



УДК 37.02

И.И. Лисович

Московский гуманитарный университет

КОМИКС КАК ТВОРЧЕСКАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ: ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ТЕОРИЙ, КОНЦЕПТОВ И ФЕНОМЕНОВ КУЛЬТУРЫ

Статья посвящена такому виду синтетического искусства как комикс, который соединяет черты графики, романа/новеллы и драмы. Сочетание визуального и вербального в одном образе можно проследить в разных формах культуры от древних времен до современных художественных практик. В XIX веке появляется современный комикс и сразу становится частью массовой культуры. В мировой академической среде распространены комиксы, посвященные философии, антропологии, особенностям научных институций и профессиональной академической коммуникации. Комиксы используются в обучении иностранным языкам. Комикс чувствителен к художественно-стилевым доминантам эпохи и быстро реагирует на новые технологии: существуют веб-платформы, которые позволяют создавать комиксы. Комикс содержит не только культурный, эстетический, художественный, развлекательный потенциал, но и дидактический. Комикс – явление культуры, которое можно использовать как эффективную творческую форму обучения студентов на занятиях по культурологии. Это позволяет развить воображение, диалогическое мышление, соединить образование и развлекательную компоненту.

Комикс, графический роман, графическая новелла, рисованная история, визуальное, вербальное, творческая форма обучения, методика преподавания.

Комикс представляет собой соединение визуального и вербального компонентов, которые в участвуют в создании нарратива и описания. Комикс находится не только на стыке таких родов литературы, как драма и эпос, но и включает в себя графическое искусство [17]. Визуальная составляющая берет на себя функции описательности и позволяет своеобразно отобразить хронотоп (пространственно-временные характеристики) [см. подробнее: 4].

Культурно-исторические корни комикса не менее глубоки, чем корни любого другого вида искусства, их можно увидеть в пиктограммах; древнеегипетских фресках и горельефах, сочетавших изображения и надписи к ним; в культуре Древней Греции на вазах изображения могли сопровождать надписи; в христианской традиции – в иконах с клеймами и сопроводительных надписях из жития святого; в распространенном в Европе XVI–XVII вв. жанре эмблемы, соединявшем аллегорические изображения и надписи-загадки к нему; в лубочной традиции [16] и т.п.

Современные художники тоже обращаются к сочетанию изображения и надписи к нему. Так цикл картин Александра Гречаника «Небесный лифт: «Путешествие души в межзвездном пространстве»» (4 июля 2012, Москва, выставочный зал «Манеж») был представлен в видеобъемно-пространственной композиции, состоящей из 67 картин, объединенных концепцией «ассоциативного реализма/символизма» [3]. Он представляет символическую историю странствия души. Названия картин – это развернутые аллегорико-концепты, которые сочетаются с визуальным образом-символом Души, отличавшимся иконолической лаконичностью и строгостью художественного и цвето-

вого решения. В своем, не всегда очевидном, сочетании визуальная и вербальная составляющие создают нарратив о духовном странствии¹. Первые работы в этой стилистике были написаны А. Гречаником в начале 1990-х годов, автор до сих пор развивает этот сюжет.

Графический рисунок позволяет трансформировать нарратив в визуальный модус, создать художественный и эстетический облик персонажей, их эмоций, воспроизвести символический и/или культурно-исторический контекст, место действия, которое схватывается и запоминается читателем быстро и ярко.

Графическую составляющую комикса можно сравнить с театральным, кино- и анимационным пространством [21], где есть декорации, бутафория, спецэффекты, костюмы и т.п. Тогда как в драме описание персонажей, пространства и времени можно узнать из текста реплик персонажей, а в эпических жанрах – из авторского нарратива.

С драмой комикс также сближают реплики персонажей, которые с помощью «словесного пузыря» (филактера) передают звукоподражания, слова, мысли,

¹ Гречаник А. «Если у дома нет двери, зачем ему стены» (2006), «Сумерки-время судьбы. Линия жизни делает изгиб, и на небе появляется тринадцатый знак зодиака? Из книги “108 дыханий ветра”» (2011), «“Тот, кто носит Время” Кто кого носит? Время нас? Или мы Время?» (2013), «Вертикальное эхо от прибывающего ступени» (2013), «Пролетающий под нарисованной чертой» (2014), «Если ты не испугаешься и пойдешь дальше по тени о дерева сомнений, скоро увидишь три озера. Первое – озеро любви. Второе – радости. Третье – покоя. В них плавает красная рыба. Имя ее Тыня. “Игра в жмурки”» (2014), «Как сухие ветки не дадут тебе замерзнуть долгой зимой, так и воспоминания согреют твою душу. “У каждого свой хвост”» (2015) и т.д.

