

Оригинальная статья / Original article

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства
УДК 316.774:903.1:85.156.7



НАСКАЛЬНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ: ОТ ПАЛЕОЛИТИЧЕСКИХ ПАЛИМПСЕСТОВ К ГРАФИЧЕСКИМ НОВЕЛЛАМ



Елена Окладникова,
*Российский
государственный
педагогический
университет
им. А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия)*

Elena Okladnikova,
*Herzen State Pedagogical
University
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0000-0003-4720-9584
e-mail: [okladnikova-
ea@yandex.ru](mailto:okladnikova-ea@yandex.ru)

Аннотация. Объектом исследования, результаты которого представлены в настоящей статье, стало изучение эволюции динамики драматургической структуры визуального повествования, характерной для систем социальной коммуникации в хронологическом диапазоне от палеокультуры до культуры современного массового общества. Предметом исследования является сравнительный анализ принципов визуального повествования в произведениях палеолитической живописи Западной Европы и в современных комиксах. Методика исследования состоит в сочетании историко-культурного, источниковедческого и искусствоведческого подходов в осмыслении функций практик визуального повествования в системах палеокультуры и культуры современного массового общества. Результаты исследования состоят в выявлении того факта, что практики визуального повествования, широко распространенные в современной медиакультуре

в своих истоках, напрямую восходят к ранним формам религиозных представлений палеокультуры. Современные медийные комиксы в сравнительно-исторической перспективе – это наследие архаических традиций социальной коммуникации древних обществ, но уже с линейными текстами и индивидуальным авторством. Подобно панно на скальной живописи палеолита Западной Европы, современные комиксы содержат символические коды, объединяющие людей в сообщества, а потому понятные только «своим».

Ключевые слова: антропология медиа, визуальное повествование, комиксы, палеокультура, современная массовая медийная культура

Финансирование: исследование не имело спонсорской поддержки (собственные ресурсы).

Для цитирования статьи:

Окладникова, Е. А. (2026). Наскальный сторителлинг: от палеолитических палимпсестов к графическим новеллам. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 2(15), 17–50. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

ROCK STORYTELLING: FROM PALEOLITHIC PALIMPSESTS TO GRAPHIC NOVELS

Abstract. The research presented in this article explores the evolution of the dramatic structure of visual narrative, characteristic of social communication systems spanning the chronological range from paleoculture to modern mass society. The subject of the study is a comparative analysis of the principles of visual narrative in Western European paleolithic paintings and modern comics. The research methodology combines historical-cultural, source-based, and art-historical approaches to understanding the functions of visual narrative practices in paleoculture and modern mass society. The study reveals that visual narrative practices, widespread in modern media culture, trace their origins directly to early forms of religious belief in paleoculture. Contemporary media comics, from a comparative historical perspective, are a legacy of the archaic social communication traditions of ancient societies, but now with linear texts and individual authorship. Like the cave paintings of the Paleolithic period in Western Europe, modern comics contain symbolic codes that unite people into communities and are therefore understandable only to those "within their own".

Keywords: media anthropology, visual storytelling, comics, paleoculture, contemporary mass media culture

Funding: the research had no sponsorship (own resources).

For citation:

Okladnikova, E. A. (2026). Rock storytelling: from paleolithic palimpsests to graphic novels. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 2(15), 17–50. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2\(15\)-17-50](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2026-2(15)-17-50)

От ритуальных нарративов палеокультуры к медиастратегиям современных комиксов

В середине 1970-х годов автор этой статьи работала с археологами на границе Алтая, Казахстана и Китая в одной из горных долин на раскопках скифского кургана. Работы продолжались весь полевой сезон, копали погребение знатного скифского воина, находок было много, и они оказались весьма интересным. В день отъезда, когда ящики с артефактами уже были погружены кузов экспедиционного ГАЗ-66, а лагерь свернут, к нам подъехал местный пастух. В конце непродолжительной беседы, он задал вполне резонный с его точки зрения вопрос:

«Какую пользу ваши занятия археологией приносят народному хозяйству? Вот, выкопали вы яму, а зимой в буран мои овцы упадут в эту яму, ноги переломают...».

После его отъезда с ямой мы быстро разобрались, а вот ответ на его вопрос о пользе гуманитарных исследований для народного хозяйства долго не давал мне покоя. Действительно, прямой связи между занятием археологий, а уж тем более наскальной живописью каменного века и более поздних эпох, и народным хозяйством не существует. Археологические исследования, увы, не входят в сферу материальной культуры и не являются частью ни одного из секторов экономики (промышленности, сельского хозяйства, сферы услуг).

Тем не менее, устойчивое развитие экономики любой страны мира опирается не на природные и даже не на денежные ресурсы. Гуманитарное знание в широком смысле – подлинная основа человеческого, культурного и интеллектуального капитала,

создающего базис нематериальной инфраструктуры для социальной и материальной (хозяйственной) основ развития общества. Устойчивое развитие народного хозяйства любой страны непосредственно опирается на образованность, креативность, способность к инновациям и когнитивное коллективное мышление людей. Поэтому, формирование культурного капитала невозможно без изучения истории, истоков мировой культуры, древнего искусства.

В настоящее время научные разработки в области первобытного искусства настоятельно требуют междисциплинарного мышления. Как показали труды в области наскальной живописи каменного века и более поздних эпох классиков исторической мысли (А. Брейля – теория четырех стилей первобытного искусства) [Breuil, 1952]; А. Леруа-Гурана – символично-структурная теория происхождения искусства [Leroi-Gourhan, 1982]; А. С. Гущина – магическая игровая теории происхождения искусства [Гущин, 1937]; А. П. Окладникова – прагматическая, трудовая теория происхождения искусства [Окладников, 1967]; М. Раппенглюк – астроархеологическая теория происхождения искусства на примере анализа росписей пещеры Ляско (Франция) [Rappenglück, 1999]; А. Д. Столяра – теория «протоискусства» [Столяр, 1972; Ранние формы искусства, 1972]; З. А. Абрамовой – знаково-символическая теория происхождения искусства [Абрамова, 1962, 2010]; О. Н. Бадера – трудовая теория происхождения искусства [Бадер, 1965]; Н. Н. Гуриной – функциональная теория происхождения искусства [Гурина, 1980] и др.) в осмыслении и научном анализе палеолитического

искусства в целом наиболее остро востребованными оказались этнографический, а также исторические, антропологические, искусствоведческие и герменевтические подходы.

Углубленный анализ произведений наскальной живописи прошлых эпох, а именно: семиотический угол зрения на эти памятники открыл горизонты их скрытых связей с современным искусством, культурой медиа и новейшими формами визуального повествования, глубинные истоки которого уходят в каменный век. Это направление в исследовании языка визуального повествования в искусства палеолита было определено французским антропологом и Анри Леруа-Гураном. Именно он перевел изучение палеолитического искусства с уровня «кто, что и зачем нарисовал» на уровень глубинного анализа структуры, символики и описания когнитивных систем мышления древнего человека.

