

Системный анализ дизайна личных историй

Статья исследует графический дизайн комиксов, отражающих личные истории и социальные темы. Применяя системный подход, автор выявляет взаимосвязь между элементами комикса, такими как верстка и персонажи. Для выявления предпочтений целевой аудитории был проведен дизайн-опрос. Анализируются комиксы независимого издательства Silver Sprocket по критериям уникальности стиля и индивидуальности персонажей. Примеры демонстрируют, как комиксы служат инструментом повышения социальной осознанности и обогащают культурный контекст. Автор подчеркивает значимость дизайна комиксов как социально значимого жанра, способного отразить индивидуальный опыт и сыграть важную роль в формировании общественного сознания.

Ключевые слова: дизайн, комиксы, личные истории, социальная осознанность, системный подход, дизайн-опрос

Zaripova Yu. R.

A systemic analysis of the design of personal stories

The paper explores the graphic design of comic books that reflect personal stories and social themes. Taking a systematic approach, the author identifies the relationship between comic book elements such as layout and characters. A design survey was conducted to identify the preferences of the target audience. The comics of independent publisher Silver Sprocket are analyzed according to the criteria of uniqueness of style and individuality of characters. Examples demonstrate how comics serve as a tool to increase social awareness and enrich the cultural context. The author emphasizes the importance of comic book design as a socially relevant genre that can reflect individual experience and play an important role in shaping social consciousness.

Keywords: design, comics, personal stories, social awareness, systems approach, design survey.



**Зарипова
Юлия
Ринатовна**

магистр дизайна, Уральский федеральный университет (УрФУ), Уральский гуманитарный институт, Екатеринбург, Российская Федерация

e-mail:
pogobridge@gmail.com

Введение

Анализ дизайна личных историй важен, поскольку сегодня они играют ключевую роль в формировании общественного сознания и эмоционального восприятия, в особенности в социальной и образовательной сферах. Еще Т. Карлейль подчеркивал значение индивидуальных действий и решений отдельных людей, которые способны изменить мир вокруг них. Специалисты доказывают, что изучение личных историй великих людей способствует развитию эмпатии, позволяет избежать повторения ошибок прошлого и вдохновляет на свершения [12].

Поскольку основной термин исследования еще не определен на общетеоретическом уровне, то для понимания личных историй берется авторская формулировка, синтезированная из существующих мнений по этому вопросу, и звучит следующим образом: личные истории — опыт переживания своих социальных действий и связей, о котором говорят нарисованные сюжеты, объединенные в один нарратив. Современная литература разных жанров, включая комиксы, способствует распространению этого опыта. Например, Е. Деревянкина размышляет о значимости темы инклюзии в литературе для подростков, подчеркивая, что чтение книг на сложные темы, такие как болезни и инвалидность, может оказывать положительное влияние [3].

В настоящее время в мире появляются правила для корректного дизайна личных инклюзивных рисованных историй. Лидер команды, создавшей проект Everland, А. Якуба, разработал гайд [15] по корректной инклюзивной коммуникации, приуроченный к Международному дню людей с инвалидностью. Основная цель гайда — помочь людям корректно обсуждать инвалидность, избегая стереотипов и неправильных формулировок. Он делит термины на допустимые, приемлемые только в сообществе, и запрещенные, объясняя, в каких ситуациях уместно использовать определенные слова. Включенные комиксы и видеоролики иллюстрируют, как правильно общаться с людьми с инвалидностью и объяснять инклюзию детям. Гайд содержит рекомендации для журналистов и редакторов по работе с инклюзивными проектами, способствуя улучшению коммуникации между людьми с инвалидностью и без нее.

