

Краевое государственное бюджетное научное учреждение культуры  
«ДАЛЬНЕВОСТОЧНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА»  
ЦЕНТР КОРПОРАТИВНЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ БИБЛИОТЕЧНЫХ РЕСУРСОВ

Составление машиночитаемой  
записи на комиксы в формате  
RUSMARC  
(из опыта работы ДВГНБ)

Методические рекомендации

Составитель А. Г. Савочкина

ХАБАРОВСК

2026

## 1. Введение

В современном мире большую роль в жизни общества играет информация. Ежедневно миллионы людей просматривают новостные ленты, общаются в соцсетях, создают и читают посты в Интернете. Они находятся в нескончаемом информационном потоке, и задача библиотеки – предоставить этим людям ту информацию, в которой они нуждаются. Современные читатели устают от переизбытка контента и хотят не столько насытиться им, сколько найти то, что будет им действительно интересно.

В последние годы большую популярность обрел такой вид издания, как комикс. Он привлекателен тем, что требует малых затрат времени на чтение и делает упор не только на текстовую составляющую, но и на визуальный образ, что очень важно для современного читателя. Мнение о том, что комикс – это несерьёзная книжка с картинками для детей, устарело. В современном мире комикс-индустрия прочно обосновалась на рынке. Комиксами интересуются люди всех возрастов, на основе комиксов снимают фильмы и пишут книги, а специализированные фестивали, проходящие по всему миру, имеют такую популярность, что билеты на них раскупают за несколько месяцев до начала самих мероприятий.

Подобный интерес к комиксам способен не только привлечь новых читателей в библиотеку, но и стать основой для проведения досуговых и культурно-массовых мероприятий в её стенах. В некоторых библиотеках России уже существуют комикс-клубы, внутри которых участники проводят лекции и дискуссии, обсуждают новинки и делают обзоры на те или иные издания.

Помочь с подбором литературы для таких мероприятий способен электронный каталог и грамотно составленная библиографическая запись. Ниже будут приведены особенности составления библиографической записи

на комиксы, находящиеся в Дальневосточной государственной научной библиотеке (далее – ДВГНБ).

## **2. Определение и виды комиксов**

Комикс (от англ. comic – смешной) – это серия рисунков с преимущественно краткими текстами, образующая связное повествование как единую художественно-образную систему. Это обширное понятие также включает в себя графические романы, мангу (японские комиксы), манхву (корейские комиксы) и так далее.

Комиксы представляют собой особый формат изложения какой-либо истории, они неоднородны и могут распределяться на различные жанры: романтический, героический, биографический, ужасы. Каждый жанр имеет свои правила. В 2010 году вышел в свет французский комикс «Le Joueur», который был нарисован по мотивам одноименного произведения Ф. М. Достоевского («Игрок»). Этот жанр комикса можно назвать адаптацией произведений классической литературы. Особенностью комикса как литературного жанра является то, что в процессе чтения информация поступает из двух источников: текстового сопровождения и графического изображения. Рисунок является продолжением текста, его частью, в частности заменяет его, когда это необходимо для донесения своей мысли. Создание и развитие сюжета, персонажей неразрывно связано с рисунком.

Таким образом, можно установить, что для комикса характерны связность повествования, художественная образность, а также единство визуальной и текстовой составляющей, где текст представлен в сравнительно малом количестве.

То есть, если мы видим книгу, на семьдесят процентов состоящую из текста и дополненную вставками в виде короткой истории в рисунках, она не будет являться комиксом. Точно также книга, состоящая в основном из рисунков, не связанных между собой повествованием, не является комиксом.

Это иллюстрированное издание, но отнюдь не комикс. Существуют издания, состоящие из рисунков или обложек известных художников или комиксистов, которые также по своей сути не будут являться комиксами. Такие издания называют артбуками, и к комиксам они имеют лишь опосредованное отношение.

Для работы с комиксами важно понимать, какие виды комиксов существуют и что именно они из себя представляют.

Итак, непосредственно **комикс** в классическом его понимании (*как полиграфический продукт; его также называют «сингл»*) – это издание небольшого объема (обычно 24–36 страниц), представляющее собой рассказ в картинках и выходящее с определённой периодичностью. Чаще всего такие издания выпускаются в мягкой обложке и переплетены скобами. Обычно ассоциируются с супергероями, потому что именно супергеройские комиксы издательств «Marvel» и «DC» некогда стали образцом того, как должен выглядеть комикс. Однако наличие супергероя в качестве персонажа не является обязательным элементом. Комикс может быть о чём и о ком угодно, главное – это малый объём и периодичность выхода в свет.

Важно отметить, что в данном случае речь идет не о комиксе, как о форме издания, а как об отдельно взятом произведении, выполненном в виде книги. То есть, любое произведение может быть выполнено *в виде* комиксов, но не всегда оно будет соответствовать комиксу как полиграфическому продукту.