Герменевтический анализ открывает возможность чтения древних наскальных рисунков как оригинальных текстов, дошедших к нам из далекого прошлого. Используя его инструменты, мы начинаем понимать, почему художник изобразил животное именно так, зачем использовал определённые цвета, что означают редкие фигурки людей или странные геометрические знаки. И это не просто чтобы «посмотреть на картинку», а для того, чтобы расшифровать замысел автора, жившего десятки тысяч лет назад. Этот вид анализа обогащает нас умением работать с неполной информацией, видеть скрытые связи, интерпретировать символы, строить гипотезы, а в итоге позволяет заняться дешифровкой палеолитических наскальных изображений.

Разумеется, работа по дешифровке содержания наскальных рисунков эпохи палеолита никак не связана напрямую с технологиями современного народного хозяйства, строительством заводов и запуском космических аппаратов. Но зато она развивает у людей – особенно у молодёжи – гибкость ума, креативность и способность к нестандартному мышлению. А именно эти качества и лежат в основе инноваций, которые, в свою очередь, двигают вперед технологии, бизнес и, в конечном счете, экономику. Умение «читать» древние рисунки – значит тренировать мозг для работы с неоднозначностью, символами и контекстом. А такие «прокачанные» мозги сегодня нужны везде – от локальных стартапов до системы госуправления.

«Герменевтика и семиотический анализ визуальных кодов формируют когнитивные компетенции, позволяющие работать с неопределённостью и интерпретировать сложные информационные системы, что становится критически важным навыком в современном образовании, науке, дизайне, IT-сфере и социальном управлении» [Розина, 2003: 10].

Трудно отрицать, что человечество создавало цивилизации благодаря развитию трудовых навыков, изобретению техники и технологий. При этом не менее важным для выживания людей на протяжении тысячелетий оставались и другие навыки, а именно: умение делиться знаниями, сотрудничать и символически осмысливать окружающую реальность, которая, к тому же, еще и постоянно меняется. Сотрудничество, а уж тем более когнитивная и символическая деятельность, совершенно невозможны без языковых практик. Одной из первых стала практика визуального повествования, характерная для наскального

искусства, в рамках которой оформлялись разнообразные форматы долгосрочного мышления, столь важные в периоды природных и социальных кризисов.

Палеолитическое наскальное искусство – это свидетельство становления человеческой символической культуры, основанной на визуальных повествованиях или текстах. Сегодня спектр форм таких визуальных текстов огромен: кино, фотография, анимация, инфографика (используемая для рассказа сложных историй через графики, диаграммы, карты и схемы), концепт-арт, интерактивные фильмы, социальные медиа и сторителлинг, театр и перформанс, архитектура и дизайн пространства, экспозиционный дизайн, и, конечно, отдельная форма визуального повествования – это комиксы, которые

«функционируют как целостная семиотическая система, объединяющая визуальный и текстовый компоненты в единый коммуникативный акт» [Козлов, 1999: 6].

Нарративные функции палеолитического наскального искусства и их сравнение с современными формами сторителлинга в настоящее время активно рассматриваются современными археологами [Aubert, 2026]. Так в 2025 году в Бельгии состоялась конференция по проблемам визуальной нарратологии, семиотике комикса и историческим корням графического повествования [Beaty et al, 2025]. Помимо этого, информация об исследованиях в области изучения гибридных форм комиксов и визуальной коммуникации, которая может служить методологической основой их сравнения с наскальной живописью содержится в работах отечественных исследователей [Першеева и др., 2023]. Теория

и практика «комикс-стади» как академической дисциплины, включающая разделы по визуальной нарратологии и исторической преемственности визуальных форм сегодня существует как самостоятельный раздел науки [Hudoshnyk, 2022].

Так что же такое визуальное повествование?

И чем оно отличается, например, от книжной иллюстрации? Книжная иллюстрация, графический лист, живописное произведение, не создает фабулу литературного произведения в целом. Максимум, что может отобразить в книжной иллюстрации художник – это описанную в книге сцену, привязанную к книжному формату. Комикс же обладает своей собственной драматургической структурой. Например, комиксы как «рассказы (повествования)» в картинках. Любой комикс захватывает зрителя силой визуальной историей, которая всегда содержит: завязку, которая устанавливает контекст и вводит зрителя в историю; развитие, раскрывающее характеры и конфликт; кульминацию, представляющую собой эмоциональный пик; развязку, обеспечивающую удовлетворение и замыкание. Яркий пример – творчество известных художников-карикатуристов Х. Бидstrup [Бидstrup, 1958; Бидstrup, 2010] или художников советского сатирического журнала «Крокодила» [Грачев, 2024].

Сегодня комиксы, как особая форма визуального повествования являются оригинальным сочетанием изображения и текста. Нарративными инструментами этого повествования служат панели, ракурсы, цвет и шрифт, а также набор особых элементов для передачи эмоций (штрихи, звездочки, завитки, изгибы, вензели

и т. п.). Именно они указывают на характер действия и траектории движений персонажей [McCloud, 1994]. Кроме того, важным моментом является композиционное расположение изобразительных элементов на панелях. Так крупные планы могут акцентировать внимание на деталях и эмоциях персонажей, показывают масштабы сцены. Использование же сюжетных арок поддерживает рассказ, указывая на то, как герой отправляется в приключение, обнаруживает препятствия, получает помощь, преодолевает критические барьеры и возвращается с победой.

«При этом комикс функционирует как целостная знаковая система, в которой пространственное расположение элементов и последовательность кадров активируют специфические механизмы восприятия, обеспечивая слитность визуального и вербального контуров повествования» [Сонин, 1999: 14].

Цвет и игра света передают настроение, усиливают или смягчают акценты. Теплые оттенки могут означать страсть или гнев, холодные (синие, фиолетовые) – спокойствие, печаль. Ритм и монтаж управляют вниманием и темпом восприятия зрителя. Символизм и метафоричность добавляют глубины восприятия, формируют точку зрения, т.е. указывают на взгляд субъекта как наблюдателя/читателя [Eisner, 1985]. Символические элементы и определенные объекты или образы могут быть нагружены скрытыми смыслами, которые значительно обогащают и углубляют сюжетную линию комикса. Летучие мыши в классическом комиксе «Бэтмен» являются символами страха и ночной охоты, а паутина символизирует ловушку. Символическое обозначение звуковых эффектов как «POW», «CRASH» или «SLAM» добавляет акустическую глубину действию.

Слово не нужно: как рассказать об охоте, ритуале и конфликте вообще без текста от Каповой пещеры до Bubble Comics

Сразу оговоримся, что между приемами визуального повествования в палеолитическом искусстве (монументальное на скальное искусство) и в современных комиксах (массовое искусство современного общества) возможны параллели, хотя их и разделяют огромные дистанции, как в хронологическом, так и, собственно, в культурном плане. Тем не менее, оба эти вида визуального языка стремятся передать действие, описать какое-то важное событие или изложить содержание рассказа, используя изображение как основной носитель смысла.

Среди таких приемов особенно выделяются следующие.

Первое. Множественные изображения одного и того же объекта, например, животного, как это представлено на плафонах пещер Ляско (Франция) и Альтамиры (Испания) (ил. 1).

