



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ  
КАФЕДРА ЛИТЕРАТУРЫ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ЛИТЕРАТУРЫ

ТЕМА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

КОМИКС НА УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ

Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование  
Направленность программы бакалавриата

«Русский язык. Литература»

Проверка на объём заимствований:  
92,30 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите  
рекомендована/не рекомендована

« 8 » июня 2019 г.

зав. кафедрой литературы и МОЛ  
Маркова Т. Н. Маркова Т. Н.

Выполнила:  
Студентка группы ОФ-515/075-5-2  
Старикова Надежда Александровна

Научный руководитель:  
доктор педагогических наук, профессор  
Терентьева Нина Павловна

Челябинск

2019

## Оглавление

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>Глава I. Комикс как феномен культуры .....</b>	<b>8</b>
1.1. История развития комиксов.....	8
1.2. Жанровые особенности комикса .....	19
1.3. Структура комикса .....	23
1.4. Специфика чтения комикса .....	27
1.5. Технология создания комикса .....	30
1.6. Использование комиксов в образовательном процессе .....	33
1.7. Комикс-адаптации литературных произведений.....	37
Выводы по I-ой главе .....	46
<b>Глава II. Комикс как способ интерпретации литературного произведения в школе .....</b>	<b>48</b>
2.1. Комикс на уроке литературы.....	48
2.2. Работа над комиксом по рассказу В. П. Астафьева «Конь с розовой гривой» в 6 классе .....	63
2.3. Создание комикса по сказке М. Е. Салтыкова - Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил» в 7 классе.....	69
2.4. Анализ комиксов студентов по рассказу О. Генри «Дары волхвов».....	71
2.5. Выявление отношения обучающихся к комиксу.....	75
Выводы по II-ой главе.....	78
<b>Заключение .....</b>	<b>80</b>
<b>Библиографический список.....</b>	<b>82</b>
<b>Приложение 1.....</b>	<b>88</b>
<b>Приложение 2.....</b>	<b>89</b>



## Введение

В XXI веке изменения формата современной книги демонстрируют период перехода полиграфического издания в мультимедийное пространство, а также создание альтернативных вариантов существования печатного слова. Это влияет на изменение парадигмы читательского назначения того или иного жанра литературы, создавая инвариантность использования печатного продукта в различных социально-общественных сферах, объединяя, к примеру, развлекательную сторону литературы с обучением. Именно поэтому одной из популярных форм слияния литературы с изображением является комикс, который долгое время вызывал в России недоверие и предубеждения, связанные с представлением об их низкой культурной ценности. Так называемые тексты «новой природы» (условный термин, так как мультимодальность присуща сообщениям любой эпохи), органически и равноправно сочетающие в себе слово и изображение, стали характерной приметой современной культуры, например жанр графического романа. Комикс, в том числе комикс-адаптация, обретает новый статус в читательском и образовательном пространстве. Это имеет прямое отношение к урокам литературы. Активные процессы, связанные с визуализацией текстов, в том числе литературных, обусловили **актуальность** нашей работы и выбор темы – «Комикс на уроке литературы».

Согласно «Толковому словарю» С.И. Ожегова, комикс (от англ. comic «смешной») – небольшая, наполненная иллюстрациями книжка лёгкого, обычно приключенческого содержания, а также серия рисунков с соответствующими подписями [45]. Данное определение, по нашему мнению, отражает в большей степени этимологию данного слова, делая акцент именно на комичность содержания, что является не совсем верным, так как данное понятие имеет свой долгий и противоречивый путь становления и развития. В своей работе мы будем опираться на определение С. Макклауда, который считает, что иллюстративные и другие изображения,

сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика от зрителя будут являться комиксам [20].

Комиксы и графические романы были в полной мере изучены зарубежными исследователями. Первым косвенно прикоснулся к рассматриваемому нами понятию Жорж Садуль в своей книге «Всеобщая история кино. Том 1» [35]. Затем в 1985 году У. Айснер в работе «Комикс и последовательное искусство» приступил к полноценному рассмотрению данного понятия [53]. Но лишь спустя тридцать лет вновь начали появляться работы, посвященные комиксам: Г. Риппл «Справочник по интермедиальности: Литература – Изображение – Звук – Музыка» [56], Д. Стайн, Ж. Н. Тон «От комикса к графическому роману: вклады в теорию и историю графического нарратива» [58], Д. А. Ротшильд «Графические романы: библиографический гид» [57], М. К. Букер «Энциклопедия комиксов и графических романов» [52], С. Макклауд «Понимание комикса: Невидимое искусство» [20] и др. Историческое развитие комиксов было представлено работами М. Вэнса «Запрещенные приключения. История издательства American Comics Group» [59], Д. Гарднера «Прогнозы: Комиксы и история повествования XXI века» [54]. Изучению российских комиксов посвящены работы С. Сандаловой «Русскому комиксу - быть?» [37], Ю. Александрова «Русский комикс: сборник статей» [33].

Современная массовая культура предоставляет большой выбор текстов «новой природы», которые можно использовать в образовательном пространстве (комикс и графический роман, детектив и фэнтези, сериал и литературный блог). Задача педагога – предположить необходимость наличия определенных умений, связанных с пониманием и созданием подобных коммуникативных конструкций. Если обратиться к психодидактическому подходу в обучении, то можно убедиться в том, что дети в большей степени склонны к восприятию и запоминанию информации, которую получили из изображения, а не просто из текста. То есть, комикс

очень удачное соединение словесного и визуального искусства, которое позволит улучшить механизм мотивации работы с литературным текстом в современной мультимедийной действительности.

**Цель** дипломной работы – выявление возможностей использования комикса на уроке литературы.

Из поставленной цели вытекают следующие **задачи**:

1. Изучить историю становления и развития комикса как жанра литературы.
2. Выделить жанровые и структурные особенности комикса, его сходство и различие с иллюстрированной книгой и графическим романом.
3. Выявить возможности использования комикса в образовательном процессе.
4. Определить понятие «комикс-адаптация» и его методический потенциал.
5. Предложить методические подходы к обучению школьников чтению и созданию комиксов.
6. Выявить возможности и риски использования комикса как формы работы с художественным произведением на уроках литературы.

**Объект** исследования – комикс как вид литературы.

**Предмет** исследования – комикс как способ творческой интерпретации художественного произведения на уроках литературы.

**Гипотеза** исследования: создание комикс-адаптации как способа интерпретации литературного произведения является фактором формирования творческого читателя.

Для достижения поставленной цели и проверки выдвинутой гипотезы в ходе исследования были использованы следующие **методы**:

1. Анализ литературы по теме исследования.

2. Сравнительный анализ комикса и иллюстрированной книги; комикса и графического романа.
3. Эксперимент по внедрению и использованию комикса на уроках литературы.
4. Выявление отношения школьников и студентов к комиксу.

**Экспериментальная апробация** проводилась на базе 6а класса МБОУ Кичигинской СОШ имени В. П. Кибальника с. Кичигино Челябинской области (учитель Дудинская Е.В.), 75 класса МАОУ «Образовательного центра №2 г. Челябинска» (учитель Румбах Е.В.), студентов первого курса филологического факультета ЮУрГГПУ (преподаватель Терентьева Н.П.).

Апробация работы по данной теме была осуществлена на Международном форуме «Чтение на Евразийском перекрестке» в 2017 году (ЧГАКИ); на XIV Международной научно-практической конференции молодых ученых «Язык. Культура. Коммуникации» в 2018 году (ЮУрГУ); на XX Всероссийской студенческой научно-практической конференции Нижневартковского государственного университета в 2018 году.

Публикации: Старикова Н. А. Комикс – это серьезно? // сборник статей (г. Нижневартовск, 3–4 апреля 2018 года) Ч. 5. История. Документоведение. Филология. Лингвистика. Журналистика. Реклама / Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2018. – Ч. 5. – С. 402-405; Старикова Н.А., Терентьева Н.П. Комикс на уроке литературы [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://journals.susu.ru/lcc/article/view/673/783>

#### **Этапы исследования:**

1. Ориентировочно-теоритический (анализ литературы по проблеме исследования).
2. Методический (подбор методик, разработка уроков по произведениям В.П. Астафьева «Конь с розовой гривой», М. Е. Салтыкова – Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил», О. Генри «Дары волхвов»).

3. Реализация экспериментов.
4. Аналитический (интерпретация полученных результатов).
5. Этап оформления и корректировки ВКР.

**Практическая значимость** исследования состоит в том, что его результаты могут быть использованы в учебном процессе с целью активизации творческой деятельности читателей-школьников.

**Структура** дипломной работы включает в себя введение, первую главу, в которой мы рассматриваем историю развития и становления комикса, возможности его введения в образовательный процесс, вторую главу, которая состоит из интерпретации результатов работы, полученной в ходе эксперимента, заключение, библиографический список и два приложения.

## Глава I. Комикс как феномен культуры

### 1.1. История развития комиксов

Достаточно долгое время комиксы мало кого привлекали в науке, так как считались явлением низкой культурной ценности. Первым, пусть и косвенно, прикоснулся к рассматриваемому нами понятию французский теоретик и кинокритик Жорж Садуль. Он в своей книге «Всеобщая история кино. Том 1» определил комиксы как рассказы в картинках [35]. По мере появления научных работ, посвященных теории комикса, все начало значительно меняться. Работы «Комикс и искусство последовательности» Уилла Айснера [53] и «Понимание комикса: Невидимое искусство» Скотта Макклауда [20] предложили новые возможности для исследования комикса и, что наиболее важно, предоставили рабочий набор терминологии, которым комиксисты пользуются и в настоящее время. Но за отсутствие академизма эти труды, к сожалению, были подвергнуты критике. Кроме того, обе работы были крайне своеобразны, и отдалены от научных традиций, с которыми они могли бы пересекаться. Пробел в этом отношении восполнила работа одного из ведущих теоретиков комикса Тиерри Гроенстина «Система комикса» [55], которая представила медиум комиксов в области семиотики и, что особенно важно, представила ключевые концепции в изучении формы комикса. Упомянутый выше американский писатель и художник Уилл Айснер объяснял понятие комикс как искусство секвенции или последовательности [53], а Скотт Макклауд, уточнил определение комикса и развил теоретическую мысль о его системе [20]. Несмотря на то, что комикс – это одна из самых новых форм повествовательных медиа некоторые теоретики, отвечая на культурную критику, старались представить последовательное повествование, как древнюю форму искусства, потому что рассказ какой-либо истории через серию простых изображений, сопровождающийся текстовыми элементами, является старым и эффективным методом обращения, обучения и развлечения. Такие культурно значимые тексты, как

фрески Древнего Египта, колонна Траяна, гобелен Байё, идентифицируются некоторыми исследователями как предшественники комиксов, поскольку они включают в себя комбинацию слова и изображения. Но различий слишком много, и считать их представителями одного медиума было бы не совсем правильно, так как, несмотря на то, что графический нарратив этих текстов может быть схожим в некоторых аспектах с нарративом комикса, их методы производства определенно отличны.

Комиксы с самого момента их появления были тесно связаны с производством популярной массовой культуры XX века, подъем которой стал началом истории комиксов. Предков современных комиксов можно найти в политических карикатурах, которые публиковались в газетах и сатирических журналах англо-говорящих стран и использовали баллоны и панели начиная с XVIII века, а также в сатирических рисунках и на воскресных страницах газет. В традиции ранних религиозных и моралистических памфлетов Уильям Хогарт создавал сатирические рисованные истории, которые были воспроизведены в гравюрах, широко распространены, и включали в себя ряд основных сцен, объясненных и описанных в нижней части гравюр письменным текстом («Продвижение Блудницы» (1732 г.) и «Продвижение Повесы» (1735 г.)). В XIX веке, рисованные истории стали еще больше похожи на то, что мы сейчас называем комиксами. Немецкий писатель и иллюстратор Вильгельм Буш сочетал разные сцены и сатирические комментарии на одной странице, например в произведении «Макс и Мориц» (1865 г.). Шведский писатель и иллюстратор Родольф Топффер располагал изображения в последовательности, используя при этом баллоны и строгий стиль карикатур. Некоторые из историй Р. Топффера были опубликованы в европейских газетах, а в 1840-ых представлены в газетах Соединенных Штатов. Уже в начале XX века, комиксы закрепились в газетах и стали их частью. Одним из самых популярных персонажей был «Желтый малыш», которого создал и воплотил на бумаге Ричард Ф. Ауткол. Этот персонаж появлялся в его

различных комик-стрипах: в первую очередь в «Аллее Хогана»), с 1895 года в Пулитцеровской газете «New York World», а позже в газете Хёрста «New York Journal». Также одними из первых в сфере комиксов были Рудольф Дирк и Гарольд Кнепп с их сериями «The Katzenjammer Kids» (1897-1949 гг.), где впервые был использован баллон для текста, и «Krazy Kat» (1913-1944 гг.) Джорджа Херримана. Серия комиксов Уинзора Маккея «Малыш Немо в стране снов» (1905-1914 гг.), которая выходила на страницах воскресных газет, расширяла возможность организации панелей и их расположения. Таким образом, широкий формат давал подробным изображениям У. Маккея больше места для эксперимента с размером панелей, их рамками, раскадровкой и размещением на странице. Бесспорно, «Малыш Немо» является одним из лучших ранних газетных комиксов и остается основой для повествования комиксов, какими мы их знаем в настоящее время. Популярными комиксами начала XX века можно с уверенностью считать работу Мильтона Каниффа – «Терри и Пираты» (1934-1946 гг.), Алекса Раймонда – «ФлешГордон» (1934-1943 гг.), Хэла Фостера – «Принц Вэлиант» (1937-1971 гг.). Примечательно то, что все данные комиксы отражали тогда еще только возникающую массовую культуру XX века: делали какие-либо значимые отсылки на происходящее в социально-общественной сфере и обсуждали те изменения, которые связанные с массовой культурой. Именно в 30-е годы XX века начинается период, названный по аналогии с изменениями в истории литературы, «**Золотой век комиксов**», чему, безусловно, способствовало появление гигантов индустрии комиксов, процветающих по сей день, DC Comics и Marvel. В 1938-ом году впервые появляются такие персонажи как Супермен, Бэтмен, Чудо-Женщина и другие[25].

Вторая мировая война - трагическое событие, повлиявшее на жизнь всего человечества, не могла не коснуться производства комиксов. Казалось бы, их производство должно было прекратиться, но напротив, комиксы в это время набирают популярность. Выходят истории о победе добра над злом часто включающие в себя именно военную тематику. То есть, комиксы

данного периода своего развития были подчинены времени и направлены на поднятие боевого духа солдат и пропаганду мира. После окончания войны, как мы знаем, была сброшена атомная бомба на Хиросиму и Нагасаки, что дало толчок к появлению супергероев с «атомными» способностями. Данный ход был сделан с целью ослабления страха общественности перед возможной перспективой ядерной войны. Но, несмотря на удачность данного приема супергеройской тематики начала падать, так как в жанры комикса начало вводится разнообразие методов и характеристик.

В 1956 году наступает так называемый **«Серебряный век комиксов»**, который особо отличился высокой производительностью индустрии и большим коммерческим успехом [25]. Самым популярным становится жанр ужаса в комиксах и некоторые психологи, например Федерик Вертам в своей книге «Совращение невинных», предполагали, что именно этот факт стал причиной возросшей в стране подростковой преступности. Такое громкое заявление вызвало неоднозначную реакцию, и комикс-индустрия переживала кризис. Итогом данной дискуссии стало создание «Кодекса Комиксов» для работников комикс-индустрии, который накладывал табу на большинство тем в комиксах. Теперь перед сценаристами стояла задача реабилитировать всех своих героев: их образы остались прежними, но поменялись имена, личности и даже места действия, а многие сюжетные ходы и особенности природы персонажей стали объясняться с научной точки зрения. Все это позволило вновь пробудить интерес к комикс-индустрии.

Таким образом, итогом данного периода в развитии комиксов стало то, что жанр супергероики вытеснил остальные жанры комиксов, а сам образ супергероя стал более сложным и проработанным.

Следующий период развития комиксов – **«Бронзовый век»** (20-ые - 80-ые годы XX века) [25]. Хотя он не отличался какими-либо нововведениями в повествовательную структуру, но был важен тем, что многие создатели комиксов постепенно перестают следовать «Кодексу Комиксов». Появляются более темные и сложные сюжеты, а в противовес

герою и злодею вводится образ антигероя. Сложные темы наркотиков, насилия и смерти прежде были табуированы и теперь подавались очень завуалированно или не затрагивались вовсе.