**Графический роман** – это вид комикса большого объёма, выпускаемый в твёрдой обложке и представляющий собой цельное произведение. Чаще всего, рассчитан на более взрослую аудиторию.

Из-за большого объёма графический роман дает авторам простор для творчества: часто в нём поднимаются более серьёзные темы, нежели в

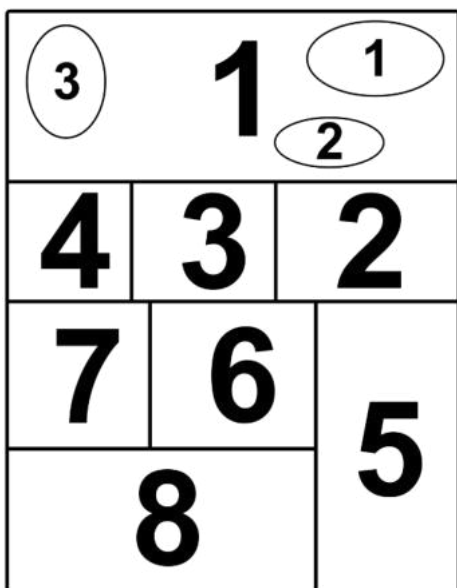
классическом комиксе, а повествование ведется размеренно, оставляя место для философских размышлений, сюжетных поворотов и развития арок персонажей.

В художественном исполнении графический роман также более гибок, нежели классический комикс: панели (квадратики с картинками) в графическом романе могут быть расположены нелинейно и выстраиваться так, чтобы визуально делать акценты на значимых для повествования элементах. Например, если автору захочется выделить взгляд или реакцию персонажа, художник может сделать это, используя ряд панелей. Для классического комикса, ограниченного в страницах, это, как правило, непозволительная роскошь. Также в графическом романе нередко можно увидеть целые развороты, посвящённые отдельно взятому образу или персонажу. Визуальное исполнение в графическом романе тоже, как правило, находится на высоком уровне.

Однако следует учесть, что в наше время комикс может быть выполнен также хорошо, как и графический роман. Поэтому главными критериями для графического романа стоит считать, в первую очередь, объём и смысловую наполненность. Таким образом, комикс и графический роман соотносятся между собой аналогично рассказу и роману в художественной литературе, или короткометражке и художественному фильму в кинематографе.

**Манга** – это японские комиксы, которые отличаются от западных аналогов своим стилем, форматом и культурным контекстом. В отличие от американских или европейских комиксов, манга чаще всего черно-белая и читается справа налево, что следует традициям японского письма. Открывая японский комикс, читатель первым делом подмечает, что там, где он привык видеть титульный лист, находится конец истории, а начинается манга как раз там, где мы привыкли видеть окончание.

Порядок чтения манги, на первый взгляд, может показаться неудобным и даже непонятным, однако к нему легко привыкнуть, прочитав несколько страниц.



Характерной особенностью манги является простота рисунка и акцент на выражении эмоций персонажей, визуальных эффектах. Эмоции передаются через экспрессивные выражения глаз, мимику и динамичные позы персонажей. Капли пота на лице могут означать смущение или напряжение, а «крестики» вместо глаз — стресс.

Еще одной из ключевых особенностей манги является разнообразие жанров. В Японии принято разграничивать мангу в зависимости от пола и возраста целевой аудитории, и далее – в зависимости от жанров. Так, можно найти истории в жанре романтики, приключений, ужасов, научной фантастики, фэнтези и даже психологической драмы. Что примечательно, и внутри этих жанров существуют десятки отдельных поджанров: секай (перенос в другой мир), меха (роботы), спокон (спортивные драмы) и т. д.

Однако не стоит путать мангу с аниме. Аниме – это вид анимации (мультфильма), а манга – это комиксы, нарисованные на бумаге. Они отличаются точно также, как художественный фильм отличается от книги. Манга связана с аниме тем, что аниме-проекты часто создаются именно на

основе манги. Например, такие хиты, как «Наруто», «Атака титанов» или «Тетрадь смерти», начинались именно как манга. При этом экранизации не всегда точно следуют оригиналу.

Характерной чертой манги следует также назвать её продолжительность. Часто авторы выпускают свои произведения на протяжении нескольких лет, а иногда и на протяжении всей жизни, если работа особенно популярна. Манга – это своеобразный сериал в мире комиксов.

**Маньхуа** – это комиксы, созданные в Китае, Тайване и Гонконге. У них много общего с мангой, например, и те, и другие комиксы читают справа налево, а еще есть разделение по возрасту и полу целевой аудитории. Однако по объёму маньхуа уступает японским комиксам. В плане сюжета, чаще всего, уклон делается в сторону китайских исторических и культурных аспектов.