Дизайн играет сегодня ключевую роль в создании устойчивых и инклюзивных сообществ. Личные истории могут быть визуализированы и распространены с помощью дизайна, что способствует социальной справедливости [8]. Визуальные средства, такие как инфографика и комиксы, эффективны для донесения сложных идей до широкой аудитории, особенно среди малограмотных или уязвимых сообществ. Инклюзивный дизайн, учитывающий потребности людей с ограниченными возможностями, ва-

жен для создания доступных и справедливых пространств [6]. Комиксы могут служить для рассказа историй и передачи информации в развлекательной и запоминающейся форме, что особенно ценно для повышения осведомленности о социальных проблемах.

Изучение дизайна личных историй в комиксах позволяет понять, как визуальные и текстовые элементы влияют на восприятие этих историй читателями. Анализ конкретных примеров из сферы инклюзивного комикса помогает выявить, какие приемы и решения способствуют усилению эмоционального воздействия и повышению социальной осознанности. Для обеспечения системности в анализе дизайна личных историй проводится дизайн-опрос, позволивший выявить критерии, по которым оцениваются визуально-литературные издания о личных историях.

Графические дизайнеры играют ключевую роль в создании объектов, которые решают проблемы пользователей. Для эффективного проектирования важно понимать, с какими именно проблемами сталкиваются люди, какие решения будут наиболее целесообразными. В этой связи проводится дизайн-опрос, позволяющий выявить вкусовые предпочтения целевой аудитории (ЦА) еще на предпроектном этапе.

В рамках исследования, изучающего параметры графики в дизайне личных историй, проведен опрос по определению таких предпочтений. Опрос проходил со 2 по 15 апреля 2023 г. на платформе Google Forms, в нем приняло участие 68 респондентов, среди которых были дизайнеры и сотрудники некоммерческих организаций, которые могут использовать материалы личных историй в своих социальных проектах. Опрос состоял преимущественно из закрытых вопросов, за исключением последнего. Респонденты были выбраны из числа студентов, а ссылка на опрос распространена в общих чатах дизайнеров-графиков.

Основной целью дизайн-опроса было выяснить, какое графическое оформление комикса привлекает аудиторию, а также определить, какому типу героев зрители склонны доверять и сопереживать. Методологической основой исследования послужила статья Т. Ю. Быстровой, посвященная специфике опроса целевой аудитории дизайнером [2]. Гипотеза опроса заключалась в том, что чрезмерно упрощенная или, наоборот, чрезмерно реалистичная рисовка героя может оттолкнуть зрителя. В пер-

вом случае это связано с недостатком доверия, во втором — с недостатком сочувствия.

Первая часть опроса была направлена на выяснение заинтересованности ЦА в жанре, который был выбран автором статьи для проектирования. Результаты показали, что 82,3% респондентов редко читают комиксы. Это подсказало, что при проектировании продуктов с личными историями целесообразно предусмотреть альтернативные формы подачи информации.

Второй вопрос касался частоты взаимодействия ЦА с людьми с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Выяснилось, что 82,2% респондентов редко сталкиваются с данной темой, что подчеркивает необходимость включения более обширной ознакомительной информации о людях с ОВЗ в будущий проект.

Третий вопрос исследовал уровень осведомленности ЦА о комиксах, посвященных людям с ОВЗ. Большинство респондентов (82,4%) не знакомы с такими изданиями.

Содержательная часть опроса была направлена на выявление вкусовых предпочтений ЦА. Респонденты оценивали графические примеры, представленные в виде обложек цифровых материалов, связанных с личными изображениями людей с ОВЗ.

Четвертый вопрос касался выбора персонажа, от лица которого респонденты хотели бы выразить свои мысли и чувства. Наиболее популярным ответом стал стиль с простыми, но фактурными изображениями (41,2%), что указывает на предпочтение эмоциональной выразительности.

Вопрос о том, истории каких персонажей интересуют респондентов, показал, что 44,1% предпочли унифицированные изображения, что свидетельствует о желании наблюдать за персонажами с одинаковой структурой (логикой построения в дизайне персонажа), сохраняя при этом индивидуальность.

Шестой вопрос исследовал, какие формы подачи персонажа вызывают отторжение. 55,9% респондентов указали на чрезмерное искажение пропорций как наиболее отталкивающий прием.