**«Современный век комиксов»** начинается с конца 1980-ых и длится по наше время. Некоторые исследователи выделяют «Медный век комиксов», который идёт после «Бронзового» и перед «Современным» (конец 1980-ых - 1992-ой гг.). Существует и третья точка зрения: после «Бронзового века» идет так называемый «Темный век комиксов», длящийся до 2000-ого года, с которого начинается «Современный век комиксов». В любом случае, современный этап развития комиксов можно охарактеризовать следующим образом – радикальный пересмотр комиксных стандартов[25]. В современных комиксах всё более значимое влияние уделяется подросткам, женщинам, темнокожим или представителям не европейских культур. То есть, если в комиксах «Бронзового века» они могли играть роль только второстепенных персонажей, то в современных они в большинстве случаев, являются главными героями. Кроме того в комиксах появляются мультивселенные, в которых известные герои живут совсем другой жизнью: Человек-Паук становится латиноамериканцем, а Капитан Марвел – мусульманской девочкой-подростком. Таким способом издательство Marvel вводит новые сюжетные ответвления, создавая новые серии комиксов и открывая новую ступень развития американской комикс-индустрии.

К сожалению, в это же время в России комиксы не получили такого развития. Они лишь редко появлялись в виде небольших зарисовок в газетах. Только в 50-е годы XX века начали выходить первые юмористические комиксы, но преимущественно для детской аудитории.

Стоит помнить о том, что комиксы являются далеко не чужеродным культурным элементом для России, потому что еще в XVI веке существовал лубок, который можно считать аналогом комикса, так как он повторяет комиксную структуру. Но по разным историческим причинам авторы,

которые работали с лубком, сталкивались с непониманием со стороны государства, и лубок, в результате активной пропаганды, в начале XX века воспринимался отрицательно. Можно сказать, что именно данная ситуация и послужила началом проблем существования и развития современных комиксов в России. Однако с 1950-ых по 1980-ые годы создаются такие «прародители» современных комиксов как отечественные детские журналы «Юный техник» и «Веселые картинки» (1956 г.), которые к концу своего существования выпустили общий тираж 9,5 миллионов экземпляров. С 1967-ого по 1968-ой годы в журнальном издании «Пионер» издается комикс «Смехотрон и Полиглот попадают в переплет», который в 1969-ом году получил продолжение под названием «Новые приключения Смехотрона и Полиглота», но оно пользовалось меньшей популярностью. Примечательно то, что в СССР были комиксы и для взрослой аудитории, но они были не так распространены, как детские. В 1974-ом году был выпущен сборник детективных комиксов, состоящий из трех историй: «Человек в проулке» Левона Хачатряна, «Шведская спичка» Николая Смирнова и «Повесть о шляпной картонке» Марка Лисогрского.

Особенно важным для индустрии комиксов в России стал **1980-ый год**. Во-первых, в кинотеатрах выходит в прокат первый фильм Ричарда Доннера на супергеройскую тематику – «Супермен». Во-вторых, жители нашей страны начинают проявлять интерес к зарубежной культуре: в России стали появляться американские комиксы и европейские графические романы. Все это оказало большое влияние на советских комиксистов, который, в свою очередь, продолжают развивать детский комикс и, что очень важно, выпускают комиксы, ориентированные на взрослую аудиторию.

В 1987-ом году издается комикс-адаптация повести Кира Булычева «Похищение чародея». Именно это явление становится толчком для целой тенденции: российские комиксы зачастую стали иметь литературный источник. Например, в 1990-ом году вышли две комикс-адаптации: «Тарзан» Эдгара Берроуза и «Трудно быть Богом» Братьев Стругацких. В этом же году

происходит очень значимое для российской комикс-индустрии событие – издательство «Семиф» начинает выпускать полноценные журналы комиксов: «Бобо» (1990-1996 гг.), «Голиаф» (1991-1994 гг.), «Муми-тролль» (1994 г.) и другие. Кроме детских комикс-журналов появляются и издания, ориентированные на взрослую аудиторию. Первое – журнал «Муха» (1991-1995 гг.), но самое выдающееся – журнал «Велес» (1992-1995 гг.). Направленность данного журнала была явно патриотическая, и в нем выпускались комиксы на тему афганской войны, истории России и славянской мифологии [34]. У комиксов был свой читатель, но вопреки этому отношение к нему было все же очень подозрительным. Издательства выпускали их в ограниченном тираже, а компании по продаже комиксов на рынке долго не удерживались. Но в начале 90-ых годов интерес к комиксам резко возрос из-за популярности в России поп-культуры Японии. Хотя мультфильмы в жанре аниме транслировались в русских кинотеатрах свободно, с комиксами дела обстояли намного сложнее, так как для их распространения требовалось специальное оборудование, которое находилось под строгим контролем государства. То есть, ни официальное, ни подпольное распространение было невозможно, поэтому японская манга до 1995-ого года была недоступна русскому читателю. Однако с появлением в России сети интернет японские комиксы получили возможность распространения, хотя доступ к данному ресурсу имели лишь 10% населения страны. Таким образом, ознакомленными с новым для страны культурным явлением были в основном образованная молодежь.

Резкий подъем интереса России к японским комиксам способствовал появлению неофициальных художественных объединений. Например, группа **«Люди мертвой рыбы»**, которая без какого-либо финансирования выпускали свои комиксы, пусть и малым тиражом [7]. Надо отметить, что и журналы оказали огромное влияние популяризацию комиксов в России. Стали проводиться различные тематические фестивали рисованных историй. Одним из первых был «Московский международный фестиваль рисованных

историй им. Наташи Монастыревой» (известный как «КомМиссия»), который проводится с 2002-ого года и существует по сей день.

Безусловно, комикс в России начал успешно развиваться, но еще не мог считаться индустрией, так как не приносил полноценного дохода. По этой причине журналы комиксов не существовали дольше пяти лет. Например, журнал «**РуМанга**» выходил всего с 2009-ого по 2011-ый годы. Но есть и удачные начинания. Например, издательство «**АСТ**» открывает подразделение, которое переводит и распространяет десятитомную серию манги Акино Мацури «Магазинчик ужасов». В 2005-ом году издательство «Амфора» выпускает первый комикс, названный графическим романом, «Город грехов» Френка Миллера, который, в свою очередь, положил начало целой тенденции – в 2007-ом году издается графический роман Алана Мура и Дэвида Ллойда «V значит вендетта». В 2008-ом году организаторы фестиваля «**Бумфест**», проведенного впервые в 2007-ом году, создают издательство «**Бумкнига**», направленное на создание и распространение авторского комикса.

Таким образом, началом полноценного существования комиксов в России можно считать **2009-ый год**, так как к этому времени комикс-издания становятся достаточно развитыми и ничем не ограниченными, имеют постоянного читателя. Более того жанры российского комикса стали расширяться. Появляется фантастика – «Хакер» А. Еремина (2009 г.), нуар – «Азарт» А. Пантелеева, А. Мамедова и Р. Сурженко (2009 г.), ситуационная комедия – «Черное и белое, а также немного голубого и зеленого» А. Голубевой. В 2010-ом году Российская государственная библиотека для молодежи создала первую и существующую до сих пор официальную организацию, которая занимается изучением комиксов – «Центр комиксов и визуальной культуры российской государственной библиотеки». В этом же году начинает свою работу первый магазин комиксов «**Чук и Гик**». Он ведет активное сотрудничество с большими изданиями, которые занимаются переводом и воспроизведением комиксов. Переизданием старых комиксов

стало заниматься такое издание как «Зангавар». Например, в тираж ушел публиковавшийся в европейском журнале в 1990-ом году «Малыш Немо в Сонной стране» Винзора Маккея, а еще больший успех имели комиксы о Муми-Троллях Туве Янсона, популярные и по сей день. В 2012-ом году появилось издательство **«Bubble-comics»**, которое занялось изданием четырех серий российских комиксов, изначально принятых довольно настороженно, но вскоре нашедших своего читателя. Речь идет о комиксах «Майор Гром», «Бесобой», «Красная фурия» и «Инок». Спустя два года выйдут еще две серии комиксов: «Метеора» и «Экслибриум». В этом же году будет запущен по аналогии со знаменитым всемирно известным «Comic Con», проходящим в Сан-Диего, московский фестиваль «Comic Con Russia», который посвящен не только комиксам, но и кино, музыке, мультфильмам и играм – всей так называемой гик-культуре.

В итоге можно сказать, что у российского комикса большое будущее, так как он формируется вне подражания зарубежным произведениям, пусть и не без его влияния. Автор книги «Тайная история комиксов. Герои. Авторы. Скандалы» и один из организаторов фестиваля «КомМиссия» Алексей Волков считает, что на современно этапе истории комикса в России мы находимся примерно как США в 1937-ом году [35]. С одной стороны, действительно, существует мнение о том, что российская индустрия комиксов находится еще на самой ранней стадии своего развития, так как 90% комиксов - это не авторские проекты, а переводы. Кроме того, большая часть российских комиксистов известна лишь малому кругу лиц (в основном это сценаристы «Bubble-comics», так как это самое крупное издательство российского комикса в стране) [31]. С другой, о многом говорит уже само существование издательства комиксов «Bubble-comics», которое не только занимается выпуском комиксов, но и создало, пусть и короткометражный, фильм по одному из своих произведений, что говорит о выходе на уровень зарубежных студий Marvel и DC Comics, которые неоднократно экранизировали свои комиксы. Кроме того, совсем недавно, в марте 2019

года, в издательстве «Бумкнига» вышел графический роман «Сурвило» молодой петербургской художницы Ольги Лаврентьевой. В нем она в формате комикса рассказывает о жизни своей бабушки Валентины Викентьевны Сурвило, прошедшей через годы репрессий и блокаду Ленинграда. Валентина Сурвило пережила сталинские репрессии, ссылку и блокаду Ленинграда, потеряв всех близких. На основе воспоминаний бабушки Ольга Лаврентьева рассказывает, как она пережила эти тяжелые дни. В основу романа легли документы и фотографии из семейного архива. Для сбора материалов художница ходила на места описанных событий, посещала архив ФСБ, чтобы ознакомиться с уголовным делом прадеда, и даже ездила в Белоруссию. Как говорит сама автор: *«Сурвило» – полностью черно-белая книга, нарисована тушью, разными кисточками, там очень много полутонов, оттенков серого. Мне было важно показать неравномерность памяти, фрагментарность воспоминаний. Главная героиня рассказывает о событиях спустя много лет, и что-то в ее памяти, понятно, возникает ярко и отчетливо, а что-то – расплывается, какие-то детали путаются, теряются. Я старалась это передать визуально. У меня есть более четкие фрагменты – со штриховкой, контрастом, и есть фрагменты с оттенками серого, где все растекается и расплывается, как во сне»* [12]. Особый интерес также представляют работы Ромы Либерова, который занимается созданием серии поэтических зинов (любительское малотиражное независимое издание) «От руки» – комиксов и иллюстраций молодых художников к лучшим русским стихотворениям, которые затрагивают не только творческую сторону поэтов, но и моменты из биографии.

Таким образом, можно сказать, что с момента своего появления российский комикс значительно расширил свою читательскую аудиторию и жанровое разнообразие. Сегодня комикс-индустрия в России находится в процессе активного формирования: повысилась популярность

специализированных магазинов комиксов и мероприятий, посвященных не только комиксам как рассказам в картинках, но и в целом культуре комикса.

## 1.2. Жанровые особенности комикса

Комикс, как искусство последовательности, – явление самодостаточное и не принадлежащее ни к живописи, ни к литературе[51]. С одной стороны, это желание самостоятельности понятно: наряду с конвенциональными знаками, комикс широко использует и иконическую систему, а потому семиотически он не может принадлежать ни к литературе, ни к живописи целиком. Более того, в последовательном искусстве вербальное и визуальное воздействует на читателя-зрителя не только одновременно, но и взаимосвязано, чего опять же не встретишь в литературе и живописи. С другой стороны, подобным образом устроены и книжки-картинки, и просто богато иллюстрированные книги, и рекламные плакаты, и футуристические книги и многое другое, что никак нельзя отнести к последовательному искусству. Если рассматривать секвенциальное искусство с точки зрения изображаемого предмета, мы так же замечаем, что с помощью визуального ряда комикс дает описания, с помощью текста – нарратив. Но такие же характеристики присущи целому ряду жанров, которые не всегда построены на секвенции, например, лубок, азбука, визуальная поэзия, биологические атласы и прочий иллюстрированные издания.

Таким образом, комикс и иллюстрированная книга – два очень разных, и в то же время во многом схожих вида искусства. Стоит все же считать комикс отдельным видом искусства, а не особым жанром иллюстрированной книги, так как именно структурные различия между ними довольно значительны. Для четкого разграничения данных понятий выделим характерные структурные элементы комикса. Во-первых, комикс – это изображение последовательно происходящих событий на одном листе. В большинстве случаев эти события помещаются в отдельных кадрах, но иногда мы можем наблюдать объединение разновременных событий в одном изобразительном пространстве. Во-вторых, в комиксе происходит слияние изображения и текста в единую композицию кадра и, если брать шире, всей

полосы. Чаще всего тексты (реплики и мысли персонажей, комментарии и текст автора-повествователя за кадром) размещаются в специально отведенных рамках. Форма и цвет этих рамок могут иметь незначительные отличия, но чаще всего художники исходят из устоявшихся традиций комикса, которые определяют символическое соответствие формы тому или иному виду текста (баллоны содержат прямую речь, облачка – размышления, прямоугольные рамы – авторский текст).

Комиксы за свою короткую историю бытования уже успели выработать собственный **язык визуальных символов**, к которым принадлежат и упомянутые выше смысловые значения форм текстовых рамок. Состав и частота использования подобной символики может отличаться от жанра к жанру или от страны к стране. Особенно много различаются в этом плане западный комикс и манга (японский комикс). Символика комиксов может включать в себя условные обозначения эмоций, звукоподражательные слова, которые входят в изображение без рамки и играют роль звуковых эффектов. Люди, будучи знакомые со спецификой комиксного нарратива, без труда прочтут эти, а для неопытного читателя, первый раз взявшего в руки комикс, знакомство с данным видом литературы может стать проблемным.

Присущий комиксу принцип кадрирования изображений может подтолкнуть художника к использованию глубокого **кинематографического пространства**, разнообразных ракурсов, масштабов, фрагментов. В таком случае бывает нелегко добиться гармоничного композиционного сочетания традиционно плоских баллонов текста с объемным пространством кадра. Встречаются и комиксы с полным и почти полным отсутствием иллюзии пространственной глубины и единой жестко установленной точкой взгляда «камеры». Если комиксы первого типа близки по своим композиционным принципам к кинематографу, то вторые имеют больше общего с кукольным театром, в котором почти полностью отсутствует пространственная глубина, зато преувеличенная экспрессия актеров-кукол напоминает комиксную.

Возможно и совмещение этих двух подходов. В этом случае смена ракурса, масштаба или типа пространства часто играет роль мощного смыслового акцента.

Художники-комиксисты, вопреки распространенному мнению, не ограничены в выборе стиля, манеры, техники изображения. Такие требования встречались в комиксе начала XX века и были связаны частично с технологическими ограничениями дешевой цветной печати, частично – с популярностью в те годы определенных стилей мультипликации. Невысокое качество рисунка, текста, сюжетов в ранних комиксах обусловлено, прежде всего, мизерными гонорарами, которые издатели платили комиксистам в погоне за быстрой прибылью на рынке дешевой массовой литературы. Также неверным является мнение, что комикс – вид искусства, предназначенный исключительно для детей и подростков. Почти сразу, с момента своего возникновения, комиксы быстро освоили достаточно широкий выбор жанров, рассчитанных на самую разную аудиторию. Первые комиксы стремились занять наиболее востребованные ниши на книжном рынке: детских книжек-картинок и бульварной литературы. Отсюда – специфический ассортимент тем и сюжетов, сохранившийся в американском комиксе почти до конца XX века. Но уже во второй половине прошлого столетия начинают появляться комиксы, рассчитанные на взрослого, образованного читателя (причем в таких странах, как Великобритания, Франция, Япония, этот процесс происходил активнее, чем в США). Такие комиксы выделяются внимательным и продуманным подходом к глубине сюжета, красоте литературного стиля, художественному уровню изображения.