*Тайваньские маньхуа* отличаются добавлением элементов традиционной китайской графики – *гунбихуа*, а также чёрно-белым исполнением. А *Гонконгские маньхуа*, как правило, больше связаны с войнами, драками и всем тем, что в кинематографе объединяется под понятием боевика. Однако в Гонконге также производится много комических маньхуа.

**Манхва** – это корейские комиксы. Манхва читается так же, как и книги на русском языке, – слева направо. Персонажи манхвы изображены более реалистично, чем персонажи манги: у них правильные человеческие пропорции и внешний вид, также их поведение менее экспрессивно, чем у персонажей японских комиксов. Оформление манхвы очень красочное и яркое, с тщательно прорисованным фоном и вниманием к деталям (особенно это касается исторических комиксов).

Сюжеты манхвы разнообразны и придутся по душе любителям разных жанров. Реалистичные драмы поднимают вопросы насилия, депрессии,

социального неравенства; фэнтези и ужасы часто включают сложные моральные дилеммы; романтика отличается глубокой проработкой отношений, а исторические манхвы часто основаны на корейском фольклоре.

Манхвы по своей сути очень кинематографичны, поэтому по ним снимается много дорам (корейских сериалов), которые популярны не только в Корее, но и во всём мире. Корейские продюсеры часто меняют концовки дорам, чтобы удивить даже фанатов оригинала.

Манхва очень редко выпускается в бумажном виде. В настоящее время в Южной Корее особенно популярны вебтуны или цифровые комиксы.

**Вебтуны** – это цифровой формат комиксов, зародившийся в Южной Корее и предназначенный для чтения на смартфонах в онлайн-режиме. Они отличаются вертикальной структурой с бесконечной прокруткой, часто цветные и адаптированы под экраны телефонов.

Вебтуны читаются сверху вниз, каждая глава публикуется на одной длинной вертикальной полосе (с использованием бесконечного холста, а не нескольких страниц, делается это, чтобы её было легче читать на смартфоне или компьютере).

Так как свое начало вебтуны берут в Южной Корее, им часто присущи те же черты, что и манхве, то есть это цветные детализированные комиксы с проработанными и разнообразными сюжетами.

В наше время цифровые комиксы стали настолько популярны, что многие современные авторы предпочитают этот формат печатному. Также комиксисты выбирают его по той причине, что онлайн-публикация зачастую требует меньших затрат, чем выпуск полноценного произведения на бумаге. Публикация в онлайн-пространстве также позволяет охватить гораздо большую аудиторию: комиксы теперь могут читать люди, проживающие на

разных континентах Земли. Так, читатели из России легко могут ознакомиться с произведением, которое формально вышло в Южной Корее. Некоторые вебтуны могут обрести такую популярность среди поклонников, что со временем выходят и в печатном виде. Именно поэтому вебтуны сейчас доступны в виде книг, способных разнообразить и обогатить библиотечный фонд.

**Графические адаптации классической литературы** – это комиксы, созданные на основе классических произведений (например, «Анна Каренина» и «Война и мир» Л. Н. Толстого, «Евгений Онегин» А. С. Пушкина, «Преступление и наказание» Ф. М. Достоевского).

Графические адаптации также называют *комикс-адаптациями*. Они перерабатывают сюжет, персонажей и атмосферу оригинала, используя визуальный стиль для создания новой интерпретации, часто адаптируя историю для более молодой аудитории или для визуализации классики.

Главные задачи комикс-адаптации – показать через рисунки оригинальный мир произведения и заинтересовать новых читателей. И для достижения этих задач авторы прибегают к двум стратегиям адаптации произведения: текстоцентричной и вольной. Первая – требует строгого сохранения оригинальной истории, вторая – предполагает более творческий подход, меняя сюжет и детали истории, сохраняя при этом идею, которую заложил автор оригинала. Большинство авторов комикс-адаптаций придерживаются текстоцентричного подхода, отдавая дань уважения первоисточнику. Однако в этом случае авторам приходится сталкиваться с проблемой объёма оригинального произведения, так как классическая история может состоять из сотен страниц, в то время как комикс-адаптация в них ограничена. Поэтому авторам часто приходится сокращать содержание, используя для переработки оригинала лишь ключевые моменты. Это один из минусов комикс-адаптаций, однако существуют и плюсы.

Во-первых, комикс-адаптация демонстрирует уже готовый визуальный образ. Читателю не нужно представлять себе в голове образ героя или местности, а принимать их как данность, концентрируя свое внимание на самой истории. Во-вторых, благодаря типу повествования история становится более динамичной и захватывающей. В-третьих, новизна образов и подачи материала позволяют читателям переосмыслить историю и обратить внимание на те моменты, которые были упущены при прочтении оригинала.