Седьмой вопрос касался обложки комикса, и 44,1% респондентов предпочли вариант с несколькими персонажами, что подчеркивает важность динамичности и геометричности композиции.

Заключительный вопрос выявил цветовые предпочтения ЦА, где 64,7% респондентов выбрали яркие, насыщенные цвета.

В качестве вывода можно подчеркнуть и структурировать основные принципы проектирования, выявленные с помощью опроса:

- отход от исключительно «комиксной» подачи информации;
- большое количество ознакомительной информации о людях с ОВЗ;
- возможность повторения информации, кажущейся очевидной;
- более реалистичное, но все же стилизованное изображение персонажей;
- важно использовать фактурность как эмоциональный прием;
- персонажам следует придать одинаковую структуру, без контраста форм;
- сохранение индивидуальности персонажей при общей структуре;
- наиболее отталкивающий предатель ЦА прием — чрезмерное искажение пропорций тела;
- при проектировании обложки нужно учитывать количество персонажей (от двух);
- в обложке следует соблюдать динамичность композиции, визуальную и смысловую;
- выбор ярких, контрастных, насыщенных цветов, лишенных явного тонального контраста.

Выводы из опроса позволяют перейти к системному анализу кейсов. Результаты опроса стали категориями оценки визуально-литературных изданий (комиксов).

Системный подход к проектной деятельности представляет собой универсальный метод, применимый в различных сферах, включая графический дизайн. В графическом дизайне системный подход особенно актуален в контексте брендинга и фирменного стиля, где необходимо создать гибкую и узнаваемую идентичность для продукции, даже в условиях ребрендинга (с оставленной для потребителей возможностью превращения продукции в практически «личные истории»).

Примером системного брендинга является компания Fjallraven Kanken (Швеция). В данном случае системность обеспечивается не только подходом к ребрендингу, но и возможностью кастомизации продукции без искажения ее исходной эстетики. В культуре обладателей рюкзаков сложилась традиция надевать вещи значимыми атрибутами-украшениями, такими как брелоки, вышивка и значки (Иллюстрация 1). Маркетинговая стратегия компании создает впечатление разнообразия на полках магазинов благодаря богатству расцветок, оставляя «холст»



Иллюстрация 1. Кастомизация рюкзаков Fjallraven Kanken: системный подход. 2015–2018 гг. Источник: Pinterest



Иллюстрация 2. Графические особенности комикса «O, Spring!». Автор Л. Принц. 2018 г. Источник: Silversprocket

чистым для покупателя, что побуждает к творческому самовыражению.

Например, синий рюкзак может быть использован как подложка для вышивки картины В. Ван Гога, а зеленый рюкзак может служить «полянкой» для значков-обитателей (лиса, ромашка, тюльпан). Системность бренда поддерживает связь между продуктом и творческой личностью, на которую позитивно влияют социальные сети и культура DIY («Сделай сам»). Бренд ориентирован на целевую аудиторию творческих людей, способных к осознанному потреблению и настроенных на позитивный, про-активный опыт обладания продукцией. Эти потребители способны поддерживать бренд личных историй, делая его частью массовой культуры, поскольку творчество является инструментом превращения уникального в популярное.

В анализе комиксов предполагается положительно оценивать уникальность стиля, персонажей, историй и сюжета, а негативно — клише и штамповку. Материалы для анализа были собраны с официального сайта независимого издательства Silver Sprocket [14], которое выпускает комиксы и графические романы, продвигая идеологию социальной сознательности. Журнал независим, что позволяет публиковать материалы, максимально приближенные к личному аутентичному опыту.

