

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)
Наименование учебного структурного подразделения

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК
Руководитель ООП
ИО Заведующего кафедрой
изобразительного искусства


Е.Д. Мельченко

подпись

« 13 » 06 2022 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА СПЕЦИАЛИСТА
(ДИПЛОМНАЯ РАБОТА)

ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ ФОЛЬКЛОРНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ
НА ПРИМЕРЕ АЛТАЙСКОЙ СКАЗКИ
«ЕР-БОКО-КААН И СИРОТА ЧИЧКАН»

по специальности 54.05.03 – Графика (Оформление печатной продукции)
Абрамова Марина Николаевна

Руководитель ВКР
Доцент кафедры изобразительного
искусства


О.Н. Арутюнов

подпись

« 13 » июня 2022 г.

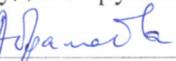
Консультант
Старший преподаватель


С.Г. Ассонова

подпись

« 13 » июня 2022 г.

Автор работы
студент группы № 1668


М.Н. Абрамова

подпись

« 13 » июня 2022 г.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)
Наименование учебного структурного подразделения

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ООП
ИО Заведующего кафедрой
изобразительного искусств

 Е. Д. Мельченко

подпись

« 28 » 01 20 22 г.

ЗАДАНИЕ

по выполнению выпускной квалификационной работы специалиста обучающемуся
Абрамовой Марине Николаевне

Фамилия Имя Отчество обучающегося

по направлению подготовки 54.05.03 – Графика (Оформление печатной продукции)

1 Тема выпускной квалификационной работы

Графическая адаптация фольклорного произведения на примере алтайской сказки
«Ер-Боко-каан и сирота Чичкан»

2 Срок сдачи обучающимся выполненной выпускной квалификационной работы:

а) в учебный офис / деканат – 13.06.22 б) в ГЭК – 20.06.22

3 Исходные данные к работе:

Объект исследования – Адаптация как способ преобразования фольклорного
произведения.

Предмет исследования – Графическая книга на основе фольклорного произведения

Цель исследования – Изучить особенности графической адаптации и создать
уникальный продукт – графическую адаптацию фольклорной
сказки.

Задачи:

Изучить способы преобразования литературного произведения и адаптации в частности,
рассмотреть графические адаптации, исследовать этнические особенности Алтайской
культуры, проанализировать сказку на основе полученных знаний, обработать текст
сказки и адаптировать его под жанр графического романа, разработать иллюстрации,
макет издания, подготовить издание к печати.

Методы исследования:

Исторический метод для изучения адаптации как способа преобразования
литературного произведения.

Сравнительный метод для анализа адаптаций произведения в разные формы искусства

Практический метод для разработки иллюстраций, макета издания.

Организация или отрасль, по тематике которой выполняется работа, –

Художественная литература, графические романы.

4 Краткое содержание работы

Исследование истории адаптации, рассмотрение разных видов адаптации и их
примеров в разных формах, анализ графической адаптации как способа преобразовать
фольклорное произведение, анализ нескольких различных адаптаций сказок, изучение
традиционной культуры алтайцев, анализ произведения на основе полученных

этнических знаний, разработка и создание уникальной графической адаптации
Алтайской сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан».

Руководитель выпускной квалификационной работы
Доцент кафедры изобразительного
искусства, ИИК ТГУ

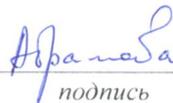
должность, место работы


подпись

/ О.Н. Арутюнов
И.О. Фамилия

Задание принял к исполнению
Студент группы 1668 ИИК ТГУ

должность, место работы


подпись

/ М.Н. Абрамова
И.О. Фамилия

АННОТАЦИЯ

В данной выпускной квалификационной работе представлено исследование графической адаптации как способа преобразования фольклорного произведения.

В первой главе рассмотрена история возникновения адаптации фольклорного произведения как феномена, а так же особенности адаптации сказки под новые условия. Проанализирован ряд произведений, адаптированных в разные форматы, а так же проведено сравнение между адаптацией одного произведения в разные продукты медиа, после чего были вынесены выводы об особенностях каждого из них.

Во второй главе изучена национальная культура алтайцев, их традиционный костюм и мировоззрение, проведён анализ образов данной сказки на основе полученных знаний. Вторая глава рассказывает о процессе создания иллюстраций, разработке дизайна каждого персонажа и среды, в которой персонажи находятся. И, наконец, данная глава описывает все этапы предпечатной подготовки: верстка, создание обложки, подготовка изображений к печати, подготовка файла верстки.

Результаты проведённого произведения легли в основу создания графической адаптации алтайской сказки «Ер-Бобо-каан и сирота Чичкан» форматом 160x240мм и объемом 44 страниц.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. АДАПТАЦИЯ СКВОЗЬ ВЕКА.....	6
1.1. АДАПТАЦИЯ КАК СПОСОБ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЯ.....	6
1.2. АДАПТАЦИЯ ДЛЯ НОВОГО ВИДА МЕДИА.....	10
1.3. ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ.....	14
1.3.1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД КИНОФИЛЬМАМИ.....	14
1.3.2. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД ЛИТЕРАТУРНЫМИ ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ.....	16
1.3.3. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД ПРОСТЫМИ ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ.....	18
1.4. АДАПТАЦИИ СКАЗОК И ФОЛЬКЛОРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ.....	20
2. ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ АЛТАЙСКОЙ СКАЗКИ «ЕР-БОКО-КААН И СИРОТА ЧИЧКАН».....	27
2.1. РАБОТА С ФОЛЬКЛОРНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ.....	27
2.1.1. СЮЖЕТ И ГЕРОИ СКАЗКИ «ЕР-БОКО-КААН И СИРОТА ЧИЧКАН».....	27
2.1.2. ЭТНОС И ФОЛЬКЛОРНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ.....	30
2.2. РАБОТА С ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИЕЙ.....	37
2.2.1. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИДЕЯ.....	37
2.2.2. РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ.....	38
2.2.3. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ.....	40
2.3. ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА.....	46
2.3.1. ПОДГОТОВКА ИЗОБРАЖЕНИЙ К ПЕЧАТИ.....	46
2.3.2. ВЕРСТКА ИЗДАНИЯ.....	48
2.3.3. СОЗДАНИЕ ОБЛОЖКИ.....	51
2.3.4. ПОДГОТОВКА ФАЙЛА ВЕРСТКИ К ПЕЧАТИ.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	56
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	58
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	61

ВВЕДЕНИЕ.

Графическая новелла – феномен всё ещё относительно новый. Термин «Graphic Novel» впервые отпечатался на бумаге в 1976 году, в выходных данных работы Ричарда Корбена «Bloodstar». Благодаря тому, что «Графическая новелла» - понятие всё ещё новое в глазах обывателей, оно вызывает скептическое отношение у обычных читателей. Частично это связано с тем, что часто люди не различают понятие графического романа и комикса, а последний так же и по сей день получает много критики и предвзятого отношения, воспринимается как не серьезная «недолитература». Такое ошибочное мнение формируется из неосведомлённости людей о жанре.

Графические романы получили широкое распространение в Европе. Во Франции они даже получили статус девятого вида искусства и очень чтятся. Но в наших, Российских, реалиях, жанр всё ещё не широко развит и окружен многими стигмами.

Адаптация фольклорного произведения, с другой стороны, – феномен старый, как сам мир. Фольклор – это устное народное творчество. Главными выходцами фольклора являются сказки. Испокон веков сказки рассказывались из уст в усты, передавались от человека к человеку. Сказки проходили сквозь поколения вместе со своими рассказчиками, а так же путешествовали вместе с ними. Благодаря этому, зачастую сказка является продуктом кросс-национальным. Сказка постоянно адаптируется под свою новую среду обитания – вместе с каждым новым рассказчиком сказка проходит новый этап адаптации.

Актуальность выбранной темы обусловлена двумя параметрами:

- тем, что и по сей день во многих глазах жанр графической адаптации является неполноценным искусством, продуктом, как бы стоящими на ступень ниже литературного оригинала. Каждая новая графическая адаптация нацелена на то, чтобы развеять эти мифы.

- и тем, что сейчас прогрессивно возрастает интерес к этническим произведениям – с целью узнать о своих истоках, или же с целью познакомиться поближе с новой культурой.

Степень разработанности проблемы определяется работами авторов, уже изучивших и изложивших в своих работах темы, рассматриваемые в данном исследовании. Это такие статьи как: М. А. Conny Eisfeld «A Literary and Multi-Medial Analysis of Selected Fairy Tales and Adaptations»; J. McMartin, J. V. Coillie «Children’s Literature in Translation: Texts and Contexts».

Объектом исследования является адаптация как способ преобразования фольклорного произведения.

Предметом исследования является графическая книга на основе фольклорного произведения.

Цель дипломной работы – изучить особенности графической адаптации и создать уникальный продукт-адаптацию – детище нового и старого искусства.

Задачи исследования:

- изучить способы преобразования литературного произведения и адаптации в частности
- рассмотреть графические адаптации
- исследовать этнические особенности Алтайской культуры и проанализировать сказку на основе полученных знаний
- обработать текст сказки и адаптировать его под жанр графического романа
- разработать иллюстрации, макет издания
- подготовить издание к печати

Для раскрытия предмета исследования были использованы представленные **методы исследования:**

- Исторический метод был использован для изучения адаптации как способа преобразования литературного произведения

- Сравнительный метод был использован для анализа адаптаций произведения в разные формы искусства
- Практический метод был использован для разработки иллюстраций, макета издания.

Научная новизна исследования состоит в соединении тенденций искусства прошлых веков и искусства современного. Адаптируемая в данной работе сказка прошла долгий путь от устных рассказов к созданию компьютерных иллюстраций для графического романа.

Практическая значимость исследования обуславливается творческой частью моей выпускной квалификационной работы. По итогу работы получается синтез старых и новых методов повествования.

Данная выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и двух приложений.

В первой главе рассматривается понятие адаптации. Анализируется адаптация как способ продлить жизнь произведения, дать ему второе дыхание. Рассматриваются виды адаптации и их особенности. Подробно разбирается адаптация графическая и её множественные примеры. Так же анализируется адаптация сказок – как в старое так и новое время.

Во второй главе описываются этапы работы над созданием графического романа по мотивам алтайской сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан». Здесь содержится краткое описание произведения, затрагивается выбор художественных методов, исследование культуры исходного этноса, рассказ о подготовке к печати.

В заключении подводятся итоги проделанной работы, выносятся выводы.

1. АДАПТАЦИЯ СКВОЗЬ ВЕКА

Адаптация произведения – феномен, существовавший так же долго, как и сами произведения. Художественные произведения адаптировались всегда – будь то пересказ фольклора из уст в уста, или перевод библии из текста в иллюстрации – на адаптацию всегда был спрос, людям всегда хотелось показать и заинтересовать в продуктах искусства как можно большие массы. Когда группе людей недоступен один вариант потребления медиа, самый лучший способ – адаптировать его под другой, более доступный способ. Когда людям непонятен один язык рассказа, лучше всего – перевести его на другой, более понятный.

1.1. АДАПТАЦИЯ КАК СПОСОБ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Для того, чтобы полноценно понять адаптацию, прежде всего следует разобраться в некоторых терминах, стоящих бок о бок с ней. По отношению к преобразованию литературного произведения принято использовать термины «обработка», «пересказ», «по мотивам...» и т.д.

Обработка – производное произведение, созданное на основе оригинального путём его преобразования в расчете на определенный круг читателей, говорится в издательском словаре-справочнике.¹

Примером такого произведения может стать повесть-сказка «Золотой ключик или Приключения Буратино» Алексея Толстого, которая, согласно описанию, является литературной обработкой сказки Карло Коллоди «Приключения Пинокио. История деревянной куклы». Итальянская сказка на тот момент уже была переведена на русский язык Ниной Петровской, и работа над повестью у Толстого началась с простой редакции упомянутого перевода. Уже тогда редакция Толстого отличалась адаптацией итальянских культурных особенностей под русские реалии – например, в сказке присутствовали русские пословицы и поговорки. Однако, по мере работы

¹ Мильчин А.Э. Издательский словарь-справочник – М.: Олма-Пресс, 2003

над редакцией, у Толстого родились свои собственные идеи, а по прошествии некоторого времени, оригинальный сюжет устарел. Так и родилась обработка из Пиноккио в Буратино.²

В издательском словаре-справочнике говорится: *Пересказ* – вид производного произведения, пересказанного по произведению источник, чтобы сделать его доступным, например, для детей.³

Для хорошего пересказа произведения существует несколько негласных требований:

- пересказ должен сохранять логику изложения произведения, не нарушать сюжетные связи;
- пересказ должен использовать авторские экспрессивные выражения;
- пересказ должен нести точно такую же эмоциональную окраску, как и оригинал.

Хорошим примером произведения, пересказанного для новой возрастной группы, а именно – детей, может стать пересказ «Приключения барона Мюнхаузена» Корнея Чуковского, под названием «Удивительные приключения, путешествия и военные подвиги барона Мюнхгаузена: сокращенное издание для детей среднего возраста». В первую очередь, Чуковский уже в названии упростил сложно выговариваемую немецкую фамилию «Мюнхгаузен» на её упрощенную версию «Мюнхаузен». Чуковский так же изменил последовательность нескольких историй, благодаря чему локации, в которых происходит действие, тоже изменились, дабы не рушить повествовательную логическую цепочку. Таким образом

² Буратино: Досье на длинный нос, колпачок и кисточку // Студенческий меридиан, № 11, 2005 URL: <http://stm.ru/archive/321/> (дата обращения 03.06.2022)

³ Мильчин А.Э. Издательский словарь-справочник – М.: Олма-Пресс, 2003

некоторые из историй, происходящих на родине Мюнхаузена в оригинале, в пересказе Чуковского происходят уже в России.⁴

Ещё одно произведение, известное своим пересказом на русском языке – «Удивительный волшебник из страны Оз» писателя Лаймена Фрэнка Баума. В России в 1939 году книгу пересказал Александр Волков, он дал ей название «Волшебник Изумрудного города». Данная повесть пережила несколько переизданий, с каждым из которых она всё больше удалялась от оригинала. Так, например, в переиздании 1959 года тётя и дядя Элли превратились в её родителей для лучшего понимания детьми России. А в 1973 году внесена интересная деталь для Страшилы: в начале повести он говорит с ошибками, а к концу истории его речь исправляется и становится грамотной.⁵

Адаптация – слово иностранное по своему происхождению. Хотя его корни и уходят в латинский язык, для нас слово «адаптация» является англицизмом, то есть словом, заимствованным из английского языка, его оригинал - adaptation. Поскольку слово иностранное, то и искать его определение стоит в словарях иностранных слов.

Итак, адаптация – это:

- переработка текста с целью его упрощения⁶
- сокращение и упрощение печатного текста, чаще всего

иноязычного, для изучения языка или для малоподготовленных читателей.⁷

Таким образом, мы приходим к тому, что *адаптация литературного произведения* – это воспроизведение уже существующего произведения с внесением правок и изменений, соответствующих новым реалиям, в которые

⁴ Эрих Распэ. Приключения барона Мюнхаузена (Пересказ К. Чуковского) // Facetiae URL: <https://facetia.ru/node/1129>

⁵ Изумрудный город. Подробный анализ разночтений URL: <http://izumgorod.borda.ru/?1-0-0-00000055-000-0-0>

⁶ Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов - 2006

⁷ EdwART. Новый словарь иностранных слов, 2009

упомянутое произведение помещается. Такие реалии могут быть абсолютно разными, вот некоторые примеры:

- 1) Новая культура
- 2) Новое время
- 3) Новая возрастная категория
- 4) Новый продукт медиа

Стоит учитывать, что внутри этих новых условий так же существует несколько вариантов подхода к адаптации, которые так же зависят от разных факторов.