По своей сути комикс-адаптация соотносится с классическим произведением точно так же, как киноадаптация или театральная постановка. Графическая адаптация классики – это совершенно новый продукт, и ставить знак равенства между оригиналом и адаптацией некорректно.

Что касается жанров комиксов, то они различны и мало чем отличаются от жанров художественной литературы. Среди комикс-изданий часто можно встретить спортивную драму, повседневность, романтику, психологический триллер, научную фантастику или же фэнтези. Главные герои также разнообразны: популярность имеют не только супергерои, но и мифические существа, древние божества и, конечно же, простые люди, волею судьбы втянутые в истории, пройдя которые они обретают силу и мудрость. События могут происходить как в нашем мире, так и в параллельных вселенных; в прошлом или будущем.

Таковы основные виды комиксов, поступающих в библиотеку. Библиотекарю необходимо знать особенности каждого, чтобы уметь ориентироваться в них и грамотно составлять машиночитаемые записи, обеспечивать корректный поиск по базам данных и в каталоге.

### **3. Систематизация и предметизация комиксов**

При систематизации комиксов следует учитывать специфику этих изданий. Например, при работе с комикс-адаптациями следует помнить, что

комикс – это отдельно взятое произведение, которое зачастую имеет весьма опосредованное отношение к оригиналу.

В ДВГНБ комиксы, в основном, систематизируют как художественную литературу, присваивая шифр 84, в соответствии с ББК для научных библиотек. И в этом случае важно правильно определить страну и век, к которому следует отнести произведение. Как бы систематизатору ни хотелось дать шифр русской классики, глядя на комикс по произведениям Достоевского или Толстого, однако правильным будет приписать авторство непосредственно создателю самого комикса. Комикс – это современное произведение, и временной промежуток при систематизации указывается соответственный. Потому что все мы понимаем, что ни Достоевский, ни Толстой не могли создать книжки, состоящие из картинок, а писали классические текстовые произведения.

Таким образом, все комиксы, поступающие в фонд, систематизатор должен зашифровать в современную русскую или зарубежную литературу, учитывая происхождение автора и страну, в которой этот комикс был издан: **84(2=411.2)6-8, 84(2=411.2)64-8** или **84(...)-8**. В данном случае -8 – это типовое деление, применяемое для обозначения комиксов.

Кроме комикс-адаптаций классических произведений, существуют и другие комиксы, при систематизации которых могут возникнуть затруднения. Например, такие гиганты индустрии как издательства «Marvel» и «DC», именуемые «большой двойкой», уже многие десятилетия издают комиксы, посвящённые таким популярным персонажам, как Супермен, Бэтмен, Человек-паук и т. д. Их издания – это комиксы в самом классическом их понимании, а именно небольшие книжки с картинками, выходящие раз в месяц, с постоянно меняющимися сценаристами и художниками. В нашей стране они зачастую присутствуют в виде сборников, объединённых в тома. И в этом случае методическим решением ДВГНБ было принято

систематизировать данные комиксы как «американскую литературу», независимо от национальной принадлежности создателей. Подобный подход упрощает систематизацию, «оставляя» известные супергеройские комиксы в пределах их «родной страны». Авторы, работающие на эти издательства, как правило, выполняют функцию наёмных рабочих и мало чем связаны с персонажами, которые являются исконно американскими, и авторские права на которых официально принадлежат вышеназванным издательствам. Так, хорватский автор может поработать над несколькими выпусками о Бэтмене, а потом снова вернуться к своим, уже оригинальным хорватским произведениям. Комиксы о Бэтмене при этом не перестают являться частью американского наследия. При этом поиск в электронном каталоге будет осуществляться по авторам, художникам и сценаристам из разных стран, не уменьшая их вклада в американскую комикс-индустрию.

При предметизации в этом случае указываются XX–XXI века, не считая комиксов, состоящих из «старых» выпусков и относящихся исключительно к двадцатому веку. Последние легко распознать по стилю художественного исполнения. Рисунки в них соответствуют своей эпохе, представляя собой скорее отрисованный шаблон, нежели детально проработанный образ, к которому стремятся современные художники. Такие комиксы чаще всего состоят из строго выверенных сегментов, в которых показаны незамысловатые действия персонажей, дополненные обилием текста в речевых «пузырях» и в примечаниях в виде квадратов. Такие комиксы относят к «Золотому веку» и именуются классикой, что тоже может быть указано издательством при оформлении и послужить систематизатору своеобразным «маячком» для указания двадцатого века.

В ключевых словах при этом обязательно указывается слово «комиксы», как обозначение внешнего вида издания (по аналогии с «учебными пособиями», «библиографиями» и т.д.). В данном случае оно будет указывать на форму, в которой подан материал. Далее в ключевых словах стоит

прописать, какой вид комикса представляет собой данное издание (графический роман, манга, комикс-адаптация и т.д.). Кроме того, комиксы, как и любые художественные произведения, могут подразделяться по жанрам, таким как детективы, ужасы, фэнтези и прочие. Это тоже можно отразить при предметизации издания.