Таблица 1. Соответствие комиксов о личных историях параметрам авторской концепции. Автор Ю. П. Зарипова

Название комикса	К. 1	К. 2	К. 3	К. 4	К. 5	К. 6	Всего баллов
#plantmom by Ashley Robin Franklin	0	0	1	-1	0	-1	-1
Catboy: Cat Party by Benji Nate	0	0	1	-1	0	0	0
Fungirl: Tales of a Grown Up Nothing	1	1	0	0	-1	0	1
No Better Words by Carolyn Nowak	0	0	1	-1	0	0	0
O, Spring! By Liz Prince	1	1	1	0	0	0	3
One Million Tiny Fires by Ashley Robin Franklin	1	1	1	-1	0	-1	1
Pinky and Pepper Forever by EddyAtoms	1	1	1	0	0	-1	2
Please Keep Warm by Michael Sweater	1	0	0	-1	0	0	0
Presenting Loud and Smart by Alex Krokus	0	0	1	-1	0	-1	-1
The Punklord by Ben Passmore	1	1	0	-1	0	0	1

По перечисленным критериям проанализированы десять поздних комиксов издательства, результаты сведены в таблицу, где критерии 1–3 (уникальность, индивидуальность, творчество) оцениваются в один балл, а критерии 4–6 (клише, штамповка, негатив) снижают балл (-1), с целью выборки наиболее релевантных для нашей концепции (Таблица 1).

По результатам выборки отображены три лучших комикса для анализа концепции, третью позицию набрал комикс, в котором больше положительных критериев с суммарным количеством в один балл. Анализ комиксов методом сравнения с авторской концепцией проводится с целью поиска стратегии для решения концептуальных задач. Авторская концепция сформирована из выводов опроса.

Анализ продуктов показал, что комикс о личных историях часто трактуется авторами как след жизни реальных людей. Это уникальный, неповторимый даже в рамках авторского стиля рисунок, выражающий красоту и неуловимость каждого момента при отрицании устойчивого стиля, «набитой» руки самого автора. Комикс о личных историях — это продукт, в котором связи между системообразующими элементами (локация, персонажи, диалоги) обусловлены связующим компонентом «личность главного героя». Они могут быть нарушены или неожиданно сформированы этими личностными особенностями. К примеру, локация «городская улица после дождя вечером» может приобрести позитивную пастельную палитру цветов в случае, если главный герой влюблен.

Верстка становится системным элементом комикса (связывается с персонажами, локацией, личностью) и «оживает» за счет средств выразительности, применимых к рамке: свободная верстка, перебивки и акценты в ритме, вырубка, наложение.

Цель комикса о личных историях — повышение социальной сознательности — решается через представление читателю как внешнему элементу системы персонажей как носителей особенностей, диагнозов или как о субъектах нетрадиционных социальных отношений и т. д. Связь персонажей с читателем и формируется за счет представления информации о персонаже в форме анкеты (досье) или включения в комикс нерелятивной к сюжету ознакомительной информации. Необходимо и возможна стилизация персонажей без крайнего упрощения смыслообразующих частей тела (например, не допускается стилизация глаз в «точки», ведь в этом случае теряется эмоциональность всего лица); фактурность персонажей и локаций как эмоциональный прием и выражение творчества (помарки, потертости, штрихи). При этом персонажи обладают телом, выраженным анатомической логикой, единой для всех, но разнообразной в деталях. Построение образа ведется без контраста форм, с избеганием «штамповки» характерных черт лица, телосложения, т. е. сохранение индивидуальности; при крайней степени стилизации необходимо соблюдать логику построения анатомии, сохраняя «жизнеспособность» тела, делая видимым функциональное назначение органов (Иллюстрация 2).



Иллюстрация 3. Ритмика рамок комикса «O, Spring!». Автор Л. Принц. 2018 г. Источник: Silversprocket



Иллюстрация 4. Презентация персонажей в комиксе. Автор Л. Принц. 2018 г. Источник: Silversprocket

Количество персонажей на обложке — от двух до пяти; «живость» личных историй приемлемо отражать в смысловой (деятельность персонажей) и композиционной динамике; в качестве цветовой гаммы предполагается набор из пяти цветов различной степени чистоты в общей смеси (первый — вторичный, второй — третичный с примесью первого, третий-пятый — третичные с примесью первого и второго).