К примеру, когда мы говорим об адаптации произведения к новой культуре, необходимо решить, какую цель мы преследуем прежде всего:

- а) максимально достоверно познакомить читателя с культурой и временем;
- б) либо приспособить героев и повествование к привычной для читателя новой культурной среде.

Адаптируя произведение под иное время в истории так же стоит четко понимать нашу основную цель: хотим ли мы упустить какие-то исторические события и особенности времени или же мы напротив, хотим их оставить? В случае если мы выбираем оставить их, нужно ли нам дать им дополнительный контекст для полного понимания нового читателя, или, всё же, наша целевая аудитория уже ознакомлена с данным материалом? Распространённый приём при адаптации старого произведения под новое время – упустить особенности менталитета прошлого из-за того, что они устарели. При редактировании писатели часто корректируют модели поведения своих персонажей, подстраивая их под взгляды современного человека. Так же зачастую заменяются устаревшие слова. Этому может быть две причины: либо слово больше не находится в обиходе и у него есть современный аналог, либо слово более не используется в литературном языке, потому что считается оскорбительным в новых реалиях.

Адаптируя произведение под новую возрастную категорию, мы можем выбрать читателей как младше, так и старше оригинальной целевой аудитории.

Адаптация для младшего возраста подразумевает упрощение сюжета, усиления акцента на морали и поучительном аспекте, избавление от необязательных жестоких моментов.

Адаптация же для взрослых обычно напротив, подразумевает оголение всех неприятных моментов, усложнение сюжета, порой, полное избавление от морали. То, какой получится адаптация для взрослых, полностью зависит от того, какой её хочет видеть автор: он желает создать ужастик или детектив? На каких аспектах взрослой жизни автор хочет заострить внимание? От всех этих вопросов и будет зависеть новый облик адаптированного произведения.

Адаптировать литературное произведение можно в новое литературное произведение. Но так же адаптация произведения может совершить и «переезд» в новый вид медиа.

1.2. АДАПТАЦИЯ ДЛЯ НОВОГО ВИДА МЕДИА

Адаптировать письменное произведение можно под любой новый медийный формат, который только придет в голову автору: иллюстрацию, комикс, кинофильм, мультфильм, видеоигру, настольную игру, песню и т.д.

Одним из произведений, которое адаптировалось чаще всего, является сказка, написанная Чарльзом Лютвиджем Доджонсоном «Приключения Алисы в стране чудес». Мир, построенный автором, настолько чужаковат и необычен, что его сложно обойти стороной, в его описаниях каждый видит свою собственную версию, многие из которых позже превращаются в адаптации. Вклад этой сказки в культуру невозможно переоценить: в ходе своего исследования я насчитала свыше 20 одних только фильмов, адаптированных из Алисы, и это не считая мультипликационные их вариации и компьютерные игры.

Самая известная адаптация Алисы в стране чудес принадлежит Диснею. Полнометражный анимационный фильм вышел в 1951 году и был срежиссирован Уилфредом Джексоном, Хэмилтоном Лакси и Клайдом Джероними. Кстати, известен он был не сразу – в прокате фильм провалился. Фильм стал известен позже, в ретроспективе, поскольку входил в каталог классических произведений Disney.

Что уникально для данной адаптации – это то, что авторы соединили два произведения в одно: «Алиса в стране чудес» и «Алиса в зазеркалье». И хотя анимационный фильм и соединяет в себе две книги, далеко от оригинала он не уходит: он сохраняет эмоциональный окрас произведения, в основном следует авторским описаниям персонажей и событий, нацелен на такую же возрастную категорию, как и оригинал. Мультфильм создает такой же сказочный и светлый фильм, как и в оригинале, чего нельзя сказать о работах, о которых пойдет речь далее.

«Алиса: Безумие возвращается» - компьютерная видеоигра 2011 года выпуска студии Spicy Horse, является сиквелом (продолжением) к игре American McGee's Alice. Это произведение в корне отличается от всех предшествующий ему адаптаций, потому что выполнено оно в жанре ужасов. Эту игру можно скорее назвать произведением по мотивам, чем прямой адаптацией: авторы взяли за основу персонажей оригинального произведения, но в корне изменили их характеристики и сюжет.

Главная героиня – Алиса Лидделл, не просто Алиса, какой она была в оригинале. Это интересно, поскольку так же звали дочку писателя оригинальной сказки, предположительно с которой был взят образ книжной Алисы, хотя автор это отрицает.

Алиса из игры эмоционально и психологически травмирована после смерти её семьи в огне. Для того, чтобы залечить свои раны и разобраться в прошлом, ей приходится вновь возвращаться в мир внутри своего сознания – Страну чудес. Однако теперь этот мир ужасно деформирован и населен ужасными монстрами, его поглотило зло и героине предстоит узнать, кто или

что за этим стоит. Благодаря тому, что игра рассказывает о темной стороне и страны чудес, и мира реального, художники смогли от души разгуляться в дизайне персонажей и среды. Эпизоды игры постоянно балансируют между миром реальным и миром фантастическим. Каждое возвращение Алисы в Страну Чудес открывает не только новую главу, но и новый мир, каждый из которых прогрессивно всё страшнее и безобразнее предыдущего. Так первая глава в Стране Чудес происходит в волшебном лесу, где только в мелких деталях можно заметить признаки коррупции злом. Или, например, при повторном возвращении Алиса встречает Шляпника в мире стимпанка. Стимпанк – стиль, вдохновленный паровой энергией конца XIX века, в котором и происходят действия игры. Характеризуется викторианским стилем в одежде и интерьерах и преобладанием механической техники даже в самых необычных местах. Характерно, что, как и машину, Алисе приходится собирать Шляпника по частям, чтобы помочь друг другу.

Благодаря тому, что «Алиса: Безумие возвращается» – видеоигра, у которой в механике заложено сражаться с монстрами, Алиса сама вооружается оружием, самое примечательной из них – нож. Такая деталь – маленькая девочка с оружием в руке, неестественно жестоко расправляющаяся с врагами – стократно увеличивает фактор жути этого произведения.

Но Алиса из игры – не единственная Алиса, которая возвращается вновь в страну чудес в более взрослом возрасте.

Ещё одна нашумевшая адаптация Алисы в стране чудес – одноимённый фильм авторства Тима Бёртона. Тим Бёртон – режиссёр, известный благодаря очень характерному визуалу его работ: чудаковатому и мрачному. Работы Тима Бёртона запоминаются публике своим характерным стилем: фильмы выполнены в приглушенных, сероватых цветах, персонажи Тима Бёртона в основном неестественно худые, с огромными глазами и ещё более огромными синяками под глазами, ярко выраженными скулами и впалыми щеками. Неудивительно, что адаптация Алисы в стране чудес получила такие

же характеристики. Так же, как неудивительно и то, что она получила широкий общественный отклик во время её выхода. Фильм является вольным продолжением к одноименному мультфильму Disney, упомянутому ранее. Поскольку фильм является продолжением уже существующей адаптации, можно назвать его лишь произведением по мотивам оригинальной сказки «Алиса в стране чудес».

Пускай фильм Тима Бёртона и не указывает в жанрах ужасы, его характерно мрачный стиль заставляет думать о нем, как о таковом. Благодаря тому, что Алиса уже взрослая в данном фильме, это позволяет показать более взрослую версию мира.

Работа Тима Бёртона – кинофильм, однако, для того чтобы показать волшебный мир и всех его обитателей, используется огромное количество CG графики. Поскольку в то время, да и сейчас, компьютерная графика ещё не достигла идеала, модифицированные герои выглядят особенно причудливо и неестественно, а оттого жутко. Порой восприятие таких персонажей граничит с эффектом зловещей долины (по гипотезе Масахино Мори о том, что объект, выглядящий и действующий почти как человек, но не являющийся человеком, вызывает неприязнь и страх). Такой, казалось бы, отрицательный эффект от несовершенства технологии, наоборот играет на руку общей атмосфере фильма.

Позднее по фильму Тима Бёртона был написан одноимённый графический роман авторства Массимилиано Нарцисо. Сюжет романа повторяет сюжет фильма, а в своих иллюстрациях художник использовал дизайн персонажей, созданный в фильме. Мы можем наблюдать как адаптация произведения становится произведением уже обособленным и находит своих собственных последователей, которые, в свою очередь, несут ещё больше адаптаций.

Просмотрев все приведенные выше примеры, мы убедились, что не только каждый режиссёр несёт что-то новое для адаптации благодаря своему новому, уникальному видению произведения и персонажей. Но так же и

каждый материал, с помощью которого выполнена адаптация вносит новые черты благодаря особенностям и даже несовершенствам данного медиа материала.

Я не случайно остановила перечисление произведений по мотивам «Алисы в Стране Чудес» на графическом романе Нарцисо. Поскольку тема моей работы – графическая адаптация, то на ней мы в дальнейшем и сфокусируемся.

1.3. ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ

1.3.1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД КИНОФИЛЬМАМИ.

Чтобы говорить об адаптации графической, для начала, стоит разобраться в её отличиях от адаптаций в другие медийные виды, которые мы уже рассмотрели ранее.

Для того чтобы проследить разницу между адаптацией графической и адаптацией кинематографической, можно обратиться к произведению Нила Геймана «Коралина», которое было адаптировано в одноименные мультипликационный фильм и графический роман. Два этих продукта производят абсолютно разные впечатления на зрителя, и это вовсе не плохо: в каждом из произведений данный автор выразился именно так, как и хотел.

Сюжет книги «Коралина» строится вокруг одноимённой главной героини, вместе с родителями переехавшей в новый дом с рядом интересных и странных соседей. Родители Коралины слишком заняты работой и уделяют мало времени дочери, чем последняя, ожидаемо, очень недовольна. Однажды, слоняясь по дому от скуки, она находит запечатанную дверь, на первый взгляд ведущую в никуда. Однако ночью из неё открывается портал в дивный новый мир. Он точно такой же, как и реальный, только намного красочнее. Там живут такие же родители Коралины, только зовут их Другие родители. Они готовы уделять всё внимание дочурке - развлекать её, вкусно

кормить и дарить подарки. Только одна заговздка – вместо глаз у них пуговицы, как и у всех в этом мире. И если Коралина хочет остаться с ними – ей тоже нужно пришить пуговицы вместо своих глаз. А если Коралина не захочет оставаться в этом мире, Другая мама обязательно постарается сделать так, чтобы героиня пожалела об этом.

Мультфильм «Коралина» выполнен с помощью кукольной анимации, которая, по моему мнению, лучше, чем какой-либо другой способ анимации, смогла передать не только атмосферу сказочности, но и показать фальшивость и кукольность мира злой матери. Все куколки персонажей мультфильма намеренно непропорциональны и деформированы до некой степени абсурда, что позволяет нам погрузиться в сказку с головой. Несовершенства кукольной анимации с не таким высоким количеством кадров в секунду, которого может добиться 3д анимация, так же идут на руку, делая движения героев как бы немного ломанными, что помогает в построении волшебного, но явно фальшивого мира.

С другой стороны графический роман «Коралина» выглядит очень взрослым. Его стиль очень близок к реалистичному. Такой граничащий с реалистичностью стиль – самый характерный для комиксов и графических романов. Это показательно тому, что хотел выразить автор. Этот мир легко вписывается в нашу общую концепцию реальности, так же, как и в наше базовое представление о комиксах. Он ничем не отличается от сотен других таких же, на первый взгляд. Думаю, создание такого обманчивого первого впечатления было намеренным. Если мы сумели поверить в реальность представленного автором мира, то мы будем переживать эмоции гораздо ярче, чем если бы нам было сложно ассоциировать происходящее с реальным миром.

Коралина стремится нагнать жути, вызвать ужас у смотрящего. Обе адаптации добились этого желаемого эффекта. Но разными способами.

Для меня большим говорящим отличием между двумя адаптациями стало иллюстрирование двери, ведущей в мир второй матери. В мультфильме

портал изображён как маленькая дверца: чтобы войти в нее, даже маленькой девочке Коралине приходится вставать на четвереньки. Такие дверцы точно не встретишь в обычном жилище, она не на своём месте. С другой стороны, в графическом романе этот же портал изображен как самая банальная и обыденная вещь в мире – простая, заурядная дверь между квартирами, ныне заложенная кирпичом за ненужностью. Такой разный подход к изображению портала только подтверждает мои слова выше.

Можно сказать, что Коралина в её литературном виде, Коралина в виде графического романа и Коралина в виде мультипликационного фильма – это три стадии перетекания произведения из одного вида медиа в другой, где графический роман – главная связующая. И делает его связующим текст. В очень урезанном количестве, текст всё ещё присутствует на страницах: он то появляется в виде реплик героев, то проводит нас по иллюстрациям на страницах, оставляя немного комментариев о происходящем. До графической адаптации текст был единственным повествующим элементом в Коралине, в процессе работы над фильмом, наоборот – он исчез за ненужностью.

1.3.2. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД ЛИТЕРАТУРНЫМИ ПРОИЗВЕДЕНИЯМИ.

Интересное отличие графической адаптации от литературного произведения – разница в отношении к последовательности повествования. К примеру:

В своей работе «Classics Emulated: Comic Adaptations of Literary Texts» Фрэнк Эрик Пойнтер и Сандра Эва Бошенхофф рассуждают о том, что в реальности нам хватает секунды, чтобы целиком увидеть пейзаж. В литературном тексте для описания пейзажа требуется серия, последовательность описаний. Последовательность, которой как таковой в реальном мире не существует. В этом преимущество графических адаптаций

перед текстом – они значительно сокращают время, за которое читателю представляется сцена.

В графическом произведении, так же как и в литературном, можно последовательно вводить один кадр за другим, постепенно без слов описывая среду, в которую помещены герои. Однако для читателя это будут уже мелкие детали. Потому что, в отличие от страницы текста, когда мы видим страницу иллюстраций, мы сразу же схватываем всё происходящее и складываем его в единую картину.

Ещё один уникальный способ показать величину и обширность пространства в графическом романе или комиксе – это с помощью величины фреймов. В то время как обычные последовательные фреймы могут занимать четверть страницы в среднем, фрейм с пейзажем может занять целую. Даже больше – целый разворот. Даже ещё больше – пейзаж может выйти за рамки фреймов, упереться в самый край страницы. Вот сколько ступеней масштаба может существовать в графическом произведении.

Фрэнк Эрик Пойнтер и Сандра Эва Бошенхофф пишут, что способность картинки изобразить большое пространство без слов – одна из причин популярности вестернов, которые знамениты своими бескрайними пейзажами.⁸ Однако мне кажется, что здесь фильм может проиграть графическому роману, если не будет сделан качественно. Фильмы ограничены едиными кадровыми размерами, в то время, как комиксы вольны делать с рамками всё, что им захочется. Раньше, когда фильмы снимались на пленку, ничего с этим поделать нельзя было. В современном мире, благодаря новым технологиям, стала заметна тенденция «играть» с рамками фильма: то расширять, то сужать их, соответственно сцене, менять их формат, позволять каким-то элементам выходить за рамки, в то время как другие оставлять за рамкой (самый популярный вариант – «вылезавший» за кадр герой). И всё

⁸ F. E. Pointner *Classics Emulated: Comic Adaptations of Literary Texts* / F/E/ Pointer, S. E. Boschenhoff - The Johns Hopkins University Press, 2010 – 86-106 с.

же, фильм нельзя перевернуть, как можно сделать с книжным разворотом. По крайней мере, пока что.

Ещё одной хорошей темой для рассуждения является точка зрения. И в тексте и в рисунке есть возможность описать мир максимально подробно и со стороны общего, широкого угла обзора, и со стороны героя, от чьего лица ведётся повествование. Однако в графических адаптациях появляется уникальная возможность максимально точно передать мир таким, каким его видит главный герой благодаря перспективе. Поставить читателя на место героя очень просто: нужно поставить угол обзора в иллюстрациях там же, где он был бы у персонажа. Таким образом можно *буквально* увидеть мир глазами героя.

