

Россия, ХМАО-Югра, Тюменская область, п.Березово
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Березовская средняя общеобразовательная школа»

Проектная работа
**«Комиксы как средство мотивации в изучении английского
языка»**

Авторы проекта:

Кованев Никита Эдуардович
Смирнова Анастасия Викторовна
Учащийся 10 «А» класса
МБОУ «Березовская средняя
общеобразовательная школа»

Руководитель проекта:

Шабалина Юлия Валерьевна
учитель английского языка
МБОУ «Березовская средняя
общеобразовательная школа»

2019-2020 г.

Содержание

Введение	
Глава 1. История создания комиксов	
1.1 Предпосылки создания комиксов.....	
1.2 Золотой век	
1.3 Серебряный век	
1.4 Бронзовый век	
1.5 Современный век	
Глава 2. Использование комиксов на уроке английского языка.....	
2.1 Причины использования комиксов на уроке английского языка.....	
2.2 Виды комиксов	
2.3 Алгоритм создания комиксов	
Заключение	
Список литературы	

ВВЕДЕНИЕ

Одна из основных проблем, с которой сталкивается современный школьник это сохранение мотивации к изучаемому предмету. Во время информационных технологий, стандартная подача информации на уроке не всегда интересна и способна удержать внимание школьника к теме в течение всего урока. Для сохранения внимания и своеобразного отдыха необходимо комбинировать задания по уровню сложности. Одними из таких заданий являются образовательные комиксы.

Актуальность нашего проекта состоит в том что, значительную часть информации мы получаем посредством визуализации, значит, такие задания помогут лучше понять материал и быстрее усвоить его.

Поэтому **цель** нашего проекта – создание учебного комикса по английскому языку.

Для достижения цели мы определили следующие **задачи**:

1. Ознакомиться с историей появления и развития комиксов
2. Выявить причины использования комиксов на уроках английского языка
3. Изучить виды и жанры комиксов
4. Определить алгоритм создания комиксов
5. Нарисовать комикс, используя графический планшет (Wacom intuos pro pen) и графический редактор (paint tool sai)

Новизна исследования заключается в том, что комикс как литературный жанр становится частью образовательного процесса в качестве отдельного приема при изучении иностранного языка

Объект исследования: комиксы.

Предмет исследования: история зарождения комикса как отдельного литературного жанра.

Методы исследования: изучение литературы, анализ, анкетирование.

Глава 1. История создания комиксов

1.1 Предпосылки создания комиксов

Существует мнение, что первым прототипом комикса была наскальная живопись, однако лишь в первой половине XIX века были опубликованы несколько произведений, считающихся родоначальниками современных комиксов.

Через изображения зрителю рассказывалась история, обладающая собственным сюжетом и героями. Естественно, это трудно соотнести с классическим представлением комикса.

Тем не менее, иллюстрации долгое время выступали лишь как дополнение к тексту, к тому же печатать только текст было быстрее и дешевле.

Принято считать, что окно в современные комиксы прорубил далеко не американский писатель. Им был английский карикатурист и живописец Томас Роулэндсон. Его называют отцом газетного комикса, так как именно в газетах с 1812 по 1821 год публиковались его истории о докторе Синтаксисе.

Чуть позже, в 1842 году, издается первая книга с комиксами. Её автором стал художник – швейцарец Родольф Тёпфер. Нарисованные им «Приключения мистера Обадаи Олдбака» были неоднократно переведены на различные языки и распространились по миру.

США активно подхватили жанр, и в 1892 году свет увидел первый американский комикс «Медвежата и тигр», напечатанный в газете Sunday New York World. И тут как говорится «пошло-поехало».

