

## ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ DC и MARVEL

**Абрамович Н.А., к.т.н., доц., Евдокимов П.В., студ.**

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассмотрен такой жанр как комиксы. Статья описывает и анализирует историю развития компаний DC и MARVEL, их отличительные особенности, историю противостояния двух наиболее известных мировых издательств.

Ключевые слова: комикс, издательство, компания Marvel, компания DC.

Истории в картинах, именуемые простым, но емким словом «комикс», являются поистине уникальным явлением в искусстве. Умело сочетая в себе черты живописи и литературы, комиксы могут быть представлены в различных жанрах, затрагивать любые темы и довольно оперативно реагировать на социальные потрясения. Возникшие как отдельный вид творчества еще в XVII веке, они обрели популярность лишь в 1930-х годах, с возникновением в США так называемого «золотого века комикса». К огромному сожалению, в странах бывшего Союза о культовых супергероях узнают лишь при просмотре одноименных блокбастеров, а сами комиксы считаются не более чем детской забавой. Между тем, фантастические супергерои вносят неоценимый вклад в развитие мировой культуры, не только развлекая читателя, но и поднимая самые серьезные вопросы о человеческом бытии и мироздании.



Рисунок 1. Комиксы Marvel и DC

Сравнивая Marvel и DC это все равно, что сравнивать красное яблоко с зеленым яблоком. Кто-то любит кислое, а кто-то спелое яблоко. Marvel и DC поддерживают свои грандиозные традиции и вместе они сформировали широчайшую поп-культуру. Ту, которую мы знаем сегодня. Компания DC действительно начала выпускать комиксы в самом разгаре,

начиная с Серебряного века (примерно 1956 -1970). Marvel решила выпускать комиксы просто потому, что они были популярны на то время. DC создала сотни новых персонажей и возвращала к жизни старых. Marvel создала сотни новых персонажей, подобных которым, мы никогда не видели прежде. Во время Серебряного века комиксов, DC начали использовать юмор в своих историях. Компания Marvel делала это с первого дня своего существования.

Соперничество у DC и Marvel относительно дружественное, с очень небольшим количеством напряженности между компаниями. Хотя Marvel подначивает DC, отзываясь о них «Достойный Соперник»). Адекватное состязание это всегда хорошо и обе компании понимают это. Единственное что их объединяет по настоящему, это отвратительные экранизации комиксов. С другой стороны, благодаря мультсериалам и блокбастерам, герои комиксов стали более известны, чем за последние десятилетия. Символы каждой компании поселились в истории человечества.

Основанное в 1934 году, издательство DC Comics является одним из крупнейших в Америке и занимает примерно третью часть рынка комикс-продукции. Персонажи DC не только широко известны и популярны во всем мире, они оказали огромное влияние на культурные особенности многих стран. За долгие годы своего существования компания DC Comics внесла огромный вклад в развитие комикс-культуры. Издательство создавало все новые жанры, совершенствуя образы, стиль и способ подачи персонажей.

Аббревиатура DC происходит от названия популярной серии издательства Detective Comics и в 1977 году становится официальным названием компании. После выхода в свет серии «Action Comics», представившей читателю первые истории о Супермене, издательство DC побило все рекорды продаж. Им удалось создать новый архетип персонажа, ныне известного как супергерой. С приходом популярности, компании пришлось столкнуться с проблемой нарушения авторских прав. Немало издательств в то время стремились создать на страницах своих комиксов персонажей, соответствующих гордому званию супергероя.

К концу 1940-х годов популярность комиксов о супергероях стала заметно снижаться. Компания сфокусировалась на жанрах научной фантастики, юморе, вестернах, а также публиковала краткие детективные и страшные истории. Переосмыслив образы супергероев, DC выпустило новую серию комиксов «Лига Справедливости Америки», где все персонажи были обновлены и стали частью одной общей DC-вселенной. Постепенно любовь к супергероям становилась все более массовой. По мотивам знаменитых комиксов начали снимать сериалы, кино и создавать мультимедийные фильмы.

Издательство Marvel, в кругу поклонников получившее прозвище «Дом идей», было основано в 1939 году издателем Пулп-журналов Мартином Гудменом. По данным на 2011 год, компания Marvel занимает около половины американского рынка комикс-продукции, опережая своих главных конкурентов DC Comics. Супергерои издательства Marvel обрели мировую известность, а создавшие их авторы по праву считаются легендами комикс-индустрии. В августе 2009 года издательство Marvel Entertainment было куплено компанией The Walt Disney за 4 миллиарда долларов.

В послевоенные годы популярность образа сверхчеловека заметно стихла, и компания Marvel, так же как и другие издательства, начала выпускать серии комиксов о войне, шпионские романы, ужасы, вестерны и даже средневековые приключения. Гудмен расширил линию юмористических комиксов для девушек, а также постарался развить жанр космического фэнтези.