Так, одно и то же животное может быть изображено в различных позах: бегущим, лежащим на траве, прыгающим, упавшем, мирно пасущимся. Такая композиция может передавать последовательность действий или динамику, развернутую во времени. В современных комиксах герой также может быть изображен художником несколько раз на одной панели для того, чтобы передать движение (например, запечатлеть героя в беге или танце). Так, и художники палеолита, и современные мастера комиксов используют прием мультипликации или полифазного изображения. В итоге статичное изображение превращается



Ил. 1. Изображение быка. Плафон пещера Альтамира, Испания (около 15 000-12 000 лет до н.э., поздний палеолит, мадленский период). Художники использовали естественные неровности каменной поверхности для создания объёма: выступы скалы имитировали мышечную массу животных. Множественные изображения одного животного в разных позах на плафоне демонстрируют раннюю форму визуального нарратива и попытки передать движение в рамках статичного изображения. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/kRKbK>

в динамичное. Ярким примером тому может служить «Панель львов» (ил. 2) в пещере Шове (Chauvet Cave, Франция, ок. 36–30 тыс. лет до н.э.).

На одной из стен пещеры сохранилась композиция с изображениями двадцати львов, движущихся в одном направлении. У некоторых не прорисованы головы, т. к., видимо, мастер хотел передать движение всей стаи львов, а не каких-то конкретных особей. Львы нарисованы в разных позах: одни звери бегут, другие рычат, какие-то повернули головы назад. Направление взглядов и тел зверей передано так, что у зрителя



Ил. 2. «Панель львов», пещера Шове. Франция (около 36 000-30 000 лет до н.э., поздний палеолит, ориньякская культура). Художник использовал приём полифазного изображения: львы показаны в разных позах (бег, рычание, поворот головы), а у некоторых фигур намеренно не прорисованы головы, что усиливает ощущение движения всей стаи, а не передает статичный портрет отдельных особей. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/>

создается ощущение напряженной охоты или же преследования. В современных комиксах так же существуют панели с изображением групповых действий, где герои представлены в различных позах, но, тем не менее, все они объединены одним общим замыслом (например атакой на врагов). Отсутствие лиц некоторых героев в таких сценах комиксов (толпа, армия, команда)

похоже на прием изображения массы зверей на «Панели львов» (ил. 2), изображений носорогов, «Панели с лошадьми» (Шове).

В карикатурных комиксах советского сатирического журнала «Крокодил» искажение пропорций человеческого тела осуществлялось в юмористическом стиле, например, «Капитан Крокодил» (автор – Сергей Смирнов). Цель такого искажения – высмеивание стереотипов американских супергероев. Другой пример: комикс «Майор Гром» (Bubble Comics) (ил. 3).

Злодеи в этом комиксе намеренно изображались с неестественно вытянутыми конечностями, гигантскими челюстями и деформированными чертами. Антигерой был нарисован с лицом, напоминающим маску и телом, собранным из обрывков одежды – основными символами его психической нестабильности.

Второе. В композиционном плане в наскальном искусстве каменного века *отсутствует перспектива*, которая заменяется композиционной плоскостной динамикой. В палеолитических комициях периодов от *ориньяка* (40 тыс. лет назад), *салютре* (18 тыс. лет назад) до *мадлен* (15 тыс. лет назад) наблюдается отсутствие точки отсчета для наблюдателя или «рамки».

Композиции строятся по принципу значимости или ритма, при пренебрежении техникой передачи глубины пространства и линейной перспективы. Тем не менее, в некоторых изображениях просматриваются попытки «оторвать» фигуру от плоскости камня с целью придания ей объемности. Например, в изображениях бегущих или плывущих животных с повернутыми назад головами. В современных комиксах (манга, манхва) законы перспективы также часто нарушаются художниками в угоду эмоциональному и

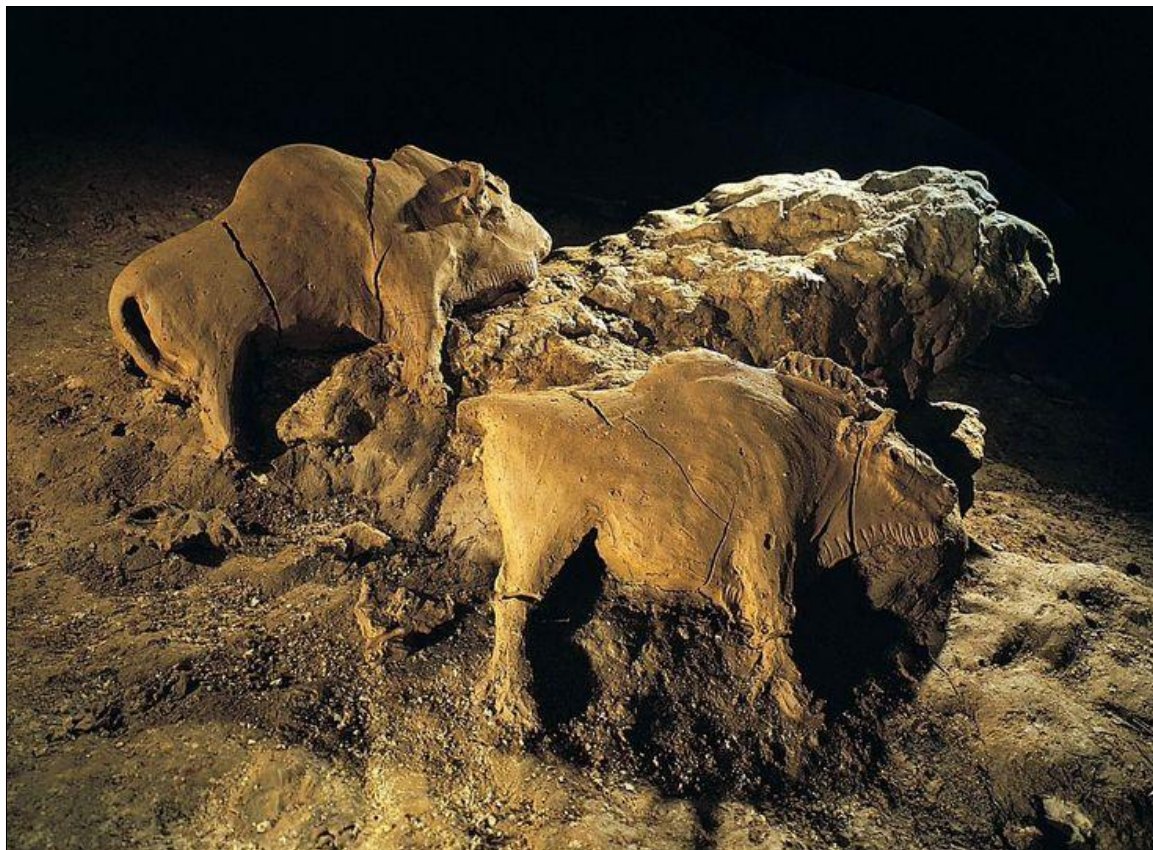


Ил. 3. «Майор Гром». Комикс издательства Bubble Comics. Год создания серии: первый выпуск – 8 октября 2012 г.; серия публиковалась до 2016–2017 гг. В комиксе «Майор Гром», особенно в сюжетной арке «Чумной Доктор», используется приём намеренной визуальной гиперболизации: злодеи изображаются с неестественно вытянутыми пропорциями, гротескными чертами лица и маскообразными лицами, что служит визуальной метафорой их психической нестабильности и моральной деформации. Этот приём перекликается с традициями сатирической карикатуры (в т.ч. советского журнала «Крокодил») и современной манги, где внешняя деформация персонажа отражает его внутренний конфликт или социальную роль. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/DxSep>