В конце XIX – начале XX века самой популярной формой комикса была газетная врезка, занимавшая несколько страниц. Редакторы ежедневных и еженедельных изданий довольно быстро поняли, что аудитории нравятся подобные истории и их публикация помогает увеличить продажи, а следовательно, и прибыли. Поэтому все большее и большее число газет отводили полосы под врезки. Именно тогда сформировался внешний вид комикса – общий стиль рисунков, расположение реплик в «баблах» и т.д. В

то же время издатели пытались найти наиболее удобную для читателей и наиболее приемлемую для себя форму и формат. Этот процесс шел во всем мире, так как комиксами увлекались не только читатели Соединенных Штатов. Однако именно американская компания первая выпустила книгу в столь привычном нам формате покетбука. Данным предприятием стало Cupples & Leon. Открывшись в 1902 году, в первый год своего существования оно было известно как издательство книг для детей и подростков, однако уже в следующем году компания стала публиковать комиксы, и именно это позволило ей войти в историю. До 1934 года было выпущено свыше ста 52-страничных книг.

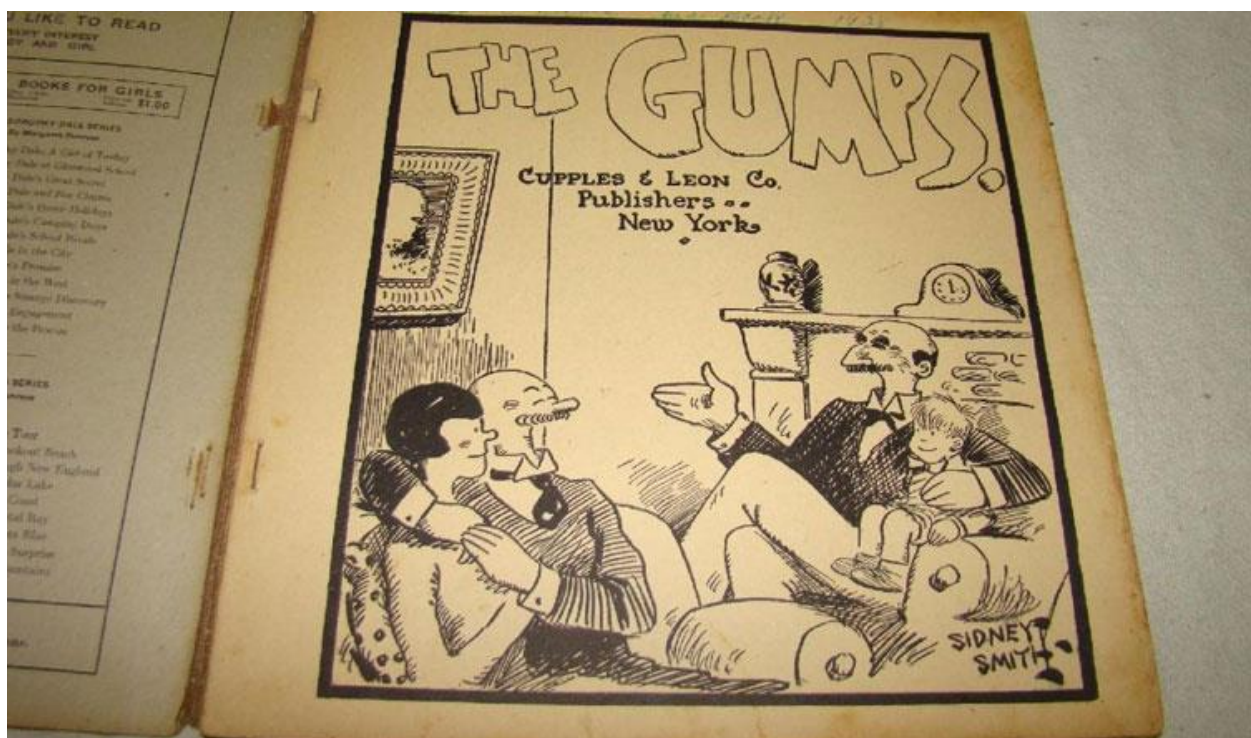


Рис.1 Газетная вырезка с комиксом, конец XIX – начала XX века.