1.3.3. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИИ ПЕРЕД ПРОСТЫМИ ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ

Перенося произведение в графическую форму, прежде всего стоит учитывать особенности, которые данная графическая форма принесет. В первую очередь стоит четко понимать разницу между проиллюстрированной книгой и графическим романом; между графическим романом и комиксом. Думаю, с первым всё понятно: при создании иллюстраций для книги, художник не трогает исходный текст и никак с ним не взаимодействует, он берёт текст за основу и в дополнение к нему создаёт иллюстрации. При создании же графического романа или комикса художник делает иллюстрации в замену оригинальному тексту, от которого автор избавляется за ненадобностью.

Графические романы и комиксы относят к *sequentialart* – последовательное искусство. В чем же разница между ними? Комикс подразумевает бесконечность истории и постоянный выпуск новых глав, когда графическая новелла имеет конец.

В то время когда в иллюстрированных книжных изданиях изображения просто соседствуют с текстом на страницах книги, в графических новеллах

всё идёт дальше просто сосуществования. Текст и изображения в графических романах одинаково равны, они не только сосуществуют, но и поддерживают, ведут друг друга. Текст может быть вне зависимости от кадров иллюстраций, появляться то тут то там, комментируя, дополняя происходящее. Текст может влиться во фреймы комикса – стать обязательной частью пузыря текста, который непременно подстроится под требования текста. Текст может взаимодействовать с фреймами, а может и вовсе стать частью изображённого пейзажа.

В своей работе «The Aesthetics and Academics of Graphic Novels and Comics» Аманда Глуибиззи говорит, что благодаря стилизации текст так же может стать способом иллюстрирования. В таком случае текст будет повествовать уже не через слова, которые он несет, а через изображения. Примером может послужить оригинальная обложка «Мауса» - графического романа, написанного Артом Шпигельманом. На ней привлекает всё внимание большая красная заглавная надпись. Сам контур букв не четкий: они будто бы растекаются по обложке, как будто бы кроваво красная надпись стекает вниз. Это неспроста: такой прием явно отсылает нас к кровопролитию, описанному в романе.⁹

Говоря о тексте в графическом романе, вспоминается книга «Холмс» (по мотивам рассказов А. Конан Дойла) в иллюстрациях Леонида Козлова. Именно здесь нагляднее всего показывается применение текста не только как части рассказа, но и как части иллюстрации. Благодаря тому, что текст выполняет сразу две функции, он сливает воедино обе составляющих графической адаптации и создает абсолютно уникальное детище.

⁹ A. Gluibizzi The Aesthetics and Academics of Graphic Novels and Comics. Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America Vol. 26, No. 1 – The University of Chicago Press, 2007 – 28-30 c.
URL: <https://www.jstor.org/stable/27949450>

Вот что о данной работе говорит её же описание: «Иллюстрированное издание в трех томах, где каждый рассказ А. Конан Дойла превращен в графическую новеллу».

Единственный текст, взятый из оригинальных произведений Конан Дойла, использованный в данной новелле – реплики персонажей, интересно интегрированные между иллюстраций, и вступительные слова из записок Ватсона, оформленные именно таким образом в изображениях. Весь остальной текст Дойла был заменен иллюстрациями Козлова.

В работах Козлова текст не спорит с иллюстрацией, текст не дополняет иллюстрацию, текст *и есть* иллюстрация. Он так же является элементом, ведущим рассказ вперед, как и частью изображения. Страница данной книги может состоять из изображения письма с рукописным текстом, и она будет являться и текстовой страницей, и иллюстрацией.

В иллюстрациях Козлова текст может стать листвой деревьев, табачным дымом, тенью, стеной – всем, чем автор пожелает. А автор в первую очередь желает, чтобы текст и сам стал иллюстрацией.

Иллюстрации, кстати, в этой книге тоже весьма интересны. Хотя это и графическая новелла, рисунки не выполнены по классической формуле комиксов с последовательными кадрами – в книге нет ни единого каноничного фрейма. Козлов работает с каждой иллюстрацией разворотами, а не страницами.

1.4. АДАПТАЦИИ СКАЗОК И ФОЛЬКЛОРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Сказки - феномен, объединяющий детей всех национальностей по всему миру. Многие сказки, считающиеся европейскими в своих корнях, подозрительно сильно схожи сюжетно со сказками ещё древних цивилизаций, например, Египта. Есть несколько версий о том, почему в разных культурах на разных концах земного шара, мы встречаем одинаковые сюжеты. Одна из них предельно проста – сказание зарождается в одном месте, а затем путешествует в другие через рассказы путешественников.

Такая кросс-национальная природа сказок демонстрирует, что благодаря простому повествованию и понятному послы, сказки способны изменяться и приспосабливаться под культуру и восприятие своих слушателей.¹⁰

Интересная вещь зачастую происходит с адаптированными под новую страну сказками: они начинают считаться народными. Взять например сказку «Волк и семеро козлят». В России она считается русской-народной, хотя, вообще-то, это сказка братьев Grimm. Но в XIX веке она получила такое широкое распространение в России, что вошла в устное народное творчество и получила статус Русской народной сказки. Думаю, так и вышло, что в совершенно разных уголках земли появились схожие по сюжету сказки.

В своей работе «*Children's Literature in Translation: Texts and Contexts*» Ян Ван Колли и Джэк Марин пишут о ряде исследований, затрагивающих адаптации иностранных сказок под новую культуру. Одно из таких исследований показало, что детям нравятся сохраненные в первоизданном виде незнакомые иностранные имена: они необычно звучат, к ним можно придумать интересные ассоциации, поскольку никаких предыдущих знаний о таких словах у детей нет. Примечательно, что в литературной обработке сказки, которую я адаптирую в своей работе, оригинальные имена героев сохранены. Главного героя на протяжении всего произведения называют Чичкан-мышонок. Простой запрос в переводчике показывает, что Чичкан переводится как мышь. Таким образом, рассказчики смогли и сохранить уникальное звучание имени, и, вместе с приставкой-кличкой к имени, его значение. Вернемся к исследованию. Оно так же показало, что взрослые напротив, относятся к иностранным именам с предрассудками. Ведь за иностранным именем стоит конкретная страна и народ, о которых в течение

¹⁰ Evolution of Fairy Tales. – «Encyclopedia.com» [Электронный ресурс]
URL: <https://www.encyclopedia.com/children/academic-and-educational-journals/evolution-fairy-tales> (дата обращения: 15.05.2022)

жизни взрослый человек уже успел сложить мнение, далеко не всегда положительное.

Благодаря таким предубеждениям на протяжении долгого времени зарубежные сказки не преподносились как знакомство с чужой культурой, а гораздо чаще просто адаптировались под местные культурные реалии.

Вписывая сказку в новую культуру самое главное – сделать все её элементы такими же доступными, понятными и родными, какими они подразумевались в оригинале. Пожалуй, одна значимая вещь, которая объединяет человечество – любовь к домашней еде. Именно поэтому во многих сказках, перенесенных из одной страны в другую, меняли еду, употребляемую героями, на ту, что наиболее знакома местным читателям.

Меняли не только еду: меняли предметы быта, обычаи, ежедневные ритуалы, в общем всё, что являлось иностранным, менялось на аналог такой же практики, но в родных землях.¹¹

Особенно осторожно переводчики всегда относились таким темам как религия, нагота, жестокость. Степень раскрытия таких тем всегда зависела от степени открытости к таким темам у общества страны, для которой сказка переводилась. В основном религию старались либо не упоминать, либо менять на основную религию данного региона. Наготу и жестокость так же чаще старались свести к минимуму и не упоминать их, однако, есть и исключения. Например, адаптация сказки «Новое платье короля» для Голландского языка, где, вместо простой оригинальной фразы о том, что на короле ничего не надето, намеренно назвали все части тела, которые можно было увидеть за отсутствием одежды.

Возможно, это может показаться удивительным, но желание смягчить сказки для современных юных умов – феномен не новый. Даже братья Гримм

¹¹ J. V. Coillie Children's Literature in Translation: Texts and Contexts / J. McMartin, J. V. Coillie - Leuven University Press , 2020 – 16 с.

URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv17rvx8q.11>

в далеком XVII веке меняли концовки своих сказок на счастливые: пускай волк и съел красную шапочку, зато потом его победили, и не только красная шапочка, но и её бабушка остались невредимы. Оригинальная версия сказки была гораздо грубее в своей поучительности: сказка закончилась, когда волк проглотил главную героиню.

Конечно, не все авторы скрашивали оригинальные произведения. Два контрастных примера в данном случае – мультипликационные адаптации Русалочки прошлого века от Disney и Ивана Аксенчука. В русской адаптации сохранена трагичность истории – несмотря на то, что Русалочка полностью переменялась и многим пожертвовала ради принца, он всё равно не смог оценить её старания и полюбил другую. Благодаря грустной концовке, поучительный аспект этой сказки усваивается вдвойне хорошо. В адаптации же от Disney, упомянутой выше поучительный аспект просто отсутствует благодаря тому, что Русалочка была награждена за её слепую жертвенность ради незнакомца счастливой жизнью. Да, теперь у сказки счастливый конец, свои новые поучительные моменты, но её оригинальная мораль утеряна.

Что ещё удивительнее, желание наоборот ужесточить сказку – тоже феномен не новый.

В статье «Evolution of Fairy Tales» пишется:

««Золотым веком» адаптации сказок принято считать викторианскую эпоху - время, когда у сказок появились иллюстрации. При этом, согласно своим предпочтениям, люди той эпохи приукрашали сказки, добавляли в них романтические сюжеты. К сожалению, сразу после золотой эпохи пришли войны. В послевоенное время курс сказок резко сменился – они стали максимально реалистичными, в них стали добавлять всё больше ужасов современного мира, будто готовя детей к неизбежному.»¹²

¹² Evolution of Fairy Tales. – «Encyclopedia.com» [Электронный ресурс] URL:<https://www.encyclopedia.com/children/academic-and-educational-journals/evolution-fairy-tales> (дата обращения: 15.05.2022)

Комиксы Билла Уиллингама «Сказания» - ещё один яркий представитель продукта своего времени, пережившего несколько адаптаций. Герои «Сказаний» претерпели много изменений: осовременивание, ужесточение сюжета, смена медиа повествования – они увидели всё.

Уиллингом берёт персонажей классических сказок и помещает их в современный сеттинг, щедро награждая новыми личностными характеристиками, которые герои приобрели в ходе своего переезда. Интересно применение терминов «осовременивание» и «переезд», поскольку их можно применить не только к комиксам, но и буквально к самим персонажам в каноничном сюжете: неведомые силы перенесли их всех из оригинальных и разнообразных миров в единый современный, вполне реальный, Нью-Йорк. И теперь героям приходится выживать, почти что учась жить заново.

Я вспоминаю о «Сказаниях», потому что они представляют очень интересный случай, когда сказки подверглись сразу нескольким видам адаптации:

В первую очередь, конечно же «Сказания» - это комикс, не фольклорное и не литературное произведение. Так что сказки сменили вид медиа.

Во-вторых, герои оригинальных сказок были помещены в современные реалии, и теперь мыслят современным языком – адаптация под новое время.

В-третьих, автор изображает современный мир во всех его проявлениях, а сосредотачивается на криминальной активности, к которой приходится прибегать героям, чтобы выжить. Естественно, такие рассказы не для детей – адаптация под новую возрастную группу.

Позже серия комиксов была адаптирована в компьютерную видеоигру «Волк среди нас». Можно сказать, что герои «Сказаний» пережили адаптацию адаптации и игра – это уже произведение по мотивам оригинала.

Компьютерная игра так же принесла много нового для Сказаний. Сюжет игры – это приквел для комиксов, то есть рассказ о том, что было до

событий, описанных в комиксах. Уже даже в самой задумке авторы игры привнесли своё новое видение персонажей. Они адаптировали уже адаптированных персонажей. То, каких персонажей решили выделить авторы, а от каких наоборот отказаться, какие аспекты их жизни показать, а какие скрыть, кого показать в положительном ключе, а кого в отрицательном – всё это так же неотделимые части адаптации под новое авторское видение.

Новое видение открылось и в визуальной реализации игры. Игра была сделана студией Telltale Games, её главная отличительная черта – графика в стиле комикса. Авторы накладывают на 3д модели героев игр как бы 2д рисовку, характерную для комиксов: резкие черные линии, очерчивающие все контуры, полностью залитые глубоким черным цветом тени. Такой стиль не обошел стороной и адаптацию «Сказаний». Таким образом авторы как бы оказывают дань уважения оригиналу, от которого отталкиваются, а не прячутся от него.

Но главным козырем игры стало неоновое освещение: почти все действие игры происходит ночью. Создатели взяли уже существующую нуарную атмосферу комиксов и многократно преувеличили её, дав ей яркий неоновый окрас в одной цветовой гамме. Эта неоновая гамма стала главной отличительной чертой игры: видя ярко розовые цвета и резко контрастные черные тени на иллюстрации, ты сразу знаешь, это – «Волк среди нас».

Таким образом, создатели игры «Волк среди нас» создали свой новый, уникальный и вполне обособленный продукт, имеющий свою собственную яркую стилистическую окраску и историю, и всё это действуя по мотивам уже существующего продукта. В свою очередь предыдущий продукт в этой цепи – «Сказания» - точно так же адаптировал истории своих предшественников, и создал уникальное произведение, которое даже больше не ассоциируется с оригинальными источниками.

Адаптация в современном мире достигла расцвета. Больше перед ней не ставится одна единственная задача – упростить до понятного для местной

аудитории. Теперь задач у адаптаций может быть бесчисленное множество. И они будут зависеть от каждого автора индивидуально.

В наши дни, вместе с полной волей искажения сказок, наблюдается также и возвращение к их истокам, сохранение их первоначального вида. Сказки воспринимаются как форма эскапизма в неизведанный, нереальный мир.

2. ГРАФИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ АЛТАЙСКОЙ СКАЗКИ «ЕР-БОКО-КААН И СИРОТА ЧИЧКАН»

2.1. РАБОТА С ФОЛЬКЛОРНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ

2.1.1. СЮЖЕТ И ГЕРОИ СКАЗКИ «ЕР-БОКО-КААН И СИРОТА ЧИЧКАН»

В поисках исходного материала для своей дипломной работы, я начала читать сказки России. Когда я дошла до сборника сказок народов Сибири, одно произведение особенно привлекло моё внимание – сказка «Ер-Бокос-каан и сирота Чичкан», литературная обработка А. Гарф и П. Кучияка.

«Ер-Бокос-каан и сирота Чичкан» – это эпическое произведение, повествующее о приключенческих похождениях Чичкана по прозвищу «Мышонок», его противостоянии хану Ер-Бокос-каану и о том, кто помог главному герою в этих нелёгких делах.

Начинается сказка с представления нам хана Ер-Бокос-каана: «...скота у него, как муравьев в муравейнике, хоть три дня считай – не сосчитать. Добро его ни в какой шатёр не спрячешь: сундуки вокруг стойбища, словно горы, – половину неба закрыли». Сам хан Ер-Бокос-каан был толстым, ходил в шубе, крытой чёрным шёлком, красных кожаных сапогах и высокой соболей шапке. Считал он себя самым могучим ханом в мире. Пока однажды не встретился ему сухой, как осенний лист, старичок Танзаган. Он-то и рассказал хану о могущественном спереди жёлтом, сзади черном, медведе, живущем у истока семи рек, на подоле семи гор, в глубокой, в семьдесят сажен, пещере.