Таким образом, на основании всего вышесказанного можно сделать вывод об основных различиях между визуальным языком иллюстрированной книги и комикс:

1. Разные подходы к зрительной трактовке времени и происходящих в нем событий:

- a) комикс дробит время на множество кадров, каждый из которых заключает в себе все необходимое для полноценного восприятия, произошедшего в данный отрезок времени;
- b) иллюстрированное издание содержит в себе текст, который идет сквозь книгу непрерывным потоком, а приостанавливающие это движение иллюстрации нередко сами отображают не столько конкретное мгновение, сколько обобщение некоего более крупного временного отрезка.

2. Из первого отличия вытекает и разница в компоновке текста и изображения:

- a) в иллюстрированной книге текст – это единый и неразрывный поток, который проходит сквозь книгу по установленным художником правилам (размеры, пропорции и расположение текстовых блоков, кегль и гарнитура шрифта, и т. п.);
- b) в комиксе текст так же, как и время, нарезается на «ломтики», распределяемые по отдельным кадрам, так что вновь прочесть их как целостный нарратив читатель способен только воспринимая их вместе с изображением, причем основную смысловую связующую роль здесь играет именно последнее.

### 1.3. Структура комикса

Говоря о структуре комикса, следует вернуться к определению данного понятия, которое до сих пор является спорным. Как уже было сказано выше, в основе данной работы лежит определение Скотта Макклауда, который считает, что иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и/или получения эстетического отклика от зрителя будут являться комиксам [20].

Стоит отметить, что комиксы могут обладать **различными формами**. Одни из самых популярных – комикс-стрипы (англ. comicstrip – полоска, лента). Данные комиксы получили именно такое название, так как внешне представляют ленту из 2-4 кадров, выстроенных в ряд. Расположенные горизонтально или вертикально, комикс-стрипы чаще всего печатались в газетах. Также существуют комиксы, представляющие из себя периодические издания («comicbook»), графические романы, которые имеют формат книги, и веб-комиксы, создающиеся целенаправленно только для Интернет-пространства.

Исследуя понятие «комикс», мы пришли к выводу о том, что существуют некоторые различия между отечественной и зарубежной терминологией комиксов. Термин «комикс» в русском языке объединяет три термина в английском языке, а именно «comics», «comix», «comicbook». Термин «comics» обозначает комиксы как медиум в общем. Следующий термин – «comix» указывает на направление андеграунда, где собственно и появилось это слово за счет слияния двух согласных, и теперь служит для обозначения комиксов этого направления; а термин «comicbook» определяет одну из форм комиксов, а именно периодическое издание. Во избежание путаницы мы в своей работе будем обозначать словом «комикс» все формы английских комиксов. Основное различие комикса и графического романа

содержится в большей степени именно на уровне определения данных понятий.

**Графический роман** – явление само по себе до сих пор очень спорное, но для дальнейшей работы мы обозначили конкретные параметры определения этого понятия. Графический роман не только имеет определенную форму, но и представляет из себя цельную законченную историю, что отличает его от серийных комиксов, которые имели повторяющийся сюжет. Графический роман может быть издан не только в формате книги. Он может собираться из серийных комиксов, но при этом важно, чтобы они имели постепенно развивающийся и заканчивающийся сюжет, который разворачивался бы в каждой серии, как в отдельных главах. Именно Уилл Айснер первый определил свое произведение «Контракт с Богом» (1978 г.) как графический роман и поместил данное определение на обложку своей книги. Коренным отличием графического романа от комикса стала установка на экспериментальность формы и серьезность содержания. Название «графический роман» должно было подчеркнуть то, что перед читателем не тот комикс, какой он видел прежде, так как графический роман избегал приключенческой тематики за счет концентрации на социальных проблемах и личных драмах. Именно поэтому он больше внимания уделяет описаниям, а не действию, и целевой аудиторией графического романа преимущественно становятся взрослые.

Таким образом, графический роман был попыткой авторов легитимизировать комикс, традиционно маркированный как детское чтение, присвоить ему статус искусства.

Возвращаясь к структуре комикса стоит обратить внимание на то, что для рассмотрения теории комиксов использовались исследования в области семиотики как учении о знаках, их закономерностях и взаимодействии с нашим восприятием. Данный подход был развит в первую очередь для языка, но с самого начала семиотика подразумевала, что знаки функционируют во всех культурных сферах. В соответствии с семиотикой Ф. Де Соссюра знак

соотносит обозначающее с обозначаемым. Это соотношение в значительной степени произвольное и становится значимым только в языковой системе. Таким образом, семиотика комиксов описывает присущую им систему знаков.

Одним из ведущих трудов в этой сфере является «Система комиксов» Тиерри Гроенстина, который предложил два **новаторских понятия** о комиксах:

1. «Spatio-topia» – система, в которой значимо расположение элементов таких комикса в пространстве как панель, промежуток, баллон, рамка, запас.

2. «Arthrology» – отдаленная или линейная связь между элементами комикса.

Исходя из понятий, рассмотренных выше, определим **основные элементы структуры комикса**:

1. Панель – минимально значимая единица системы комикса, представляющая из себя часть пространства страницы, изолированное рамками. Может включать в себя как изображение, так и текст. Главные параметры панели – форма, площадь и местоположение.

2. Рамка – то, что «держит» комикс на странице. Она обладает шестью основными функциями:

1) **Закрытия** – отвечает за охват пространства панели, придавая ей форму и определяя ее площадь.

2) **Разделения** – изолирует панели друг от друга. Существует три способа разделения:

а) с помощью контура рамок двух смежных панелей;

б) с помощью пустого пространства между различными последовательным и элементами повествования;

в) панели не имеющие ни рамок, ни разделений пустым пространством, а легко пронизывающие друг друга (или же рамки стилизованы под оформление декора).

3) Ритмичности – текст в комиксе подчиняется определенному ритму, создающемуся из последовательности рамок. Он может быть развит с помощью таких ритмических эффектов как распределение баллонов, противопоставление цветов, игра графических форм. Благодаря рамкам и особенному размещению текста момент может быть замедлен или же наоборот события могут быть максимально ускорены.

4) Структурирования – выстраивает пространство, является основным элементом композиции изображения.

5) Выразительности – сообщает об изображении и направляет чтение, то есть дает читателю инструкцию к интерпретации панели.

6) Чтения – дает читателю предположение о том, что в ее пределах существует контент, который должен быть расшифрован. Рамка всегда приглашает остановиться и внимательно изучить ее содержимое.

3.Мультирамка – сетка следующих друг за другом панелей.

4.Гиперрамка – по отношению к странице это то же самое, что и рамка по отношению к панели. Однако в отличие от рамки она охватывает полную группу панелей на странице и имеет установленные границы, соразмерные странице. Гиперрамка разделяет используемое пространство страницы от запаса.

5. Запас – периферическая зона, которая необязательно должна оставаться пустой, так как она так же играет важную роль в эстетическом и семантическом плане. Даже будучи пустым, пространство запаса не может быть абсолютно нейтральным. Оно определяется его шириной, которая является гибкой на каждой из четырех сторон страницы.

6. Баллон – выделенная область, в которую вписан текст.

Как и панель, баллон является закрытым, компактным пространством. Хотя название данного структурного элемента намекает на его эллиптическую форму, он часто бывает и четырехугольным. Баллоны используются для презентации слов вне иконических элементов, то есть поле письма четко разграничено.

#### 1.4. Специфика чтения комикса

Детское восприятие и понимание действительности отличается от взрослого, поэтому педагоги стараются подать учебный материал как можно понятнее с учетом особенностей детской психики, включая недостаток навыков фиксировать внимание. **Визуализация и образность** комиксов дает возможность сконцентрировать внимание, донести нужный материал как можно лаконичнее и структурно. Активное взаимодействие человека с окружающим миром осуществляется посредством ряда параллельно функционирующих каналов связи. Ведущими каналами, по которым распространяется информация, являются **зрительный и слуховой**, причем первый обладает гораздо большей пропускной способностью. То есть, знания о мире представлены в памяти человека двумя независимыми, но активно взаимодействующими друг с другом системами: образной и вербальной.

Таким образом, можно прийти к выводу о том, что, когда ребенок видит комикс, в его сознании происходит постоянный переход от визуального компонента текста к вербальному и наоборот. Учителю важно обратить внимание детей на то, что картинка и текст в комиксе не могут существовать друг без друга. Как вид искусства, комикс представляет собой сосуд, способный вмещать любой набор идей и изображений.

Как и литературное произведение, комиксы воспринимаются и понимаются детьми по-разному, так как в них есть пространство между кадрами - пробел, который сливает два отдельных изображения в одну идею. Между кадрами ничего не видно, но опыт подсказывает, что что-то там должно быть. Кадры разделяют время и пространство на череду отдельных моментов, но домысливание позволяет нам объединить их и мысленно сконструировать непрерывную, целостную реальность. Необходимо делать упор на том, что комиксы это и есть домысливание. Додумывая повествование, ребёнок обогащает свой словарный запас, учится точнее выражать мысли. Чтобы не потерять основную мысль повествования в

комиксах, следует обращать внимание на **тип перехода кадров**. Он может быть:

1. От момента к моменту (переход покадрово показывает любые изменения, происходящие с субъектом).
2. От действия к действию (переход показывает смену деятельности конкретного субъекта).
3. От объекта к объекту (переход показывает смену действующих лиц в рамках одной сцены или идеи).
4. От места к месту (переход переносит на различные расстояния во времени и пространстве).
5. От детали к детали (переход представляет собой пытливый взор, рассматривающий различные аспекты места, идеи или настроения).
6. Бессвязный (отсутствие какой-либо логической связи между кадрами) [20, с. 70-72].

То есть, если чтение «зашло в тупик», необходимо определить тип перехода кадров в комиксе и нить повествования будет восстановлена.

Создатель комикса предлагает присоединиться нам к бесшумному танцу зримого и незримого, видимого и невидимого. Этот танец – уникальная особенность комикса. Ошибка – считать комикс простым гибридом изобразительного искусства и прозы. То, что происходит между этими панелями – магия, присущая только комиксу.

Читать комиксы, также как и драму, можно по ролям. Тем более дети видят перед собой своего персонажа и могут надеть на себя его «маску» и испытать те же чувства, что переживает его герой. Метод масок тем самым позволяет читателю безопасно перенестись в иной, впечатляющий мир. Практически все дети **ассоциируют** себя с главным героем, наблюдая за его поведением. И пусть это будет даже плохой персонаж – польза тоже есть. В этом случае ребёнок, наоборот, считывает отрицательные черты героя и противопоставляет себя ему. Идея того, что изображение может побуждать

эмоциональный или чувственный отклик в читателе - является ключевой в искусстве комикса. Но важно, чтобы ребенок **не ставил акцент** только на изображении, как объекте, способном вызвать больше эмоций, чем текст. В комиксах первостепенно не описание, а действие, поэтому важно научить ребенка учиться делать своеобразную раскадровку событий. **Картинка плюс её описание** помогают проследить сюжет, логически разобраться в том, как складывается история.

## 1.5.Технология создания комикса

Существует несколько **способов создания** комиксов с применением дифференцированного подхода:

1. С помощью готовых шаблонов.
2. С помощью программ создания фотоколлажей и редактирования диалогов в фоторедакторе.
3. С помощью видеоредактора (серия картинок с надписями + музыка), например, в программе Windows Movie Maker; (владение ИКТ-технологиями).
4. «От руки» (написание сценария, биографии для персонажей).

Если рисовать комикс «от руки», то необходимо обратить внимание на следующее:

### 1. Основы рисунка

Сложно при рисовании комиксов делать персонажей одинаковыми, поэтому важно рисунок не «перегружать» деталями. Простота сюжета и изображения персонажей – это основа любого комикса. Фигуры и лица должны быть нарисованы схематично, без особой детализации, и нарисованы в слегка искаженном виде, в стиле мультипликации. Следуя этим правилам, вам будет легче повторять основные черты героев вашего комикса.

### 2. Диалог в комиксе

Баллон с зигзагообразным контуром передает громкий звук, а волнистый наоборот, мысли или тихий разговор. Располагать диалоги героев комикса следует выше рисунка головы человека или в пустых местах рисунка.

### **3. Детали оформления комиксов**

Чтобы изображать посторонние шумы нужно использовать различные знаки или молнии. Рисовать героев комиксов нужно в динамичных и активных позах, в упрощенной манере рисунка лица и мимики. Баллон по правилам должен находиться у того кто говорит первым. Разговоры должны быть короткими и прямыми, чтобы не занимать много места на рисунке.

### **4. Как рисовать лицо**

Сложность рисунка портрета человека состоит в умении передать эмоциональное состояние человека, его мимику, глубину взгляда и т.д. Особенно нужно это умение в рисунках комиксов. На тех персонажей, которые появляются раз или два за весь комикс, можно не тратить особо много времени. Прежде всего, стоит продумать образы главных действующих лиц комикса, их особенности, привычки, поступки, место действия. Необходимо точно представлять себе характер героя, чтобы выстроить правильную и естественную для него линию поведения, его облик, манеры. Также необходимо выбрать правильную обстановку, где будет разворачиваться действие.

### **5. Сценарий**

Следует продумать само повествование - от начала до конца и выбрать, какие события необходимо выделить, то есть отобразить на странице в отдельных клетках. В конце этого этапа нужно иметь четкое представление о том, что и как будет отображено на страницах. Новичкам в этом деле, следует избегать технически сложных в реализации идей, как например, комиксы с большим количеством действующих лиц, или с детальными и комплексными пейзажами (фоновыми рисунками), или сюжеты, где требуется фотографическая точность персонажей и отображение сложных эмоций и жестикологии. Поэтому для начала выбирают короткий сюжет с минимумом действующих лиц и простыми декорациями (фоновыми

рисунками). Необходимо продумать все так, чтобы на заданных страницах поместились все иллюстрации, чтобы они располагались в логичной последовательности и не были, например, слишком мелкими, а также, что немаловажно, оставить место для текста. Текст должен быть удобочитаемым (как по расположению, размеру, так и наполнению). Здесь следует отметить, что текст в комиксе должен читаться как в книге слева направо и сверху вниз. Любые вольности с этим правилом могут привести к путанице.

Прежде чем приступить к созданию самого комикса следует провести **несколько упражнений** для «разогрева».

Первое – эмоции. Рисуем 6 кругов, придаем первому свою прическу и черты, и дальше играем с лицом, преувеличивая реакции.

Среди полезных упражнений можно еще назвать рисование рук и жестов. Как правило, мы рисуем руки с четырьмя пальцами, как в мультфильмах, так легче. Просим кого-то выступить в роли модели, подержать книгу, воображаемый мобильник, стакан с водой. Аудитории дается 5 минут зарисовать модель (лицо и руки).

Еще одно упражнение – срисовать человека на фотографии (5 минут), затем нарисовать его в профиль и в полупрофиль (предварительно надо объяснить, что это такое).

Таким образом, данные упражнения помогут детям понять технику создания комиксов и потренироваться перед созданием собственного авторского произведения.

## 1.6. Использование комиксов в образовательном процессе

**Образовательные комиксы** (англ. Educationalcomics) – относительно новая разновидность комиксов. Они используются как в начальной школе, так и вузах. Как разновидность адаптированной литературы, они распространены в Италии, США, Великобритании, Южной Кореи и Японии. Появление образовательных комиксов некоторые историки датируют 30-ми годами прошлого столетия. Молодой украинский исследователь Е. Нагорная ссылается на критика и историка комиксов Карла Мейсека, который утверждает, что образовательные комиксы выпускались большими издательствами уже в 1930-е годы. По подсчетам профессора Питтсбургского университета У. Д. Соунса, в период между 1935-1944 гг. в Соединенных Штатах вышло более ста публикаций о потенциально возможном использовании комиксов для обучения детей. Наибольшую популярность они получили в 1950-е годы, их стали **внедрять в учебный процесс** [23].

Большой педагогический опыт показывает, что применение наглядности на уроке увеличивает долю восприятия учебного материала. К. Д. Ушинский отмечал, что чем большее количество органов чувств принимает участие в восприятии какого-нибудь впечатления, тем прочнее оно закрепляется в нашей памяти. Физиологи и психологи объясняют это положение тем, что все органы чувств человека взаимосвязаны. Психологически учащиеся готовы с интересом вникнуть в развитие предложенного сюжета картинок. Это связано с тем, что, по мнению психологов, у большинства современных детей развито клиповое мышление. Поэтому учебный материал, представленный в комиксах, может иметь **хорошую степень усвоения**.