Становление современной формы комикса

Еще одно издательство, оказавшее заметное влияние на развитие комиксов, – Dell Publishing. В 1929-30-х оно на еженедельной основе выпускало 16-24-страничный журнал The Funnies (всего вышло 36 номеров). После некоторого перерыва, в начале 1930-х, The Funnies снова появился на рынке, а в 1942-м он был преобразован в New Funnies. Главное достоинство

этого журнала – он сделал еще один значительный шаг в сторону привычного нам формата. Здесь печатались различные цветные и черно-белые врезки, которые были достаточно популярны среди своей аудитории.

Знаменитый соперник Dell Publishing в то время – типография Eastern Color. Точнее, сначала компании не были соперниками – так, они вместе напечатали первые 36 выпусков The Funnies, но затем Eastern Color стала издавать комиксы самостоятельно. С 1933 года она выпускала Funnies on Parade, Famous Funnies и т.д. Значение этой типографии в становлении комиксов действительно велико. В частности, в 1929 году она смогла усовершенствовать печатные процессы, благодаря чему больше число газет – ее клиентов перешли с черно-белых комиксов на цветные. В 1932-33 годах с подачи Eastern Color золотым стандартом становится наличие черно-белого комикса в ежедневной газете и цветного в воскресной. Отдельно упомянем менеджера компании Гарри Уилденберга (Harry I. Wildenberg) – в 1933 году он предложил использовать комиксы для привлечения публики не только к изданиям, как это было раньше, но и к предприятиям совершенно других сфер. Первой компанией, которая внедрила данное новшество, стала нефтяная Gulf Oil. Совместно с Eastern Color она выпускала Gulf Funny Weekly и эксклюзивно продавала в своей довольно широкой сети заправок. Соответствующая реклама звучала даже по национальному радио, а популярность издания превысила все ожидания – в неделю расходилось до 3 миллионов экземпляров. Всего было выпущено 422 выпуска.

Другая «выстрелившая» идея Гарри Уилденберга и его коллеги Маквессла Гейнса (Maxwell Gaines) – многократное складывание большого печатного листа таким образом, чтобы получалась 64-страничная книжка формата покетбука, которую предполагалось продавать детям через газетные киоски по весьма привлекательной цене в 10 центов. И этот эксперимент, проведенный в 1933 году, оказался более чем удачным. Интересно, что под руководством Гарри Уилденберга в том же 1933 году вышло и первое

издание, целиком посвященное одному герою. Оно так и называлось – «Собственная книга комиксов Скиппи» (Skippy's Own Book of Comics).

В 20-м веке комикс стал очень популярным жанром массовой культуры, для них наступает золотой век.

После успехов 1933 года комиксы взлетели на пик популярности – The Funnies, Funnies on Parade, Famous Funnies и другие издания с аналогичными названиями пользовались любовью и уважением публики. Особый интерес представляет New Fun, вышедшее в 1935 году. Оно принадлежало компании National Allied Productions, основанной Малькольмом Виллером-Николсоном (Malcolm Wheeler-Nicholson).

Данная серия впоследствии стала называться Adventure Comics, а сама компания не иначе, как DC Comics. Правда, стоит заметить, что уже в 1937 году Николсон ее покинул – еще до того, как она презентовала миру Супермена. Но главное, что за эти три года National Allied Productions сформировала тренд на то, чтобы издательства меньше перепечатывали уже опубликованные истории и создавали как новые сюжеты, так и новых героев. Все перечисленные выше события и явления подводят нас к главному периоду в истории появления комиксов – золотому веку, который длился с конца 30-х до конца 40-х – начала 50-х.

1.2 Золотой век

Может показаться парадоксальным, что Золотой век комиксов пришелся на один из самых драматичных периодов человеческой истории. Во всем мире в это время разгоралось, а затем вспыхнуло темное пламя самой кровопролитной и жестокой войны. Несмотря на изоляционистскую политику США, американцы чувствовали угрозу всему демократическому миру, исходящую от Германии, Италии и Японии. Общество испытывало общую потребность в защите, которую коллективное бессознательное выразило в супергероях, первым из которых стал Супермен, а за ним

последовал патриотичный Капитан Америка, Флэш, Чудо-Женщина и другие.