В комиксе «**O, Spring!**», автор Л. Принц, жанр личной истории проявляется в искажении квадратных рамок линией «от руки», ситуативным нарушением границ рамок; неожиданной связью рукописного шрифта и элемента повествования «пение». Верстка как системный элемент комикса наделена «живостью» через ритмику рамок: рамка на треть листа, рамка по форме, рамка на весь лист (Иллюстрация 3).

Социальная осознанность повышается за счет демонстрации субъективных переживаний персонажа на тему принятия тела, выраженного автором в форме гротеска, юмора. Сводная информация о персонаже демонстрируется в форме короткого «камео» автора, которого читатель узнает в главном персонаже серии (Иллюстрация 4).

Анатомия персонажей комикса обладает логикой построения, тела смоделированы так, чтобы демонстрировать читателю их функции: наклон, присед, жесты рук. Индивидуальность черт отдельных персонажей выражается элементами лица и тела. Контраст форм отсутствует, разнообразие силуэтов достигается за счет телосложения персонажей. Количество персонажей на обложке — два (Иллюстрация 5).

Деятельность персонажей на обложке — катание на скейте, вис на скейте, переживание «взрыва мозга». Цветовая гамма из смеси пяти цветов по треугольной иерархии от чистого к третичным: зеленый; коричневый; голубой-зеленый, оранжевый-зеленый, желтый-зеленый.

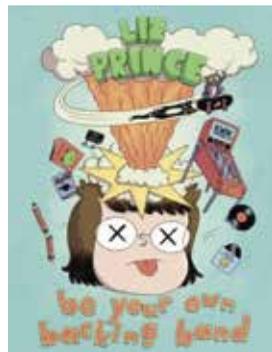


Иллюстрация 5. Обложка комикса «Be your own backing band». Автор Л. Принц. 2018 г. Источник: Silversprocket



Иллюстрация 6. Страница комикса «Pinky and Pepper Forever». Автор Э. Атомс. 2021 г. Источник: Silversprocket

Комикс «**Pinky and Pepper Forever**», автор Э. Атомс, показывает нарушение целостности стиля (материалов ручной графики, карандашей, красок, компьютерной графики) и неожиданные связи между стилями (изображение красками обозначает рисунок, выполненный самими персонажами внутри комикса) (Иллюстрация 6).

Верстка как системный элемент комикса наделена «живостью» через *инфографичность* — использование перебивок, в которых в форме инфографики передается «ход мыслей» персонажа, его внутренний мир. Социальная осознанность повышается за счет демонстрации психологических переживаний и ситуаций межличностного общения. Автор наделяет персонажей крайней степенью стилизованности, выбирает наивный стиль рисования, что компенсирует интенсивную смысловую нагрузку читающего. Сводная информация о персонаже демонстрируется в форме анкеты. Анатомия персонажей комикса «Pinky and Pepper forever» обладает логикой построения.

Индивидуальность черт отдельных персонажей выражается в элементах лица и тела: стиль одежды и причёски, цвет кожи. Контраст форм отсутствует, разнообразие силуэтов достигается за счет телосложения персонажей с зооморфными особенностями. Деятельность персонажей на обложке — демонстрация сложных межличностных отношений — изображена автором в ироничной, гротескной форме (Иллюстрация 7). Цветовая гамма из смеси пяти цветов по треугольной иерархии от чистого к третичным: желтый-синий; коричневый; оранжевый-желтый, красный-синий, белый-синий.