нарративному эффекту, поскольку особое значение приобретает ясность действия и реалистичность образов. По свидетельству специалистов, в

«современных комиксах, включая мангу, нарративная ясность и эмоциональная выразительность часто имеют приоритет над соблюдением законов перспективы и реалистичности изображения, что позволяет усилить воздействие истории на читателя»
[Мелихов, 2024: 3].

Третье. В палеолитическом искусстве Западной Европы и России (Капова пещера, Южный Урал, датировка: от ~36 400 до ~14 500 лет назад (поздний палеолит) тексты отсутствуют. Тем не менее, сцены на стенах пещер могут *передавать важные действия* (охоту, ритуалы, конфликтные столкновения). Показательно, что движение древними художниками изображалось с помощью таких изобразительных приемов, как позы, расположение и повороты тел животных на плоскости, частей тел людей (например, изображений рук на стенах Альтамиры (Испания, датировка: ~15 000 – 12 000 лет до н.э.). Другой пример, глиняные бизоны пещеры Тук-д'Одубер (Tuc d'Audoubert, Франция, ок. 13-11 тыс. лет до н.э.) (ил. 4). Это особое глиняное скульптурное повествование, расположенное в труднодоступной части пещеры, представляет собой два объемных рельефа бизонов, запечатленных в движении. Один из них находится справа, голова его опущена, а другой расположен слева с поднятой мордой и согнутыми ногами. Между скульптурами в застывшей глине сохранились следы детских ног и отпечатки пальцев, вероятно оставленные участниками ритуалов. Смысл сцены состоит в передаче брачного поведения животных или конфликтного поведения.



Ил. 4. Скульптурные изображения бизонов в пещере Тук д'Одубер (Франция, около 13-11 тыс. лет до н.э.). Скульптуры из Тук-д'Одубер демонстрируют, что уже в палеолите художники владели не только изобразительными, но и скульптурно-нарративными приемами, позволяющими передавать действие, эмоцию и символический смысл без вербального сопровождения, что выступает как ключевая параллель с визуальным языком современных комиксов.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/767230486489758013/>

В современных комиксах также встречаются сцены подобного «замороженного поведения» персонажей. Этот прием используется для передачи драматизма ситуации в произведениях французского художника-иллюстратора, оформителя кинофильмов, мультфильмов и видеоигр, Жана Жиро (комикс «Moebius») (ил. 5).

Отсутствие фона и фокус на действии, при отсутствии намека, на передачу какого-то пейзажа, растительности или других фигур вокруг глиняных бизонов. Этот прием также часто встречается



Ил. 5. Пример «замороженного поведения». Жан Жиро. Комикс «Моебиус». Иллюстрация демонстрирует, что прием «замороженного поведения», используемый для передачи драматизма и эмоциональной интенсивности, имеет глубокие корни в истории визуального повествования: от палеолитических скульптур до авангардных комиксов XX–XXI вв. В обоих случаях художник жертвует реалистичностью ради нарративной выразительности и символической насыщенности. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/317574211208801399/>

в современных комиксах и состоит он в том, что, когда художник убирает все лишнее, чтобы подчеркнуть эмоцию или передать действие (например, в комиксе «Синий жук» Mystery Men Comics № 1 (1939). Рисунок Чарльза Николаса) или в сценах дуэлей у Фрэнка Миллера) [Макклауд, 2016].

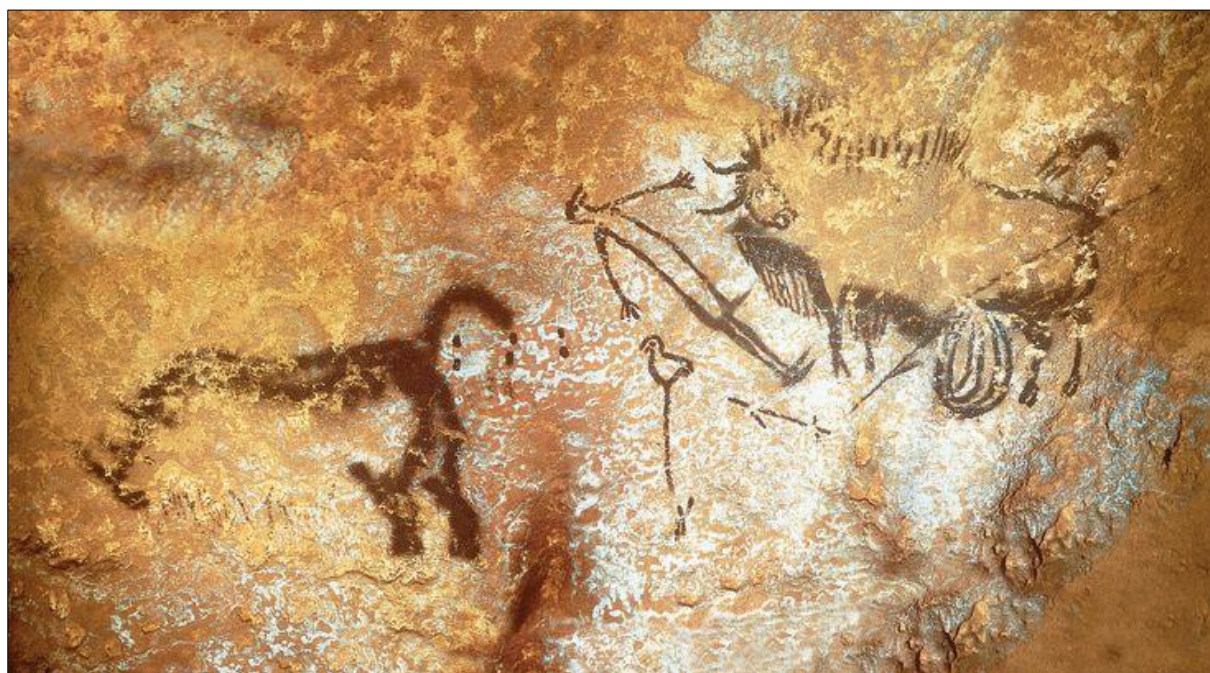
Аналогии изображения сцен «без текстов» можно наблюдать и в комиксах, в которых рассказ передается с помощью визуальных

средств (жестов, мимики, композиции, ритма панелей и т. д.). Как и древние художники, современные мастера комиксов используют универсальный визуальный язык тела и действия, который оказывается понятен зрителю и без вербального сопровождения.