Другая предпосылка заключалась в существовании внутренней угрозы в виде криминальной преступности, шпионов, различных радикалов, угрожающих традиционному американскому укладу. Хотя волна гангстерских войн уже давно сошла на нет, организованная преступность никуда не делась. В этой сложной эпохе страха, подозрительности и цинизма в комиксы были привнесены черты фильмов-нуар. Наиболее ярко они проявились во вселенной Бэтмена в виде города Готэма – мрачного, погрязшего в раздувшейся коррупции, преступности и разврате мегаполиса. Черты «черных фильмов» прослеживаются и в самом герое, носящим темную одежду с устрашающей символикой и широко применяющем насилие для искоренения преступности.

Сформировавшиеся в подобных условиях комиксы были в значительной степени отражением своей эпохи. Общая характеристика графических историй того периода заключалась в следующих признаках:

- Появление образа наделенного сверхспособностями супергероя, своеобразного сверхчеловека, который берет на себя бремя защиты простых людей от произвола внешних и внутренних врагов. Этот мотив стал одним из доминирующих в комиксах Золотого века, заметно потеснив традиционные вестерны, истории о джунглях, юмор и другие. Супергерой из комиксов стал своеобразным аналогом античных Геркулеса, Тесея, Самсона в современной массовой мифологии.
- Создание проработанных «вселенных» — вымышленных миров, в сеттингах которых жили и боролись с несправедливостью супергерои. Метрополис Супермена, Готэм Бэтмена создавали неповторимую атмосферу, одновременно контрастируя и гармонируя с характерами главных и второстепенных персонажей. Сеттинг выражался не только визуальным изображением на страницах, но и через диалоги, характеры персонажей, создавая цельный образ социума.

- Персонафикация зла в виде конкретных личностей, также наделенных сверхсилой, выдающимися интеллектуальными способностями и, зачастую, своеобразным очарованием и харизмой. Как правило, это был ярко выраженный архетип, характеризующий один из пороков общества – безумный ученый, алчный аморальный капиталист, военный диктатор и т. д. В годы войны в качестве суперзлодеев выступали конкретные исторические личности, например Адольф Гитлер, Муссолини и другие тираны.

- Появление в жанре комиксов приключенческих, детективных, научно-фантастических мотивов. Наряду с традиционным волшебством в сюжетах стали широко использоваться (а затем и вытеснили его) достижения технического прогресса. Особенно это заметно в образе Бэтмена, не обладающего суперсилой, зато прекрасно разбирающегося в оружии, машинах и прочих устройствах. Своеобразной реакцией на появление ядерного оружия стало создание таких персонажей, как Атомный Громовержец и Атомный Человек.

- Отражение в комиксах серьезных социальных проблем и явлений, таких как война, коррупция, уличное насилие, безграничная власть крупного капитала и т. д. Графические истории были одновременно средством выражения коллективного бессознательного и своеобразным инструментом снижения общественной напряженности и страха. Кроме того, комиксы Золотого века несли четкую мораль, утверждая неизбежную победу добра над злом.

Комиксом, давшим начало Золотому веку, стал первый выпуск Action Comics, выпущенный издательством DC в 1938 году. Именно в нем появился первый и главный супергерой всей американской культуры – Супермен. Он стал удачным экспериментом и «спусковым крючком», давшим старт череде других сверхлюдей на страже справедливости.

В 1939 году в номере 27 Detective Comics появился другой супергерой планетарного масштаба – Бэтмен, ведущий борьбу с преступностью и злом с помощью денег, техники и интеллекта. Живя во мрачном, прогнившем

Готэме, он стал одним из наиболее реалистичных и близких читателю персонажей. Не являясь полубогом или жителем другой планеты, он представляет собой архитипичный образ мстителя вроде Робин Гуда и Зорро, отвечающего на зло, ответным злом.

В 1940-е годы, в военное время, сама идея супергероя отступила на задний план, потому что героями были живые люди и солдаты.

Наиболее патриотичным по праву можно считать Капитана Америку – харизматичного, насквозь положительного «рыцаря без страха и упрека». Раскрашенный в цвета американского флага персонаж с щитом был целенаправленно создан студией Marvel в 1941 году для олицетворения борьбы с нацизмом, что сделало его в годы войны одним из самых популярных супергероев. Это же и сыграло с ним злую шутку – в послевоенное время о нем стали неуклонно забывать.