Комикс «**One Million Tiny Fires**», автор Э. Р. Франклин, показывает принадлежность к жанру неожиданными связями персонажа и той или иной локацией. Повествование от лица персонажа «перебивается» состоянием среды либо «перехватывается» другим персонажем (Иллюстрация 8). Верстка как системный элемент комикса наделена

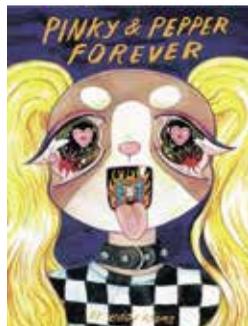


Иллюстрация 7. Обложка комикса «Pinky and Pepper Forever». Автор Э. Атомс. 2021 г. Источник: Silversprocket

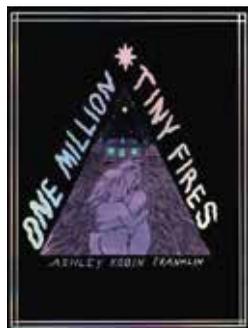


Иллюстрация 10. Обложка комикса «One Million Tiny Fires». Автор Э. Р. Франклин. 2022 г. Источник: Silversprocket

«живостью» через динамику рамок, образующих пересечение, перехват, наложение.

Социальная осознанность повышается за счет демонстрации личной жизни персонажей, реалистичного быта, взаимоотношений в ситуации отдыха и работы на даче в период ссор и примирений. Сводная информация о персонажах не демонстрируется, ведь читатель не является элементом системы. За счет этого достигается эффект «наблюдения», «подглядывания» за происходящим, что допустимо в рамках сюжета, хотя и небесспорно для жанра личной истории, требующего высокой степени эмпатии. Анатомия персонажей комикса обладает логикой построения: голова, корпус, конечности, суставы, мышечный, жировой строй, тела спроектированы так, чтобы продемонстрировать функции: ходьба, покой, гиб конечностей, жесты.

Индивидуальность черт отдельных персонажей выражается в элементах лица и тела: анатомические особенности, вес тела, прическа, одежда. Контраст форм отсутствует, разнообразие силуэтов ограничено, ведь общее количество персонажей в комиксе — два. Количество персонажей на обложке — два (Иллюстрация 10). Деятельность



Иллюстрация 8. Среда как персонаж. Пример из комикса Э. Р. Франклин. 2022 г. Источник: Silversprocket



Иллюстрация 9. Динамика в композиции рамок. Э. Р. Франклин. 2022 г. Источник: Silversprocket

персонажей на обложке — объятия. Цветовая гамма из смеси пяти цветов по треугольной иерархии от чистого к третичным: фиолетовый; синий-фиолетовый, красный-белый, желтый-белый; синий-зеленый, фиолетовый-красный.

Заключение

В поиске решения концептуальной задачи важно соблюдать связь между элементами системы комикса. Связь между тем, что делает уникальным верстку комикса, с тем, что делает уникальными персонажей, цветовое решение и т. д. К примеру, разнообразие цветовой гаммы можно поддержать обилием анатомических черт между персонажами, разнообразием форм и пропорций рамок на листе (реальным примером такой работы является «Pinky and Pepper Forever», автор Э. Атомс). Ограниченное количество персонажей может быть связано с преобладанием одного-двух цветов, симметрией рамок (реальным примером такой работы является «One Million Tiny Fires», автор Э. Р. Франклин). Гипотетически такой прием приведет к усилению впечатления, сделает авторское решение более выразительным, в рамках концептуальных задач эффект положительно повлияет на уникальность работы как неповторимого отпечатка реальной жизни.

Анализ комиксов показывает, что они служат мощным инструментом для выражения личных историй и повышения социальной сознательности. В рамках исследования, проведенного на основе материалов независимого издательства Silver Sprocket, выделяются ключевые критерии, по которым оцениваются комиксы: уникальность стиля, индивидуальность персонажей, выражение творчества, а также наличие клише и штамповки.

Каждый из проанализированных комиксов иллюстрирует уникальный подход к созданию персонажей и локаций, что способствует формированию связи между читателем и героями. Важно отметить, что комиксы о личных историях не только отражают индивидуальный опыт, но и становятся частью массовой культуры, позволяя читателям идентифицировать себя с представленными персонажами. Комиксы представляют собой социально значимый жанр, способный обогатить культурный контекст и способствовать осмыслению личных и общественных тем.