Приоритетной задачей современного литературного образования в рамках **ФГОС** является формирование творческой, самостоятельно мыслящей личности, с развитым критическим мышлением, устойчивой к

воздействию на сознание различных способов психологической манипуляции. Новые задачи образования предполагают и использование новых методов обучения. Одной из форм работы с текстом, отвечающей современным требованиям, является жанр комикса. Комикс активно **используется в учебниках** иностранного языка и начальной школы.

В мире объяснение сложного с помощью рисунков и историй используется весьма активно. Это и полноценные графические руководства-учебники по разным специальностям, и стрипы с разной тематикой, часто шуточные, но понятные даже ребёнку, и веб-комиксы, создаваемые в блогах и на веб-сайтах педагогов, а также на различных образовательных порталах. Всё это благодаря интернету не так сложно найти. Проблема заключается в том, что на русском языке таких ресурсов мало, а переводы делаются нечасто. Однако если задаться целью, можно найти много интересного и полезного, что немного облегчит нелёгкий труд педагога или наставника. Например, серия книг **«Образовательная манга»** занимательно, в картинках объяснит основные теории и явления физики, статистики, математики, программирования, биохимии, астрономии. Серия состоит из более чем десятка книг на разные темы в рамках названных предметов. Все они переведены на русский язык и выходят в издательстве «ДМК-Пресс». Приобрести мангу Вы можете в интернет-магазинах «Лабиринт» и «Чук и Гик».

О естественных науках весело и доступно рассказывает Ларри Гоник, карикатурист и преподаватель математики из Гарвардского университета, в серии книг **«Естественная наука в комиксах»**. Всего в этой серии им создано три книги: «Химия. Естественная наука в комиксах», «Алгебра. Естественная наука в комиксах» и «Физика. Естественная наука в комиксах». Ещё никогда и никто не говорил об этих предметах так остроумно и просто. Для тех, у кого трудно с историей, Ларри Гоник создал ещё одну серию – **«Всемирная история. Краткий курс в комиксах»**. В трёх томах просто и с юмором автор рассказывает о зарождении и становлении человеческого

общества и государства. Купить книги можно в интернет-магазине «Чук и Гек».

Философия – одна из самых сложных наук. В школьной программе такого предмета нет, но книга Майкла Паттона **«Философия. Краткий курс в комиксах»** делает философию доступной и понятной даже школьнику. На нелёгком пути становления различных философских течений и поиска ответов на самые сложные вопросы вас будет сопровождать Гераклит, остроумно и тонко комментирующий всё происходящее. Купить эту книгу можно в интернет-магазине «Лабиринт».

Если ребёнка пугает таблица Менделеева, и он с ужасом открывает каждый раз учебник химии, покажите ему все химические элементы, нарисованные в стиле комиксов. Перевод такого комикс-проекта разместила на своём сайте учитель московской школы № 825 Элла Борисовна Серёгина. Каждый элемент таблицы представлен в виде персонажа с различными атрибутами и в определённой цветовой гамме. Всё это поможет школьнику не запутаться, кто есть кто (в смысле, что есть что) в таблице Менделеева. Ознакомиться с этим проектом можно на сайте учителя.

Для тех, кто пытается выучить английский, но всегда теряется в грамматике, Брайан Бойд, учитель английского языка из Таиланда, создал замечательный проект **«Grammarman»**, который включает комиксы и видео, помогающие его студентам и всем желающим весело и интересно заниматься английским. Да и как могут быть скучными истории супергероя, который спасает свой родной город от грамматических преступлений. Кто уже хорошо владеет английским, но не обладает большим количеством времени, чтобы читать графические учебники, может обратиться к более кратким, но не менее интересным вариантам. Проект **Cartoonist Group** предлагает множество стрипов на самые разные темы. В частности, здесь можно найти забавные миниатюры, посвящённые биологии и физике.

Применение наглядных методов обучения не только способствует эффективному усвоению соответствующей информации, но и активизирует

познавательную деятельность обучающихся, развивает у них способность увязывать теорию с практикой, воспитывает внимание и аккуратность, повышает интерес к учению, и делает его более доступным.

## 1.7. Комикс-адаптации литературных произведений

По мере развития комикса, в жанре сформировалось несколько основных разновидностей, одна из которых – это **адаптация** классических литературных романов в комиксной форме.

Новое повествование существенно теряет в объеме, но приобретает другую, свойственную комиксу, черту – **динамизм**. В комиксе время романа как бы сжимается, становится очень плотным, и, по мере сжатия, достигает определенного предела, когда практически исчезает, становится невидимым, по-другому говоря, время становится комиксным – «здесь и сейчас». Принципом «здесь и сейчас» обусловлен и выбор кадров в комиксе. Если персонажи ведут диалог, комикс «заставляет» их двигаться, если герой статичен и погружается в размышления, комикс визуализирует его мысли в движении.

Последним значимым аспектом здесь является цвет и линия. Цвет, также как и линия, – мощное **изобразительное средство**, воздействующее эмоционально и физически. Идея того, что изображение может пробуждать эмоциональный или чувственный отклик в читателе, является ключевой в искусстве комикса [20]. Все начертания несут в себе эмоциональный потенциал. Линия в комиксе – это **визуальная метафора**. Она может показывать как видимые явления, например, дым, так и невидимые, например, ветер. Отличительное же свойство цвета в комиксе – это подчеркивание формы объекта. Цвета выделяют объекты среди фона. Это позволяет лучше ощущать физическую форму объектов, нежели в черно-белом исполнении[4].

Первое переложение литературного произведения произошло в США в 1930-ом году. «Первопроходцем» стало произведение Эдгара Райса Берроуза «Тарзан». Через 30 лет издательство комиксов Marvel выпускает целый ряд адаптаций, среди них произведения Р. Стивенсона, Г. Уэллса, Гомера, Ч. Диккенса, В. Гюго, Ж. Верна, Д. Свифта, М. Твена, А. Дюма, В.

Скотта, Д. Дефо, М. Шелли, Э.А. По, Д. Лондона, Л. Кэрролла и других. Впоследствии такой способ подачи литературных произведений в виде комикса стал называться комикс-адаптацией. В России первые комикс-адаптации появились в 1980-ые - 1990-ые годы, самая известная из них - это комикс «Анна Каренина» Кати Метелицы, известный как у нас, так и за рубежом. Самый же популярный у комиксистов русский роман, используемый для адаптации, – «Мастер и Маргарита» М.А. Булгакова. Комиксы выполнены на английском, польском, французском и русском языках. На сегодняшний день существует четыре полных комикса, где использован весь роман, и девять неполных, где взяты только фрагменты из произведения.

Автором одной из первых адаптаций на русском языке является **Родион Борисович Танаев** – иллюстратор и художник из города Магнитогорск. По словам самого автора, идея создать комикс по роману М.А. Булгакова родилась в результате спора:

*«Комикс нарисован на рубеже 1980-1990 годов. Мы тогда совместно режиссёром Александром Михайловичем Гасаненко создали свой частный театр «2+С». И как-то вечером сидели и рассуждали с ним о новых веяниях в театре и вообще в искусстве. Он сказал, что в Москве в некоторых театрах пытаются инсценировать «Мастера и Маргариту». Как роман перекладывается на сценическую площадку – А.М. Гасаненко не представлял. А мной язык переложений уже воспринимался, и я сказал, что если хорошо подумать, то сделать это, наверняка, можно. И добавил - можно сделать даже комикс! Словом, дошло до того, что мы поспорили. Я стал рисовать. Часто прерывался из-за театральной работы. Но постепенно, в течение двух лет, комикс довел до «формата». Затем листы комикса несколько лет лежали в папке. Однажды жене отправили в командировку в Москву, и она взяла комикс с собой. Решила зайти в какие-нибудь издательства и поговорить об этом комиксе. Зашла в «Терру» – и там комикс взяли сразу! Видимо, посчитали комикс коммерческим» [38, с. 41].*

Примечательно то, что на обложке в роли автора указан М.А. Булгаков, а Р.Б. Танаев отмечен на первой странице комикса как художник. Это связано с тем, что иллюстратор не стремился к изменению фабулы романа, а хотел преподнести, воплотить его визуально ярко. Если вспомнить историю развития русского комикса, то станет ясно, почему автор так поступил. В 1997-ом году жанр комикса в России не был популярен, был явлением в основном детской литературы, неспособным создавать серьезные вещи, например, адаптировать какой-либо классический роман. Поэтому Родион Борисович и решил визуализировать сюжет известного произведения, чтобы привлечь к комиксу большой круг читателей, в том числе и молодых, и с уважением отнесся к авторскому тексту: он сохранил структурные части романа, особенности языка писателя благодаря точному копированию диалогов и монологов героев и авторской речи.

Сюжет комикса соответствует сюжету романа и сохраняет авторскую последовательность повествования. Только главы о Понтии Пилате и Иешуа Га-Ноцри практически не используются. Сам автор объяснил это тем, что формат комикса не позволил ему включить все сцены, так как на одну должно уходить определенное количество страниц, и не стоит завязывать действие, если не хватает места. Стоит сказать, что в данном комиксе большее внимание со стороны автора уделяется тексту, нежели изображению: вербальная часть комикса в приоритете над невербальной. Благодаря этому рисунок порой принимает причудливую, несвойственную комиксу форму: он сжимается по краям. Чтобы уместить весь текст, автору даже приходится убирать привычную комиксную рамку, то есть отойти от канона комикса.

Таким образом, комикс Р.Б. Танаева нельзя назвать комиксом в чистом виде. Это именно комикс-адаптация, как форма нового взгляда на классическое произведение.

Рассматриваемый комикс выполнен в черно-белом цвете, так как он создавался в конце XX века, когда комикс в России ассоциировался с жанром карикатуры. Это подтверждает и сам автор:

*«В то время графика выполнялась в технике тушь, перо. Да и технологии и финансовые возможности издательств не позволяли другого».* [38, с. 42].

Этой же причиной обусловлен и выбор прорисовки: небрежные линии, деформированные формы и силуэты, даже немного гиперболизированные черты некоторых персонажей (нос Воланда, внешний вид Азazelло). По расположению кадров комикс можно разделить на две условные части. Первая – фрагменты романа, наполненные активным действием (концерт Воланда, полет Маргариты, бал). Расположение кадров в этой части во многом отступает от комиксного канона: многие не имеют рамок, изображения заходят одно на другое, «баллоны» персонажей заходят на соседние кадры, а в пиковые моменты повествования рисунок упрощается до наброска (окончание сеанса черной магии Воланда, питье из чаши Маргариты на балу). Такой хаотичностью автор подчеркивает атмосферу мистического, темного в романном повествовании. Вторая часть - это менее динамичные события, диалоги и монологи (вся история об Иешуа, разговор Мастера с Бездомным в больнице). Отсутствие активного действия позволяет автору сделать четкую раскадровку и прорисовку, а ровные и строгие линии помогают передать серьезность момента и акцентировать внимание читателя на вербальном компоненте страницы.

Таким образом, данная комикс-адаптация романа М.А. Булгакова отступает от классического канона комикса, но зато почти полностью следует сюжету первоисточника и передает авторский замысел и поэтику, что наиболее важно.

Для сравнения рассмотрим еще одну комикс-адаптацию романа М.А. Булгакова, ход повествования которой претерпевает некоторые изменения. Это роман - комикс, созданный **Анджеем Климовским** – художником,

режиссером анимационных короткометражных фильмов, и **Данусией Шейбал** – художником, специалистом в истории моды и дизайна. Комикс был выпущен в 2008-ом году в США, в России переведен спустя три года – в 2012-ом году.

Несмотря на то, что на обложке авторы указаны как иллюстраторы, сюжетная нить романа изменена. Комикс начинается с предисловия, которое располагается посередине страницы и заключено в рамку. Тем самым авторы с первой страницы дают понять читателю, что перед ним не просто текст романа, а разбитое на фрагменты повествование, которое начинается не со знаменитой сцены прогулки Бездомного и Берлиоза, а с Мастера: он выиграл в лотерею, стал жить в подвале, начал писать свой роман и встретил Маргариту. Далее комикс не отходит от оригинала, за исключением финала: он заканчивается также заключенными в рамку словами 30-ой главы. Стоит отметить, что в данном комиксе, в отличие от адаптации Р.Б. Танаева, линия Иешуа и Пилата не упущена. Более того персонажи и из «баллоны» расположены таким образом, что кажется, что перед нами текст драмы: в одном кадре слева – Пилат, справа – Иешуа, слева в середине – реплики Пилата, справа в середине – Иешуа. То есть изображения по краям имитируют действующих лиц драмы, а «баллоны» – реплики. Это еще раз подтверждает мысль о том, что в основе любого комикса лежит действие, то есть драматический принцип повествования. Кроме того, в комиксе насчитывается 442 пробела и большинство из них «от действия к действию» и «от объекта к объекту» (принцип драмы). Авторы, желая сохранить полностью речь персонажей, насыщают комикс большим количеством кадров. Вместо привычных пяти-шести мы наблюдаем иногда по девять кадров на странице. Эту особенность опять же продиктовал источник: роман М.А. Булгакова изобилует диалогами, монологами и репликами. Поэтому только такое плотное заполнение страниц кадрами способно как можно полнее передать содержание романа. Даже разворот с двумя-тремя кадрами

чаще всего сделан для того, чтобы сделать достаточного объема «баллоны» для текста оригинала без какого-либо сокращения.

Поскольку над комиксом работали два художника, техника прорисовки различна. Д. Шейбал работала в цвете над такими эпизодами как: весь Ершалаим, театр Варьете и встреча Маргаритой гостей бала. Данные сцены не могут быть черно-белыми, так как они наполнены магическими, мистическими явлениями (театр, бал) или являются возвышенными и духовными (Ершалаим). Но в то же время линии рисунка Д. Шейбал не имеют четкого контура, они будто нарисованы штрихами. Такой рисунок создает ощущение мультфильма и детскости на контрасте с наполненностью эпизодов. Автором всех остальных эпизодов является А. Климовский. Он выбрал черно-белую технику с включением в некоторых местах серого цвета, и округлые, расплывчатые линии рисунка, которые не позволяют четко рассмотреть объект изображения, если он не выдвинут автором на первый план и не имеет значимости в повествовании. Кроме того, с помощью рисунка автор воплощает в «зримое» некоторые авторские метафоры, например, кадр, на котором Мастер лежит в кровати, имеет авторскую ремарку *«Той ночью он остался один, и ему казалось, что он захлебывается в осенней тьме, как в чернилах»* [5, с. 17] и герой в прямом смысле утопает в чернилах, лежа на кровати.

Таким образом, данная комикс - адаптация не вступает в противоречие с авторским текстом, но больше напоминает некую пародийную, карикатурную версию романа, хотя и авторский текст, особенно «московские» главы, наполнены комичностью и анекдотичностью. С точки зрения методики преподавания литературы целесообразнее будет работать с комиксом Р.Б. Танаева, так как он не меняет авторского повествования и не уходит в пародию. А отсутствующие главы повествования об Иешуа и Пилате можно взять из комикса А. Климовского и Д. Шейбал, так как именно эти фрагменты передают как нельзя лучше философский пласт романа.

Комикс-адаптации произведений художественной литературы вызывают неоднозначную реакцию у читателей: кто-то за новый взгляд на классику, а кто-то - категорически против. Но одна из последних работ русских комиксистов получила много положительных отзывов. Речь идет о сборнике графических адаптаций рассказов А. Платонова «Цветы на земле». Он был выпущен в Воронеже в 2015-ом году. В него входят семь рассказов: «Юшка», «Железная старуха», «Корова», «Дерево Родины», «Возвращение», «Цветок на земле» и «Неизвестный цветок». В конце сборника размещена сопроводительная статья «Человек – цветущее растение...», написанная исследователем творчества А. Платонова А.Ю. Грязновой.

Хотя комиксы имеют разную форму и стиль, так как созданы разными авторами, их объединяющий фактор, как и у А. Платонова, – дети в роли главных героев. По словам А. Ю. Грязновой, *«дети в его произведениях - это маленькие взрослые, они трудятся наравне со всеми, они не по годам рассудительны, нередко знают больше старших и поучают их»* [47, с.133]. Она предполагает, что дети это и есть цветы на земле, которые *«чувствуют глубокую родственную связь между человеком и природой»* [47, с.134]. Именно это дало основание так озаглавить сборник. Над комиксами по работали семь совершенно разных художников – воронежцы Наталья Коньшина, Леонид Блюммер и Дмитрий Нестерак, а также Захар Ящин из Орла, Дмитрий Нарожный из Екатеринбурга и Иван Ешуков из Омска.