эмоции и желания персонажей. Иногда комикс называют «графическим романом», «графической новеллой», «рисованной историей» и т.п., но в отличие от романа и драмы в комиксах не принято писать длинные монологи, и его динамизм и драматургия сюжета развиваются благодаря интенсивному обмену репликами – диалогами. В комиксе доминирует изображение, тогда как в иллюстрированном романе, поэме, рассказе и т.п., интенсивно развивающемся с XIX века, изображение-иллюстрация носит пояснительный сопровождающий характер.

С изобретением литографии (1798), фотографии (1837) и трехцветной печати произошло удешевление и усовершенствование типографского способа производства, что привело к развитию визуальной составляющей в издательском деле, позволило создавать иллюстрации и комиксы художественного уровня. Современный комикс появляется в издательской индустрии Европы в первой половине XIX века (Тепфер Р. Альбомы о приключениях господина Жабо и господина Крепена) и к концу столетия проникает в США (Аутколт Р. «Медвежата и тигр» в журнале «The San Francisco Examiner», ред. У.Р. Херст, 1892), золотой век комикса связывают с появлением Супергероя.

Комикс приобретает национальные черты, так появляются французские, американские, бельгийские, японские, корейские, китайские и даже советские комиксы [5, 15, 22, 23], но последние не получили такой популярности, как зарубежные. Комикс полюбили приключенческие жанры, отличающиеся динамизмом сюжета и яркостью персонажей: приключенческий роман, детективы, вестерны, боевики, ужасы, фантастика, карикатура и т.п. В качестве высокого вида искусства комикс признали в последней трети XX века, и его расцвет приходит с массовой культурой [9].

Тем не менее потенциал комикса выходит за рамки сугубо нарративных легких развлекательных форм. Классика мировой и русской литературы издана в виде комиксов, в том числе и переводных (Ф. Достоевский, Л. Толстой, А. Чехов, М. Булгаков и др.) [24]. В виде комикса представлены различные стороны истории: от комических до трагических. Холокост отражен в комиксах «Маус» А. Шпигельмана и «Приключения Кавалера и Клея» М. Чабона [11]. Русская история стилизовано представлена в рисованной книге «Петр Великий» И. Вышинского и Б. Караджева [19]. Существует традиция комикс-романов [10, 6, 7, 9], некоторые из них впоследствии были экранизированы и сохранили в киноверсии эстетику и графическую стилистику своего источника².

Комиксы становятся частью культурно-просветительских проектов, например, к таковым можно отнести проект «От руки» [8], который представляет собой серию комиксов, посвященных како-

му-либо стихотворению русской поэзии, а его графическая составляющая отсылает к биографии и образу поэта. «От руки» был интегрирован в музейно-экспозиционное пространство: 19 мая 2017 года в Доме-музее Цветаевой была открыта выставка, посвященная проекту³. «От руки» имеет и коммерческую составляющую, тираж комиксов реализуется через сеть книжных магазинов, кроме того, появились серии металлических значков (пинов), посвященных некоторым комиксам⁴. Комиксы «От руки» получили статус произведений графического искусства и быстро стали предметом коллекционирования.

В последнее время в России проводятся фестивали комиксов. Например, «КомМиссия» – международный фестиваль рисованных историй (осн. в 2002 г. Российской государственной библиотекой для молодежи), его цель – поддержка молодых российских комиксистов, предоставление коммуникативной площадки для профессионального сообщества [12]. «Бумфест – международный фестиваль рисованных историй» (осн. в 2007 г., Санкт-Петербург), программа которого включает выставки комиксов и иллюстраций, перформансы, кинопоказы, конкурсы и мастер-классы, встречи с художниками, лекции, конференцию и книжную ярмарку [2].

В мировой академической культуре также распространены комиксы, посвященные философии, антропологии, особенностям научных институций и профессиональной академической коммуникации [1, 25]. Такого рода комиксы неформально с чувством юмора описывают будни ученых, преподавателей, студентов, аспирантов, участников экспедиций и т.п. Популярно использование комиксов в обучении иностранным языкам⁵, особенно английскому, поскольку комикс помогает привязать высказывания к коммуникативной ситуации, что позволяет преодолеть у обучающегося страх перед говорением на изучаемом языке. Используется он и как средство наглядности для школьников на уроках математики, естествознания, химии, права и т.п. [см. например, 14, 20].