Четвертое. *Символические искажения пропорций* тел животных в искусстве палеолита. У животных часто увеличены отдельные части тел (рога, копыта, брюхо), что делалось художниками намеренно, чтобы выделить важные элементы изображения с магической или знаково-символической целью). В палеолитической наскальной живописи (Шове, Ляско, Альтамира, Капова пещера) конкретные виды животных регулярно повторяются и их изображения уделяется особое внимание (лошади, бизоны, ископаемые олени, мамонты, львы). Можно выказать предположение, что для первобытного художника это были не просто объекты охоты.

Эти животные наделялись были носителями важных смыслов, концептами силы, плодородия, опасности, духовного посредничества с миром духов. Об этом могут свидетельствовать изображения львов без голов и с мощными телами. В таких рисунках первобытный художник не столько хотел нарисовать реалистичное животное, сколько передать сущность хищника как некой опасной природной или мистической силы. Другим ярким примером символизации роли и образов животных является сцена из «Колодца» Ляско, в которой запечатлена ритуальная драма. Например, широко известный «Колодец» в пещере Ляско получил такое название, из-за того, что это труднодоступное пространство, расположенное в скальной расщелине на глубине

шести метров, куда древние люди добирались ползком, на четвереньках. В «Колодце» сохранялась явно сюжетная, исполненная драматизмом композиция... Однако большинство изображений не образуют единой сцены, а животные наложены друг на друга, из разных времен (ил. 6).



Ил. 6. Ритуальная сцена. «Колодец» пещеры Ляско (Франция, возраст рисунков обычно оценивается в 17 000–22 000 лет, ранний мадленский период). Сцена из «Колодца» Ляско демонстрирует, что уже в палеолите художники владели сложными приёмами визуального нарратива: последовательностью действий, символической конденсацией смысла, композиционной фокусировкой. Эти приёмы, развитые в современных комиксах, свидетельствуют о преемственности визуального языка как универсального

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/mLbVC>

Как можно было бы превратить сцену в «колодце» Ляско в комикс? Алгоритм создания комикса может быть примерно описан следующим образом: 1) создание нарратива (рассказа, истории, мифа, сказания); 2) раскадровка, формирование панелей, в которых запечатлен какой-то один момент действия; 3) разворачивание сюжета в серии панелей (кадров) визуального

повествования; 4) формирование пустого пространства (фона) на панели (в кадре), что позволяет художнику сделать акцент на главном, как правило, драматическом моменте сюжета (табл. 1).

№	Нарратив/ раскадровка	Описание	Цвет/свет
1	Нарратив	Это мог быть миф о смерти и трансформации, шаманский визионерский опыт или ритуал охоты. Представлено взаимодействие персонажей, через визуализацию причинно-следственной связи (копье → рана → падение).	
2	Панель № 1	Композиция: Крупный план. Копье вонзается в бок бизона. Преувеличенное изображение крови и внутренностей, вырывающихся наружу из тела бизона. Глаза бизона – широко раскрыты, полны ярости и боли. Рядом с человеком (шаманом?) располагается жезл (ритуальный?) с навершием в форме водоплавающей птицы.	Фон: темная пещера, слабый свет сверху.
3	Панель № 2	Композиция: Средний план. Человек с птичьей головой падает навзничь. Его тело напряжено. Справа – бизон, уже истекающий кровью, но с характерной экспрессией, угрожающе наклонивший рога в сторону человека	Фон: темная пещера, слабый свет сверху.
4	Панель № 3	Композиция: Средний план: человек с птичьей головой лежит перед бизоном, раскинув руки. Голова его обращена к небу к небу. Справа – бизон, уже истекающий кровью, но являющий воплощение огромной силы и физической мощи. Слева – носорог, отворачивается, как будто не хочет быть свидетелем.	Цвета: теплые (красные, охристые) для тел, холодные (синие, серые) для теней

Табл. 1. Вариант прочтения сцены в «колодце» в пещере Ляско на языке современного комикса

Пятое. *Отсутствие четкой «картиной рамки» панно* при условии визуальной ритмики представленной сцены. В палеолитической живописи изображения животных могут «растекаться» по стене пещеры, следуя изгибам естественной поверхности. Художники могли использовать сталактитовые натеки для передачи объемов тел нарисованных животных. Границы между сценами могут быть размыты. В комиксах же панели часто сливаются, перетекая друг в друга, а художники могут использовать форму страницы как часть повествования, как это заметно в авангардных или арт-комиксах Жана Жиро «Мебиус» (Moebius) или работах американского графического художника Криса Вэа (Chris Ware). В этих случаях пространство стены или страницы превращается в активного участника нарратива, и перестает служить пассивным фоном.

Шестое. *Многослойность, наложение одних рисунков на другие (палимпсест),* сделанных с разницей в тысячи лет, в палеолитическом искусстве, которая получила название палимпсест имеет несколько толкований. Одно из них сводится к тому, что священные места оставались объектами поклонения многих поколений людей, приходивших в эти пещеры. Их мифологические представления менялись, также, как и культурные практики. Но аура святости, связанная с этими местами, сохранялась. Поэтому палеолитические охотники могли обновлять древние изображения, нанося поверх них новые.

«Перекрывания, в которых участвуют изображения раннего пласта, являются одним из косвенных хронологических маркеров, указывающих на ранний возраст <...>» [Зоткина и др., 2021: 455].

Другая гипотеза предполагает наличие практики передачи хронологической глубины или временной перспективы, где прошлое проступает под слоями настоящего. В одних пещерах другие художники создавали новые рисунки только на свободных местах, а в некоторых, напротив, наносили новые изображения поверх уже имеющихся. Это свидетельствует о том, что отношение к прошлому в обществе людей каменного века было сложным и осмысленным.

Как же выглядит палимпсест на стенах палеолитических пещер? Чаще всего, это: 1) изображение животных нарисованные или же выбитые одно поверх другого; 2) частичное перекрытие фигур (например, когда лошадь нарисована поверх бизона); 3) сочетание различных техник (угольный рисунок + гравировка + отпечатки рук), с одним или двумя отсеченными пальцами как знак жертвоприношения духам). На панелях во французской пещере Шове рисунки животных возрастом около 36 тысяч лет назад перекрыты более поздними изображениями (около 21 тысячи лет назад). Так, носорог нарисован поверх льва, а рядом расположены отпечатки рук, которые могли быть сделаны много тысяч лет спустя (т.е. после 30 000 лет назад). На одной стене расположены рисунки, созданные с разницей в 15 тысяч лет назад.

Современные исследователи используют инфракрасную рефлектографию и 3D-моделирование, чтобы «разделить» слои, как это было во французской пещере Пеш-Мерль, «Панель пятнистых лошадей»: один слой – львы (около 36 тысяч лет назад), другой – медведи (около 21 тысяча лет назад). Животные там изображены с использованием естественных пятен на скальной

поверхности [Leroi-Gourhan, 1982]. Позднее поверх этих рисунков были сделаны отпечатки рук людей и нанесены геометрические знаки. Особая форма палимпсеста представлена во французской пещере Руффиньяк. В подземных галереях Руффиньяк сохранились многочисленные изображения мамонтов, носорогов и сопровождающих их геометрических знаков. К сожалению, не все рисунки сохранились, часть из них была стерта, некоторые оказались скрытыми под сталактитовыми натеками. В результате у зрителя открывается возможность достроить изображения уже в своем воображении.