*«Мы выбирали рассказы, в которых много действий и диалогов, чтобы их проще было перевести на язык комиксов, – рассказал руководитель Воронежского комикс-клуба и автор проекта книги Артем Лахин. – Наша цель, конечно, привлечь новых читателей, заинтересовать таким новым форматом тех, кто никогда не читал Платонова, чтобы после комиксов люди взяли в руки его оригинальные книги. А последний комикс по рассказу «Неизвестный цветок» художник Дмитрий Нарожный нарисовал вообще без использования слов, то есть взял только сюжет Платонова, так что, мне кажется, читателю будет еще более интересно сравнить текст*

*Платонова с тем, который возник у него в голове во время просмотра этих изображений» [30].*

Изначально идея выпуска комиксов по А. Платонову принадлежала заведующей Центральной городской библиотекой им. Платонова Людмиле Фоломеевой. В 2014 году она попросила членов Воронежского комикс-клуба оформить плакаты для библиотечных окон в стиле комиксов с фрагментами произведений А. Платонова. Окно, которое было само разделено на три части, напоминало страницу комикса. Получившийся результат вдохновил всех а создание полноценной книги комиксов по рассказам А. Платонова. Студент филологического факультета ВГУ Артём Лахин получил грант Правительства Воронежской области на создание книги графических новелл по мотивам произведений Андрея Платонова. Из более чем 30 заявок Департаментом культуры и архивного дела Воронежской области было выбрано всего восемь проектов.

*«Выход книги комиксов по рассказам Платонова – это высшая точка деятельности нашей библиотеки по популяризации произведений этого писателя, – рассказала Людмила Фоломеева. – Мы проводили конкурс буктрейлеров по рассказам Платонова, выставки иллюстраций к его произведениям, но эта книга – лучшее, что мы придумали.*

*«Я всегда говорил, что произведения Платонова нельзя оценивать по стандартным лекалам, на него нужен особый взгляд. По-моему, комиксы – это очень интересный подход к его рассказам. Я рад, что появился новый вид искусства, который обратился к творчеству Платонова. Теперь у нас есть не только спектакли, фильмы, иллюстрации, музыкальные произведения, но и комиксы», – сказал известный воронежский платоновед Олег Ласунский [30].*

Все адаптации сборника следуют сюжетам рассказов А. Платонова, так как для комиксных адаптаций авторы изначально взяли именно рассказы, потому что их нарратив не пришлось делить заново на части и подстраивать под комиксный формат. Кроме того, все комиксы выполнены в черно-белых

тонах, так как цвет помешал бы раскрытию довольно-таки сложных тем в рассказах и придал бы сборнику некую несерьезность. То есть, первоисточник данного комикса является определяющим в выборе техники прорисовки. Это становится особенно очевидным при взгляде на комикс «Цветок на земле» – содержимое изображено на весь разворот вместо привычных комиксных кадров. Автор данной адаптации Антон Савинов, также как и А. Платонов, не уделяет в своем комиксе внимание месту и времени происходящего. Главное – это вопрос Афони «что есть самое главное на свете», который предает как комиксу, так и рассказу характер притчи. То есть, отсутствие динамики в рассказе позволяет комиксисту визуализировать все, что выполняет любое, даже минимальное действие, например, остановку маятника на часах. Кроме того очень интересно и точно визуализирован образ деда Тита в комиксе. Это высокий старец, с морщинистым лицом и длинной седой бородой, которая является символом мудрости и используется как способ показа единства деда Тита с природой: когда он выходит из дома в поле, его борода растягивается по всем страницам, сливаясь с поверхностью бескрайнего поля. Помимо главных образов, автор очень хорошо поработал с деталью, что позволило ему уйти от простого иллюстрирования диалога деда и внука и сохранить сюжетную структуру рассказа. Например, сбор Афоней цветов и их обмен на гребешок, мужчина в форме солдата – отец Афони, женщина, уходящая из дома – его мать.

Таким образом, этот комикс, как и весь сборник, является достойным примером того, что комикс-адаптация может не противоречить первоисточнику, а наоборот, конкретизировать мысль автора и, что более значимо, визуализировать ее в особой форме.

## Выводы по I-ой главе

Комиксы прошли долгий путь становления от явления низкой культурной ценности до признания их культурным сообществом. Своим появлением и распространением комиксы обязаны, в первую очередь, подъему массовой культуры. Публикационным форматом газетных комиксов, которые чаще всего откликались на события, происходящие в социально-общественной жизни, были периодические ежедневные черно-белые полосы и цветные воскресные страницы. Именно начало XX века стало для комиксов расцветом – «Золотым веком», который продлился до 1956 года. Его сменил «Серебряный век комиксов». Он отличился не только высоким коммерческим взлетом, но и кризисом, за которым последовало создание «Кодекса Комикса» – запрета на определенное количество тем. «Бронзовый век» можно охарактеризовать как затишье в смелости тематик комиксов, которое нарушит «Современный век комиксов», радикально пересмотревший все комиксные стандарты.

Комиксы в России получили полноценное право на существование лишь в 2009-ом году и имеют большое будущее, несмотря на то что на данный момент индустрия российских комиксов находится на ранней стадии своего развития.

Комикс – явление самостоятельное, не принадлежащее ни к живописи, ни к литературе. Ведь очень часто встает вопрос о разграничении комикса и иллюстрированной книги, комикса и графического романа. Визуальный язык иллюстрированной книги и комикса отличается тем, что он дробит время происходящих событий и текст на множество кадров, в отличие от сквозного непрерывного слова и временного отрезка в иллюстрированном издании. Основное же различие комикса и графического романа содержится в большей степени именно на уровне определения данных понятий, так как последний был скорее попыткой авторов придать

серьезность и солидность комиксу, который долгое время считался детским чтением.

Со временем в жанре комиксов появилось несколько разновидностей, одна из которых – комикс-адаптация художественного произведения. Она может иметь разную степень сближения с первоисточником

Активные процессы, связанные с визуализацией текстов, в том числе литературных, объясняют усиление внимания педагогов к комиксу, который способен вызывать эмоциональный отклик у учащихся. Появление так называемых образовательных комиксов способствует эффективному усвоению информации и позволяет повысить интерес детей к обучению.

Исследователь, преподаватель, издатель должны иметь отчетливое понимание того, как дети воспринимают и интерпретируют комикс и чем этот процесс отличается от восприятия взрослого. Только поняв основу когнитивных процессов детей разных возрастов, можно эффективно использовать комикс в целях образования, обучения, привлечения внимания к литературе.

## Глава II. Комикс как способ интерпретации литературного произведения в школе

### 2.1. Комикс на уроке литературы

Так как в современном обществе информация, представленная быстрым и постоянно растущим потоком, играет важную роль в жизни каждого, стоит говорить о значимости для человека такого качества, как **интерпретационная компетентность** – «способность и готовность личности к качественной обработке информации сообразно ее природе на основе соответствующего опыта интерпретационной деятельности» [49, с. 4]. В первую очередь данный факт затрагивает сферу образования, поэтому особенно актуальной становится проблема реализации целей литературного образования в аспекте образовательно-воспитательных задач на основе базовых национальных ценностей, заявленных в государственном образовательном стандарте. Основная роль в решении этих задач принадлежит **творческим и исследовательским работам**, направленным на развитие творческого мышления учащихся и потребности в создании нового. Данный вид деятельности осуществляется учащимся в процессе **интерпретации** литературного произведения. Полученный результат влияет не только на уровень литературного развития учащихся, но и на степень формирования ценностных компонентов личности [44].

**Интерпретация** – это процесс и результат понимания и истолкования информации на основе ее восприятия и анализа; общенаучный метод понимания, инструмент гуманитарного и естественнонаучного познания, способ преобразования, преображения и претворения бытия [49, с. 169]. По мнению В. Г. Маранцмана, создание читательской интерпретации является главной целью школьного литературного образования [20], так как отражает **творческий характер процесса чтения** и направлена на получение **индивидуального продукта** – читательской интерпретации, в которой

воплощается литературный и личностный опыт читателя-школьника. Именно **творческая работа по литературе** занимает особое место в системе интерпретационной деятельности читателя-школьника. **Литературное творчество учащихся** – это условно итоговый продукт и результат развития интерпретационной деятельности читателя-школьника, воплощенный в тексте (вербальном, невербальном, креолизованном), представляющий собою самостоятельное произведение, в котором отражен диалог учащегося с художественным произведением, миром и самим собой [49, с. 169]. **Творческие работы**, которые связаны с переводом словесного образа на язык другого вида искусства, используются в школьной практике довольно редко, что является «свидетельством игнорирования невербальных планов выражения мысли и чувства, которые, как показывает опыт работы, активизируют воображение и могут быть свойственны некоторым учащимся в гораздо большей степени, чем вербальные» [49, с. 90]. **Комикс**, как одну из популярных на данный момент форм слияния литературы с изображением, совершенно справедливо можно отнести к данному виду творческих работ, несущих в себе большой интерпретационный потенциал.

В 2017-ом году были проведены исследования, целью которых стало определение **влияния комиксов на познавательную активность детей**. С помощью экспериментального урока по одновременному чтению литературного произведения и комикса с аналогичным сюжетом был проведён анализ монологической речи, умения обобщать и запоминать прочитанную информацию. В качестве критериев оценки улучшения монологической речи выступают связность речи, степень детализации при устном изложении информации, уровень осмысления содержания. Результаты опроса показали, что у детей, активно читающих комиксы, наблюдается высокая успеваемость по школьным предметам, больший интерес к художественной и научно-популярной литературе [8]. Кроме того, прием создания используется при организации **самостоятельной творческой работы** учащихся, как индивидуальной, так и групповой.

Ученики не просто сочиняют и фантазируют, а моделируют и проигрывают разные фрагменты, сцены и диалоги из художественного произведения. Формат комикса предполагает не коллекцию статических картинок, а динамичное – сценарное развитие. В любом случае, этот вид интерпретационной деятельности может рассматриваться в качестве **творческой и продуктивной работы учеников.**

Необходимо пояснить, что под комиксом в данном случае понимается прием – способ соединения визуальной и текстуальной информации с той или иной целью. Рассмотрим такой пример, как **ведение читательских дневников летом.** Учащимся предлагается список произведений, которые они должны прочитать, а проверить качество усвоения хотя бы содержания произведения, не говоря уже о его смысле, достаточно тяжело. Исходя из того, что комикс является не только формой передачи информации, но и формой ее усвоения, интерпретации, детям можно дать задание: нарисовать комиксы по произведениям из списка. Также в течение года при изучении какого-либо произведения для проверки его усвоения учениками можно дать им такое же задание - нарисовать комикс, вместо сочинения.

В ходе проведения эксперимента по внедрению комикса в учебную деятельность школьников мы убедились, что данная работа, целью которой является создание коллективного комикса по какому-либо произведению или индивидуального по понравившемуся фрагменту текста, очень **продуктивна** и нравится ученикам.

Для организации данной работы учителю следует выполнить ряд задач:

1. Познакомить с понятием «комикс», историей развития и становления комиксов в литературе.
2. Дать определение понятия «комикс-адаптация».
3. Познакомить с самыми популярными комикс-адаптациями.
4. Ознакомить с правилами чтения комиксов».

5. Показать, как нужно создавать свой собственный комикс.

**Урок по знакомству с комиксом** лучше начать с **актуализации материала**: обратить внимание детей на то, что литература – это живой процесс и все новые и новые произведения создаются не просто каждый год, а каждый день. Беседу о комиксах можно начать так:

*Если вы придете в книжные магазины, то вам первым делом бросятся в глаза не книги авторства классиков.*

– Скажите, что вы можете увидеть на полках книжных магазинов?

Ученики сами выйдут на комикс, так как уже обращали на него внимание вне данного занятия и учителю остается лишь выявить **степень их знакомства с данным понятием**:

– Скажите, вы когда-нибудь читали комиксы? Если да, то какие?

– А сами когда-нибудь создавали комикс?

Чаще всего дети сами правильно формулируют понятие «комикс» и отмечают, что это не то же самое что иллюстрация. Это именно рисованная история, рассказ в картинках. Но о появлении данного феномена литературы учащиеся не имеют представления, поэтому следует **ознакомить их с историей развития комиксов**:

*Некоторые культурно значимые тексты, такие как фрески Древнего Египта, колонна Траяна (колонна на площади в Риме; Траян – римский император), гобелен Байё (вышивка по льняному полотну; Байё – город на северо-западе Франции), считаются некоторыми исследователями как предшественники комиксов, поскольку они включают в себя комбинации слова и изображения.*



*Погребальный храм Рамсеса III в МединетХабу(стоковое изображение)*



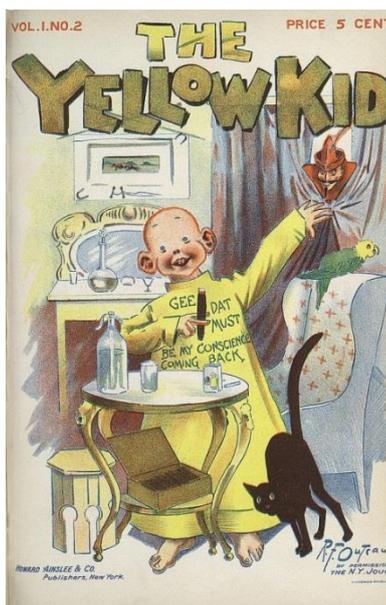
*Колонна на форуме Траяна в Риме (АполлодорДамасский в 113 году н. э.)*



*Фрагмент гобелена из Байё: Вильгельм Завоеватель*

*Также предков сегодняшних комиксов можно найти в политических карикатурах, публиковавшихся в газетах и сатирических журналах англоговорящих стран панели начиная с XVIII века. В XIX веке, рисованные истории стали еще больше похожи на то, что мы сейчас называем*

комиксами. Немецкий писатель и иллюстратор Вильгельм Буш сочетал различные сцены и сатирические комментарии на одной странице, например в произведении «Макс и Морис» (1865 г.). В начале XX века, комиксы твердо укрепились в газетах и стали их частью. Одним из самых известных персонажей был «Желтый малыш», созданный Ричардом Ф. Аутколтом.



*TheYellowKid (1895 год)*

Популярными комиксами тех времен были также «Терри и Пираты» (1934-1946 гг.) Мильтона Каниффа, «Флеш Гордон» (1934-1943 гг.) Алекса Раймонда, «Принц Вэлиант» (1937-1971 гг.) Хэла Фостера. Именно в 30-е годы XX века начинается период, названный «Золотым веком комиксов». Появляются такие гиганты индустрии комиксов как DC Comics и Marvel.

В это же время в России комиксы не получили такого развития и появлялись только в виде небольших зарисовок в газетах. Только в 50-е годы XX века выходят первые юмористические комиксы, но преимущественно для детской аудитории. С 50-ых по 80-ые годы XX века создаются такие отечественные детские журналы как «Юный техник» и «Веселые картинки» (1956 год). Для индустрии комиксов в России особенно значимым становится 1980-ый год. Во-первых, в кинотеатрах выходит в прокат первый фильм Ричарда Доннера на супергеройскую тематику – «Супермен».

*Во-вторых, жители страны начинают активно интересоваться зарубежной культурой. Началом полноценного существования комиксов в России можно считать 2009-ый год, так как к этому времени комикс-издания, достаточно развиты и ничем не ограничены и имеют постоянного читателя, а кроме того жанры российского комикса стали расширяться.*

Такая краткая, но очень содержательная справка, которая, для большей наглядности, будет сопровождена мультимедийной презентацией, даст детям **целостное представление об истории развития западного и российского комикса.** Но самое главное – показать детям, что комикс может быть не только о супергероях, но и иметь в основе конкретное художественное произведение, то есть **познакомить школьников с понятием «комикс-адаптация» и обратиться к конкретным примерам:**

*Особый интерес представляют комиксы, основой для которых послужили реальные литературные произведения. Так называемые комикс-адаптации. Первые переложения художественного текста произошли в Югославии в начале XX века – были использованы произведения А. С. Пушкина, Н. В. Гоголя и др. Следующие появились в США в 1930 году. Первой американской адаптацией стало произведение Эдгара Райса Берроуза «Тарзан». Через 30 лет издательство комиксов Marvel выпускает целый ряд адаптаций, среди них произведения Ж. Верна, Д. Свифта, М. Твена, Э. А. По, Д. Лондона, Л. Кэрролла. В России первые комикс-адаптации появились в 1980-1990-е годы, самый известный из них – это комикс «Анна Каренина» Кати Метелицы, известный как у нас, так и за рубежом. Самый же популярный у комиксистов русский роман – «Мастер и Маргарита» М. А. Булгакова. Также имеются комикс-адаптации, созданные по мотивам произведений А. С. Пушкина, Л. Н. Толстого, Ф. М. Достоевского, В. О. Пелевина, братьев Стругацких.*

*Одной из последних работ, созданной по мотивам произведений русских писателей, является сборник графических адаптаций рассказов Андрея Платонова «Цветы на земле». Книга была выпущена в 2015 году в*

городе Воронеже (место рождения А. Платонова) и включает в себя семь рассказов: «Юшка», «Железная старуха», «Корова», «Дерево Родины», «Возвращение», «Цветок на земле» и «Неизвестный цветок».