Список использованной литературы

- [1] Актуальные проблемы и инновационные подходы в образовании лиц с ограниченными возможностями здоровья: материалы науч.-практ. конф. с междунар. участием, Москва, 18 февраля 2017 г. / под ред. Е. Г. Речицкой. — М.: МГПУ, 2017. — 195 с.
- [2] Быстрова Т. Ю. Методика опроса целевой аудитории дизайнером // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований: материалы всерос. науч.-практ. конф., Оренбург, 14–15 мая 2020 г. — Оренбург: ОГУ, 2020. — С. 739–743.
- [3] Инклюзия в книгах: зачем подросткам читать об этом. Размышления Елены Деревянкиной // НЭН: [сайт] — URL: <https://n-e-n.ru/avgust-i-jons/> (дата обращения: 08.04.2024).
- [4] Мищенко Я. А., Чеботарь П. С., Красильникова О. А. и др. Инклюзивный комикс как средство формирования коммуникативных навыков школьников с нарушением слуха // Сурдопедагог: историко-дидактические аспекты и перспективы профессиональной подготовки: сб. науч. статей по материалам всерос. науч.-практ. конф.,

- Санкт-Петербург, 18 марта 2020 г. / сост.: Н. Е. Граш, Е. Ю. Мамедова. — СПб.: Центр науч.-информ. технологий «Астерион», 2020. — С. 225–230.
- [5] Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса // Изв. ТулГУ. Сер.: Гуманитарные науки. — 2010. — № 1. — С. 383–388: [сайт] — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-strukturnyh-elementov-komiksa> (дата обращения: 10.05.2024).
- [6] Тобис М. О. Эмотивность текста в языковой структуре комикса // Вестн. УРАО. — 2014. — № 5. — С. 95–101: [сайт] — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotivnost-teksta-v-yazykovoy-strukture-komiksa> (дата обращения: 31.05.2024).
- [7] Фопель К. Мастерская историй. Сочинение личных историй в групповой психологической работе / пер. М. Травковой. — М.: Генезис, 2002. — 200 с.
- [8] Шеманов А. Ю. Инклюзия в контексте современных дискуссий: философские и культурологические проблемы // Психолого-педагогические основы инклюзивного образования: коллект. монография / отв. ред. С. В. Алехина. — М.: МГППУ: ООО «Буки Веди», 2013. — С. 25–38.
- [9] Argyle E., Bolton G. Art in the community for potentially vulnerable mental health groups // Health Education. — 2005. — Vol. 105. — № 5. — P. 340–354.
- [10] Leighton F. Accountability: The ethics of devising a practice-as-research performance with learning-disabled practitioners // Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance. — 2009. — Vol. 14. — № 1. — P. 97–113: [сайт] — URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ829605> (дата обращения: 23.08.2024).
- [11] MacLeod C. Invisible Presence. — Bristol: Intellectbooks, 2022. — 256 p.
- [12] Madrid-Manrique M. Engaging, validating, imagining: A comic-based approach to (non) participation and empowerment // International Journal of Education Through Art. — 2020. — T. 1. — № 16. — С. 43–61.
- [13] Rebln A. Hermeneutical perspectives on the theology of daily life in comic book stories // Estudos Econômicos. — 2014. — T. 1. — № 54. — С. 125–139.
- [14] Silver Sprocket — Radical indie publisher, art-crew, gallery, and comic shop: [сайт] — URL: <https://www.silversprocket.net/> (дата обращения: 18.02.2024).
- [15] Specialviewportal: [сайт] — URL: <https://specialviewportal.ru/news/news1746> (дата обращения: 22.05.2024).
- i perspektivy professional'noj podgotovki: sb. nauch. statej po materialam vseros. nauch.-prakt. konf., Sankt-Peterburg, 18 marta 2020 g. / sost.: N. E. Grash, E. Yu. Mamedova. — SPb.: Centr nauch.-inform. tekhnologij «Asterion», 2020. — S. 225–230.
- [5] Stolyarova L. G. Analiz strukturnyh elementov komiksa // Izv. TulGU. Ser.: Gumanitarnye nauki. — 2010. — № 1. — S. 383–388: [sajt] — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-strukturnyh-elementov-komiksa> (data obrashcheniya: 10.05.2024).
- [6] Tobis M. O. Emotivnost' teksta v yazykovoy strukture komiksa // Vestn. URAO. — 2014. — № 5. — S. 95–101: [sajt] — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotivnost-teksta-v-yazykovoy-strukture-komiksa> (data obrashcheniya: 31.05.2024).
- [7] Fopel' K. Masterskaya istorij. Sochinenie lichnyh istorij v gruppovoj psihologicheskoj rabote / per. M. Travkovej. — M.: Genезis, 2002. — 200 s.
- [8] Shemanov A. Yu. Inklyuziya v kontekste sovremennyh diskussij: filosofskie i kul'turologicheskie problemy // Psihologo-pedagogicheskie osnovy inklyuzivnogo obrazovaniya: kollekt. monografiya / отв. red. S. V. Alekhina. — M.: MGPPU: ООО «Buki Vedi», 2013. — S. 25–38.
- [9] Argyle E., Bolton G. Art in the community for potentially vulnerable mental health groups // Health Education. — 2005. — Vol. 105. — № 5. — P. 340–354.
- [10] Leighton F. Accountability: The ethics of devising a practice-as-research performance with learning-disabled practitioners // Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance. — 2009. — Vol. 14. — № 1. — P. 97–113: [sajt] — URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ829605> (data obrashcheniya: 23.08.2024).
- [11] MacLeod C. Invisible Presence. — Bristol: Intellectbooks, 2022. — 256 p.
- [12] Madrid-Manrique M. Engaging, validating, imagining: A comic-based approach to (non) participation and empowerment // International Journal of Education Through Art. — 2020. — T. 1. — № 16. — S. 43–61.
- [13] Rebln A. Hermeneutical perspectives on the theology of daily life in comic book stories // Estudos Economicos. — 2014. — T. 1. — № 54. — S. 125–139.
- [14] Silver Sprocket — Radical indie publisher, art-crew, gallery, and comic shop: [sajt] — URL: <https://www.silversprocket.net/> (data obrashcheniya: 18.02.2024).
- [15] Specialviewportal: [sajt] — URL: <https://specialviewportal.ru/news/news1746> (data obrashcheniya: 22.05.2024).