Комикс чувствителен к художественно-стилевым доминантам эпохи и быстро реагирует на новые технологии. Сейчас комикс создается в цифровых форматах, существуют веб-платформы, которые позволяют обычным пользователям создавать/конструировать комиксы самостоятельно в любой стилистике, ставшей канонической⁶. Существуют также он-лайн плат-

² Цикл комиксов «V – значит вендетта», А. Мур, Д. Ллойд, 1982 – 1988, Warrior, DC Comics; в России в изд-ве «Амфора», 2007; фильм – реж. Джеймс Мактиг, 2006, Warner Brothers, Silver Pictures. Цикл комикс-новел «Город грехов», Ф. Миллер, 1991 – 2000; фильм – реж. Р. Родригес, Ф. Миллер, К. Тарантино, 2005, DimensionFilms. Серия комикс-журналов «Тень», У. Б. Гибсон, 1931; фильм реж. Расселла Малкэхи, 1994, Universal Pictures и др.

³ Дом-музей Марины Цветаевой. Выставки. «От руки». Автор идеи и куратор – Рома Либеров. Художник – Анна Румянцева. Оформление – Арт-группа ZukClub. Дизайн – студия Baklazaras. Куратор – Максим Чумин. Продюсеры – Елена Жук и Рома Либеров.

⁴ В первую серию входит пять значков: «Плачущий кот “Бродский”» (Тимур Аьлов), «Глазки-вишенки из “Боратынского”» (Андрей Смирнов), «Девушка в платье из красных шелков из “Гумилёва”» (Саша Барановская), «Саксофонист из “Рыжего”» (Тимур Аьлов), «Рука бога с характерным жестом из “Маяковского”» (Шари Санто и Вита Хан).

⁵ Онлайн-инструмент *WittyComics* (<http://www.wittycomics.com/>) позволяет изобразить диалог между двумя персонажами, он предлагает нарисованные сцены и героев, в которые нужно добавить текст.

⁶ Существует ряд ресурсов, таких как *Marvel Comics* (Marvel WorldwideInc. http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comics) – американский издатель комиксов, предлагающий создать свой комикс на своей платформе. *Make Beliefs Comix.Com* (<http://www.>

формы, веб-каналы и комьюнити, где любители комиксов, в том числе и популярных, могут создавать свои версии, обмениваться опытом, обсуждать свои творения и новые выпуски известных комиксов. Более того, даже сама теория комикса в изложении художника-комиксиста Скотта Маклауда издана в виде комикса [13, 27], переведена на русский язык и опубликована на сайте «Теория комикса по-русски» [18]. Сообщества комиксистов представлены также в социальных сетях, например, о необычных комиксах со сложной структурой, запутанным сюжетом и красивой графикой можно узнать на Telegram-канале «CosmicComics» [26].

Благодаря вышеописанному широкому диапазону возможностей современный комикс за время своего 200-летнего развития стал уникальным феноменом культуры, который можно успешно использовать как творческую форму обучения студентов дисциплинам культурологического цикла. В современных образовательных стандартах, в основе которых лежит компетентностный подход, необходимо развитие компетенции на высшем творческом уровне, предполагающем умение решать нестандартные задания, владение элементами исследовательской деятельности. Это требование, в свою очередь, нуждается в соответствующей форме контроля. В ситуации быстрого доступа к электронным ресурсам такие традиционные формы как реферат, аннотация, презентация и даже эссе утрачивают свой поисковый и творческий потенциал. Преподаватель находится в ситуации, когда ему необходимо получить работу, исключая плагиат, в том числе, и плагиат идеи. Для решения этих задач уже лет 10 назад стала использоваться комикс в преподавании дисциплин культурологического цикла в качестве творческой формы обучения и контроля.

Комикс позволяет обучающемуся осмыслить, ситуативно представить (нарративный компонент) и включить в личный опыт теоретический и/или исторический материал по предметам культурологического цикла. Как методическая технология комикс дает возможность реализовать творческий уровень компетенций, развить творческое воображение, визуальное и диалогическое мышление обучающегося, расширить интеллектуальный кругозор. Он стимулирует студента увидеть в теоретических культурологических понятиях и концепциях, в истории культуры актуальное содержание. Благодаря вышеописанной спе-

цифике комикса, обучающийся наделяет далекую немую культуру и ее героев речью, оживляет ее, а сухие абстрактные теоретические концепты обретают видимую форму.