Презентация книги (Воронеж, 2015 год)

Все адаптированные рассказы написаны разными авторами и имеют разную форму и стиль. Одним из факторов, объединяющих рассказы, является присутствие почти во всех детей в качестве главных героев.

Рассмотрим, например, комикс «Цветок на земле». Данный комикс, как и весь сборник, является достойным примером того, что комикс-адаптация может абсолютно не противоречить с первоисточником, а только наоборот, углублять мысль автора и, что более значимо, визуализировать ее в особой форме.

После того как дети познакомились с основными понятиями, с которыми им предстоит работать, необходимо **объяснить механизм чтения и создания комикса**, опираясь на основные правила, которые изложены выше в нашей работе (Глава I, параграфы 1.3-1.5).

Текст в комиксе должен читаться как в книге слева направо и сверху вниз. Любые вольности с этим железным правилом могут привести к путанице. А как же создавать комиксы? Успех комикса будет зависеть от того, соблюдали ли вы некоторые правила:

**Во-первых, основы рисунка:**

Фигуры и лица должны быть нарисованы схематично, без особой детализации, и нарисованы в слегка искаженном виде, в стиле мультипликации.

### **Во-вторых, как нарисовать диалог в комиксе:**

Пузырек с зигзагообразным контуром передает громкий звук, с волнистым – мысли, ровная линия - тихий разговор, прерывистая – шепот. Слова автора - снизу или сверху. Речевой пузырек по правилам должен находиться у того кто говорит первым. Разговоры должны быть короткими и прямыми, чтобы не занимать много места на рисунке.



### **В-третьих, детали оформления комиксов:**

Чтобы изображать посторонние шумы нужно использовать различные знаки или молнии. Рисовать героев комиксов следует в динамичных и активных позах.

### **В-четвертых, как рисовать лицо:**

Сложность рисунка портрета человека состоит в умении передать эмоциональное состояние, его мимику, глубину взгляда и т.д. На тех персонажей, которые появляются раз или два за весь комикс, можно не тратить особо много времени.

Для удобства перед тем, как приступить непосредственно к рисунку рекомендуем написать вам мини-сценарий, который послужит опорой при создании комикса.

### **Мини-сценарий:**

1. Герои и их характеристика (особенности, привычки, поступки, характер, облик, манеры)
2. Место и время действия

Затем следует продумать само повествование - от начала до конца и выбрать, какие события хочется выделить, то есть отобразить на странице в отдельных клетках.

3. Количество кадров и что будет в каждом из них (герои, фон, детали, фразы, слова автора)

К мини-сценарию нужно будет обязательно вернуться непосредственно перед работой над созданием комикса, так как на данном этапе следует еще раз обратить внимание детей на тот текст, по которому будет вестись работа. Произведение должно быть **обязательно всеми прочитано**, иначе ученики не будут иметь целостного представления о героях, сюжете, деталях, авторской мысли. То есть данный урок-мастерская по созданию комикса на основе литературного произведения должен проводиться **после знакомства и анализа данного произведения**.

На данном этапе необходимо еще раз **поговорить о главных героях произведения**, обратить внимание на авторскую характеристику и привлечь какое-либо другие (иллюстрации, фильм, мультфильм). Приведем пример из нашего урока «Комикс по произведению М. Е. Салтыкова-Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил»:

– А давайте вспомним, кто является героями рассказа? (простой русский крестьянин – мужик, два генерала)

– Скажите, как на прошлом занятии вы охарактеризовали каждого из героев: кем являются, внешность, поведение, отличительные черты характера.

Главный герой сказки – простой русский крестьянин, «мужик». О внешности крестьянина известно, что это высокий и сильный мужчина. Он мастер на все руки. Он умеет готовить пищу, выдывать овчину, ловить

*рыбу, строить корабли. До того как оказаться на острове, крестьянин работал маляром в Петербурге. Он ловкий, находчивый мужчина, но в то же время - забитый, робкий человек. Несмотря на свою физическую силу, он не может дать отпор двум генералам. Он содержит двух генералов на всем готовом в то время как те отдыхают. Крестьянин терпит оскорбления со стороны неблагодарных генералов, которые называют его «канальей», «тунеядцем». Наконец по просьбе генералов он строит посудину-корабль, и все трое плывут в Петербург.*

*Два генерала являются чиновниками в отставке. Когда-то они служили в регистратуре (одном из подразделений департамента одного из министерств). Один из генералов служил учителем каллиграфии в военной школе. Они являются чиновникам 4-ого класса (действительными статскими советниками, согласно «Табели о рангах»), живут в Петербурге на Подъяческой улице, получают хорошую пенсию и являются состоятельными людьми. Генералы – ограниченные люди с небогатым словарным запасом. Они не знают ничего, кроме своей службы, и не приспособлены к жизни: не знают, откуда на их столах берутся булки и прочая еда. Оказавшись на необитаемом острове, генералы страдают от голода. Наконец они находят себе крестьянина, которого заставляют готовить для них. Генералы – неблагодарные люди. Когда крестьянин готовит для них еду, они присваивают ее себе и не хотят дать ему даже частичку обеда. Наконец от сытой жизни генералам становится скучно на острове. Они хотят вернуться в Петербург. Приплыв в Петербург, генералы посылают крестьянину в благодарность рюмку водки и 5 копеек.*

*– Посмотрим, как наших героев изображали художники разных времен. Совпали ли наши характеристики героев с их воплощением на бумаге? (краткая беседа по каждому иллюстратору)*

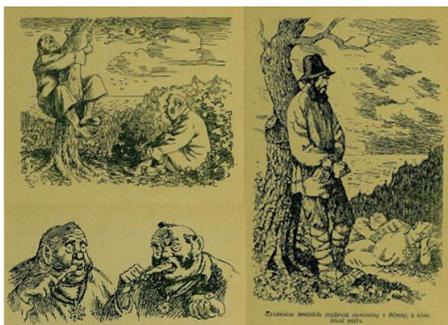
- *Николай Евгеньевич Муратов (1908-1992 гг.) – русский советский художник-график, Заслуженный художник РСФСР.*



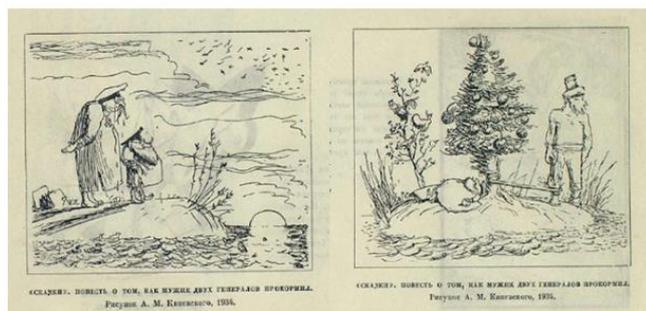
- *Кукрыниксы* – творческий коллектив советских художников-графиков и живописцев, в который входили действительные члены АХ СССР (1947 г.), народные художники СССР (1958 г.), Герои Социалистического Труда Михаил Куприянов (1903-1991гг.), Порфирий Крылов (1902-1990 гг.) и Николай Соколов (1903-2000 гг.)



- *Николай Васильевич Кузьмин* (7 декабря 1890 год, Сердобск, Саратовская губерния - 1 января 1987 год, Москва) – советский график, иллюстратор произведений русской и зарубежной классической литературы, член-корреспондент АХ СССР (1967)



- *Аминадав Моисеевич Каневский (17 марта 1898 год, Елисаветград - 14 июня 1976 год, Москва) – советский художник-график, иллюстратор.*



*Теперь предлагаю вам посмотреть отрывок из советского мультфильма «Как один мужик двух генералов прокормил», снятого к 140-летию со дня рождения писателя по сказке М. Е. Салтыкова-Щедрина в 1965 году известным режиссёром Иваном Ивановым-Вано, и сравнить нашу характеристику героев с режиссерской.*

*– Итак, что вы можете сказать по поводу режиссёрской характеристики героев, отличается ли она от нашей?*

*Отлично. С героями нашего комикса мы поработали, теперь приступим к его созданию.*

**В целях оптимизации данной работы, мы предлагаем вести ее поэтапно:**

1. Разделить детей на группы. **Количество групп должно соответствовать количеству эпизодов** (законченных смысловых фрагментов), на которые мы рекомендуем учителю разделить текст произведения (главы, фрагмента) в целях оптимизации работы. Каждая группа создает свой комикс, который станет частью коллективного.

В данную работу при желании можно **добавить элемент игры:** предложить разделить обязанности сценариста, редактора, раскадровщика, художника, иллюстратора между членами группы в целях вовлечения в

рабочий процесс каждого участника. Важно при этом дать установку каждому ученику в зависимости от выбранной им роли:

### **Сценарист:**

- Определяется с жанром эпизода комикса.
- Работает над мини-сценарием: решает, кто будет главным героем комикса и от чьего лица будет вестись повествование.
- Выделяет черты характера героя (оригинальные или скопированные из художественного произведения) и т. д.
- Продумывает сюжет и пишет небольшой рассказ, выделив начало, середину и развязку.

### **Редактор:**

- Высказывает объективное мнение об истории, придуманной сценаристом. Важно помнить, что редактор начинает вносить правки только после того как сценарист закончил свою часть работы и готов поделиться историей.
- Пишет текст (диалоги) для персонажей.

### **Раскадровщик:**

- Разбивает текст, написанный сценаристом, на блоки.
- Рассчитывает количество страниц истории или количество и размер кадров на одной странице.
- Делает наброски карандашом в каждом кадре (в каком положении находится герой, его эмоции, где будет находиться облачко с текстом на каждом из кадров).

### **Художник:**

- Продумывает дизайн персонажей, создаёт визуальные образы, движения, мимику.

## **Иллюстратор:**

- Рисует фон для каждого кадра и предметы, окружающие персонажей.

2. Дать время на внимательное **прочтение** каждой группой своего эпизода.

3. **Составление мини-сценария**, работа с черновиком комикса (если участники группы не разделены на сценариста, редактора, раскадровщика, художника, иллюстратора, то они делают это все вместе).

4. Раздача чистовиков.

5. Работа над первым кадром.

6. Через 5-7 минут учитель просит ребят показать свою работу в целях ее оптимизации.

7. Приступаем к следующему кадру

Дальнейшая работа аналогична. Пункты повторяются до тех пор, пока не будет иллюстрирован весь эпизод.

8. В конце даем время для общей доработки, просим на обратной стороне листа указать всех авторов и поставить номер эпизода, который указан в распечатке с текстом.

9. Собираем работы.

На этапе **рефлексии** следует поинтересоваться, понравилась ли детям роль создателей комикса, было ли им сложно, что вызвало затруднения, хотели бы они повторить подобную работу или нет.

К полученному коллективному комиксу учителю предлагается сделать обложку и поместить его в классный уголок или организовать выставку комиксов (если данная работа проводилась в нескольких классах).

Таким образом, работа над комиксом-адаптацией становится, **фактором развития речи, творческого воображения, аналитических читательских умений** (анализ композиции при выделении эпизодов, анализ образа-персонажа, портрет, поза, поведение, характер, речевая характеристика).

## 2.2. Работа над комиксом по рассказу В. П. Астафьева «Конь с розовой гривой» в 6 классе

Первый опыт работы с комиксами мы приобрели в ходе педагогической практики по русскому языку в МБОУ Кичигинской СОШ им. В.П. Кибальника - предложили шестиклассникам создать комикс–адаптацию по фрагменту рассказа В. П. Астафьева «Конь с розовой гривой».

Наша работа **несколько отличалась от алгоритма**, описанного выше. Мы решили создать **проблемную ситуацию**: показали ребятам два комикса – один об известном супергерое Человеке-пауке, а другой – по повести Н. В. Гоголя «Шинель». Мальчики сразу сказали, что первое произведение – это комикс студии Marvel и они с ним знакомы, а вот комикс «Шинель Акакия Акакиевича» ребята назвали просто картинками с текстом. Комикс, по их мнению, – это рассказ в картинках. Мы решили не оставлять второй объект (комикс по Гоголю) безмянным и посмотрели на него еще раз, только в сравнении с первым. И каково же было удивление учеников, выяснилось, что у столь разных произведений одна структура: ряд динамичных картинок с репликами героев, а иногда словами автора. Картинки складываются в цельный рассказ. Разница лишь в том, что комикс Marvel создан на основе киносценария, а «Шинель Акакия Акакиевича» имеет литературную основу - повесть Н. В. Гоголя. Таким образом, шестиклассники убедились, что **создавать комиксы можно не только о супергероях, но и по тексту литературного произведения**. Примечательно то, что детям очень понравилось наше предложение подвести итог изучения рассказа В. П. Астафьева «Конь с розовой гривой» не в форме традиционного сочинения, а в виде комикса.

Перед работой мы посмотрели небольшой обучающий видеоролик «Как создать авторский комикс? Говорит эксперт»[13]. Видео и последующий комментарий учителя помогли выяснить, что комикс, как и сочинение, опирается на **ряд определенных правил**:

1. Необходимо написать **мини-сценарий**, который послужит опорой при создании комикса (этот пункт очень важен). Прежде всего, стоит обозначить героев комикса, их особенности, привычки, поступки. Нужно точно представлять себе характер героя, чтобы выстроить правильную и естественную для него линию поведения, его облик, манеры. Рисовать героев необходимо в активных позах, в действии. Стоит уточнить место действия, конкретизируя детали. Затем следует **продумать само повествование** – от начала до конца и выбрать, какие события хочется выделить и отобразить на странице в отдельных клетках, чтобы на заданных страницах поместились все иллюстрации, чтобы они располагались в логичной последовательности и не были, например, слишком мелкими, а также, что немаловажно, оставить место для текста. Важно **отобрать текст**, сопровождающий изображение.

2. При рисовании комиксов сложно делать персонажей одинаковыми, поэтому важно рисунок не «перегружать» деталями.

3. Пузырек с зигзагообразным контуром передает громкий звук, а волнистый наоборот, мысли или тихий разговор. Располагать диалоги героев комикса следует выше рисунка головы человека или в пустых местах рисунка. Разговоры должны быть короткими и прямыми, чтобы не занимать много места на рисунке.

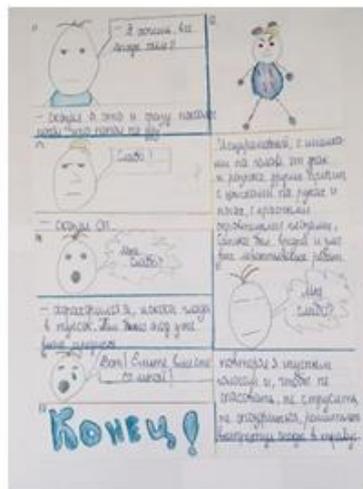
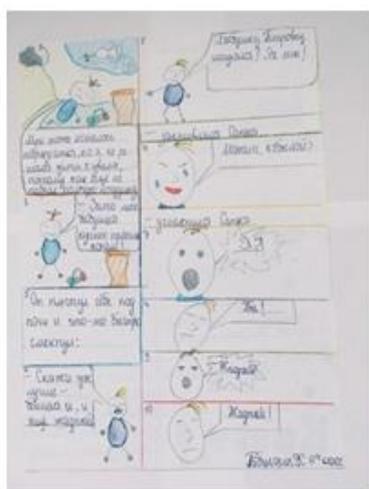
4. Чтобы изображать посторонние шумы, нужно использовать различные знаки или молнии.

5. Текст в комиксе должен читаться слева направо и сверху вниз – как в книге.

Как видим, **работа над комиксом требует синтетической творческой деятельности от учеников.**

Выбор эпизода дети осуществляли сами и работали индивидуально, так как перед нами стояла **цель – выяснить, какой эпизод текста привлечет большее количество внимания**, потому что рассказ «Конь с розовой гривой» не просто поэтичное воспроизведение мира детства (окружающий мир представлен в восприятии мальчика), но история воспитания его души.