Известия о ком-то, кто мог бы могущественнее его самого, неудивительным образом, страшно разозлили хана. Закричал он: «Эй! Силачи мои, богатыри и герои. Изловите медведя, сюда приведите. Здесь, в моем белом шатре, на цепь его посажу. Захочу – вокруг костра бегать заставлю, захочу – на костре изжарю. Без медведя домой не возвращайтесь: всех казню и детей ваших не помилую».¹³

Долго богатыри ходили по горам и долинам, лес подожгли, реки подняли, но медведя так и не смогли отыскать. Возвращаясь к хану, все как один лицом к земле припали. А хан злится, глаза огнём горят. Тут-то и появляется главный герой – Чичкан-мышонок. «Богатырей своих пожалейте, детей малых простите, стариков уважьте»¹³ - говорит он. Две свирепых палача схватили Чичкана за обе ноги, а хан кричит ему угрозы, мол не приведешь сам мне медведя – не видать тебе света.

И пошёл Чичкан сам не знает куда. По дороге многим помог он: медвежонка из горячего леса спас – тот убежал к своей семье, жеребёнка из болота вытянул – тот обещал вечно быть с Чичканом рядом, быть ему верным спутником и помощником, «твой путь, Чичкан, отныне моим будет». И пошли дальше Чичкан и мышонок вдвоем. Долго ли, коротко ли шли – но наконец пришли к семи горам и семи рекам.

«...из пещеры глубиной в семьдесят сажен вышли мохнатые, как семьдесят туч, семьдесят медведей. У каждого в лапах берестяной поднос с едой, на голове кожаный мешок-ташаур с питьём».¹³

Впереди их всех выступал огромный медведь: спереди жёлтый, сзади чёрный. Говорит он Чичкану:

«Ты для меня, Чичкан, утреннее солнце, вечерняя луна. Ты моего сына из огня спас. Ешь и пей, что хочешь, проси и требуй, чего пожелаешь, подарок выбирай, какой по сердцу».¹³

На что Чичкану приходится отвечать, что не за подарками он пришёл, а по приказу хана Ер-Боко-каана. Он хочет медведя на цепь посадить, вокруг костра скакать заставить.

Эта точка находится ровно посередине повествования, она является так называемой поворотной точкой (термин, используемый сценаристами, для описания внезапного поворота сюжета). Если мы здесь остановимся, то это назовётся клиффэнгером (от англ. Cliffhanger) – когда повествование резко

¹³ Сказки народов Сибири – Западно-Сибирское книжное издательство, 1984 – 228 с.

обрывается на самом интересном месте. Такой приём очень часто используется во всех видах произведений, в том числе он популярен и среди графических романов и комиксов. Последние известны своей многосерийностью, и им нужно уметь удержать читателя, чтобы он захотел приобрести и прочитать следующую часть, поэтому обрывание рассказа на самом интересном месте очень популярно. Я так же решила прибегнуть к приему разделения повествования на несколько частей в духе графического романа и завершила первую часть своей адаптации именно здесь.

Итак, в сказке присутствуют такие герои как:

- Хан Ер-Бок-каан – богатый хан, жадный до богатств и власти.
- Сирота Чичкан – бедный пастушок с добрым сердцем, спешащий помочь всем и каждому.
- Старичок Танзаган – отец Алтайцев, помогший Чичкану победить злого хана.
- Медведь, спереди жёлтый, сзади чёрный – могущественное существо, дядя алтайцев.
- Медвежонок – детёныш медведя, спереди жёлтого, сзади чёрного
- Жеребёнок
- Богатыри и воины

После первого прочтения произведения у нас, конечно же, складывается общее представление о сюжете, героях, и их значении, а так же наше собственное мнение и интерпретация. Однако, если заглянуть вглубь алтайской культуры, можно сделать много открытий, которые прольют новый свет на уже ныне известных нам героев. Этим нам и предстоит заняться: понять, что же на самом деле стоит за образами в сказках в представлении их оригинальных носителей.

2.1.2. ЭТНОС И ФОЛЬКЛОРНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Чтобы максимально точно воспроизвести мир, в котором существуют герои сказки, таким, каким он и задумывался, стоит в первую очередь изучить культуру, в которой упомянутая сказка рождалась. Любая народная сказка существует не в вакууме, а зарождается в определенной этнической обстановке. Этнос – слово греческое по происхождению, переводится как «группа людей», «род». В современном русском языке термину «этнос» соответствует слово национальность. Согласно Конспектам лекций по Этнологии С.С. Константиновой, Этнос – это естественно сложившийся коллектив людей со своими стереотипами поведения, противопоставляющий себя всем другим таким же коллективам.¹⁴ Этничность формируется в контексте социального опыта, который делят между собой и с которым идентифицируют себя люди данного этноса.¹⁵ Этническая культура формируется на основании множества факторов, таких как: условия проживания, религия, язык.

Важным элементом этнической культуры является самоназвание народа, так же называемый этноним, поскольку появление самоназвания говорит о том, что народ данного этноса осознал себя, как общность. Как уже упоминалось ранее, самоназвание алтайцев – алтай-кижи.

Представленный выше пересказ, так же, как и оригинальная сказка, начинаются с представления одного из героев, поэтому и анализ образов стоит начать именно с них.

Алтайцы условно разделены на две группы – Южные алтайцы и Северные. К Северным Алтайцам относятся: тубалары, челканцы, кумандийцы. К Южным Алтайцам относят: собственно Алтайцев (самоназвание – алтай-кижи), теленгитов, телесов, телеутов. Благодаря

¹⁴ Константинова С.С. Этнология. Конспект лекций – Ростов-на-Дону Феникс, 2005 – 33 с.

¹⁵ Садохин А.П. Этнология: учебник – Гардарики, 2006 – 188 с.

разделяющим их горам группы почти не пересекались, поэтому их культура отличаются. Говорят Алтайцы на Алтайском языке, который относится к подразделению тюрских языков, однако сам алтайский язык делится на два диалекта по месту нахождения группы говорящих: южный (киргизо-кыпчакский) и северный (уйгуро-огузский).¹⁶

В сказке упоминается стойбище – место жительства кочевников. К кочевникам относятся Южные Алтайцы. Соответственно, за исследовательскую основу мы будем брать именно их традиционную культуру.

Поскольку Южные алтайцы – кочевники, большое развитие среди них получило полукочевое скотоводство и охота. На основании их деятельности строилось и традиционное одеяние южных алтайцев – оно создавалось из доступных им материалов. Так, одежда Южных Алтайцев в основном делалась из шкур, кожи и меха домашних и диких животных. Однако то, что кочевники не имели возможности создавать тканевую одежду, не значит, что они её не носили: есть многочисленные упоминания о том, что богатые Алтайцы имели возможность покупать ткани и одежду у странствующих продавцов. Так, например, среди состоятельных Южных Алтайцев были распространены материи китайского и монгольского производства – даба, нанка, щёлк, бархат, плис.

В жизни Алтайца одежда выполняла не только практическую функцию защиты человека от внешней среды и помощи его в адаптации к погодным условиям, но и несла некий информативный посыл: в одежде отображался социальный статус человека, его возраст, его семейное положение. Например: девушки не замужние носили рубаху с косым воротом и большим воротником, при замужестве девушка начинала носить чегедек – распашное одеяние без рукавов и плечевого шва. Детям надлежало носить одежду

¹⁶ Агеева Р.А. Какого мы роду племени? Народы России: имена и судьбы - Москва, 2010 – 424 с.

неярких, приглушенных цветов, одежда броски контрастных цветов принадлежала молодым людям в самом расцвете сил. Людями преклонного возраста было принято носить одежду темных тонов: бордовый, серый, черный.

Одежда алтайцев варьировалась в зависимости от социального статуса носящего и региона его жительства. Мужская одежда состояла из длинной рубахи с косым воротом, длинными рукавами и открытым воротником на одной пуговице и широких брюк, на поясе стянутых веревкой, узел которой находился спереди, а концы носились на вынос. Одежда, надеваемая поверх рубашки, зависела от погодных условий: в теплые времена поверх рубахи надевался чекпен – тканевый халат, с отложным воротником красного или синего цвета. Чекпен подпоясывался кушаком. В погоду попрохладнее надевалась летняя версия шубы – жаргак. Тяжелой же верхней одеждой алтайцев была запашная овчинная шуба (тон).¹⁷ Богачи покрывали свои шубы дорогими тканями вроде шёлка или бархата, которые они покупали у китайских, монгольских или русских продавцов. Так, например, одеяние хана в сказке «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» описано как шуба, крытая черным шелком.

У богатых Алтайцев-кочевников был доступ к другим редким материалам, так же благодаря торговцам: так, например, в сказке у хана кисет – мешочек для хранения вещей на шнуре – шит чёрными бисером.

Так же в сказке описываются драгоценные металлы: у хана нож хранится в золотых ножнах, воины носят бронзовую броню. Считается, что фольклорное произведение может быть богатым источником знаний о культуре данного народа, однако стоит учитывать, что сказки имеют свойство приукрашивать и гиперболизировать реалии и события. Поэтому

¹⁷ Одежда алтайцев – Алтайский государственный природный биосферный заповедник [Электронный ресурс]
URL: <https://www.altzapovednik.ru/info/kultura/odezda-altaitsev>

стоит им доверять, но проверять. Так, исследователи сообщают, что реальные богатыри носили длиннополые шубы с объемным воротником, на голове носили шапку-шлем (тулга борук) и панцирь (куяк), под который надевались короткие куртки. Эти описания я использовала для иллюстрирования богатырей в своей адаптации.¹⁸

Национальной прической Южных Алтайцев была бритая голова, с косичкой (кедеге), заплетённой на макушке. Обычно конец такой косы украшали кистями и пуговицами, однако бедняки не украшали волосы вообще. Поскольку в сказке «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» главный герой – сиротка, который противостоит всему остальному народу, я решила, что и во внешнем виде он не подчиняется общепринятым нормам. В своей адаптации я изобразила сиротку с длинными распущенными волосами – нестриженными и неукрашенными.

Теперь, после того как были рассмотрены герои сказки и то, как они бы выглядели, согласно историческим данным, пора перейти к анализу образов и сюжета сказки.

Поскольку в самом определении этноса заложена его обособленность, естественно полагать, что у людей, существующих вне данной культуры, начнут возникать стереотипные мнения от неосведомлённости. Под этническим *стереотипом восприятия* понимается упрощённый, схематизированный и, обычно, эмоционально окрашенный, образ какой-либо этнической группы.¹⁹ Стереотип, описывающий другую, неродную культурную группу, называется Гетеростереотипом. Чаще всего такие стереотипы обусловлены в первую очередь внешним обликом этнической группы: каждая группа этноса отличается как физическими внешними характеристиками, так и разными традиционными нарядами. Поэтому когда

¹⁸ Одежда алтайцев – Алтайский государственный природный биосферный заповедник [Электронный ресурс]

URL: <https://www.altzapovednik.ru/info/kultura/odezda-altaitsev>

¹⁹ Садохин А.П. Этнология: учебник – Гардарика, 2006 – 188 с.

человек вне данной культурной группы, видит человека с внешними характеристиками определенного этноса, в его сознании сразу же всплывают установившиеся стереотипы о модели поведения данного народа.

Во избежание руководства стереотипным мышлением во время создания адаптации алтайской сказки, стоит изучить особенности их культуры. Для понимания этноса алтайцев, в первую очередь, стоит обратиться к их мировоззренческим представлениям.

Алтайцы – народ, живущий между миров. Алтайцы верят, что существует верхний мир с духами, средний мир, в котором живут люди, и нижний - мир усопших и злых духов.

Большое значение для формирования общенародной культуры имеет понятие родины, дома. Именно природные ландшафты и пейзажи, характерные для местности, на которой проживает народ, помогают создать визуальный образ «родной земли». Для Алтайцев, вне всякого сомнения, таким природным явлением являются горы, они стали неким символом Алтая. Вокруг гор построена большая часть алтайского этноса. Именно на вершине священной горы живет Дух Хозяин Алтая.

В основе мировоззренческих представлений алтайцев стоит природа. По представлениям алтайского этноса, миром управляет Дух Хозяин – седой старик, живущий у самых небес, на вершине священной горы. Алтайцы верят, что Духи есть и у природных явлений – это хозяева местности: дух воды, дух горы, дух грозы, дух огня. Так же в алтайских религиозных представлениях на ряду с духом хозяином существует и хранитель царства мёртвых.

Каждый верующий обращается к духам с просьбами помочь. От воли духов зависел исход многих значимых событий: результат охоты, лёгкость переезда, излечение от болезней, динамика роста популяции скота. Чтобы попросить благосклонности у Духа хозяина существует обряд «кыйра буулары», состоящий из повязывания белых ленточек на деревьях, растущих на перевалах и священных местах: незамерзающих родниках и местах

произрастания можжевельника. Важно не только местоположение, но и тип дерева: ленты повязывались на березу, кедр или лиственницу. Белый – цвет жизни, поэтому обязательно лента должна быть чистой.²⁰

Алтайцы очень почитают духов природы, они считают, что нужно их ублажать и благодарить, для того, чтобы они были благосклонны. Для уважения некоторых духов существуют целые обряды. Например: при переезде на новое место жительства, кочевники брали с собой часть своего огня и из него разводили костёр на новом месте. Во время этого они читали молитву матери огня. Такой обряд символизировал возобновление прежней жизни на новом месте. Огонь в представлении алтайцев считается хранителем и центром жизни: костёр являлся центральной частью каждого жилища. Когда последний человек из рода умирал, тушили огонь во всех юртах. Поэтому алтайцы очень берегут свой родовой огонь и всегда берут его на новое место проживания.²¹

Духа огня следует подкармливать: часто алтайцы подбрасывают в костёр часть своей еды: кусочек мяса, сала или хлеба. При этом считается, что чем выше поднимутся языки пламени, тем довольнее остался дух огня. Никогда алтайцы не станут осквернять духа огня – не станут бросать мусор в огонь, переступать через него или использовать в недобрых целях. Показательно, что в сказке «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» богатыри хана намеренно поджигают целый лес для достижения своих злых целей. Даже для обычного, неосведомлённого об алтайском этносе читателя понятно, что положительный персонаж не станет уничтожать природу, но для читателя, знающего культурные верования понятно сразу – эти герои резко отрицательные.

Среди алтайцев существуют шаманы – они служат связью между простыми людьми и духами, предками. Именно шаманы проводят все

²⁰ Культура алтайцев – Сибирь алтай [Электронный ресурс] URL: <https://www.sibalt.ru/info-gornyj-altai/860-kultura-altajtsev> (дата обращения 23.12.2021)

²¹ Ж.В. Посконская Традиционное мировоззрение алтайцев. Культ воды и феномен жизни – Вестник Томского Государственного университета, 2017 – 11 с.

религиозные обряды. Шаманизму посвящается вся жизнь шамана: считается, что чудесные дарования шаманов передаются внутри рода, по наследству. У каждого рода, кстати, существовал свой собственный дух покровитель.

Теперь, когда были рассмотрены общие положения мировоззренческих представлений алтайцев, пора приступить к анализу образов в сказке на основе полученных знаний.

Легко предположить, что старичок Танзаган в сказке «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» - никто иной, как дух хозяин Алтая – Алтайден Ээзи. Описание персонажа соответствует образу духа хозяина: сухой, как осенний лист, седовласый старик. В конце сказки пишется: «Добрый словом поминают сухого, как осенний лист, старика Танзагана, отцом алтайцев его называют»²³. Хозяин Алтая Ээзи живет на горе Уч-Сумер- это гора Белуха.

Алтайцы верили, что у Духа Хозяина существовало семеро сыновей. В сказке упоминаются семь гор «как семь великанов в белых заячьих шапках». В своей адаптации я изобразила эти горы именно как семерых богатырь-сыновей хозяина Алтая.