Своеобразным аналогом Капитана Америки стала Чудо-Женщина – один из немногих однозначно положительных женских персонажей комиксов того времени. Ее дебют состоялся в 8-м выпуске комикса «All Star Comics», а в основу образа положены античные амазонки и древнегреческая богиня-воительница Диана. Персонаж завоевал определенную популярность в феминистической среде, соединив себе силу и смелость с женственной грацией и красотой.

Последним в плеяде ключевых героев Золотого века комиксов стоит упомянуть Флэша, появившегося в одноименной серии комиксов в 1941 году. Один из первых «научных» персонажей, получивших свою сверхспособность (скорость) благодаря вдыханию паров тяжелой воды. При этом его образ явно несет на себе черты древнегреческого бога Гермеса – покровителя плутов, атлетов и путников.

В течение золотого века было создано несколько сотен героев, среди которых популярные и сегодня. Ширилось жанровое своеобразие комиксов – помимо историй о супергероях, были любовные истории для подростков, ужастики, детективы и даже рассказы о животных.

В 1950-е военная тема ушла, и Супермену, который по-прежнему был главной звездой супергеройского жанра, пришлось конкурировать с комиксами других жанров — ужасниками и детективами.

Однако еще не преодоленные последствия Великой депрессии, Вторая мировая война, начало холодной войны — все это ударило по населению США, требовало от всех — в том числе от детей — мужества и решимости. Люди должны были справляться с многочисленными проблемами финансового и социального характера, и комиксы были большим, чем просто издание, которое помогает на время погрузиться в другую реальность.

Кроме того, в такое нестабильное время человеку как никогда нужна надежда, что где-то вершит благие дела герой, которому под силу решить даже самую сложную проблему и который готов помогать обычным людям.