Комикс относится к самостоятельной работе студента. К нему как форме обучения предъявляется ряд формальных требований, позволяющих контролировать качество работы. Содержание и тема комикса должны точно соответствовать изучаемым темам/понятиям дисциплины, например: экология культуры, межкультурные коммуникации, типология культур, морфология культуры, история культуры, социология культуры, массовая культура, методы изучения культуры и т.д.

В зависимости от избранной тематики студенты сталкиваются с разного рода сложностями. Если это комикс по истории культуры определенной эпохи и региона, то он должен соответствовать фактографии избранного периода, что ограничивает свободу изложения комикса, в этом случае можно посоветовать обратиться к опыту исторического и приключенческого романа. Если студент избирает теоретическое понятие, например, «элитарная культура», то в данном случае необходимо представить его через конкретную ситуацию на любом материале.

Как правило, особую сложность у студентов вызывает создание диалогов: либо есть реплика одного персонажа в одном кадре (что не является диалогом), либо пишутся длинные монологи-цитаты, что нарушает жанровую структуру комикса и затрудняет его восприятие. Неумение создать диалог связано со спецификой современного академического письма и чтения от учебников до научных текстов, которые, по сути, монологичны. В этом отношении благодатным материалом является культура и философия Древней Греции с ее духом агона.

Еще одна причина подобной неудачи студентов – неумение мыслить диалогически, вообразить две и более точки зрения на проблему, и, в конечном счете, отсутствие навыков вопрошания, проблематизации. Ведь именно они лежат в основе драматургии сюжета комикса, в нашем случае на материале культуры и культурологии. Написание комикса позволяет компенсировать, откорректировать и развить эти навыки у обучающихся. Таким образом, чтобы посредством комикса раскрыть избранную тему, студенту приходится собрать необходимый материал, исследовать феномен, углубиться в проблематику, понять концепт или теорию.

Студент самостоятельно выбирает тему, что, с одной стороны, дает свободу выбора, с другой – это определенный вызов, поскольку, чтобы выбрать, он должен ориентироваться в пройденной тематике. Тема указывается на титульном листе, в качестве подзаголовка обучающийся может написать и более вольную формулировку. Титульный лист оформляется как обычная письменная работа с указанием ФИО, группы, факультета. Комикс должен содержать не менее 10 кадров, раскрывать избранную тему, иметь сюжет и диалоги, быть красочно оформлен (или просто раскрашен, что придает ему выразительность). С точки зрения формы воплощения у студентов нет ограничений, поэтому они могут выбрать любую композицию

makebeliefscomix.com/Comix/) – бесплатный инструмент для создания комиксов, содержит большое количество символов, шаблонов и подсказок. *ToonDoo* (<http://www.toondoo.com/>) дает возможность реализовать фантазию, содержит стандартный набор символов и вариантов фона, но дает свободу в создании обоев, можно рисовать, вставлять свои фото. *ComicMaster* (<http://www.comicmaster.org.uk/>) – флэш-сайт, где можно создавать комикс от макета до своих героев и сюжеты для них. *Chogger* (<http://chogger.com/>) – бесплатный сервис с инструментами для рисования, редактирования и настройки имеющихся изображений, включая снимок с веб-камеры. *Pixton* (<http://www.pixton.com/for-fun>) – позволяет создавать комиксы методом drag-and-drop (тащи-и-бросай), который может использовать и пользователь, не обладающий художественными талантами. *WriteComics* (<http://writecomics.com/>) – простой сайт для создания комиксов и историй, не требующий регистрации, дает возможность выбора фона, персонажа и оформления. Он-лайн платформа «Канва» (<https://www.canva.com>), где можно создать дизайн и структурировать любые типы графики и документов).

и стилистику, использовать вышеописанные он-лайн сервисы по созданию комиксов и т.д.

Комиксы можно представить как в бумажном виде, так и в электронном, в последнем случае я рекомендую форматы .ppt, .pptx, .pdf. В электронном виде комиксы студенты сдают дистанционно в электронной образовательной среде университета (ЭОР «Культурология» и др. дисциплины), где создан специальный раздел для комиксов. Лучшие комиксы обучающихся вывешиваются в опции «Выставка комиксов», что позволяет обучающимся видеть образцы и создать свой.