Как раз эта особенность росписей пещеры умело используются современной туристической индустрией: виртуальные туры по пещере при помощи разных технических средств (УФ-подсветка, 3D-реконструкция, анимация движения животных) помогают «включать» разные живописные слои. В этих условиях зритель непосредственно становится соавтором смысла. Именно те части рисунков, которые сокрыты сталактитами или повреждены активизируют воображение современного наблюдателя, тем самым оживляя визуальное повествование.

На скалах алжирского плато Тассилин-Анджер (Tassili n'Ajjer) палимпсест сохранил свидетельство грандиозной экологической катастрофы, вызванной аридизацией климата. Нижний слой рисунков на скале представляет собой изображения охотников с луками и гиппопотамов (около 8-5 тыс. лет назад), а верхний (около 1000 лет назад) – это верблюды, колесницы и всадники с копьями. Еще один пример – это пещера Эль-Кастильо в Испании. Ее стены покрыты красными кругами и изображениями оленей,

которые появились в эпоху верхнего палеолита. Примечательно, что отпечатки рук более позднего времени перекрывают рисунки раннего периода.

Палимпсест, как в наскальном искусстве каменного века, так и в современных комиксах, и в изображениях стрит-арта превращается в универсальную форму визуальной памяти в силу следующих причин: 1) изобразительная поверхность трансформируется в «архив»; 2) время (смена исторических эпох) становится видимым); 3) «новое» не стирает «старое», оно вступает с ним в диалог.

В комиксах, (например, по роману иранской писательницы Маржан Сатрапи «Персеполис», художник совмещает прошлое с настоящим на одной странице (детские воспоминания, исторические события, внутренние переживания и размышления). При этом, чтобы передать эмоцию или диалог он использует минималистический черно-белый стиль, где фон отсутствует. В графической новелле «Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth» Криса Уэра страницы часто построены как архивные палимпсесты: старые фотографии, письма, схемы наслаиваются друг на друга, чтобы передать травму памяти. Другой пример: в юмористической фэнтези-сэге «Dungeon» («Подземелье») Жоан Сфар и Льюис Триллон все герои – это говорящие животные, наделенные яркими характерами: дракон-наемник, утка-маг, кролик-воин. Символическими идентификаторами их характеров являются такие семантические и психологические концепты как *агрессия* (хищник) или *наивность* (травоядное животное).

В качестве аналога можно рассмотреть пример палимпсеста в произведениях художников стиля стрит-арт из Берлина, Мельбурна, Сан-Паулу, которые покрывают стены домов граффити с наносимыми поверх них новыми лозунгами и политическими баннерами.

Так, поверхность стены пещеры или лист комикса превращается в хранилище памяти, объединяя разные хронотопы. В палимпсестах палеолитического искусства прошлое в прямом смысле слова проступает сквозь настоящее, именно поэтому они оказываются так близки современным комиксам и графическим новеллам. Время в обеих формах визуального повествования (*прошлого* и *настоящего* периодов истории Человечества) не линейно, оно не исчезает, поскольку представлено пространственно и остается видимым под настоящим. Подобно художниками каменного века, современные мастера комиксов и стрит-арта часто работают с уже символически обработанной поверхностью. Стена пещеры для мастеров каменного века, как и стрит-арт для современного художника не воспринимаются как чистый холст. Такие поверхности служат местами памяти, к которым они апеллируют своими идеями. При этом, и в палеолитической живописи, и в комиксах животное представлено как активный участник мироздания, его социальной или природной частей. Оно не пассивный объект, различие в форме визуального повествования только в том, что наррация в палеолитическом искусстве окутана таинственностью и мистифицирована, а в комиксах сопровождается вербальными текстами и иронична.

Поэтому палеолитическую живопись и комиксы можно рассматривать как примеры визуального повествования, основанные не на словах, а на образах и смыслах. Так, например, обе стены и плафоны пещер (в Шове – динамика стаи, охота, напряжение через множественные фигуры; в Тук-д'Одубер – интимная, почти театральная сцена с участием зрителей, следы людей) это не просто галереи изображений с рисунками животных, а изобразительные пространства, подчиненные нарративной логике. Зритель «дочитывает»/«додумывает»/«довоображает» живописную сцену как встречу, ритуал, танец. В наскальных панно нет текстов, но зато есть разворачивающиеся в повествовании сцены (охота, ритуалы, передвижение животных).

Показательно, что в комиксах мы наблюдаем ту же нарративную логику развития сюжетов: один кадр – момент действия, несколько кадров – развитие сюжета, а пустота вокруг оставлена художником намеренно, дабы поставить акцент на главном. Создатели комиксов сегодня, также как и палеолитические художники прошлого, создавали универсальный визуальный язык телесности, пространства и жестов. Именно этот язык и заставляет зрителя участвовать в декодировании смыслов, а не просто внимать готовому рассказу. Этим языком можно выражать иронию и передавать юмористические смыслы в комиках. В палеолитическом искусстве этим языком транслировались идеи святости ритуалов и мистики.

Суммируя сказанное нами выше, можно провести следующие аналогии между палеолитическим наскальным искусством и современными комиксами.

Во-первых, это концепт **зверь**: животные пещеры Шове и комикса «Майти Мауса» = это символические идентификаторы концептов силы, физической мощи, опасности (Шове)/смелости, креативности («Майти Маус») и т.п.

Во-вторых, это концепт **Время**: палимпсесты символические указатели на хронологическую глубину памятника накального искусства = поверх изображения медведя позже нарисован носорог – возможно, как новый слой смысла (Шове). Изображения животных эпохи «зеленой Сахары» (около 8 000–5 000 лет), а поверх них – нарисованные верблюды, колесницы, воины (Тассили-н-Анджер, Алжир)/совмещение прошлого с настоящим («Персеполис»). Работа «Flower Thrower» в Бетоне – на фоне облупленной стены, где прошлое (разруха) становится частью смысла (надежда vs насилие).

Цель	Ритуал, магия	Развлечение, образование
Персонажи	Животные, реже люди, гибриды	Люди, супергерои
Сюжет	Слабый (палеолит) / умеренный (мезолит)	Высока завязка, развитие
Композиция	Наложение, отсутствие фона, динамика поз	Панели, гуттеры
Время	Циклическое (сезоны, ритуалы)	Линейное / нелинейное
Текст	Отсутствует	Диалоги, звукозапись, пояснения
Авторство	Коллективное, анонимное	Индивидуальное
Материал/медиум	Стена пещеры, камень	Бумага, цифровой экран
Взаимодействие	Пассивное (зритель-участник ритуала)	Активное (читатель-собираатель панелей сюжета)

Табл. 2. Ключевые особенности языка визуального повествования в первобытном искусстве и современных комиксах

В-третьих, концепт важного ритуального/театрально-драматургического **действия** (Тук-д'Одубер) бизоны/ в комиксах «The Arrival» – это сила самого рассказа.