В начале 60-х годов Marvel создает свою первую команду супергероев, названную «Фантастической Четверкой». Вопреки законам жанра герои не вели двойную жизнь, не стремились скрыть свое лицо за маской, они боролись не только с преступностью, но и с простыми повседневными проблемами. Данный подход к сюжету, названный историками «супергероями в реальном мире», стал причиной невероятной популярности серии комиксов о Фантастической Четверке. На волне успеха компания создавала новые образы персонажей, уделяя особое внимание раскрытию их характера. Немногие знают, что такие популярные персонажи, как Блэйд и Призрачный гонщик, являются детищами издательства Marvel. Столь нетрадиционная подача супергероев, внешне больше похожих на злодеев и монстров, произвела в то время настоящую революцию в мире комиксов.

Индустрии комиксов, какой мы ее знаем, никогда бы не было без DC. Но эта индустрия никогда бы не стала такой, какой мы ее любим, если бы не Marvel. Будучи основанными с разницей в несколько лет, они с самого начала распределили между собой роли старика и юнца, консерватора и новатора. И в этой борьбе, словно в борьбе супергероев с

суперзлодеями, рождаются любимые нами сюжеты и события, развивается и меняет нас индустрия комиксов.

Противостояние двух наиболее известных на всем земном шаре издательств продолжается. Борьба за читателя началась несколькими десятилетиями ранее и год из года становится все жестче. При этом Marvel, которая предлагает своим фанатам продукцию в течение 75 лет, и ее старшая конкурентка DC, уже отпраздновавшая 80-летие, не ограничиваются противостоянием на рынке печатной продукции. Киноиндустрия и сфера компьютерных игр стали новыми полями противостояний между двумя извечными соперниками. Среди киноманов, геймеров, любителей комиксов многие годы продолжают споры, кто лучше MARVEL или DC. Поскольку все три ключевые направления, в которых продвигают свою продукцию обе компании, динамичны и развиваются стремительными темпами, то положение главных фаворитов неустойчивое. В любой момент может возникнуть перевес в одну или другую сторону. Также необходимо учитывать особенности пиара современной продукции. Десять или двадцать лет назад выход новой картины сопровождался совершенно другими рекламными средствами. Сейчас в комплекс пиара потенциального блокбастера активно продвигаются комиксы, компьютерные и видеоигры, игрушки, мультфильмы, сувениры. Естественно, любой из этих элементов может оказаться сильнее или слабее главного продукта, под успешную раскрутку которого направлены все мероприятия.

Планы руководства обеих компаний далеко идущие. К настоящему времени известен график появления новых картин, расписанный вплоть до 2020 года. Обе вселенные будут дополнены десятком картин производства DC и девятью фильмами от Marvel. То есть на старте возможности у конкурентов примерно одинаковые. Теперь все зависит от множества существенных обстоятельств, начиная талантом сценаристов и режиссеров и заканчивая эффективностью работы маркетологов.

УДК 76.03/.09

## **ГРАФИКА КАК ВИД ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

***Онуфриенко С.Г., ст. преп., Гайтюкевич А.Э., студ.***

*Витебский государственный технологический университет,  
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В статье рассматриваются вопросы книжной графики как отдельного вида изобразительного искусства, особенностей использования различных выразительных средств, техники, органичного сочетая текста и изображения, а также эмоционального воздействия на читателя.

Ключевые слова: книжная графика, рисунок, иллюстрация.

Книжная графика занимает особое место в изобразительном искусстве, именно она обращена к широкой читательской аудитории. Иллюстрированная книга - явление синтетическое, она воздействует на человека через различные каналы восприятия, органично сочетая текст и изображение. Термин "графика" (от греч. grapho – пишу, рисую) первоначально употребляли применительно только к письму и каллиграфии. Искусство шрифта с давних времён было связано с графикой. Новое значение и понимание она получила в конце XIX -начале XX в., когда графика определилась как самостоятельный вид искусства.

Графика – это искусство, в котором основным формообразующим элементом является линия "как изобразительный символ некоторого направления, некоторого движения". Активную роль в графике играют фактура бумаги и используемые материалы, специфика графической техник и приёмов. Особое место занимают в графике неизобразительные элементы — чисто декоративные мотивы, орнамент, текст, представляющий собой систему графических знаков.

К языку графики или к её выразительным средствам относятся:

– Линия - главное выразительное средство графики. Сплетаясь в многообразные формы, она бывает тонкой, изысканной и кружевной, колючей и злой, нежной и бархатистой. Благодаря многообразию материалов (уголь, тушь, итальянский карандаш, гелиевая ручка и т.д.) линия может быть предельно многообразной.