Медведь – значимая фигура, алтайцы зовут его братом. По одной версии медведь – бывший человек. Мнения о том как он превратился расходятся – где-то это человек, ушедший в лес и заблудившийся; где-то - это человек, поссорившийся с братом и надевший шубу наизнанку. По ещё одной версии медведь – это посланник к людям от одного из божеств, но медведь начал всё на земле крушить и ломать, и за это ему отрезали палец. Отрезанный палец был дарован человеку, поэтому алтайцы называют его братом.²² В заключении сказки говорится: «... в беде помог сироте Чичкану спереди жёлтый, как день, сзади чёрный, как ночь, медведь-великан. С той

²² И.Н. Муйтуева Характеристика мифологического образа диких животных в устном народном творчестве алтайцев – Журнал Мир большого Алтая, 2019 – 16 с.

поры и до наших светлых дней, память о нём уважая, старики сказители зовут медведя дядей.»²³

Алтайцы очень почитали лошадей и их часто можно встретить в героическом эпосе Алтая. Не исключение и сказка «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан». В сказках конь – такой же центральный персонаж, как и богатырь – главный герой. Конь – это верный спутник и помощник героя. Он входит в число главных родовых атрибутов богатыря вместе с коновязью, родовой горой, верховным божеством и родной землей.²⁴

2.2. РАБОТА С ГРАФИЧЕСКОЙ АДАПТАЦИЕЙ

2.2.1. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ИДЕЯ

Среди всех сказок, прочитанных мною в сборниках сказок народов мира, больше всего меня привлекла именно сказка «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан». Во-первых, мне был наиболее близок её жанр: приключенческие похождения. В то время, как большинство сказок, прочитанных до этого, строились на историях любви, данная сказка состоит из вечных приключений – герои идут то в одну, то в обратную сторону и везде происходит что-то занимательное. Читая данную сказку невозможно предсказать, что же произойдет в следующем абзаце (это, кстати, одно из свойств сказок – постоянное добавление героев или деталей, казалось бы, из ниоткуда). Во-вторых, во время прочтения сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» в моей голове возникали наиболее яркие образы и сцены, к которым хотелось сделать иллюстрации. В-третьих, Алтай – место не раз посещённое мною, в какой-то степени знакомое и близкое мне. Сказки Алтая входят в состав сказок народов Сибири, а поскольку я и сама из Сибири, они нашли во мне отклик, поскольку близки к моему дому.

²³ Сказки народов Сибири – Западно-Сибирское книжное издательство, 1984 – 228 с.

²⁴ В. М. Мендешева «Конь в традиционной культуре алтайцев» - Научно-исследовательский институт алтаистики им. С.С. Суразакова, г. Горно-Алтайск

Концепция моей дипломной работы такова: создать уникальное произведение, являющееся синтезом старого традиционного способа повествования – народного фольклорного творчества, выражающегося в сказке, и современного способа повествования – графического романа в технике компьютерной графики.

Изначально сказки не имели физической формы – их рассказывали из уст в уста. Первое воплощение в реальный физический предмет сказка «Ер-Бобо-каан и сирота Чичкан» пережила в литературной обработке, на которую я опираюсь. Второе воплощение сказка пережила уже в моей работе, когда я адаптировала её в графический роман.

Моя задача непростая: найти такие стилистические приемы, которые отражали бы современное видение иллюстрированного текста, но при этом не перекрывали бы народность сказки.

2.2.2. РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ

Может показаться, что написать сценарий для комикса легко – ведь в нем не нужны красивые литературные описания, потому что автор выражает те же самые мысли через иллюстрации. Сценарий комикса состоит только из сухого построения сцены и реплик героев. Но это только кажется. На самом деле, работая над сценарием комикса, автор должен держать в голове сразу несколько параметров: расположение фреймов с иллюстрациями на холсте, их последовательность, расположение пузырей речи на странице и их взаимодействие с изображениями, последовательность повествования, учет внутренних полей книги и многое другое.

Ещё сложнее оказывается работа над сценарием адаптации, ведь автору предстоит решить, чему из написанного в оригинальном литературном произведении предстоит стать иллюстрацией, а чему – нет.

При работе над сценарием человек, адаптирующий произведение, волен сам выбирать, что оставить в его итоговой работе, а от чего отказаться, на чём заострить внимание, а что убрать на задний план. Так, например в

моем видении адаптированной сказки не нашлось места изображениям необязательной смерти и крови, поэтому я вырезала момент с мёртвой овцой сиротки. Можно оставить посыл этого фрагмента, не убивая при этом выдуманную овечку.

Так же мне не понравилось, что единственные женские персонажи в сказке – многочисленные жёны Хана. Мне не хотелось упоминать женщин вообще, чем упоминать вот так, пускай это и исторически корректно. Поэтому я полностью избавилась от образов в жён во фрагменте, в котором они упоминались – это никак не повлияло на сюжет, зато стало больше соответствовать мировоззрению и современного общества, и автора – то есть, меня.

В адаптации литературного произведения под графический роман очень важно понять, какой текст останется на страницах романа, а какой будет упущен. В своей адаптации я упустила большинство описаний пейзажей или визуального облика персонажей, поскольку они были возмещены иллюстрациями. Я оставила в форме текста некоторые повествовательные выдержки, которые появляются то тут, то там на страницах произведения, будто бы это автор рассказчик комментирует происходящее в иллюстрациях. Этот момент необязателен, поскольку сюжет можно понять и из изображений одних, без текста, однако, мне подумалось, что это даст произведению нужную стилистическую окраску: это дань традиционной форме рассказа, в которой эта сказка и зародилась: устному повествованию. То, что у таких текстовых вставок нет лица рассказчика и не ясно, кто же повествует для нас, так же создает интересную интригу: это автор книги говорит, или же, возможно это рассказывает сам Дух Алтая?

В чистом виде я оставила реплики и диалоги персонажей и поместила их в диалоговые пузыри – отличительную черту комикса. Эту сказку сложно пересказать без слов, а, раз уж я работаю над адаптацией современной, я решила, что подобающе будет оставить вполне современные и минималистичные приемы на фоне стилизованных иллюстраций.

Моя адаптация сказки – это не только адаптация ко времени, но и адаптация для культуры с целью сохранить оригинальные образы и донести их до нового читателя. Для ребенка сказка другого народа – это источник знаний об их культуре. Дети не обладают контекстом и знаниями, которыми владеют взрослые. Поэтому что-либо менять в сказке другой народности для детской аудитории следует очень осторожно. Задача автора, адаптирующего фольклор – дать нужный контекст или адаптировать так, чтобы зрителю слушающей культуры было понятно. В графических адаптациях таким контекстом выступают иллюстрации.

2.2.3. СОЗДАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

При работе над графической адаптацией сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» моей задачей было преподнести оригинальную этническую культуру, но в современном виде. А какой вид изобразительного искусства может быть современнее, чем компьютерная графика? Компьютерная графика в моем случае – работа в графических редакторах Krita и Adobe Photoshop , создающих растровые изображения. Растровое изображение – это изображение, представляющее собой мозаику из пикселей (цветных точек на мониторе, благодаря которым и создается изображение). Отличается от векторного изображения, создающего картинку на основе математических описаний геометрических объектов, так называемых примитивами. Технология растрового изображения позволяет симулировать рисование в традиционной форме, только вместо бумаги или холста для красок используется виртуальный холст, созданный в графическом редакторе. Соединительной нитью между экраном компьютерного монитора и руками творца становится графический планшет, выполняющий функцию холста, и стилус, выполняющий функцию карандаша.

У создания иллюстраций в растровом редакторе есть несколько преимуществ:

1) В первую очередь – это удобство работы и редактирования. В графическом редакторе не так страшно совершить ошибку – в нем всегда есть некоторое количество шагов назад, для того, чтобы откатить последнее действие. Если не понравилась свежесрисованная линия – смело нажимаем комбинацию клавиш `ctrl + z`, и её будто и не бывало.

2) Благодаря широкому спектру функций графического редактора, в нем можно имитировать любой традиционный материал, не ограничиваясь лимитами доступа ко всем нужным материалам.

3) Кроме того, что графический редактор позволяет имитировать традиционные изобразительные материалы, он так же и приносит свои собственные особенные техники рисования. Например: с помощью разных эффектов наложения слоёв, можно изобразить свет так, как не сможет воспроизвести ни один традиционный материал.

Переходным шагом между созданием сценария и работой над иллюстрациями является разработка раскадровки. Итоговые развороты, которые можно увидеть в моем издании, далеки от их первых прототипов. Впрочем, как и вся остальная визуальная часть.

Самое явное отличие первых раскадровок от последних – формат разворота. Сначала я взяла на основу стандартный формат страницы А5, но позже он был изменен на более вытянутый и чуть более крупный формат 16 на 24 см по ряду причин:

Во-первых, итоговая физическая книжка в нестандартном формате выглядит выгоднее – формат А5 ассоциируется у нас с офисными, канцелярскими стандартами, а моя работа далеко от этого мира.

Во-вторых, сами иллюстрации лучше выглядят на вытянутых страничках. Когда формат странички находится ровно посередине стандарта – и не слишком квадратная, и не слишком вытянутая, то и иллюстрации воспринимаются стандартно. Более того, на таком формате иллюстрациям становится тесно. Они не могут вдоволь раздаться ни вширь, ни ввысь. В выборе между изменением страничек в более широкую или более вытянутую

вертикально форму у меня не было никаких сомнений – однозначно вертикаль.

При создании раскадровки я руководствовалась данным принципом: сохранение плоскости листа при многоплановости иллюстрации. Я представляла каждую из составляющих иллюстрации – фон, фреймы с иллюстрированными кадрами и пузыри текста, как декорации театральной сцены. То есть как плоские четко вырезанные картонки, которые накладываются друг на дружку, когда зритель смотрит на них, хотя между ними и существует пространство. Такой прием не случаен: он придает иллюстрации декоративности и ощущение не чего-то не взаврадашнего. В первых раскадровках были варианты разворотов с перспективой, но позднее я от них отказалась. Герои в такой стилистике могут находиться на страничке в двух вариантах: либо выполнять роль актеров, передвигающихся между декораций, либо же, стать частью декорации.

При разработке концепта среды, в которой существуют персонажи сказки, в первую очередь я обратилась к оригинальному источнику – пейзажам самого Алтая. Я посмотрела несколько документальных фильмов с широкоформатной съемкой и съемкой с высоты птичьего полёта, ознакомилась с фотографиями. Конечно же, фотография никогда не сможет передать масштаб, атмосферу и просто ощущение от увиденного пейзажа. К счастью, некоторое время назад, я и сама была на Алтае. Я прекрасно помню весь спектр эмоций, охватывающий личность, когда она видит широкий размах пейзажей местности, величину гор и красоту местной флоры.

Первые скетчи окружающей среды были приближены к реализму: я рисовала стандартными кистями и не прибегала ни к каким стилистическим приемам (рис. 1). Можно сказать, что я просто знакомилась с материалом. Тогда же появился первый стилистический приём – деление объектов на мозаику (рис. 2). Я создавала отдельный контур для каждого нового цвета и заливала его. Из этого и родилась вся последующая стилистика работы.

Между первым и конечным этапом произошло много проб и ошибок, я пыталась вместить как можно больше деталей в пейзаж, но они все только дробили картинку больше и не выглядели хорошо. Так продолжалось, пока я не вернулась к своему оригинальному приёму: я взяла такие же простые заливки по контуру, но внутрь их поместила разнообразные текстуры, и всё тут же преобразилось (рис.3). Благодаря тому, что используемые мною текстуры не соответствуют изображаемым материалам, на которые данные текстуры накладываются, создаётся декоративность изображения. Это мне и было нужно.

Разработку концепта персонажей я так же начала с исследования внешнего вида и традиционного одеяния алтайцев, о которых я уже рассказала в параграфах выше.

Первые концепты персонажей я делала, тяжело опираясь на реальные референсы: фотографии с фестивалей народных праздников алтайцев, фотографии экспозиций в краеведческих музеях, иллюстрации в учебных пособиях. По этой причине и сами иллюстрации были в скорее реалистичном стиле. Реалистичным был и сиротка Чичкан(рис. 4, 5), и воины-богатыри(рис. 6). Когда же дело дошло до изображения старичка Танзагана, моя рука сразу же нарисовала чудаковатого стилизованного дедушку: с большим носом и ещё большими ушами, очень длинными и кривыми пальцами. Уже на первой концепт иллюстрации, старика я изобразила скорее как монументальное существо, чем как человека (рис 7). На иллюстрации видны его лицо и руки, и они соотносятся размером с горами, среди которых он находится. Дед изображен спокойно дремлющим, он сливается с окружающими его камнями, он сам выглядит как камень. Его длинные волосы постепенно превращаются из волос в ручей. Я осталась очень довольна данной иллюстрацией.

Тогда я и поняла, что в иллюстрации фольклорного произведения стоит прибегать к стилизации. И я начала придумывать новые дизайны всех персонажей: вспомнила прозвище сироты Чичкана – мышонок. Какие

характеристики у мышонка? Он маленький, приткий, юркий, у него большие черные глазки, а самое главное – большие уши. Именно такой образ я и пыталась передать через новые концепты. Вариантов было несколько (рис. 8,9), но в итоге я остановилась на том, в котором легче всего считывался образ мышонка.

Для того, чтобы закрепить в своей голове образ и дизайн Чичкана, я слепила себе небольшой референс его головы из скульптурного пластилина. Это заняло всего несколько часов, зато очень помогло в работе: объемную голову можно поставить в любой нужный ракурс и под любую нужное освещение. Когда опираешься на какой-либо исходный оригинальный объект, иллюстрации всегда выходят качественнее и достовернее.

Следом я приступила к разработке новых дизайн-концептов для воинов хана. Я знала, что хочу показать их могучими и большими, но всё же не больше хана. Этому я нашла интересное решение: у богатырей очень крупные грудины благодаря металлическим панцирям, но сравнительно крайне маленький головы. Так же у них очень тонкие ножки, буквально палочки. Такой приём родился случайно: когда я делала скетчи, я, чтобы не тратить время над раздумыванием, схематично нарисовала богатырям ноги одной линией. Но в итоге это стало стилистическим приёмом.

Дизайн воинов откликается и в дизайне их коней: у них такие же широкие грудины, тоненькие ножки, маленькая голова. Коней, кстати, я решила изобразить ненатуральным красным цветом. Этот цвет родился в ходе работы над страницами 14-15 (рис. 10), в нём был необходим красный цвет для поддержания разворота, следующего за ним, который весь основывается на красном цвете. Поскольку предыдущий разворот в холодных голубых тонах, для них нужно было создать связку. И этой связкой стали воины и их кони – и те и другие кроваво красного цвета. Такая окраска будто бы предвещает приближающуюся беду. И так и есть: беда разворачивается сразу же, как только мы перелистываем страницу. Этому так

же помогло, что полчище воинов на конях идет по листу в направлении следующих разворотов.

Интересная особенность, которой положительные человеческие герои и отрицательные в моей адаптации различаются: у отрицательных героев огромное туловище и маленькая голова, черты лица угловатые; положительные же герои напротив, сами маленькие, но обладают большими лицами или их составляющими (глазами, ушами и т.д.). Такие образы строятся и считываются для нас будто бы бессознательно.

Самым сложным для меня оказался дизайн хана Ер-Боко-каана. Его главные характеристики – он толстый и злой. Стереотипно, такие вещи не складываются для анс в единый образ. Благодаря тому, что в изображении полных людей используются плавные, текучие линии, то воспринимаются такие персонажи положительно, зритель не видит в них угрозы. Именно поэтому, хоть хан и толстый и большой, я изображаю его угловатым.

Главным приемом, который помог показать величину хана, оказалось даже не изображение его рядом с другими героями, а вынос его фигуры за поля страницы. (рис. 11) Это создает впечатление, что персонаж настолько большой, что даже не входит на целую страницу книги, на которые с легкостью помещаются сразу несколько героев.