В-четвертых, концепт сильной **эмоции** в наскальном искусстве через искажение пропорций тел животных («Колодец» Ляско) символический указатель на сущность хищника как опасной природной или мистической силы/в комиксах указатель на силу, слабость, особое эмоциональное состояние («The Killing Joke» («Убийственная шутка»), 1988) (табл. 2).

Вместо заключения: визуальное мышление как древнейший язык человеческой культуры

Первобытное искусство отнюдь не «примитивно». Это принципиально иной способ повествования, в рамках которого визуальный язык служит не столько развлечению, сколько установления связей между членами социума и миром сверхъестественного. Изучение памятников палеолитической живописи как важный раздел археологии сегодня официально признано научным сообществом. В XIX веке, когда были открыты росписи такой испанской пещеры как Альтамира, научное сообщество отрицало сам факт ее существования. Это происходило в силу господства представлений о том, что первобытный, примитивный человек, то есть, архантроп, не мог создавать столь совершенные реалистические произведения искусства. Признание самого факта существования палеолитического искусства наглядно показало, что именно



визуальное повествование является одной из самых древних форм человеческого мышления.

В искусстве палеолита, особенно, в эпоху *мадлен* (археологической культуре позднего палеолита, существовавшей 15–8 тысяч лет до н. э.), язык визуального повествования был анималистичен, реалистические рисунки животных наносились на стены пещер краской (различные оттенки охры, уголь), а изображения людей и геометрических фигур были редкостью. В мезолите и уже позднее, в неолите, в силу изменения условий жизни древних людей этот язык становится сухим, образы животных приобретают геометрические очертания, наррация визуального повествования усложняется появляются многофигурные сцены с участием людей (рыбная ловля, охота, ритуалы) и т. п.

Показательно, что форматы языка визуального повествования продолжали трансформироваться на протяжении всей истории мирового искусства, проникая в живопись (гравюры Хокусая (Япония), картины У. Хогарт (Англия), графику Ф. Гойя (Испания), фрески виллы Фарнезе (Италия)) и скульптуру. Этот язык получил свое развитие и в житийной иконе, и в русском лубке т. п. Поэтому современные комиксы – это не просто детские забавные рассказы в картинках, а продолжение архаических форм повествования, представленные языком образов. Они остаются наследниками этой традиции, но с линейным сюжетом, текстом и индивидуальным авторством. Памятники первобытного искусства – это самые настоящие первые «комиксы человечества», только без слов. Да и создавались они с другими целями. Их авторы использовали визуальную последовательность (даже без панелей), передавали

эмоции и действия через позы и композицию, насыщали произведения символическими кодами, понятными только «своим». Современные комиксы своеобразно переняли открытые еще художниками палеолита навыки рассказывать истории глазами, добавив к ним литературную структуру, психологию персонажей и социальные комментарии.

Оба описанных нами жанра искусства, и палеолитическое на скальное искусство, и комиксы предельно экономны в изобразительных средствах. Их создатели использовали универсальные визуальные коды, широко применяли такие изобразительные приемы как *мультипликация* (повторы и наложения образов), *ритм в построении композиций* для того, чтобы передать ощущение времени и *направление действия*. В итоге, можно высказать идею, что современные комиксы – это эволюционное продолжение древнейших форм визуального повествования, адаптированное к условиям «работы» в системах новых медиа, но, тем не менее, сохранившее свою древнюю задачу: рассказать историю, которую можно прочесть глазами, привлекая навыки когнитивного мышления, зародившегося еще в эпоху каменного века.

Литература

- Абрамова, З. А. (1962). *Палеолитическое искусство на территории СССР*. Москва; Ленинград: Наука.
- Абрамова, З. А. (2010). *Древнейший образ человека: каталог по материалам палеолитического искусства Европы*. Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение.
- Бадер, О. Н. (1965). *Капова пещера: палеолитическая живопись*. Москва: Наука.
- Бидstrup, Х. (2010). *Рисунки*. Москва: Издательский Дом Мещерякова.
- Бидstrup, Х. (1958). *Рисунки и карикатуры*. Москва: Правда.

- Грачев, С. (2024). Сатирический «Крокодил»: шутки, которые актуальны и сегодня. *Аргументы и факты: официальный сайт*. URL: https://web.archive.org/web/20180407121354/http://www.aif.ru/culture/book/satiricheskij_krokodil_shutki_kotorye_aktualny_i_segodnya (дата обращения: 26.10.2025).
- Гурина, Н. Н. (1980). *Древняя история Северо-Запада СССР*. Ленинград: Издательство ЛГУ.
- Гущин, А. С. (1937). *Происхождение искусства*. Ленинград; Москва: Искусство.
- Зоткина, Л. В., Сутугин, С. В., Постников, Н. В., Русакова, И. Д., & Давыдов, Р. В. (2021). Наскальное искусство раннего пласта на территории Минусинской котловины: опыт систематизации данных и экспериментально-трассологического исследования. *Проблемы археологии, этнографии, антропологии Сибири и сопредельных территорий*, 27, 453–458. <https://doi.org/10.17746/2658-6193.2021.27.0453-0458>
- Козлов, Е. В. (1999). *Коммуникативность комикса в текстуальном и семиотическом аспектах* [автореферат кандидатской диссертации]. Волгоградский гос. пед. ун-т.
- Макклауд, С. (2016). *Понимание комикса. Невидимое искусство*. Москва: Белое яблоко.
- Мелихов, А. Г. (2024). Японский комикс: к вопросу об истоках современной традиции «манга». *Russian Linguistic Bulletin*, 12(60), 1–4. <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.60.21>
- Першеева, А. Д., Фадеева, Т. Е., Сковородников, П. Ю., & Лушкин, С. С. (2023). Цифровой комикс и сетевое искусство: перспективы визуальной коммуникации. *Артикульт*, 1(49), 47–58.
- Полякова, К. В. (2004). *Становление семиотической системы американского комикса и японского манга* [кандидатская диссертация]. Санкт-Петербург: Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена.
- Окладников, А. П. (1967). *Утро искусства*. Ленинград: Искусство.
- Сонин, А. Г. (1999). *Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование (на материале франкоязычных комиксов)* [автореферат кандидатской диссертации]. Барнаул: Алтайский гос. ун-т.
- Столяр, А. Д. (1985). *Происхождение изобразительного искусства*. Москва: Искусство.
- Ранние формы искусства: сборник статей* (1972). Москва: Искусство.
- Розина, И. В. (2003). *Медиа-картина мира: когнитивно-семиотический аспект* [автореферат докторской диссертации]. Барнаул: Алтайский гос. ун-т.
- Aubert, M. (2026). Narrative cave art and the origins of visual storytelling: New evidence from Sulawesi. *Scientific Inquirer*, January 9. URL: <https://scientificinquirer.com/2026/01/09/the-future-of-storytelling-51200-years-of-visual-narrative-and-what-it-means-for-tomorrow/> (accessed: 01.05.2026).
- Beaty, B., Round, J., Sabin, R., Grove, L., & Ahmed, M. (Eds.). (2025). Is Comics Studies in Crisis? *Panel discussion proceedings: Joint International Bande Dessinée Society conference and International Graphic Novels*