Отдельно стоит выделить систематизацию биографий известных людей, выполненных в виде комикса. Такая литература в ДВГНБ шифруется в отрасль, к которой относится творчество знаменитости. Например, биография Одри Хепберн в комиксах будет относиться к 85 разделу (область художественного-игрового кино) с указанием персоналии актрисы. При предметизации необходимо выделить форму, в которой представлена биография, – комиксы.

Артбуки, как было указано ранее, не являются комиксами и шифруются в отрасль, к которой относятся, или в персоналию художника, если издание посвящено его работам.

#### **4. Элементы библиографической записи в формате RUSMARC**

Для того, чтобы описать, как каталогизатор составляет библиографическую запись на комиксы в формате RUSMARC, необходимо пояснить, что из себя представляет этот формат.

Итак, библиографическая запись, выполненная в Российском формате машиночитаемой каталогизации (RUSMARC), состоит из трёх компонентов:

- 1) маркера,
- 2) справочника,
- 3) полей данных.

Маркер записи – это обязательная область, которая располагается в начале каждой машиночитаемой библиографической записи. Она содержит общие данные, используемые для обработки записей, и не содержит библиографических сведений о документе. Маркер содержит код записи,

равный 24 символам. Этот код определяет: длину записи, статус записи, тип записи, библиографический уровень, иерархический уровень, дополнительное определение записи (степень полноты и т. д.).

Справочник следует за маркером. Он определяет наличие и последовательность полей в записи. Содержит код записи, равный 12 символам для каждого поля и включает три характеристики поля: метку поля (3-цифровой символ для каждого поля данных); длину каждого поля (4-цифровой символ); позиции начального символа, относящегося к первому полю данных (5-цифровой символ).

Первые два компонента в большей степени относятся к технической стороне создания записи, которая не так важна для специалиста, занимающегося непосредственным вводом данных.

Для каталогизатора наиболее важным компонентом является третий – **поля данных**. Содержащаяся в них информация позволяет идентифицировать ресурс, совершать поиск в системе «OPAC-Global» и формирует библиографическую запись, представленную на карточке.

**Поля данных** распределены по десяти блокам:

- 0 – Блок идентификации.
- 1 – Блок кодированной информации.
- 2 – Блок описательной информации.
- 3 – Блок примечаний.
- 4 – Блок связи записей.
- 5 – Блок взаимосвязанных заглавий.
- 6 – Блок анализа содержания.
- 7 – Блок интеллектуальной ответственности.
- 8 – Блок международного использования.
- 9 – Блок локального использования.

В каждый блок входит разное количество полей.

**Поле** – это основной элемент машиночитаемого формата RUSMARC, который содержит трехсимвольное цифровое обозначение данных, используемое для идентификации поля и описание признаков документа. Поле – это часть записи, соответствующая одной области библиографического описания или какому-либо другому элементу библиографической записи (одной предметной рубрике, одному классификационному индексу, одному шифру хранения и т. д.).

**Индикатор** – цифровой символ, связанный с переменным полем, представляющий дополнительную информацию о содержании поля, взаимосвязи между данным полем и другими полями в записи или об указаниях компьютеру оперировать данными определённым образом. В RUSMARC установлено две позиции индикаторов, то есть после метки поля расположено 2 индикатора, каждый из которых может иметь цифровое обозначение (0, 1 или 2) либо знак «#», если значение индикатора не определено.

Вслед за указанием метки и индикатора поля следуют обозначения подполей, из которых оно состоит.

**Подполе** – определённая единица информации в пределах поля. Её также называют элементом данных. Это наименьшая единица библиографической записи. В переменном поле элемент данных определяется идентификатором подполя. В формате RUSMARC в качестве первого символа идентификатора используется знак доллара «\$».

№	И1	И2	Данные
010	#	#	\$a978-5-00252-043-5\$d500 p.\$95000

В приведённом примере представлено поле с трехзначным номером 010, где в качестве индикаторов выступают два символа ##, а подполе содержит идентификаторы \$a\$b\$9. Пробелы между подполями **не ставятся**.

## **5. Составление машиночитаемой записи на комиксы в формате RUSMARC**

Для формирования библиографической записи на комиксы обязательными сведениями будут являться: основное заглавие, сведения об ответственности, сведения об издании (если присутствуют), выходные данные (место публикации, имя издателя, дата публикации), физическая характеристика, серия (если присутствует), ISBN. Кроме этих сведений, в базу заносят также предметные рубрики и ключевые слова, проставляется индекс ББК, цена и место хранения издания. Для комикс-адаптаций необходимо указать оригинал, как взаимосвязанную работу.

