: Rossijskij diskurs (metodologija izuchenija, aktual'nye praktiki). Jaroslavl', 2016. S. 194–200.
9. Dan'kov V. V. Nostalgija kak odin iz faktorov privlečeniya vnimanija k znakovoj lichnosti = Nostalgia as a factor in drawing attention to an iconic figure. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nostalgija-kak-odin-iz-faktorov-privlečeniya-vnimanija-k-znakovoj-lichnosti/viewer> (дата обращения 10.01.2021).
10. Devova N. Jekslilibrium. Tom 1. ...I dver' ot-kroetsja = Exlibrium. Volume 1. ...And the door will open // Kniga komiksov. Moskva : OOO «BABL», 2015. S. 184.

11. Devova N., Kotkov R. Jekslilibrium. Tom 3. Mezhtroj ohnej = Exlibrium. Volume 3: Between Three Fires // Kniga komiksov. Moskva : OOO «BABL», 2016. S. 264.
12. Erohina T. I., Zheltov E. S. Reprerentacija mifotvorcestva G. F. Lavkrafta v sovremennoj massovoj kul'ture = Representation of H. F. Lovecraft's myth-making in contemporary mass culture // Jaroslavskij pedagogičeskij vestnik. 2018. № 6. URL: http://vestnik.yspu.org/releases/2018_6/46.pdf (data obrashhenija: 10.01.2021).
13. Ivanov A. Progressivnaja nostalgija? = Progressive nostalgia? URL: <http://xz.gif.ru/numbers/65-66/aleksandr-ivanov/> (data obrashhenija 20.02.2016).
14. Istorija komiksov v Rossii: s domongol'skoj Rusi do nashih dnejj = History of comics in Russia: from pre-Mongol Russia to the present day. URL: <https://rtvi.com/stories/russian-comics/> (data obrashhenija 02.03.2019).
15. Komiksy v Rossii = Comics in Russia. URL: https://w.histrf.ru/articles/article/show/komiksy_v_rossii (data obrashhenija 10.02.2019).
16. Kravchenko A. V. «Reprerentacija myslitel'nyh struktur v jazyke» kak tema nauchnogo diskursa = «Representation of cognitive structures in language» as a topic of scientific discourse. URL: <http://www.univie.ac.at/constructivism/archive/fulltexts/828.pdf> (data obrashhenija: 28.04.2018).
17. Kruchenko O. Istorii v kartinkah: kak komiks-kul'tura prizhivaetsja v Rossii = Stories in pictures: how comics culture is taking root in Russia. URL: <https://vm.ru/culture/777667-istorii-v-kartinkah-kak-komiks-kultura-prizhivaetsya-v-rossii> (data obrashhenija 10.04.2020).
18. Kunin A. I. Komiks v Rossii = Comics in Russia. URL: https://rgub.ru/professional/published/article.php?article_id=286 (data obrashhenija 10.10.2018).
19. MakKlaud S. Ponimanie komiksa = Understanding the comics. Moskva : Beloe Jabloko, 2016. S. 13–15.
20. Mikesšina L. A. Reprerentacija = Representation. URL: <http://gtmarket.ru/concepts/7282> (data obrashhenija: 28.04.2018).
21. Mikesšina L. A. Filosofija nauki: Sovremennaja jepistemologija. Nauchnoe znanie v dinamike kul'tury. Metodologija nauchnogo issledovanija = Philosophy of Science: Modern Epistemology. Scientific knowledge in the dynamics of culture. Methodology of scientific research : uchebnoe posobie. Moskva : Progress-Tradicija : MPSI : Flinta, 2005. S. 88–98.
22. Mironov D. D. Reprerentacija i ee osobennosti v hudozhestvennoj kul'ture = Representation and its characteristics in artistic culture. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/reprerentatsiya-i-ee-osobennosti-v-hudozhestvennoj-kul'ture> (data obrashhenija: 28.04.2018).
23. Nemchenko L. M. Strategii raboty s nostalgiej po sovetскому v sovremennom rossijskom kinematografe = Strategies of dealing with nostalgia for the Soviet in contemporary Russian cinema. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-raboty-s-nostalgiej-po-sovetскому-v-sovremennom-rossijskom-kinematografe/viewer> (data obrashhenija 10.02.2020).
24. Nemchenko L. M. Strategii raboty s nostalgiej po sovetскому v sovremennom rossijskom kinematografe = Strategies of dealing with nostalgia for the Soviet in contemporary Russian cinema. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-raboty-s-nostalgiej-po-sovetскому-v-sovremennom-rossijskom-kinematografe> (data obrashhenija: 11.01.2021).
25. Pohepcov G. G. Komiksy kak mediakommunikacii = Comics as media communication. URL: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm> (data obrashhenija 10.11.2018).
26. Sonin A. G. Komiks: psiholingvističeskij analiz = Comics: a psycholinguistic analysis. Barnaul : Izdatel'stvo Altajskogo gosuniversiteta, 1999. S. 111.
27. Terleckij V. Produkty 24 = Products 24. Sankt-Peterburg : «Komil'fo», 2017. S. 136.
28. Terleckij V. Sobakistan = Sobakistan. Sankt-Peterburg : «Terlecki Komiks». 2019. S. 160.
29. Fetisova T. A. Komiks – porozhdenie amerikanskoj massovoj kul'tury. Analitičeskij obzor = Comics as a product of American mass culture. Analytical review. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-porozhdenie-amerikanskoj-massovoj-kul'tury-analitičeskij-obzor/viewer> (data obrashhenija 10.02.2019).
30. Haritonov E. V. Grafičeskaja proza. Putevoditel' po miru komiksa: (Fantastika i «jekzotičeskie priključeni-ja») = Graphic Prose. A Guide to the World of Comics: (Fiction and «Exotic Adventures»). URL: http://www.fandom.ru/about_fan/comics/ (data obrashhenija 02.03.2019).
31. Plungjan N. Sobakistan. Katja i Terleckij o rossijskih komiksah i zhizni sobak v socialističeskom gosudarstve = Sobakistan. Katja and Terletsky on Russian comics and the life of dogs in a socialist state. URL: <https://www.colta.ru/articles/art/22583-katja-i-terletskiy-pro-rossijskie-komiksy-i-sobakistan> (data obrashhenija 08.01.2021).
32. Alaniz J. Komiks: Comic Art in Russia. Jackson : University Press of Mississippi, 2010. 269 p.
33. Bradford W. Comic Book Nation. 2001. 272 p.
34. Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin : MonkeyBrain Books, 2006. 290 r.
35. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France // Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. Munchen; New York; London; Paris, 1986. 62–77 r.
36. Herbrechter S. Posthumanism – a Critical Analysis. London : Bloomsbury Academic, 2013. 10 r.