- and Comics Conference, Ghent, Belgium, June 30 July 4, 2025. URL: <https://internationalgraphicnovelandcomicsconference.com/wp-content/uploads/2025/06/Book-of-Abstracts-FINAL.pdf> (accessed: 01.05.2026).
- Breuil, H. (1952). *Quatre cents siècles d'art pariétal*. Paris: Arts et Métiers Graphiques Publ.
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Hudoshnyk, O., & Krupskiy, O. (2022). Science and comics: from popularization to the discipline of Comics. *History of Science and Technology*, 12(2), 210–230. <https://doi.org/10.32703/2415-7422-2022-12-2-210-230>
- Leroi-Gourhan, A. (1982). *The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Painting*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1994). *Comics righting lessen*. New York: Harper Collins.
- McCloud, S. (2016). *Understanding Comics*. Moscow: White Apple Publ.
- Rappenglück, M. A. (1999). *Eine Himmelskarte aus der Eiszeit? Der Stiersaal in Lascaux und das Paläolithikum als Epoche der Astronomie*. Nürnberg: Verlag Dr. Michael Rappenglück Publ.

References

- Abramova, Z. A. (1962). *Paleolithic art on the territory of the USSR*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Abramova, Z. A. (2010). *The Oldest Image of Man: Catalogue of Materials from the Paleolithic Art of Europe*. St. Petersburg: Petersburg Oriental Studies Publ. (In Russian).
- Aubert, M. (2026). Narrative cave art and the origins of visual storytelling: New evidence from Sulawesi. *Scientific Inquirer*, January 9. URL: <https://scientificinquirer.com/2026/01/09/the-future-of-storytelling-51200-years-of-visual-narrative-and-what-it-means-for-tomorrow/> (accessed: 01.05.2026).
- Bader, O. N. (1965). *Kapova cave. Paleolithic painting*. Moscow: Science Publ. (In Russian).
- Beaty, B., Round, J., Sabin, R., Grove, L., & Ahmed, M. (Eds.). (2025). Is Comics Studies in Crisis? *Panel discussion proceedings: Joint International Bande Dessinée Society conference and International Graphic Novels and Comics Conference, Ghent, Belgium, June 30 July 4, 2025*. URL: <https://internationalgraphicnovelandcomicsconference.com/wp-content/uploads/2025/06/Book-of-Abstracts-FINAL.pdf> (accessed: 01.05.2026).
- Bidstrup, H. (1958). *Drawings and cartoons*. Moscow: Pravda Publ. (In Russian).
- Bidstrup, H. (2010). *Drawings*. Moscow: Meshcheryakov Publishing House. (In Russian).
- Breuil, H. (1952). *Quatre cents siècles d'art pariétal*. Paris: Arts et Métiers Graphiques Publ.

- Early Forms of Art: Collection of Articles*. (1972). Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Eisner, W. (1985). *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Grachev, S. (2024). Satirical "Crocodile": jokes that are still relevant today. *Arguments and Facts: official website*. URL: https://web.archive.org/web/20180407121354/http://www.aif.ru/culture/book/satiricheskiy_krokodil_shutki_kotorye_aktualny_i_segodnya (accessed: 26.10.2025).
- Gurina, N. N. (1980). *Ancient history of the North-West of the USSR*. Leningrad: Publishing house of Leningrad State University. (In Russian).
- Gushchin, A. S. (1937). *The Origin of Art*. Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Hudoshnyk, O., & Krupskiy, O. (2022). Science and comics: from popularization to the discipline of Comics. *History of Science and Technology*, 12(2), 210–230. <https://doi.org/10.32703/2415-7422-2022-12-2-210-230>
- Kozlov, E. V. (1999). *Communicativeness of comics in textual and semiotic aspects*. [Abstract of a Candidate of Philological Sciences Dissertation]. Volgograd: Volgograd State Pedagogical University Publ. (In Russian).
- Leroi-Gourhan, A. (1982). *The Dawn of European Art: An Introduction to Palaeolithic Cave Painting*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCloud, S. (1994). *Comics righting lessen*. New York: Harper Collins.
- McCloud, S. (2016). *Understanding Comics*. Moscow: White Apple Publ.
- Melikhov, A. G. (2024). Japanese comics: on the origins of the modern manga tradition. *Russian Linguistic Bulletin*, 12(60), 1–4. (In Russian). <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.60.21>
- Okladnikov, A. P. (1967). *Dawn of Art*. Leningrad: Art Publ. (In Russian).
- Persheeva, A. D., Fadeeva, T. E., Skovorodnikov, P. Yu., & Lushkin, S. S. (2023). Digital Comics and Network Art: Perspectives on Visual Communication. *Artikult*, 1(49), 47–58. (In Russian).
- Polyakova, K. V. (2004). Formation of the semiotic system of American comics and Japanese manga [Candidate Dissertation]. St. Petersburg: Herzen State Pedagogical University Publ. (In Russian).
- Rappenglück, M. A. (1999). *Eine Himmelskarte aus der Eiszeit? Der Stiersaal in Lascaux und das Paläolithikum als Epoche der Astronomie*. Nürnberg: Verlag Dr. Michael Rappenglück Publ.
- Rozina, I. V. (2003). *Media picture of the world: cognitive-semiotic aspect* [Abstract of the doctoral dissertation]. Barnaul: Altai State University. (In Russian).
- Sonin, A. G. (1999). *Comics as a sign system: a psycholinguistic study (based on French-language comics)* [Abstract of a candidate's dissertation]. Barnaul. (In Russian).
- Stolyar, A. D. (1985). *The Origin of Fine Art*. Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Zotkina, L. V., Sutugin, S. V., Postnikov, N. V., Rusakova, I. D., & Davydov, R. V. (2021). Rock Art of the Early Layer in the Minusinsk Basin: An Attempt at Data Systematization and Experimental Tracological Research. *Problems*

of Archaeology, Ethnography, and Anthropology of Siberia and Adjacent Territories, 27, 453–458. (In Russian). <https://doi.org/10.17746/2658-6193.2021.27.0453-0458>

Поступила в редакцию / Received 25.10.2025
Поступала после рецензирования / Revised 24.03.2026
Принята к публикации / Accepted 26.06.2026

Об авторе / About the author

Окладникова Елена Алексеевна – доктор исторических наук, профессор кафедры социологии. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена (Россия, 191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки 48).

ORCID: 0000-0003-4720-9584, okladnikova-ea@yandex.ru

Okladnikova Elena Alekseevna – Doctor of Historical Sciences, Professor at the Department of Sociology. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg 191186, Russia).

ORCID: 0000-0003-4720-9584, okladnikova-ea@yandex.ru

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest

The author declares that there is no conflict of interest.