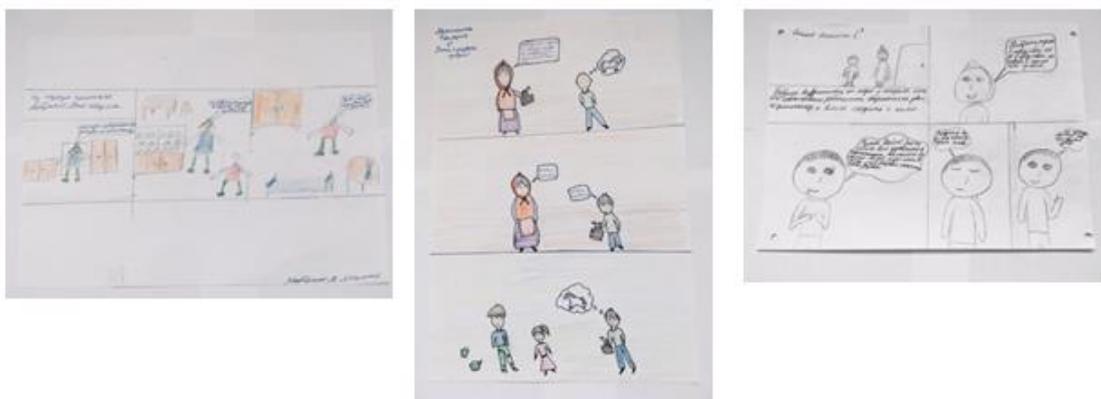
Некоторые шестиклассники выбрали эпизод в лесу: дети собирают ягоды, происходит ссора после которой главный герой отдает свои ягоды, при этом помня о наказе бабушки, принести домой полное лукошко



Дети выбирали эмоциональные, краткие **реплики**, передающие суть; например: *Жадный! Я жадный? А хочешь, все ягоды съем? Бабушку Петровну испугался. Эх ты! Зато бабушка пряник мне купит! Ну вот, теперь бабушка мне не купит коня...* Сам отбор текста, как видим, **требует понимания сути конфликта, смысла произведения.** Учащиеся убедительно передали **психологию героев в конфликтной ситуации** при помощи использования условного обозначения границы речевого пузыря и эмоций на лице героев. Но один ученик (Табулдин Кирилл), несмотря на удачно выполненный комикс, неправильно изобразил порядок рамок, хотя и пронумеровал их. Это говорит о том, что **ученик забыл правила чтения**

**комикса** и не учел то, что читать комикс нужно слева направо и вверху вниз. Об этом **необходимо напоминать** детям и в процессе работы, чтобы избежать подобной путаницы.

Также выбор детей пал на эпизод с участием бабушки, которая отправляет внука в лес за ягодами и обещает купить пряник в виде коня с розовой гривой.

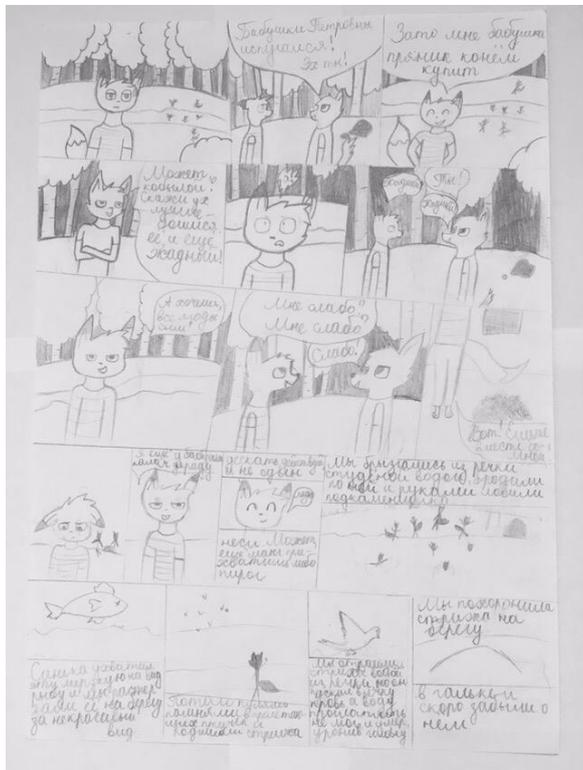


Как признались сами дети, данный фрагмент они выбрали в большей мере потому, что он им понятен и расположен в начале произведения, хотя некоторые мотивировали свой выбор тем, что им хотелось показать **отношения между мальчиком и его бабушкой** и мысли героя о заветном подарке – прянике в виде коня с розовой гривой.

Финальный эпизод – получение мальчиком пряника и ретроспективный взгляд уже взрослого героя на данную ситуацию, выбрало два человека с целью сделать акцент именно на том нравственном уроке, который мальчик вынес из случившейся ситуации и запомнил на всю жизнь.



Особенно интересным с художественной точки зрения нам показался комикс Мансуровой Ангелины, которая решила всех главных героев-людей заменить на животных, тем самым приблизив комикс к жанру мультипликации.



Девочка выбрала достаточно объемный эпизод и в своей работе сделала акцент именно на художественном аспекте. Она очень хорошо показала динамику развития действия и эмоции главных героев, но не обратила внимания на смысловое содержание – эмоциональность психологического состояния героев не была подчеркнута особым контуром речевого пузыря.

Таким образом, по итогу данной работы каждый ребенок из класса создал свой **авторский, индивидуальный комикс и защитил его перед классом**: рассказал, какой эпизод из произведения он взял, почему изобразил героев именно так и почему выбрал из фрагмента произведения именно те или иные реплики. Все комиксы получились близкими к литературному источнику, яркими, эмоциональными и самое главное – индивидуальными.

Дети проделали огромную работу с текстом произведения и убедились, что создание собственного комикса – это интересно.

### **2.3.Создание комикса по сказке М. Е. Салтыкова-Щедрина**

#### **«Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил» в 7 классе**

Уроки по созданию коллективного комикса по произведению М. Е. Салтыкова-Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил» мы провели у учащихся 7<sup>5</sup> классе Румбах Екатерины Владимировны в МАОУ «Образовательном центре №2 г. Челябинска».

Работа с комиксами проходила **после предварительного знакомства детей с данным произведением и его анализа.** План проведения урока полностью соответствует алгоритму, описанному нами выше (Глава II, параграф 2.1)

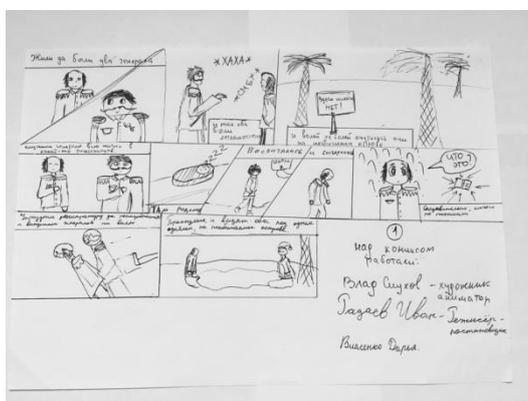
Дети **работали по 2-3 человека** над выданным им эпизодом в течение 45 минут. Разделения обязанностей в группе на сценариста, редактора, раскадровщика, художника, иллюстратора не было из-за недостаточной наполненности групп. Динамичный и поэтапный ход выполнения работы и контроль учителя позволили к концу урока получить от каждой группы (за исключением двух) готовый комикс, который при выстраивании всей канвы повествования стал полноценной комикс-адаптацией произведения М. Е. Салтыкова-Щедрина «Повесть о том, как один мужик двух генералов прокормил». (Приложение 1)

Мы видим, что большинство учащихся внимательно слушали учителя и следовали всем правилам создания комикса. Только третья и пятая группы забыли о правиле изображения речевого пузыря и не воспользовались облаком с зигзагообразным контуром для отражения сильных эмоций героев (крик, негодование).

Примечательно то, что **некоторые дети изобразили генералов в своем комиксе совершенно одинаково** (без внешних различий), а некоторые – наделили каждого **индивидуальными чертами**: один – моложе, другой – старше; один – высокий и худой, другой – низкого роста и упитанный. Действительно, в тексте автор не наделяет героев индивидуальными чертами, лишь упоминает, что один учился каллиграфии.

Но так как перед работой мы обращали внимание детей на иллюстрации разных авторов и мультипликационную версию произведения, ребята решили последовать примеру данных работ, в которых генералы имеют внешние различия.

Особенно хотелось бы отметить работу первой группы. Хотя учитель и не предложил детям разделить обязанности в группах, они **проявили инициативу и выбрали удобный для себя способ работы**: мальчики предпочли роли художника-аниматора и режиссера-постановщика, а девочка в данной группе, по наблюдению учителя, была модератором и помощником.



Таким образом, работа в целом дала **положительный результат**. Но учителю стоит обратить внимание именно на деление детей по группам. В нашем случае два эпизода были сданы незаконченными, так как участники группы недостаточно контактировали друг с другом. Преподаватель, который не первый год работает с классом и знает возможности каждого ученика, сможет легко избежать названной проблемы.

## 2.4. Анализ комиксов студентов по рассказу О. Генри «Дары волхвов»

В целях ознакомления с приемом комикса на уроке литературы к своему эксперименту мы решили приобщить студентов 1 курса филологического факультета. Работа вновь проводилась по описанному выше алгоритму (Глава II, параграф 2.1). Нам хотелось бы обратить особое внимание на комментарий к комиксам, который дали сами студенты, так как именно он выражает их заинтересованность данным занятием и понимание сути работы. В качестве исходного художественного текста мы выбрали рассказ О. Генри «Дары волхвов», который, на первый взгляд, очень труден для комикс-адаптации, так как не обладает достаточным сюжетным динамизмом, но зато наполнен психологизмом, проявляющемся на уровне эмоций и поступков героев. Именно поэтому мы выбрали для работы данный рассказ.

Многие студенты обратили особое внимание на **детали, которые выделили сам автор**: малое количество денег, которые имела Делла накануне Рождества (ее рукам, держащим 1 доллар 87 центов, посвящен отдельный кадр); ни одна группа, несмотря на то, что каждая работала самостоятельно, не оставила без внимания роскошные волосы героини; табличка на двери квартиры и почтовый ящик, которые менялись с ухудшением благосостояния семьи. **Но самое главное** - это чувства героев, в особенности Деллы (ее грусть, волнение, решимость, радость), которые в большей мере выражались не в ее словах, так как в целом рассказ содержит мало реплик, а именно в ее внешних проявлениях чувств (слезы, отчаянный взгляд, закрытое руками лицо, широкая улыбка). Некоторые студенты сделали свой комикс в черно-белом цвете только потому, что **не хотели отвлекать внимание какой-либо яркостью от чувств и эмоций героев, так как считают именно их доминантой рассказа.**

К сожалению, **распространенной ошибкой** студентов была неверная трактовка времени и эпохи в произведении. Многие перенесли героев О.

Генри в современность, что, с одной стороны, является интерпретацией авторов комикса, но с другой – фактической ошибкой и невнимательным чтением произведения. Также одна группа студентов необоснованно наделила Джима восточной внешностью, хотя Делла и фон событий остались вполне европейскими, объяснив свой поступок тем, что сюжет данного произведения напоминает им сцену из турецкого сериала. Невнимательность ребят коснулась и единственного второстепенного персонажа – безучастной женщины, скупающей волосы в магазине. Она была полностью обезличена, и даже не совсем понятно, кто перед нами: мужчина или женщина.

Особенно нам хотелось бы отметить работы над заключительными эпизодами произведения.



Данная работа **ценна** не только с художественной точки зрения, но и из-за внимания к слову автора, к основной мысли рассказа. Ребята с помощью высветления от кадра к кадру фона донесли жизнеутверждающий пафос рассказа: герои, несмотря на трудности, не перестают заботиться, в первую очередь, друг о друге и готовы сначала принести в жертву самое дорогое, что есть у каждого (часы, волосы), а потом не унывать и вместе двигаться к новым лучшим временам. Темные стены комнаты к концу комикса обретают свет, так как Джим и Делла никогда не теряют надежду на светлое будущее. Именно поэтому студенты в последний кадр вынесли крупным планом часы как символ лучших времен, которые обязательно наступят через какое-то время, и собственно как символ вечности данной темы в художественной литературе.

Также ребята особенно хорошо поработали и над **образами героев комикса**. Они обратили внимание на то, что Джим – глава этой небольшой семьи. Он отвечает за их материальное благополучие, много работает и несет на себе большую ответственность за счастье их семьи, поэтому линии в изображении его внешности прямые, четкие, строгие. А Делла же, наоборот, – наделена плавными мягкими чертами, так как больше отвечает за душевное благополучие их семьи. Ее рыжие, плавность линий, волосы и веснушчатое улыбающееся лицо – яркий акцент на темном фоне. Именно ее энтузиазм не позволяет унывать героям, внушает веру в себя и друг в друга.

Следующий, заключительный эпизод, показался нам ценен тем, что ребята не упустили самого главного и последним кадром **донесли основную идею текста**, заложенную в заглавии произведения. Ведь рождественская новелла О. Генри доказывает, что дары волхвов, подаривших подарки новорожденному младенцу, ничто по сравнению с тем, что смогли подарить друг другу эти любящие молодые люди. Их бескорыстная жертвенность говорит о настоящей любви, и они поистине достойны друг друга. То, что у них есть, нельзя купить и продать за все золото мира, они самые счастливые люди, и люди, подобные им, есть истинные мудрецы.



*«Волхвы, те, что принесли дары младенцу в яслях, были, как известно, мудрые, удивительно мудрые люди. Они-то и завели моду делать рождественские подарки. И так как они были мудры, то и дары их были*

*мудры, может быть, даже с оговоренным правом обмена в случае непригодности. А я тут рассказал вам ничем не примечательную историю про двух глупых детей из восьмидолларовой квартирki, которые самым немудрым образом пожертвовали друг для друга своими величайшими сокровищами. Но да будет сказано в назидание мудрецам наших дней, что из всех дарителей эти двое были мудрейшими. Из всех, кто подносит и принимает дары, истинно мудры лишь подобные им. Везде и всюду. Они и есть волхвы» [10].*

Хотя стоит отметить, что в данной работе, к сожалению, допущена **фактическая ошибка**, на которую невозможно не обратить внимания: в комиксе присутствуют часы, которые на самом деле Джим уже продал. Делла подает мужу сверток, в котором находится цепочка к часам, и радуется, что Джиму теперь будет удобнее доставать их из кармана и смотреть, который час. Можно сказать, что небольшая невнимательность привела к сюжетным несоответствиям в разных эпизодах произведения.

Таким образом, данный эксперимент показал нам, что ребята обратили внимание на **значимые детали произведения** и передали **основную его мысль и идею**, но проявили невнимательность к другим, не менее важным характеристикам и предметам, вступив тем самым в противоречие с авторским текстом. Наши наблюдения выявляют риски, которые сопутствуют работе над комиксом-адаптацией в школе.

## 2.5. Выявление отношения обучающихся к комиксу

С целью выявления отношения студентов к комиксу нами была проведена следующая анкета:

1. Ваше отношение к комиксу.
2. Читали ли вы комиксы? Если да, то какие?
3. Легко ли читать комикс? Почему?
4. С каким чувством вы начали рисовать комикс?
5. Увлекло ли вас это занятие? Почему?
6. Хотели бы вы еще поработать над комиксом-адаптацией?
7. Какое произведение выбрали бы для этого?

Результаты данного анкетирования показали, что большинство ребят (11 студентов) **положительно относятся к комиксу**, так как:

1. *Комикс органично сочетает в себе работу автора и иллюстратора.*
2. *Стилистика комиксного рисунка очень интересна и привлекательна.*
3. *Комикс может показать не только содержание, как фильм, но и заострить внимание на чувствах героев.*
4. *Комикс – интересный вариант изложения информации с помощью слова и изображения.*

Остальные ребята (7 человек) сохранили нейтральную позицию по отношению к данному вопросу. Но, так или иначе, все студенты были ранее знакомы с комиксами: листали в книжном магазине, встречали в учебниках младшей школы, знали о них по фильмам или видели в старых советских журналах («Мурзилка», «Веселые картинки»). В большинстве случаев это были комиксы развлекательного характера, либо на супергеройскую тематику или созданные по мультфильму.