*Для создания библиографической записи в формате RUSMARC на комиксы используются следующие основные поля:*

*010 ISBN (цена)*

*100 Данные общей обработки*

*101 Язык документа*

*102 Страна публикации или производства*

*105 Поле кодированных данных: текстовые материалы*

*200 Заглавие и сведения об ответственности*

*205 Сведения об издании*

*210 Публикация, распространение и др.*

*215 Физическая характеристика*

*225 Серия*

*300 Общие примечания*

*333 Примечание об особенностях распространения и использования*

*488 Другие взаимосвязанные работы (документы)*

*510 Параллельное заглавие*

*517 Другие варианты заглавия*

*600 Наименование лица как предмет*

- 606 Наименование темы как предмет*
- 607 Географическое название как предмет*
- 610 Неконтролируемые предметные термины*
- 686 Индексы других классификаций*
- 700 Имя лица – первичная интеллектуальная ответственность*
- 702 Имя лица – вторичная интеллектуальная ответственность*
- 801 Источник записи*
- 899 Данные о местонахождении*
- 909 Тип документа*

Эти поля являются основными, однако для идентификации комиксов можно добавлять и другие поля, не входящие в этот список.

Нумерация полей и их обозначения позволяют группировать блоки. Например, сотые поля кодированных данных обеспечивают возможность поиска по типу содержания и средствам доступа, а семисотые поля предназначены для указания ответственного лица.

В электронной библиографической записи наиболее важными являются поля второго и седьмого блоков, которые дают наиболее полную информацию для идентификации ресурса.

Основными точками доступа для комиксов будут являться: заглавие; имена авторов; имена сценаристов, художников, редакторов; предметные рубрики и ключевые слова.

Для упрощения работы каталогизаторов и систематизаторов ДВГНБ была разработана таблица-памятка для работы с основными сведениями и полями в формате RUSMARC на комикс-адаптации.

<b>Поле</b>	<b>Подполя</b>	<b>Пояснения</b>
<b>200</b>	\$aЗаглавие комикса\$евид комикса\$e[адаптация] \$fАвтор адаптации, Классический автор (если	<b>В первый \$e заносим вид комикса, указанный на титульном листе (графический роман, комикс, манга, манхва,</b>

	указан как автор)	<b>вебтун и т.д.). Во второй \$e заносим указание на то, что это адаптация классического произведения.</b>
<b>488</b>	200 поле: \$aЗаглавие классического произведения\$fАвтор классического произведения 700 поле: \$aАвтор классического произведения	<b>Выбираем «редактировать встроенную запись» и заносим поля внутри 488 поля.</b>
<b>606</b>	\$a...\$zВека жизни автора адаптации	<b>Систематизатор проставляет шифр современной художественной литературы (в соответствии с адаптацией)</b>
<b>610</b>	\$aВид комикса \$акомикс-адаптации	<b>В ключевых словах обязательно прописываются «комикс-адаптации»</b>
<b>700</b>	\$aАвтор адаптации	<b>Автором комикса будет являться автор адаптации</b>

В качестве примера можно привести библиографическую запись, составленную на комикс Бастьена Лукиа (по мотивам романа «Преступление и наказание» Ф. М. Достоевского).

В соответствии с данной памяткой основные поля заполнены следующим образом:

поле	индикаторы		
105	#	#	\$aa###t###   a
200	1	#	\$aПреступление и наказание\$eграфический роман \$e[адаптация]\$fБ. Лукиа, Ф. М. Достоевский
210	#	#	\$aМосква\$cАльпака\$cКотов А. В.\$d2024
215	#	#	\$a156, [4] с.\$сцв. ил.\$d31
488	#	0	\$12001#\$aПреступление и наказание\$fФ. М. Достоевский\$1700#1\$aДостоевский\$bФ. М.\$gФёдор

			Михайлович
606	1	#	\$aФранцузская литература\$z21в \$aХудожественная литература\$z21в
610	1	#	\$аграфические романы \$акомикс-адаптации
686	#	#	\$a84(4Фра)-8\$vLBC/SL\$2rubbk
700	1	#	\$aЛукиа\$bБ.\$gБастьен

Стоит отметить также, что при составлении библиографической записи на комиксы, в 105 поле, отвечающим за кодированные данные для осуществления поиска, проставляется код формы содержания «t» (Карикатуры или комиксы).

Также за поиск отвечает 488 поле, которое каталогизатор использует для ввода данных об оригинальном произведении. Оно представляет из себя миниатюрную запись, составленную так, будто перед нами находится знаменитый роман Достоевского. Это может быть полезно и в том случае, если заглавие комикса отличается от заглавия оригинального произведения. Благодаря этому полю пользователь сможет найти комикс, даже если забыл фамилию автора или ищет литературу на основе романа. Приемлемо также добавить предметные рубрики внутри 488 поля, чтобы поиск осуществлялся и по ним.