References

- [1] Aktual'nye problemy i innovacionnye podhody v obrazovanii lic s ogranichenymi vozmozhnostyami zdorov'ya: materialy nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem, Moskva, 18 fevralya 2017 g. / pod red. E. G. Rechickoj. — M.: MGPU, 2017. — 195 s.
- [2] Bystrova T. Yu. Metodika oprosa celevoj auditorii dizajnerom // Social'no-gumanitarnye innovacii: strategii fundamental'nyh i prikladnyh nauchnyh issledovanij: materialy vseros. nauch.-prakt. konf., Orenburg, 14–15 maya 2020 g. — Orenburg: OGU, 2020. — S. 739–743.
- [3] Inklyuziya v knigah: zachem podrostkam chitat' ob etom. Razmyshleniya Eleny Derevyankinoj // NEN: [sajt] — URL: <https://n-e-n.ru/avgust-i-jons/> (data obrashcheniya: 08.04.2024).
- [4] Mishchenko Ya. A., Chebotar' P. S., Krasil'nikova O. A. i dr. Inklyuzivnyj komiks kak sredstvo formirovaniya kommunikativnyh navykov shkol'nikov s narusheniem sluha // Surdopedagog: istoriko-didakticheskie aspekty

Статья поступила в редакцию 23.08.2024.

Опубликована 30.12.2024.

Zaripova Yuliya R.

Master's in Design, Ural Federal University (UrFU), Ural Humanitarian Institute, Yekaterinburg, Russian Federation e-mail: pongobridge@gmail.com