Такой прием выхода за рамки страницы я использовала не раз: например, я так же вынесла за поля страницы медведя, спереди желтого, сзади черного, на финальном развороте со встречей лицом к лицу Чичкана и медведя. Благодаря тому, что медведь стоит к нам ровно боком и не находится в перспективе, а так же благодаря тому, что он выходит за поля страницы, его и так крупный масштаб в наших глазах увеличивается ещё больше.

В дизайне медведя я использовала сразу две разных текстуры, накладывая их друг на дружку: уже используемые ранее стандартные текстуры шероховатости, а так же нарисованную вручную текстуру шерсти. Две текстуры не спорят между собой, потому что текстуру шерсти я

намеренно изобразила в более декоративной форме, таким образом тона становится похожей на орнамент.

2.3. ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА

2.3.1. ПОДГОТОВКА ИЗОБРАЖЕНИЙ К ПЕЧАТИ

Подготовка изображений к печати, так же известная, как допечатная обработка, необходима для устранения любых изъянов изображения, которые могут проявить себя во время верстки книги, или, того и хуже – во время печати.

Так как я создаю иллюстрации в графическом редакторе, для меня крайне необходимы цветопроба и цветокоррекция. Цветопроба – это печать пробных листов с целью увидеть, как выглядят определенные цвета в печати. Цветокоррекция – изменение изображения на основе цветопробы. Особенно важны они для меня по той причине, что вид цифровой картинки, отображаемой на экране монитора, и напечатанной на листе могут кардинально отличаться. Даже на двух разных мониторах изображения могут иметь разные цвета. Цвета, отображаемые на том или ином мониторе, могут зависеть от многих факторов: типа используемой матрицы монитора, максимального уровня яркости экрана, широты спектра цветопередачи, а так же частной цветокоррекции индивидуальных устройств. Именно поэтому следует проверять достоверность отображаемых на экране цветов с помощью печати пробников.

В ходе работы над книжкой я печатала пробники несколько раз. Первый пробник оказался в разы темнее, чем я ожидала. Это связано с особенностью цифровой печати (технологии прямого нанесения красок на поверхность без применения постоянных печатных форм, применяется в изготовлении малых тиражей²⁵) – обычно она всегда печатается темнее, чем предполагается в документах. Именно поэтому всегда следует заранее

²⁵ Что такое цифровая печать. Типография Colorit [электронный ресурс]
URL: <https://icolorit.ru/blog/chto-takoe-cifrovaya-pechat>

учитывать погрешности и мониторов, и самой печати и перед сдачей книжки в тираж делать пробники. После первой цветопробы я учла свои ошибки и значительно осветлила свои работы в программе Adobe Photoshop с помощью таких инструментов как яркость, контрастность, цветовые уровни и т.д. Затем я снова отправилась в типографию и напечатала вторые пробники. Вторые пробники оказались светлее первых, и выглядели ближе к тому, что я задумывала и тому, что видела на мониторе. Однако теперь работы получались чересчур контрастными. Поэтому перед сдачей книжки в издательство я сильно снизила уровень контрастности картинок: он был ниже того, что я задумывала, но я решила уменьшить контрастность с запасом: для меня слишком тёмная картинка была страшнее, чем слишком светлая картинка. И я не прогадала: цвета в финальном продукте – книжке – оказались именно такими, какими я их задумывала.

Ещё один важный параметр для изображений, сдаваемых в печать – профиль изображения.

Цифровые изображения в графических редакторах по умолчанию создаются в профиле RGB – цветовой модели для экранов мониторов. Её название – это аббревиатура из основных, используемых для формирования цветов на экранах. R – Red, G – Green, B – Blue. Именно из таких цветов состоят пиксели на экранах компьютеров и телефонов.

Для печати же требуется изображение профиля CMYK. C – Cyan, Magenta, Yellow и Key Color. Именно из этих основных цветов формируются цвета в напечатанной книжке. Вот почему так важно перед сдачей в печать или перед версткой перевести все изображения в печатный профиль.

При переводе изображения из одного профиля в другой, естественно, некоторые цвета немного изменятся. Так, например, когда я перевела страницы 18-19 своей книги в профиль CMYK, красные цвета, являющиеся основными для данного разворота, сильно потускнели. Но я решила оставить их именно такими, поскольку такой приглушённый цвет придавал нужного

шарма: страницы выглядят будто они немного выцвели, как если бы они проделали до нас долгий временной путь.

Разрешение изображения должно быть 300 dpi, к этому следует отнестись с вниманием: многие графические редакторы, при создании нового документа, по умолчанию ставят разрешение в 72 dpi, а это более, чем в четыре раза меньше требуемого разрешения для печати.

Если планируется, что изображение будет выходить за установленные поля книги и печать должна идти впритык к краю страницы, тогда следует такие иллюстрации рисовать с запасом в минимум 3мм, с учетом обреза при печати.

2.3.2. ВЕРСТКА ИЗДАНИЯ

Верстка издания начинается с создания нового документа в Adobe Indesign. В первую очередь при создании, новому документу задается размер страницы. Размер моих страниц, как уже говорилось ранее, – 160x240 мм. Следом определяется количество страниц. В случае моей книги количество страниц должно быть кратно четырем, благодаря особенностям сшивки тетрадками. Адаптация сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» содержит в себе 44 страницы, не включая обложку.

Далее задаются поля для страниц. Поля моего издания такие: сверху и снаружи – 7мм, снизу – 19мм, внутри – 10мм. Созданные поля нужны для того, чтобы держать книгу в форме, и чтобы содержимое страниц не скакало от разворота к развороту.

Затем создается нумерация страниц, определяется место для выходных и выпускных данных. Выпускные и выходные данные входят в понятие выпускных сведений - сведений о печатном издании, необходимых для его библиографической обработки и статистического учета, а также для информирования потребителя.²⁶

²⁶ Основные стандарты для современного книгоиздательского дела. — Бук Чембэр Интернэшнл, 2008. — 458с

Особенность верстки комикса в том, что изображения обязательно должны появиться в ней раньше, чем текст. Это обусловлено тем, что текст не только взаимодействует с иллюстрациями, но и подчиняется им.

В данной адаптации есть иллюстрации и разворотные, и постраничные, к ним разный подход при верстке. Разворотные иллюстрации создаются и вставляются в документ Indesign единым целыми, поскольку они являются одним целым и разрывать их нет необходимости. Постраничные же иллюстрации лучше помещать в верстку постранично, чтобы всегда можно было легко исправить какие-либо погрешности в соотношении размеров файла изображения с полями. Ещё лучший и более надежный способ – сохранение каждого нового фрейма как отдельного файла, и помещение их в Indesign индивидуально поштучно. Такой метод, конечно же, занимает больше времени, зато он дает максимальную свободу в редактировании местоположения изображения на странице даже уже во время вёрстки.

Очень важная составляющая книги – шрифт. Нельзя ошибиться с его выбором: следует подобрать именно такой, который будет подходить и под тематику, и под стилистику издания. Работа со шрифтами издания называется Леттерингом.

В своем графическом романе я использовала наборный шрифт, который в буквальном переводе на русский значит «пишу первый раз». Буквы в этом шрифте выглядят немного грубовато и неопрятно, как будто бы нарисованы неопытной рукой. Техника написания этих букв так же напоминает технику выскабливания символов на поверхностях камня, или, как они ещё известны, наскальные рисунки. Это создаёт идеальный эффект погружения и задаёт характер произведению.

Данный шрифт так же перекликается со шрифтами, традиционно используемыми в комиксах. Они отличаются своей вытянутостью и округлостью.

Единственная проблема данного найденного мною шрифта – отсутствие его вариаций гарнитуры, он был только в стандартном варианте,

жирного выделения не предусматривал. Поэтому на фоне ярких и детализированных иллюстраций текст порой терялся. Мы нашли этому такое решение: добавлять текстам, нуждающимся в дополнительной широте линии, тоненькую внешнюю обводку по контуру.

В контраст стилизованному стилю, в моем издании так же использован шрифт категории антиквы. Антиквой называется шрифт с засечками. Такой строгий шрифт я использовала для написания выходных и выпускных данных и нумерации страниц.

При помещении текста внутрь иллюстраций существует несколько принципов:

- Тексту должно быть комфортно в предоставленном ему количестве места. Лучше дать текст «дышать» и оставить вокруг него свободное поле, чем зажать его в рамки
- Лучше избавиться от каких-либо переносов слов, зачастую они выглядят негармонично
- Читабельность текста должна быть сохранена
- Последовательность прочтения текста от страницы к странице должна быть естественной для читателя. Для этого лучше всего располагать текст по направлениям: сверху – вниз, слева – направо, потому что именно так мы и привыкли считывать текст.

Не существует единого мнения или стандарта того, в каком регистре должен быть шрифт комикса: это, скорее, зависит от автора. Хотя и сложился негласный стандарт по местоположению, в Америке – все тексты прописные, в Европе – чаще строчные, авторам стран вовсе необязательно этим установкам следовать.

В своем издании я использовала и строчный и прописной текст, и этому есть причина: основная часть текста была строчной, а в моментах, где хотелось показать, что герой не просто произносит реплику, а выкрикивает её, я использовала прописной текст.

2.3.3. СОЗДАНИЕ ОБЛОЖКИ

Для обложки создаётся отдельный файл PDF. Это нужно потому, что обложка создается из другой, более плотной, бумаги и печатается отдельно. Так как у меня мягкая обложка, то форзацы хранятся в том же документе, что и обложка, потому что печатаются они на одном листе. Если бы обложка была твёрдой, тогда форзац и обложка находились бы в разных документах, поскольку печатались бы отдельно.

При создании документа обложку важно помнить о трех вещах:

- Выступы под обрез
- Корешок книги
- биговка

Ширина корешка книги зависит от количества страниц в издании: чем больше страниц, тем шире корешок. Однако даже в такой небольшой книжке вроде моей адаптации сказки, в которой 44 страницы, всё равно имеется тонкий, но корешок. На широкий корешок книги обычно помещаются данные вроде названия, имени автора или издания. Если же корешок тонкой, то он на него не помещается никакой текст для избежания риска, что текст съедет.

Биговка – это продавленная бороздка на плотном материале обложки книги. Она делается для того, что при раскрытии книги, обложка сгибалась именно по линии биговки и не деформировалась. При создании файла обложки следует учитывать размеры отступа от края для биговки: ориентировочно это около 5мм. На эту область не стоит помещать ничего важного, поскольку оно может деформироваться биговкой. По такому принципу на своей обложке я обязательно проследила, чтобы маленький персонаж, изображённый на обложке, не попал под биговку и сместила его вправо с запасом.

Когда садилась за создание, я знала, что мне нужна одновременно лаконичная и орнаментальная обложка. Я хотела минималистичную обложку, потому что наполнение книги уже перенасыщено разными

детальями, и им нужно было противопоставление. Так же это и повествовательный прием: в обложке чувствуется воздух, можно вдохнуть и насладиться, после неё идёт лаконичный титул, тоже вмещающий в себя много воздуха за счет обилия белого в листе, и даже первая иллюстрация оставляет много белого места, внутри страницы, как бы приглашая нас из белого, пустого пространства в мир сказки. Далее, по мере всего повествования, нагруженность страниц иллюстрациями и нагруженность иллюстраций деталями прогрессивно возрастают и приходят к кульминации в момент поворотной точки сюжета. После этого снова появляется страница, наполненная белым цветом и повествование заканчивается, обещая продолжение в следующей части.

На созданной мною обложке присутствуют два главных героя: огромный медведь, занимающий почти всю площадь обложки, и крохотный по сравнению с ним, сирота Чичкан. Композиция обложки построена по принципу золотого сечения. Фигура медведя изгибается через всю страницу, поскольку тот тянется мордочкой к мальчику. Линия, очерчивающая медведя начинается в левом нижнем углу листа и заканчивается вихрем в центре левой трети обложки, закручиваясь в морду медведя.

Крошечный малыш Чичкан стоит прямо у основания ног медведя, глядя вверх, прямо на него. Такая ровная фигура идёт в противовес изогнутой фигуре медведя и держит композицию. Так же поддерживает композицию и перекликается с фигурой мальчика название книги, расположенное в верхней части обложки. При иллюстрировании я оставила верхнюю часть обложки свободной от деталей или персонажей, изобразив там чистое небо. Таким образом, вокруг текста создалось достаточного свободного места, чтобы ему не было текста и сохранилось ощущение воздушности и свободы.

Несоответствие персонажей в наименовании сказки и персонажей на обложке не случайно. В названии сказки фигурируют хан Ер-Боко-каан и сирота Чичкан. На обложке изображён только Чичкан, а вместо хана сидит

медведь. В самой сказке и медведь, и хан – персонажи, которые значительно больше в размерах, чем все остальные герои. Однако, основная мысль сказки заключается не в хане и его поступках, а во втором значительном персонаже – медведе, спереди желтом, сзади черном. Весь сюжет построен вокруг этого медведя: все приключенческие похождения героев начинаются именно после того, как о медведе стало известно. Повествование первой части адаптации сказки так же заканчивается в медведе: будто бы вся сказка – это путь к кульминации в виду встречи с медведем. Такой важный герой не может не присутствовать на обложке, медведь – это неотъемлемая часть алтайского этноса. С медведем связано много поверий. Медведь – не просто абстрактный абы какой медведь, нет, этот медведь – дядя алтайцев. Хан же в сказке – выдуманный и составленный из клише стереотипный образ злого и жадного до власти богача. Вместо Ер-Боко-каана в сказке мог бы быть любой другой хан и ничего в повествовании бы от этого не изменилось.

Шрифт заголовка на обложке – тот же наборный шрифт, что использовался и внутри книги, но для обложки он был немного видоизменён: каждая буква была чуть-чуть поднята либо вверх, либо вниз. Таким образом создается ощущение, что буквы как будто бы «пляшут».

На форзацах книги я применила тот же прием, что и в иллюстрациях на протяжении всей книги: на сплошную заливку поместила текстуры, которые используются во всех иллюстрациях. И на обложке, и на форзаце использовались одинаковые, перекликающиеся цвета – голубой и песочный. Но форзац и обложка противоположны по применению этих цветов: на обложке используются голубые мазки поверх песочного, на форзаце же, наоборот – песочные мазки наносятся поверх голубого фона.

2.3.4. ПОДГОТОВКА ФАЙЛА ВЕРСТКИ К ПЕЧАТИ

Подготовка файла верстки к печати – немаловажный этап, ведь от того, с насколько продуманным фалом мы придем в издательство, частично зависит качество нашего итогового продукта.

Сохранять файл Indesign нужно в формате PDF. PDF – это универсальный формат, позволяющий просматривать документ в любом месте и с любого устройства. Главное преимущество файлов PDF – сохранение исходных шрифтов. Скаченные шрифты хранятся только на компьютере, на котором эти шрифты содержатся. Если мы придем в издательство с файлом Indesign, то выбранные нами шрифты могут не отобразиться на расположенном там компьютере, поскольку они просто не скачены. При сохранении документа из файла Indesign в формат PDF, шрифты преобразуются в кривые и отображаются на всех носителях, независимо от того, имеются ли данные шрифты на них.

Обложка сохраняется отдельным файлом и, в моем случае, он же содержит и форзацы, поскольку у меня мягкий переплёт. Для создания файла обложки PDF создается две страницы разворотами, не постранично, как в документе книги. Оставляется место под выпуск, а так же отступ 5мм для биговки. Это делается для того, чтобы под биговку не попали никакие важные элементы.

В моей книге на странице форзацев места для биговки оставлены пустыми, то есть на них не наносится никакая краска. Это сделано для того, чтобы книга сшилась лучше. Ведь поверх форзаца помещается сшивка книжками самого издания. И для того, чтобы данные книжки плотнее приклеились к обложке лучше, чтобы на этих местах не было никакой краски – просто чистый лист.