Демонстрация комиксов, ранее созданных другими студентами, важна еще и потому, что не все обучающиеся положительно относятся к этому виду работы, на 100 студентов примерно находятся двое-трое, которые панически воспринимают данную форму контроля из-за ее необычности. Эти студенты часто мотивируют свое нежелание неумением рисовать, в подобных случаях необходимо разъяснить, что главное – идея комикса, а его художественное решение может быть на уровне раскрашенных разговаривающих червячков, или предложить воспользоваться возможностями он-лайн сервисов. В случае необходимости можно предложить студенту предварительно обсудить тему и идею комикса с преподавателем.

Комикс желательно включить в качестве вида творческой письменной работы в балльно-рейтинговую систему. Поскольку комикс как форма обучения и контроля требует не только знаний в избранной тематике, но на его создание уходит много времени (на комикс хорошего качества от замысла до воплощения – не менее недели), то по 100-балльной шкале из 60 баллов семестровой текущей работы можно присвоить комиксу от «0» до «20» баллов. Рейтинг комикса должен быть расписан в соответствии с предъявляемыми вышеописанными требованиями, это облегчит студентам его выполнение, а преподавателю сделает процедуру оценивания прозрачной и не вызывающей сомнений. Комикс оценивается в «0» баллов, если не указана тема, или он не соответствует избранной теме. В данном случае студенту рекомендуется определить тему или переформулировать ее.

В целях равномерного распределения самостоятельной работы обучающегося нужно определить контрольную дату для сдачи комикса, ее лучше назначить за месяц до сессии (например, 1 декабря), что позволяет учащимся сделать комикс до напряженной зачетной недели, загруженной отчетностью, и при необходимости исправить недочеты, а преподавателю – проверить работы и внести их в рейтинг обучающегося. С целью стимуляции можно за не вовремя сданный комикс вычесть «2» балла из общего числа набранных.

Как показала многолетняя практика, позитивной дидактической особенностью комикса как учебной формы является желание студентов прочитать и комиксы своих предшественников и одноклассников, обсудить их. Этот интерес позволяет развивать интерактивное горизонтальное взаимодействие и обучение в группе, поскольку студенты усваивают пройденный материал в наглядной и доступной форме через комиксы сокурсников.

Более того, мы получаем еще и позитивный эмоциональный эффект: студенты часто публикуют свои комиксы, сделанные в рамках учебной дисциплины, в социальных сетях, показывают родным, близким, друзьям, рассказывают историю создания комиксов, хранят их и нередко гордятся своей работой. Лучшие работы с удовольствием читают и коллеги-преподаватели, благодаря этому у них создается хорошее мнение о творческих возможностях студентов. Конечно, реферат, эссе, контрольная работа или тест не вызывают такой заинтересованной реакции. Этот социальный коммуникативный эффект можно объяснить вышеописанными особенностями комикса как вида искусства.

Таким образом, комикс позволяет развить у обучающихся творческое воображение, диалогическое и визуальное мышление, соединить образование и развлекательную компоненту благодаря тому, что содержит не только культурный, эстетический, художественный, развлекательный потенциал, но и дидактический.

Литература

1. Белова, Т.М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов / Т.М. Белова // Вестник КемГУ. – 2015. – № 2–3 (62). – С. 132–136.
2. Бумфест – международный фестиваль рисованных историй [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://boomfest.ru/about/festival/> (дата обращения: 25.02.2018).
3. Гречаник, А. «Небесный лифт: “Путешествие души в межатомном пространстве”» [Электронный ресурс] / А. Гречаник. – Режим доступа: <http://skyelevator.ru/gallery2.html>; <https://www.youtube.com/watch?v=SQR0m4xEf5E> (дата обращения: 25.02.2018).
4. Гринберг, И.С. Проблема хронотопа в комиксе / И.С. Гринберг, А.А. Сухов // Человек в мире культуры. – 2013. – № 3. – С. 51–57.
5. Денисова, А.И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности [Электронный ресурс] / А.И. Денисова // Аналитика культурологии. – 2011. – № 21. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/amerikanskiy-komiks-factory-razvitiya-i-fenomen-populyarnosti> (дата обращения: 25.02.2018).
6. Дмитриева, Д.Г. Графический роман Алана Мура «V – Значит вендетта» для российского читателя: к вопросу о сложности межкультурного перевода / Д.Г. Дмитриева // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 1. – С. 305–307.
7. Дмитриева, Д.Г. Между Готэмом и Метрополисом: образ Нью-Йорка в комиксах о супергероях 1938–1945 гг. / Д.Г. Дмитриева // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 259–260.
8. Дом-музей Марины Цветаевой. Выставки. «От руки» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dom-museum.ru/vistaski/vernisazhi-xudozhnikov/hands> (дата обращения: 25.02.2018).
9. Ерохина, Т.И. Кинокомикс как мифотекст современной массовой культуры / Т.И. Ерохина, К.К. Бадиль // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 3. – С. 359–364.
10. Исаева, О.А. Эволюция стиля ранних графических романов Англии и США / О.А. Исаева // Вестник СПбГУКИ. – 2016. – № 2 (27). – С. 165–168.
11. Карасик, О.Б. Комикс о Холокосте: «Маус» А. Шпигельмана и «Приключения Кавалера и Клея» М. Чабона / О.Б. Карасик, А.В. Струкова // Вестник ТГГПУ. – 2016. – № 3 (45). – С. 101–105.
12. КомМиссия – международный фестиваль рисованных историй [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kommissia.ru/> (дата обращения: 25.02.2018).