Однако, как видно из шестисотых полей основной библиографической записи, шифр ББК соответствует современной французской литературе, что отражает суть комикса. Это не русский роман девятнадцатого века, а самостоятельное произведение на его основе, созданное молодым французским автором-художником.

Библиографическая карточка комикса будет выглядеть следующим образом:

84(4Фра) БЗ775653

Л 841

Лукиа, Бастьен

Преступление и наказание : графический роман : [адаптация] / Б. Лукиа, Ф. М. Достоевский. - Москва : Альпака : Котов А. В., 2024. - 156, [4] с. : цв. ил. ; 31 см.  
12+. - ISBN 978-5-00242-025-4 : 600 р.  
1. Французская литература, 21в 2.  
Художественная литература, 21в

ББК 84(4Фра)-8

Некоторые сведения не отражены на карточке, но присутствуют в самой библиографической записи. По ним осуществляется поиск в электронном каталоге ДВГНБ.

С какими еще трудностями может столкнуться каталогизатор при составлении библиографического описания? Чаще всего, это проблема авторства, предметизации и иногда заглавия.

В некоторых случаях люди, указанные на обложке как авторы комиксов, могут оказаться всего лишь сценаристами или художниками. Это особенности американского оформления обложек для комиксов: сценаристы, художники и прочие причастные лица указываются один за другим, как равноправные авторы произведения. Поэтому для уточнения информации следует изучить макет карточки (как правило, указывается издателем на обороте титульного листа) и содержание комикса (при наличии). Если упомянутые на обложке «авторы» указываются как сценаристы или художники, то полноправными авторами они уже являться не могут. В этом случае следует оформить соответствующее примечание и указать этих людей в 702 поле.

**Поле 702 обозначает вторичную интеллектуальную ответственность** (обязательное, повторяется для каждого последующего лица). Сюда заносятся сведения о сценаристах, художниках и прочих

причастных к выпуску издания лицах. Информация заносится с уточнением в подполе \$4. Индикаторы и подполя те же, что в поле 700.

поле	индикаторы		
200	1	#	\$aУдивительный Человек-паук. Мировой уровень\$e[комикс] \$fсценарист Д. Слотт\$gхудож. С. Иммонен\$gпер. Р. Хубиев
300	#	#	\$aНа обл. сценарист и художник указаны как авт.
702	1	#	\$aСлотт\$bД.\$gДэн\$4690

Стоит отметить, что издательства «Marvel» и «DC» можно указать в 210 поле (сведения о публикации и распространении) как равнозначные российским. Причины две: наличие авторских прав и их популярность среди любителей комиксов. Эти издательства схожи по своей сути, но работают в разных направлениях. Зачастую поклонники одного направления прохладно относятся к другому, и если такой пользователь захочет ознакомиться исключительно с комиксами любимого издательства, то он сможет легко найти их, минуя остальные.

Ещё одной сложностью в работе с комиксами может стать заглавие. Некоторые издатели указывают заглавие на английском языке, параллельно с русским, а иногда даже первое оттеняет второе настолько, что информацию приходится искать в макете карточки. Обычно этим «грешат» издательства, занимающиеся азиатскими комиксами.

Так, южнокорейская манхва «Поднятие уровня в одиночку» более известна читателям как «Solo leveling» (произносится как «Соло левинг»). Это же заглавие указано на самой книге, и его необходимо выделить для поиска в электронном каталоге. На первый взгляд, его можно было бы отнести к заглавию оригинала и связать с четырехсотыми полями, но оно таковым не является, так как оригинальная манхва издавалась на корейском и

перевод выполнен именно с этого языка. Более уместно было бы оформить это заглавие как параллельное или как другой вариант заглавия. Однако заглавие считается параллельным в том случае, если издание является непереводным, т. е. изначально выпущено на русском языке. В таком случае каталогизатору остается только оформить заглавие на английском языке как другой вариант заглавия.

Еще одна сложность с заглавием кроется в переводе азиатских комиксов, а точнее в том, насколько верным будет этот перевод. В том же японском языке может существовать несколько трактовок одного и того же иероглифа, точно определить которую, можно лишь исходя из контекста. И на этом этапе возникает много сложностей, потому что каждая из трактовок может одинаково отражать смысл произведения, но звучать совершенно по-разному. Бывает так, что читатели привыкают к одному переводу заглавия, а по прошествии времени выясняется, что комикс должен называться совсем иначе. В таких случаях рекомендуется указывать нужный вариант заглавия в 517 поле (другие варианты заглавия), либо в 541 (перевод, сделанный каталогизатором).