В издательство стоит придти с тремя файлами PDF: обложка и форзацы с разрешением изображения 300рdі, плюс постраничный документ книги в разрешении 300 рdі, плюс документ для просмотра разворотами в сжатом разрешении 150 рdі. При выборе формата PDF для печати, используется формат PDF 1xA. Все страницы должны идти в порядке повествования, издательство само расположит страницы в нужном для печати порядке.

Для просмотра PDF файлов используются программы Adobe Acrobat или Adobe Acrobat Reader. У первого шире спектр возможностей, в нем

можно редактировать документ, второй служит только для чтения документов.

После всего перечисленного выше книга отправляется в издание.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

В ходе исследовательской деятельности для данной выпускной квалификационной работы был проделан большой объем работы. Работа заключалась как в поиске нужной информации в достоверных источниках, так и в исполнении практической части задания – создания графической адаптации. В результате проделанной работы были выполнены следующие задачи.

В ходе работы над первой главой выпускной квалификационной работы была глубоко изучена история адаптации произведений, и, в частности, сказок. Для этих целей был найден и прочитан ряд научных статей, а так же был проанализирован ряд адаптаций произведений, с которыми я знакома уже давно.

В ходе работы над второй главой была тщательно исследована национальная традиционная культура алтайцев. Для этого был изучен ряд статей и просмотрено несколько документальных фильмов. Оригинальный текст произведения был обработан и переведен на язык графического романа. Дизайну персонажей было выделено особое внимание, благодаря чему они получились очень характерными и запоминающимися. Были созданы все необходимые для графической адаптации иллюстрации. Для этого были использованы графические редакторы Krita и Adobe Photoshop. Была сверстана книга и её обложка с помощью программы Adobe Indesign. И, наконец была проведена допечатная подготовка издания: печать пробников с целью провести цветопробу и, в дальнейшем, на основе полученных данных – цветокоррекцию; перевод всех изображений в нужный профиль и перевод файла книги в формат PDF. После всего выше перечисленного моя книга отправилась в печать. Итоговое издание книги состоит из 44 страниц, не учитывая обложку. В ходе работы над созданием книги были получены и подкреплены знания о порядке проведения работы.

Таким образом, все поставленные перед обучающимся задачи были выполнены.

Подводя итоги хочется сказать, что конечный продукт – изданная графическая адаптация алтайской сказки «Ер-Боко-каан и сирота Чичкан» получилась именно такой, какой я хотела её видеть. Оглядываясь назад, я понимаю, что есть несколько моментов, которые теперь, обладая новыми полученными знаниями, я бы исполнила немного иначе, однако, я не считаю это чем-то отрицательным. Напротив, в ходе работы над дипломной работой был получен незаменимый и ценный опыт, который теперь я смогу применять, работая над проектами в этом же формате в будущем.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агеева Р.А. Какого мы роду-племени? Народы России: имена и судьбы - Москва, 2010 – 424 с.
2. Алтайцы: Этническая история. Традиционная культура. Современное развитие /редколл. Н.В. Екеев (отв. ред.), Н.М. Екеева, Э.В. Енчинов, НИИ алтаистики им. С.С. Суразакова. – Горно-Алтайск, 2014 – 464 с.
3. Сказки народов Сибири – Западно-Сибирское книжное издательство, 1984 – 228 с.
4. Н. Гейман Коралина – М.:Аст: Люкс, 2005 – 159 с.
5. Л. Козлов ХОЛМС т.1. (по мотивам рассказов А. Конан Дойла) – Китони, 2010 – 656 с.
6. Садохин А.П. Этнология: учебник – Гардарики, 2006 – 188 с.
7. Константинова С.С. Этнология. Конспект лекций – Ростов-на-Дону Феникс, 2005 – 33 с.
8. Ю. Я. Герчук «Что такое орнамент: Структура и смысл орнаментального образа» - РИП-Холдинг., 2013 г. 304 с.
9. Основные стандарты для современного книгоиздательского дела. — М. : Бук Чембэр Интернэшнл, 2008. — 458 с.
10. Н. А. Алексеев «Шаманизм тюркоязычных народов Сибири: опыт ареального сравнительного исследования» - Наука, 1984г – 257 с.
11. Ж.В. Посконская Традиционное мировоззрение алтайцев. Культ воды и феномен жизни – Вестник Томского Государственного университета, 2017 – 11 с.
12. Н. А. Алексеев «Шаманизм тюркоязычных народов Сибири: опыт ареального сравнительного исследования» - Наука, 1984 – 257 с.

13. И.Н. Муйтуева Характеристика мифологического образа диких животных в устном народном творчестве алтайцев – Журнал Мир большого Алтая, 2019 – 16 с.

14. В. М. Мендешева «Конь в традиционной культуре алтайцев» - Научно-исследовательский институт алтаистики им. С.С. Суразакова, 2008 – 11с.

15. А. В. Эдоков «Цветовое восприятие в культуре Алтайцев» - Журнал Известия Алтайского государственного университета, 2007 – 4 с.

16. Э. В. Екеева, Н.В. Екеев «Особенности национальной одежды алтайцев» - Oriental Studies, 2021 – 12с.

17. Д. А. Кучукова «Берестяная утварь северных алтайцев» - Горно-Алтайский государственный университет, 2013 – 5 с.

18. J. V. Coillie Children's Literature in Translation: Texts and Contexts / J. McMartin, J. V. Coillie - Leuven University Press , 2020 – 16 с. URL: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv17rvx8q.11>

19. F. E. Pointner Classics Emulated: Comic Adaptations of Literary Texts» / F/E/ Pointer, S. E. Boschenhoff - The Johns Hopkins University Press, 2010 – 86-106 с.

20. URL:<https://www.jstor.org/stable/44378426?read-now=1&seq=1>

21. M. A. Conny Eisfeld A Literary and Multi-Medial Analysis of Selected Fairy Tales and Adaptations – University of Flensburg (Kultur-Sprache-Medien), 2012 – 116 с.
URL: <https://www.grin.com/document/208851>

A. Gluibizzi The Aesthetics and Academics of Graphic Novels and Comics. Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America Vol. 26, No. 1 – The University of Chicago Press, 2007 – 28-30 с.
URL: <https://www.jstor.org/stable/27949450>

22. Evolution of Fairy Tales. – «Encyclopedia.com» [Электронный ресурс]

URL: <https://www.encyclopedia.com/children/academic-and-educational-journals/evolution-fairy-tales> (дата обращения: 15.05.2022)

23. Одежда алтайцев – Алтайский государственный природный биосферный заповедник [Электронный ресурс]

URL: <https://www.altzapovednik.ru/info/kultura/odezda-altaitsev>

24. «Малые народы большой страны: Республика Алтай» - [Документальный фильм] Фонд Николая Расторгуева, 2019 год.

25. URL:https://www.youtube.com/watch?v=qd59mpXCG3M&ab_channel=ФондНиколаяРасторгуева

26. «Теленгиты: Стражи небесных пастбищ» - [Документальный фильм] Моя планета, 2013 год.

27. URL:https://www.youtube.com/watch?v=g1nilMaaT5c&t=1168s&ab_channel=МояПланета

28. «Дикая природа России: Сибирь» - [Документальный фильм] National Geographic

29. URL:https://www.youtube.com/watch?v=7qBfdcl-d1Q&ab_channel=Лучшиедокументальныефильмы

ПРИЛОЖЕНИЕ



Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3

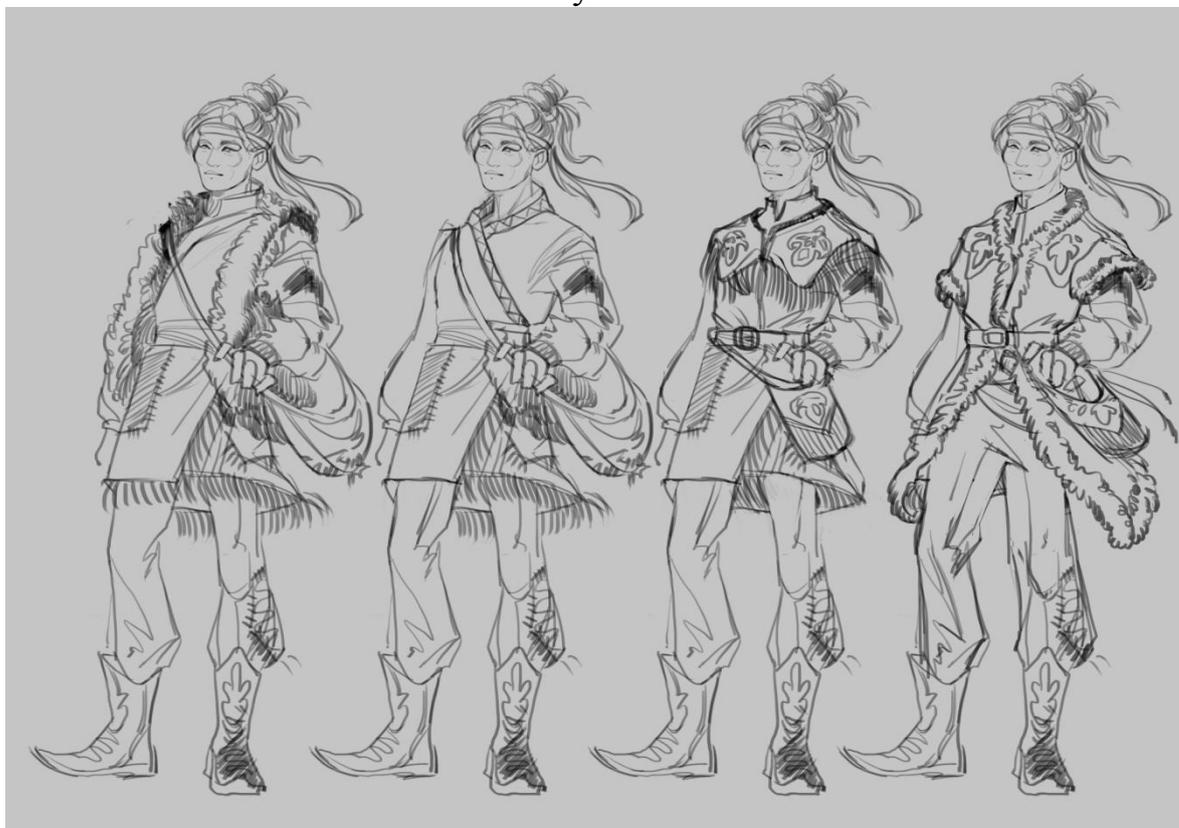


Рисунок 4



Рисунок 5



Рисунок 6

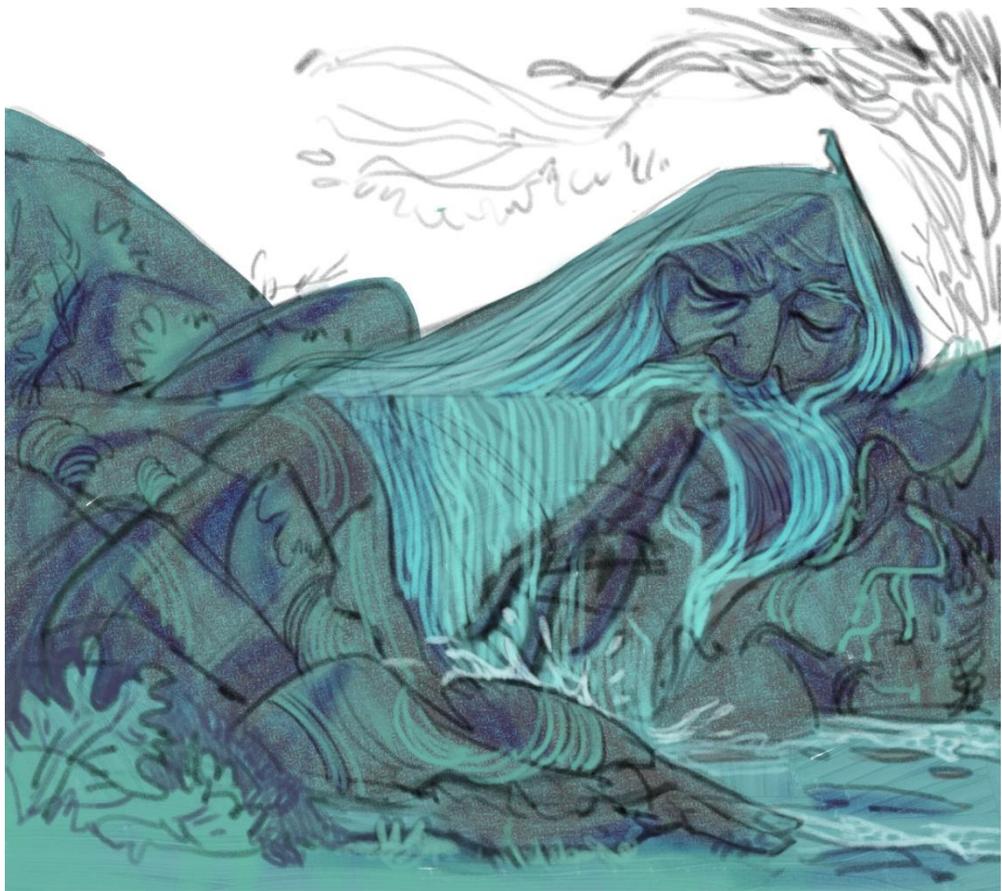


Рисунок 7



Рисунок 8



Рисунок 9



Рисунок 10

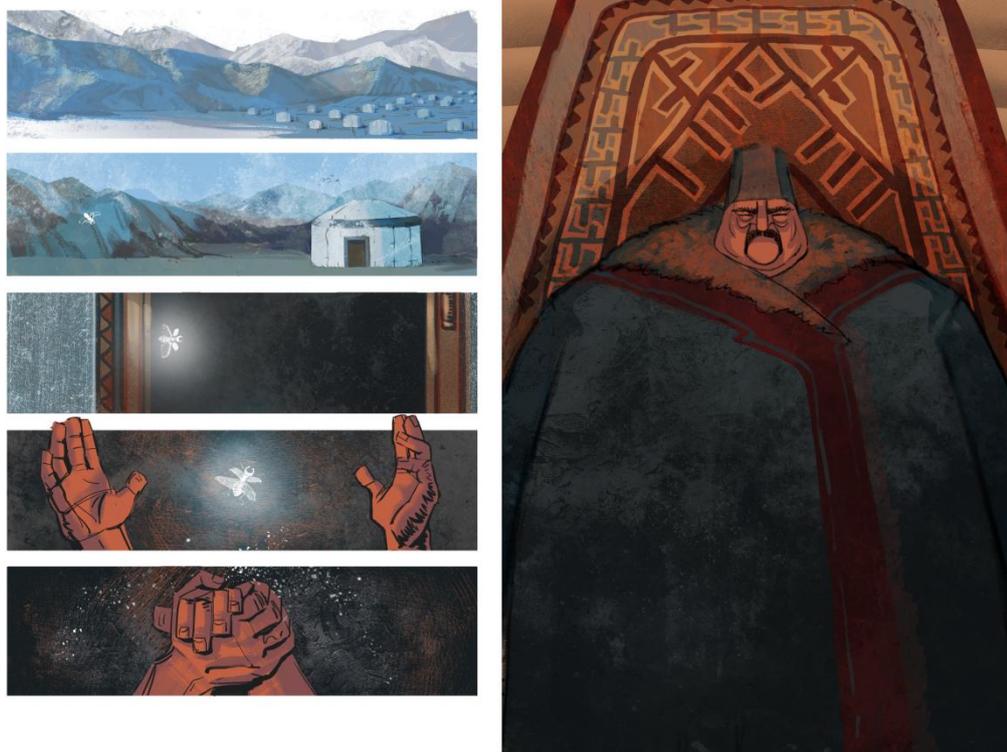


Рисунок 11

Отчет о проверке на заимствования №1



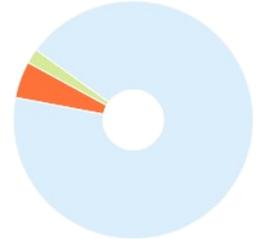
Автор: Абрамова Марина Николаевна
Проверяющий: Нечаева Татьяна Сергеевна (nechaewa@lib.tsu.ru / ID: 700)
Организация: Томский Государственный Университет
 Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат» - <http://tsu.antiplagiat.ru>

ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 247
 Начало загрузки: 22.06.2022 11:48:05
 Длительность загрузки: 00:00:21
 Имя исходного файла: Абрамова ВКР на проверку.docx
 Название документа: Абрамова ВКР
 Размер текста: 1 кБ
 Тип документа: Выпускная квалификационная работа
 Символов в тексте: 99083
 Слов в тексте: 13313
 Число предложений: 872

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
 Начало проверки: 22.06.2022 11:48:28
 Длительность проверки: 00:00:34
 Комментарии: не указано
 Поиск с учетом редактирования: да
 Модули поиска: ИПС Адилет, Библиография, Сводная коллекция ЭБС, Интернет Плюс, Сводная коллекция РГБ, Цитирование, Переводные заимствования (RuEn), Переводные заимствования по eLIBRARY.RU (EnRu), Переводные заимствования по Интернету (EnRu), Переводные заимствования издательства Wiley (RuEn), eLIBRARY.RU, СПС ГАРАНТ, Медицина, Диссертации НББ, Перефразирование по eLIBRARY.RU, Перефразирование по Интернету, Патенты СССР, РФ, СНГ, СМИ России и СНГ, Шаблонные фразы, Модуль поиска "ТГУ", Кольцо вузов, Издательство Wiley, Переводные заимствования



ЗАИМСТВОВАНИЯ

4,8% ■

САМОЦИТИРОВАНИЯ

0% ■

ЦИТИРОВАНИЯ

1,96% ■

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

93,24% ■

Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.
 Самоцитирования — доля фрагментов текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника, автором или соавтором которого является автор проверяемого документа, по отношению к общему объему документа.
 Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общеупотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.
 Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.
 Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.
 Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.
 Заимствования, самоцитирования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа. Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Источник	Актуален на	Модуль поиска	Комментарии
[01]	0,84%	В ФОРМАТЕ FB2 http://rulit.me	03 Июн 2022	Интернет Плюс	
[02]	0,1%	В ФОРМАТЕ FB2 http://rulit.me	07 Сен 2017	Интернет Плюс	
[03]	0%	Сказки народов Сибири (fb2) coollib.com (2/7) http://coollib.com	21 Июн 2014	Интернет Плюс	
[04]	1,28%	Сказки народов Сибири (fb2) coollib.com (2/7) http://coollib.com	01 Янв 2017	Перефразирования по Интернету	
[05]	0%	FB2 http://bookfb2.ru	09 Ноя 2017	Интернет Плюс	
[06]	0%	http://www.bookfb2.ru/book62/454543.fb2 http://bookfb2.ru	12 Ноя 2017	Интернет Плюс	
[07]	0,07%	«Сказки народов Сибири» // (1984) ИРКИПЕДИЯ - портал Иркутской области: знания и новости http://irkipedia.ru	01 Июн 2021	Интернет Плюс	
[08]	1,22%	не указано	13 Янв 2022	Цитирование	
[09]	0,74%	не указано	13 Янв 2022	Шаблонные фразы	
[10]	0,43%	May.pdf	14 Июн 2019	Модуль поиска "ТГУ"	
[11]	0,03%	ВКР_Аносов	03 Июн 2021	Модуль поиска "ТГУ"	
[12]	0,19%	Одежда алтайцев — Алтайский биосферный заповедник https://altzapovednik.ru	15 Мая 2022	Интернет Плюс	
[13]	0%	Одежда алтайцев — Алтайский биосферный заповедник https://altzapovednik.ru	22 Мар 2022	Интернет Плюс	
[14]	0%	https://niialt.ru/attachments/article/317/241018-8_kuljtovaja_atributika.pdf https://niialt.ru	01 Июн 2022	Интернет Плюс	
		А.Э. Мильчин Издательский словарь-справочник : [Всесторон.			

[15]	0,13%	информ. по изд. делу] М. 2003 http://dlib.rsl.ru	01 Янв 2003	Сводная коллекция РГБ	
[16]	0,26%	Выходные сведения http://ru.wikipedia.org	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[17]	0,08%	ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОДЕЖДЫ АЛТАЙЦЕВ – тема научной статьи по истории и археологии читайте бесплатно текст научно-исследовательской работы в электронной библиотеке КиберЛенинка https://cyberleninka.ru	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[18]	0%	Выходные сведения - это... Что такое Выходные сведения? https://dic.academic.ru	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[19]	0%	Выходные сведения — Википедия https://ru.wikipedia.org	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[20]	0%	Выходные сведения — Википедия https://ru.wikipedia.org	14 Июн 2022	Интернет Плюс	
[21]	0%	Выходные сведения — Википедия https://ru.wikipedia.org	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[22]	0,24%	(1/2) https://bspu.ru	18 Дек 2019	Интернет Плюс	
[23]	0%	http://niialt.ru/attachments/article/315/231018-12_altay_zapadnaja_sibi.pdf http://niialt.ru	15 Авг 2020	Интернет Плюс	
[24]	0%	https://www.tsu.ru/upload/medialibrary/9ff/metodicheskie-ukazaniya-k-oformleniyu-rabot-obuchayushchikhsya-ni-tgu.pdf https://tsu.ru	09 Июн 2022	Интернет Плюс	
[25]	0%	https://www.tsu.ru/upload/medialibrary/759/rekomenduemyy_shablon_programmy_gia-26.01.2021.docx https://tsu.ru	16 Янв 2022	Интернет Плюс	
[26]	0%	черновик Марников (1).docx	10 Июн 2020	Модуль поиска "ТГУ"	
[27]	0%	Диссертация	25 Мая 2021	Модуль поиска "ТГУ"	
[28]	0%	Диссертация_Волынкина.docx	24 Ноя 2020	Модуль поиска "ТГУ"	
[29]	0%	2020.06.17. диссертация.Перепёлкин М.Е.	17 Июн 2020	Модуль поиска "ТГУ"	
[30]	0%	Магистерская диссертация итоговый вариант	15 Июн 2020	Модуль поиска "ТГУ"	
[31]	0%	Диплом. Черновик. Исправленный от 19.05.2021.docx	19 Мая 2021	Модуль поиска "ТГУ"	
[32]	0,02%	Кадын - владычица гор (fb2) Либрусек (2/4) http://lib.rus.ec	29 Янв 2017	Перефразирования по Интернету	
[33]	0,2%	Глава 70. Авторское право - Научно-практический (постатейный) комментарий к части четвертой ГК РФ - ред. Ю.А. Дмитриева, А.А. Молчанова. - Разное - Право на vuzlib.org http://pravo.vuzlib.org	29 Янв 2017	Перефразирования по Интернету	
[34]	0%	https://mgimo.ru/upload/iblock/bf5/%D0%A2%D0%BE%D0%BC%20.pdf https://mgimo.ru	14 Янв 2020	Интернет Плюс	
[35]	0,19%	Вожакова, Мария Сергеевна Христианство в Республике Алтай на современном этапе : традиции, тенденции, вызовы : диссертация ... кандидата исторических наук : 07.00.07 Москва 2018 http://dlib.rsl.ru	14 Июн 2019	Сводная коллекция РГБ	
[36]	0,18%	"Во имя отца и матери и тех, кому надо" (целительские стратегии в практиках городских шаманов). http://elibrary.ru	28 Авг 2014	eLIBRARY.RU	
[37]	0,09%	https://scholar.sun.ac.za/bitstream/handle/10019.1/85776/kratz_translating_2013.pdf https://scholar.sun.ac.za	22 Июн 2022	Интернет Плюс	
[38]	0,16%	Обучение приемам художественной обработки шерсти на кружковых занятиях в общеобразовательной школе https://nauchkor.ru	18 Ноя 2020	Интернет Плюс	
[39]	0,16%	ТВОРЧЕСТВО РУССКИХ ПИСАТЕЛЕЙ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ МИРЕ МУСТАЯ КАРИМА. http://elibrary.ru	12 Янв 2019	Перефразирования по eLIBRARY.RU	
[40]	0,15%	Детские издания «Приключений барона Мюнхгаузена» в России: от безымянного перевода середины XIX в. до пересказа Корнея Чуковского. http://elibrary.ru	29 Авг 2011	Перефразирования по eLIBRARY.RU	
[41]	0%	Константинова. С. С. Конспект лекций по этнологии учебное пособие для вузов Москва 2009 http://dlib.rsl.ru	17 Фев 2014	Сводная коллекция РГБ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[42]	0%	Приключения барона Мюнхгаузена (слушать аудиокнигу бесплатно) - автор Рудольф Эрих Распе https://knigavuhe.org	22 Июн 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[43]	0%	Дискурсивная типология сказки (на примере сборника русских сказок А. Н. Афанасьева) – тема научной статьи по языкознанию и литературоведению читайте бесплатно текст научно-исследовательской работы в электронной библиотеке КиберЛенинка https://cyberleninka.ru	22 Июн 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.

[44]	<input type="text" value="0%"/>	Дискурсивная типология сказки (на примере сборника русских сказок А. Н. Афанасьева). http://elibrary.ru	20 Мар 2020	eLIBRARY.RU	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[45]	<input type="text" value="0%"/>	kursovaya_rabota_Kutakova_031912_1-подписан.pdf	17 Июнь 2021	Модуль поиска "ТГУ"	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[46]	<input type="text" value="0%"/>	Онскуль_02.06.docx	02 Июнь 2021	Модуль поиска "ТГУ"	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[47]	<input type="text" value="0%"/>	Подознание террориста http://studentlibrary.ru	19 Дек 2016	Медицина	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[48]	<input type="text" value="0%"/>	harlashkina_a_s_kak-reklama-lekarstvennyh-sredstv-manipuliruetsoznaniem-potrebiteley.docx	25 Мая 2022	Кольцо вузов	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[49]	<input type="text" value="0%"/>	Золотой ключик, или Приключения Буратино — Википедия https://ru.wikipedia.org	22 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[50]	<input type="text" value="0%"/>	...>> http://dpo-smolensk.ru	22 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[51]	<input type="text" value="0%"/>	https://www.cposo.ru/rs/cppk/profmaterial/Trebovanija_k_metod_produkcii.pdf https://cposo.ru	22 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[52]	<input type="text" value="0%"/>	Вагнер, Дмитрий Викторович Высоочастотные электромагнитные характеристики композиционных радиоматериалов на основе гексагональных ферритов : диссертация ... кандидата технических наук : 01.04.03 Томск 2019 http://dlib.rsl.ru	27 Дек 2019	Сводная коллекция РГБ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[53]	<input type="text" value="0%"/>	Глава 70. Авторское право - Научно-практический (постатейный) комментарий к части четвертой ГК РФ - ред. Ю.А. Дмитриева, А.А. Молчанова. - Разное - Право на vuzlib.org https://pravo.vuzlib.ru	30 Ноя 2020	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[54]	<input type="text" value="0%"/>	Правитель и общество на белорусских землях в XIII – первой трети XV вв.: основные механизмы политогенеза, легитимизации и сакрализации власти http://dep.nlb.by	16 Янв 2020	Диссертации НББ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[55]	<input type="text" value="0%"/>	Генерация сигналов и обработка информации на основе динамического хаоса http://dep.nlb.by	11 Ноя 2016	Диссертации НББ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[56]	<input type="text" value="0%"/>	Детские издания «Приключений барона Мюнхгаузена» в России: от безымянного перевода середины XIX в. до пересказа Корнея Чуковского. http://elibrary.ru	29 Авг 2011	eLIBRARY.RU	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[57]	<input type="text" value="0%"/>	КОНЬ В ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ АЛТАЙЦЕВ. http://elibrary.ru	04 Авг 2016	eLIBRARY.RU	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[58]	<input type="text" value="0%"/>	58769 http://e.lanbook.com	09 Мар 2016	Сводная коллекция ЭБС	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[59]	<input type="text" value="0%"/>	shaeihova_a_r_razrabotka-rekomendacij-po-otkrytiju-fulfilmenta-dlya-predpriyatiya-rabotayushchego-v-sfere-prodaji-.docx	25 Мая 2022	Кольцо вузов	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[60]	<input type="text" value="0%"/>	ОБРАЗ КОНЯ КАК ЧУДЕСНОГО ПОМОЩНИКА В ЯКУТСКОЙ ВОЛШЕБНОЙ СКАЗКЕ. http://elibrary.ru	31 Дек 2016	eLIBRARY.RU	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[61]	<input type="text" value="0%"/>	Нуксунова, Айса Михайловна Формирование идентичности калмыцкой молодежи в условиях постсоветской трансформации калмыцкого общества : диссертация ... кандидата социологических наук : 22.00.06 Москва 2016 http://dlib.rsl.ru	19 Фев 2018	Сводная коллекция РГБ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[62]	<input type="text" value="0%"/>	291лб_1000946420_03.11.17 (чтение).pdf (2/2) http://elibrary.udsu.ru	17 Мая 2021	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[63]	<input type="text" value="0%"/>	https://dspace.spbu.ru/bitstream/11701/14378/1/VKR.pdf https://dspace.spbu.ru	17 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[64]	<input type="text" value="0%"/>	Себекин, Сергей Александрович Генезис и развитие стратегий сдерживания киберугроз в США, КНР и России (1990-е – 2014 гг.) : диссертация ... кандидата исторических наук : 07.00.03 Иркутск 2020 http://dlib.rsl.ru	12 Янв 2021	Сводная коллекция РГБ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[65]	<input type="text" value="0%"/>	«Золотой ключик, или Приключения Буратино» — краткое содержание повести-сказки А. Н. Толстого engtopic.ru https://engtopic.ru	22 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[66]	<input type="text" value="0%"/>	Верхнеуслонские гимназисты познакомились с творчеством Алексея Толстого http://vuslon.ru	19 Дек 2018	СМИ России и СНГ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[67]	<input type="text" value="0%"/>	http://www.journ.msu.ru/education/magistrate/howto.pdf http://journ.msu.ru	22 Июнь 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[68]	<input type="text" value="0%"/>	krasilnikov_s_v_negativnaya_sposobnost_faundera-i-ee_vliyanie_na_razvitie_startapa.pdf	25 Мая 2022	Кольцо вузов	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[69]	<input type="text" value="0%"/>	golubkova_n_a_leksicheskie_osobennosti_leningradskoy-i-moskovskoy-rok-poezii.docx	27 Мая 2022	Кольцо вузов	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[70]	<input type="text" value="0%"/>	https://katelynnindsey.weebly.com/uploads/6/1/4/5/6145749/lindsey_2013.pdf https://katelynnindsey.weebly.com	14 Янв 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[71]	<input type="text" value="0%"/>	Постановление администрации муниципального образования "Чойский район" от 15 января 2019 г. N 20 "О закреплении на праве оперативного управления движимого имущества за муниципальными учреждениями муниципального образования "Чойский район"	24 Июнь 2019	СПС ГАРАНТ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.

		http://municipal.garant.ru			
[72]	0%	<a href="http://www.psu.ru/files/docs/science/dissertatsionnye-
sovety/vetrova/disser.pdf">http://www.psu.ru/files/docs/science/dissertatsionnye- sovety/vetrova/disser.pdf http://psu.ru	17 Июн 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[73]	0%	"Кошки герои литературных произведений" Викторина https://library.vladimir.ru	22 Июн 2022	Интернет Плюс	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.
[74]	0%	НЕВМЕНЯЕМЫЕ ГЕРОИ.	15 Янв 2019	СМИ России и СНГ	Источник исключен. Причина: Маленький процент пересечения.