13. МакКлауд, С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. МакКлауд; пер. В. Шевченко. – Москва: Белое Яблоко, 2016. – 216 с.
14. Онкович Г.В. Комикс как средство медиаобразования / Г.В. Онкович, А.Д. Онкович // Медиаобразование. – 2016. – № 2. – С. 52–59.
15. Русский комикс / сост.: Ю. Александрова и А. Барзаха. – Москва: Новое литературное обозрение, 2010. – 351 с.
16. Рыльская Т.П. Образная сфера русских лубочных картинок / Т.П. Рыльская, Г.В. Рыльский // Общество: философия, история, культура. – 2011. – № 1–2. – С. 143–145.
17. Столярова, Л.Г. Анализ структурных элементов комикса / Л.Г. Столярова // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. – 2010. – № 1. – С. 383–387.
18. Теория комикса по-русски [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://comicstheory.ru/> (дата обращения: 25.02.2018).
19. Туляков, Д.С. Рисованная книга «Петр Великий» И. Вышинского и Б. Караджева: типическое и индивидуальное в жанре комикса / Д.С. Туляков // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2011. – № 4. – С. 188–193.
20. Фирстова, Н.И. Словесно-образная наглядность на уроках математики / Н.И. Фирстова // Образовательные ресурсы и технологии. – 2014. – № 1 (4). – С. 38–40.
21. Цыркун, Н.А. Комикс и кинематограф: общий генетический код / Н.А. Цыркун // Артикальт. – 2013. – № 1 (9). – С. 4–10.
22. Цыркун, Н.А. Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры: дис. ... д-ра искусств.: 17.00.03 / Цыркун Н.А. – Москва, 2014.
23. Шишкин, В. На злобу дня: «Веселые картинки». Комиксы в СССР и России / В. Шишкин // Мир фантастики. – 2011. – № 6. – Т. 94.
24. Юдин, Л.А. Драматургический потенциал графического романа / Л.А. Юдин // Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая наука. – 2014. – № 5. – С. 317–322.
25. A History Of Ideas. How Can I Know Anything At All? // BBC Radio 4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLLiykLlICgPE0q9BiMexLFj-1rq9GUwX> (дата обращения: 25.02.2018).
26. CosmicComics – Telegram-канал, посвященный оригинальным комиксам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://t.me/CosmicComics> (дата обращения: 25.02.2018).
27. McCloud, S. Персональный сайт [Электронный ресурс] / S. McCloud. – Режим доступа: <http://scottmccloud.com/> (дата обращения: 25.02.2018).

I.I. Lisovich

COMICS AS A CREATIVE FORM OF LEARNING: VISUALIZATION OF THEORIES, CONCEPTS AND PHENOMENA OF CULTURE

The article is devoted to comics, which combine graphic art, novel and drama. The combination of the visual and verbal forms in one image can be traced in the different forms of culture from the ancient times to the contemporary artistic practices. Modern comics appeared in the 19th century and became a part of the mass culture. In the academic world, there are comics devoted to philosophy, anthropology, scientific phenomena, and professional academic communication. Comics are used in teaching foreign languages. Comics reflect the artistic and stylistic dominants of the time and quickly respond to new technologies: there are web-platforms that allow creating comics. Comics have not only cultural, aesthetic, artistic, and entertaining functions, but also a didactic one. Comics are a cultural phenomenon that can be used as an effective creative tool of teaching students in Cultural Studies. It helps to develop imagination and dialogical thinking, as well as to connect education and entertainment.

Comics, graphic novel, visual form, verbal form, creative form of education, teaching methods.