Так, известнейшая во всём мире манга «Атака титанов» в русском издании получила заглавие «Атака на титанов». С точки зрения перевода, оба варианта верны, однако в русскоязычной среде укрепились именно первое название манги. И если пользователь будет осуществлять поиск по привычному для него названию, то он ничего не найдет. Поэтому задача каталогизатора состоит в том, чтобы документ можно было найти по всем вариантам заглавия.

поле	индикаторы		
200	1	#	\$aАтака на титанов\$еманга\$fX. Исаема\$gпер. с яп. Е. Мягкова
517	1	#	\$aАтака титанов\$zrus

517	1	#	\$aВторжение гигантов\$zrus
700	1	#	\$aИсаяма\$bX.\$gХадзимэ

Конечно, каталогизатор не обязан свободно владеть японским языком или углубляться в изучение комиксов настолько, чтобы знать о них всё, вплоть до вариантов заглавия. Однако если ему известна информация, способная облегчить поиск пользователю, будет весьма похвально применить ее в работе.

## 6. Заключение

Для российских библиотек комикс – это сравнительно новый вид издания, работа с которым для многих связана с трудностями. Актуально это и для библиотекарей, занимающихся обработкой документов. Не всегда понятно, что за книга перед тобой лежит и как раскрыть её содержание так, чтобы не ошибиться. Однако появляется всё больше статей и методических пособий, посвящённых работе с комиксами. К ним можно отнести и данные рекомендации, созданные для того, чтобы помочь библиотекарям в составлении библиографической записи. Возможно, изложенная здесь информация будет полезна не только каталогизаторам и систематизаторам, но и специалистам другого профиля.

Мир комиксов увлекателен и разнообразен, он захватывает дух и создаёт у людей особое отношение к чтению и творчеству. Ведь комиксы – это не просто «книжки с рисунками», а произведения, объединяющие в себе выразительность изобразительного искусства и магию слова. Для библиотекарей возможности, связанные с комиксами, практически безграничны. Но откроются они лишь тем, кто не побоится столкнуться с трудностями в освоении нового и захочет окунуться в чарующую атмосферу этих необычных книг.

## Список использованной литературы

1. ГОСТ 7.0-60-2020. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Издания. Основные виды. Термины и определения. = System of standards on information, librarianship and publishing. Publications. Basic types. Terms and definitions : национальный стандарт Российской Федерации : дата введения 2020-12-01 / разработан Федеральным государственным унитарным предприятием «Информационное телеграфное агентство России (ИТАР-ТАСС)» филиал «Российская книжная палата». — Москва : Стандартинформ, 2020. — Текст (визуальный) : электронный // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов консорциума «Кодекс». — URL: <https://docs.cntd.ru> (дата обращения: 12.05.2026).

2. ГОСТ Р 7.0.100-2018. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления = System of standards on information, librarianship and publishing. Bibliographic record. Bibliographic description. General requirements and rules : национальный стандарт Российской Федерации : официальное издание : дата введения 2019-07-01 / разработан Федеральным государственным унитарным предприятием «Информационное телеграфное агентство России (ИТАР-ТАСС)» филиал «Российская книжная палата». — Москва : Стандартинформ, 2018. — Текст (визуальный) : электронный // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов консорциума «Кодекс». — URL: <https://docs.cntd.ru> (дата обращения: 12.05.2026).

3. Горюнова, С. Е. Перспективы введения графических романов и комиксов в фонд современных библиотек / С. Е. Горюнова, Д. С. Горюнова. — Текст : электронный // Научная палитра : электронный научный журнал. — 2021. — № 1(31). — URL: <https://culture.esrae.ru> (дата обращения: 21.05.2026).

4. Национальный информационно-библиотечный центр ЛИБНЕТ. — Текст (визуальный) : электронный // Российская государственная библиотека, Российская национальная библиотека : [сайт]. — Раздел сайта

«Методическое обеспечение». — URL: <http://www.nilc.ru> (дата обращения: 12.05.2026).

5. Российские правила каталогизации : в 2 частях. Часть 1. Основные положения и правила / Российская библиотечная ассоциация, Межрегиональный комитет по каталогизации ; редколлегия: Н. Н. Каспарова (главный редактор) [и др.]. — 2-е изд., испр. — Москва : Пашков дом, 2008. — 660, [1] с. — Текст : непосредственный.

6. Степанец, М. В. Понятие «комикс» как тип текста / М. В. Степанец. — Текст : электронный // StudNet : Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей. — 2020. — № 10. — URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 21.05.2026).

7. RUSMARC в примерах : учебное пособие для каталогизаторов : в 3 частях. Часть 1. Однотомные, многотомные и сериальные издания / Российская национальная библиотека, Национальный информационно-библиотечный центр «Либнет» ; автор-составитель Л. И. Беневоленская [и др.]. — Москва : Фаир-Пресс, 2004. — 999 с. — (Специальный издательский проект для библиотек). — Текст : непосредственный.