Вопрос о степени сложности чтения комиксов показал, что у большинства (14 человек) это **не вызывает трудностей**, так как:

- 1. Все показано наглядно.*
- 2. Комиксы содержат в себе минимум текста, который отражает самую суть разговора, мысли и т.п.*
- 3. Комикс воспринимается легче, чем художественное произведение, за счет соединения слова и изображения.*
- 4. Изображение помогает ответить на возникшие при чтении вопросы.*
- 5. Не нужно самим представлять что-то, так как картинки уже готовы. Остается соединить их с репликами.*
- 6. Ориентируясь на фриактеры, можно узнать весь сюжет.*
- 7. Язык комикса понятен, стиль рисунков очень привлекает.*

Таким образом, проблема чтения комикса не оказалась серьезной, хотя некоторые признались, что путались в порядке следования кадров и фриактеров до тех пор, пока им не дали правила чтения комиксов.

Большой риск, который возникает всегда при создании какой-либо творческой работы, – **недоверие детей к своим возможностям**. В нашем случае многие студенты принялись за работу с чувством обреченности, испуга, неопределенности, так как они не умеют рисовать. Но в тоже время их не покидали интерес и воодушевление перед новым, еще не опробованным ими приемом работы с художественным произведением. Им хотелось поскорее увидеть результат общей работы, а у кого-то даже появилось желание создать комикс не по одному эпизоду, а по целому рассказу или даже попробовать данный вид работы с детьми во время школьной практики.

Таким образом, работа над созданием комикса, с одной стороны, насторожила ребят своей необычностью, но и привлекла. Поэтому большинство (12 студентов) хотело бы в будущем еще поработать над созданием комикс-адаптации и предложило такие произведения, как «Война

и мир», «Цветы для Эльджерона», «Горе от ума» (возможность по-новому посмотреть на классическое произведение; комедия содержит большое количество действия, реплик, героев, что соответствует комиксу), рассказы А.П. Чехова, «Дубровский» А.С. Пушкина, «Маска красной смерти». Некоторые студенты предложили дать в виде комикса биографию какого-либо писателя или другого известного человека (пример – Анна Франк).

## Выводы по II-ой главе

Комикс, как особый вид творческой работы школьников, является одним из самых сложных способов интерпретации художественного произведения. В данной главе мы представили методическую разработку урока, которая может быть адаптирована под любое выбранное учителем художественное произведение, и выявили как положительные, так и отрицательные результаты данной работы.

Среди плюсов стоит выделить влияние комиксов на познавательную активность учащихся и на продуктивность творческой работы на уроке в целом. На этапе знакомства учащихся понятиями «комикс» и «комикс-адаптация» учителю требуется не просто ввести в урок данные термины, а выявить степень знакомства детей с этими явлениями в литературе, дать целостное представление об истории развития западного и российского комикса и обратиться к конкретным примерам комикс-адаптаций. Залог успеха урока по знакомству и созданию комикса – наглядность. Особенно это необходимо на этапе объяснения механизма чтения и создания комикса, иначе вы получите работы, в которых:

1. Нарушена последовательность кадров, что приводит к искажению сюжета и затруднению чтения данного комикса.
2. Не соответствует уровень эмоциональной нагрузки реплики героя и контура фриактера, в которой она заключена.
3. Невнимание к деталям, которое впоследствии приводит к грубым фактическим ошибкам.

Очень важно, чтобы выбранный вами текст был всеми прочитан и проанализирован вместе с учителем хотя бы в рамках одного урока. Это позволит не заострять внимание на сюжете, авторской мысли, а только вспомнить главных героев и их основную характеристику. Пособствовать продуктивной работе учащихся может привлечение иллюстративного

материала и кинематографа. Дети почувствуют себя увереннее, когда увидят чьи-либо работы «со стороны», у них будет визуальная опора, которую они смогут использовать в своей работе.

Работа по созданию комикса может проводиться как в индивидуальной (учащиеся сами выбирают эпизод для комикса), так и в групповой форме (эпизод раздает учитель). Все зависит от количества учащихся в классе. При делении детей на группы учителю важно учитывать индивидуальные особенности детей и их статус в классе, так как выданный эпизод может быть не закончен, если участники группы будут недостаточно контактировать друг с другом. Преподаватель, который не первый год работает с классом и знает возможности каждого ученика, сможет легко избежать названной проблемы. Особо активные дети могут сами разделить обязанности в группе, если вы не предложите им этого, тем самым добавив в урок элемент игры. Данный элемент, наряду с поэтапным ведением работы в целом, поможет оптимизировать весь процесс и даст учителю возможность контроля работы каждой группы. Педагогу важно помочь детям перебороть недоверие к своим возможностям, так как изначально дети воодушевлены и с интересом приступают к работе, которая в итоге может и не обладать высокой художественной ценностью, но очень точно отражать психологическое состояние героев, выделять важные детали, на которые делается акцент в произведении, четко нести основную идею текста или же представлять из себя очень интересную интерпретацию, не вступающую в конфликт с первоисточником, а только дополняющую ее.

Таким образом, комикс на уроке литературы способствует развитию у учащихся навыков творческого чтения, приводит к освоению литературного произведения на личностном уровне, помогает вступить в диалог «автор - читатель», позволяет погружаться в переживания героев, и передавать их при помощи портрета, позы, речевой характеристики, формирует чувство композиции и стиля. Именно поэтому комикс может быть рекомендован к использованию в образовательном процессе.

## Заключение

Готовность школьников к восприятию текстов новой природы, к которым относится и комикс, зависит от грамотного представления в равной мере вербального кода с остальными способами взаимодействия с учебной информацией. Только такой подход к работе со стороны педагога будет способствовать не только пониманию, но и созданию учащимися собственных текстов новой природы.

Клиповость мышления современного поколения школьников не стоит рассматривать только как отрицательное явление. Педагогу в сложившейся ситуации стоит найти положительные стороны и использовать их в своей профессиональной деятельности. Несмотря на то, что современные дети не способны в течение долгого времени воспринимать однородную информацию в едином стиле (например, художественное произведение), они с достаточно большой скоростью обрабатывают любую представленную им информацию. Именно поэтому стоит обратиться к комиксу как приему работы с литературным произведением, который обладает такими характеристиками как лаконичность, логичность и насыщенность. Все это способствует формированию стратегии краткого изложения содержания текста с последующим его чтением, пониманием и обсуждением. Кроме того, комикс способен стать основой в привлечении к чтению «массового читателя». Безусловно, комикс как жанр художественной литературы нуждается в дальнейшем исследовании со стороны литературоведов, культурологов, педагогов. Это особенно актуально сейчас, когда вновь возобновилась дискуссия о концепции школьного преподавания курса литературы.

Проведенные нами эксперименты подтвердили плодотворность внедрения в урок литературы комикса, так как он способствует формированию у школьников следующих читательских компетенций:

1. Способность к творческому чтению.

2. Освоение литературного произведения на личностном уровне.
3. Умение вступать в диалог «автор - читатель».
4. Образная конкретизация, активность воображения.
5. Способность погружаться в переживание героев.
6. Формирование чувства композиции и стиля произведения.
7. Умение увидеть целое, суть предмета, явления или героя, связь между ними.

Таким образом, гипотеза исследования получила свое подтверждение, цели работы были достигнуты.

В практической части нашего исследования была разработана структура и содержание приемов работы с комиксом.

Обозначенная логика работы с литературным текстом с помощью приема комикса может быть перенесена на другие произведения с учетом своеобразия художественных особенностей каждого из них.

Данный материал имеет методическую значимость и может быть использован в практике преподавания литературы в школе. Перспективой дальнейшего методического освоения комикса в школе может стать использование данного приема при изучении биографии писателя.

## Библиографический список

1. Азаренок Н.В. Клиповое сознание и его влияние на психологию человека в современном мире / Н.В. Азаренок // Материалы Всероссийской юбилейной научной конференции, посвященной 120-летию со дня рождения С.Л. Рубинштейна «Психология человека в современном мире». Т. 5, Личность и группа в условиях социальных изменений. – 2009. – С. 110 – 112.
2. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): Учеб.пособие для студентов фак. иностр. яз. вузов. М.: Academia, 2003. – 128 с.
3. Архнейм Р. Искусство и визуальное восприятие: сборник сочинений / пер. с англ. В.Н. Самохина. – М.: Изд-во Архитектура, 2007. – 392 с.
4. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник / Краснояр. гос. ун-т; Под ред. А.П.Сковородникова. Вып.3(11). Красноярск, 2000. – С.104 – 110.
5. Булгаков М.А. Мастер и Маргарита: роман-комикс / пер. с англ. С. Долотовской. – М.: Астрель: CORPUS, 2012. – 128 с.
6. Варков Д. Беды и победы отечественной индустрии комиксов [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://kanobu.ru/articles/bedyi-i-pobedyi-otechestvennoj-industrii-komiksov-368860/>
7. Велитов А. Аль`манах и Люди Мертвой рыбы: история 2003 – 2009 [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://blog.rgub.ru/izotext/2014/10/almanax-lmr-2003-2009/>
8. Воинова Н. А. Перспективы использования комикса для улучшения качества монологической речи / Н. А. Воинова // Сборник материалов II Конференции исследователей рисованных историй. – 2017. – С. 108 – 116.

9. Выготский Л.С. Литературное творчество школьников. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1991. – 96 с.
10. Генри О. «Дары волхвов» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.serann.ru/text/dary-volkhvov-8603>
11. Захарова М.В. Комикс как способ передачи смыслового контента в историко-культурном аспекте / М.В. Захарова, Е.М. Тимченко // Культурология и искусствоведение: материалы II международной научной конференции, Казань, 20 – 23 мая 2016 г. – Казань : Бук, 2016. – С. 1–3
12. Иорданов С. Как говорить о блокаде и репрессиях на языке комикса [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.the-village.ru/village/weekend/art/342387-komiks-o-blokade>
13. Как создать авторский комикс? Говорит эксперт [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://youtu.be/BBi1CxMIyf4>
14. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф / Е.В. Козлов. – Волгоград : ВолГУ, 2002. – 183с
15. Комикс в образовании: есть ли польза для дела? [Электронный ресурс] / Режим доступа: [http://gogr.narod.ru/coll/comics\\_edu.html](http://gogr.narod.ru/coll/comics_edu.html)
16. Кораблева Е. Ученый Ник Соусанис: «Комиксы – естественный способ формулировать наши мысли» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/5580-uchenyu-nik-sousanis-komiksy--estestvennyy-sposob-formulirovat-nashi-mysli>
17. Либер С. Как рисовать комиксы / С. Либер. – М.: Изд-во Эксмо, 2012. – 224 с.
18. Макклауд С. Понимание комикса [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://acomics.ru/~understanding-comics/3>
19. Максимова, С. Комикс в образовании: есть ли польза от дела? [Электронный ресурс] / Режим доступа: [https://elibrary.ru/title\\_items.asp?id=7908](https://elibrary.ru/title_items.asp?id=7908)

20. Маранцман В.Г. Цели и структура курса литературы в школе: Программы общеобразовательных учреждений. Литература. 5-9 классы [Электронный ресурс] / Режим доступа: [https://www.sinykova.ru/biblioteka/maranz\\_lit\\_5-9\\_kl/](https://www.sinykova.ru/biblioteka/maranz_lit_5-9_kl/)
21. Мартемьянов М. Габреляновы и Российская империя комиксов [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.gq.ru/entertainment/gabrelyanovy-i-rossijskaya-imperiya-komiksov>
22. Махашвили Г.Д. Иллюстрированная книга и комикс ? [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=24903448>
23. Нагорная Е.А. Медиаобразование в Италии / Е.А. Нагорная // Медиаобразование. – 2013. - № 1. – С. 129 – 132.
24. Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.edudata.ru>
25. Носков Д. История комиксов [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://s30556663155.mirtesen.ru/blog/43590964828/ISTORIYA-KOMIKSOV>
26. Онкович Г.В. Комикс как средство медиаобразования / Г.В. Онкович // Медиаобразование: журнал истории, теории и практики медиапедагогики. – М.: – 2016. – № 2. – С. 52–60
27. Официальный сайт фестиваля «КомМиссия» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://kommissia.ru/>
28. Полякова К.А. Словарь комикса и манга / К.А. Полякова. – Санкт-Петербург: Проект «Сборка», 2007. – 120 с.
29. Почепцов Г.Г. Комиксы как медиакоммуникации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://psyfactor.org/lib/media-communication-8.htm>
30. РИА Воронеж [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://riavrn.ru/news/v-voronezhe-vyshla-kniga-komiksov-po-rasskazam-platonova/>
31. Русский комикс: сборник статей / сост. Ю. Александров, А. Барзах. – М.: НЛО, 2010. – 352 с.

32. Савицкая Т. Е. Визуализация культуры: проблемы и перспективы [Электронный ресурс] / Режим доступа: [http://www.ifapcom.ru/files/Monitoring/savitskaya\\_visualization\\_cult.pdf](http://www.ifapcom.ru/files/Monitoring/savitskaya_visualization_cult.pdf)
33. Садуль Ж. Всеобщая история кино: в 6 т. Т. 1. / [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.coollib.net/b/260867>
34. Сайт коллекции комиксов «Велес» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://veles-va.ru/comics/content/coms.html>
35. Сандалова С. Русскому комиксу – быть? Комикс – индустрия в России [Электронный ресурс] / Режим доступа: [http://vernsky.ru/pubs/5900/Komiks-industriya\\_v\\_Rossii](http://vernsky.ru/pubs/5900/Komiks-industriya_v_Rossii)
36. Северина Е. Могут ли комиксы рассказывать о холокосте? [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/brain/11063-mogut-li-komiksy-rasskazivat-o-holokoste/>
37. Семенюк О. Что такое комикс и с чем его едят [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://artifex.ru/иллюстрация/что-такое-комикс-и-с-чем-его-едят-часть-1/>
38. Семьян Т.Ф. Поэтика комикса-адаптации «Мастер и Маргарита» Р.Б. Танаева: визуальное vs вербальное / Т.Ф. Семьян, Л.А. Юдин // Вестн. ЮУрГУ Сер. Лингвистика – 2014. – № 4. – С. 40 – 44.
39. Серебрянский С. Бум комиксов в России. Что говорят издатели [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.mirf.ru/comics/bum-komiksov-v-rossii-izdateli>
40. Сонин А.Г. Комикс: Психолингвистический анализ / А.Г. Сонин. – Барнаул : Изд-во Алтайского государственного университета, 1999. – 110 с.
41. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М., 1990. – С.180 – 181.

42. Столярова Л.Г. Анализ структурных элементов комикса // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2010. – № 1. – С. 391.
43. Толковый словарь русского языка С.И. Ожегова [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.ozhegov.com/words/12826.shtml>
44. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования 2010 [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.edu.ru>
45. Фрумкин К. Клиповость мышления и судьба линейного текста [Электронный ресурс] / Режим доступа: [http:// www.topos.ru/article/7371](http://www.topos.ru/article/7371)
46. Харитонов Е.В. Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс / Е.В. Харитонов. – М.: Academia-F, 2004. – 95 с.
47. Цветы на земле: графические адаптации рассказов Андрея Платонова / сост. А. Лахин, Д. Нестерак. - Воронеж: Гротеск, 2015. - 136 с.
48. Цыркун Н. Комикс и кинематограф: общий генетический код / Н. Цыркун // Артикульт. – 2013. – № 9. – С. 4 – 10.
49. Ядровская Е.Р. Развитие интерпретационной деятельности читателя-школьника в процессе литературного образования (5–11 классы) / Е.Р. Ядровская. – СПб : Изд-во ООО Книжный Дом, 2012. – 184 с.
50. Booker M. K. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels / M. K. Booker. – Connecticut : Greenwood Publishing Group, 2010. – 763 p.
51. Eisner W. Theory of Comics and Sequential Art / W. Eisner. – Florida : Poorhouse Press, 1985. – 164 p.
52. Gardner J. Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling / J. Gardner. – California : Stanford University Press, 2012. – 240 p.
53. Groensteen T. The System of Comics / T. Groensteen. – Mississippi : University Press of Mississippi, 2009. – 204 p.
54. Ripple G. Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music / G. Ripple. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2015. – 691 p.

55. Rothschild D. A. *Graphic Novels a Bibliographic Guide* / D. A. Rothschild.  
– California : Libraries Unlimited, 1995. – 246 p.
56. Stein D. *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of graphic narrative* / D. Stein, J. Thon. – Berlin : De Gruyter Mouton, 2013. – 415 p.
57. Vance M. *Forbidden Adventures: The History of the American Comics Group* / M. Vance. – Connecticut :Praeger. – 176 p.

Приложение 1