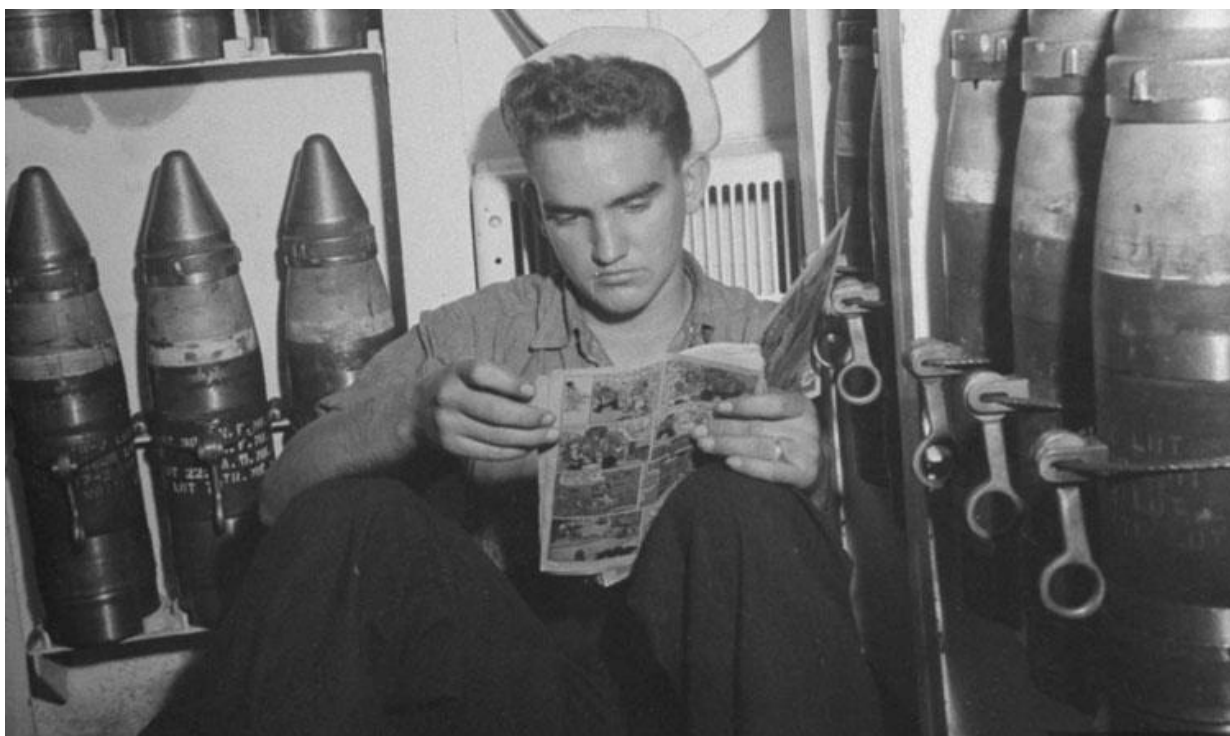


Рис.2 Солдат читает комиксы.

Впрочем, некоторые родители придерживались другой точки зрения. Подобно тому, как сейчас кое-кто считает, что телевидение и компьютерные игры приводят к вспышкам преступности и насилия среди детей, в то время эта вина была возложена на комиксы. Появились подтверждающие подобные измышления исследования, после чего родители стали с большой опаской

покупать детям комиксы, а в некоторых регионах они и вовсе стали изданиями нон грата.

Так появилась комикс-цензура: публиковать можно было только то, что получало официальное одобрение особого органа Comics Code Authority, и было написано в соответствии с кодексом. Например, в его рамках нельзя было демонстрировать сцены насилия, оставлять зло безнаказанным и т.д.

Так яркий золотой век, сменился мрачным временем, когда произведения этого жанра переживали гонения и были вынуждены соответствовать суровому и не во всем логичному кодексу. К счастью, несмотря на давление со стороны враждебно настроенной общественности, комиксы как культурный феномен и вид изданий не остановили свое развитие. Более того – они вернули себе былую популярность, что подводит нас к новому периоду в их истории – серебряному веку (с 1956 года до 1970 х годов).



Рис.3 Комиксы периода 1960-х годов.

1.3 Серебряный век

В отличие от других вех в истории комиксов, начало данной эпохи определено очень точно – 4 октября 1956 года. Это дата выхода нового выпуска Флэша. Дело в том, что одна из предпосылок серебряного века –

попытка возродить героев века золотого. В тот благодатный период было создано несколько сотен героев, однако к 1956 году у DC стабильно выходили новые выпуски только о трех персонажах – Супермене, Бэтмене и Чудо-Женщине. Многие авторы и художники пытались реанимировать забытых, но ранее любимых публикой героев, и в случае с Флэшем эта попытка увенчалась впечатляющим успехом.

И вот мы получили Лигу Справедливости. Как известно, ее первоначальный состав включал в себя 6 персонажей. Первый выпуск этой серии увидел свет в 1960 году.

Идея комикса о команде супергероев заинтересовала и издательство Marvel, особенно Стэна Ли (Stan Lee) и Джека Кирби (Jack Kirby). Именно так в этот же год появилась Фантастическая Четверка.

Особенностью комиксов о Фантастической Четверке – как и последующих произведений Marvel – стали более сложные характеры героев. Персонажи перестали быть только хорошими или только плохими, у них появились сомнения, страхи и другие, свойственные реальным людям чувства и эмоции. Кроме того, в этот период изменился и подход к сюжетам – они также приобрели большую глубину. Благодаря этому, комиксами Marvel стали все больше интересоваться подростки и молодые люди постарше. Первым героем, ориентированным на более возрастных читателей, считается Человек-паук, сам переживающий переходный возраст и все связанные с этим проблемы. Движение в сторону молодежной аудитории не только сделало издательство популярнее, но и задало вектор развития комиксов во всем мире.

Кроме того, усложнение персонажей, как и сюжета конкретной истории и вселенных в целом, связывается историками и с повышением уровня образования в США в это время – аудитория становилась искушеннее и требовала более качественного продукта. Таким образом, как и в случае с золотым веком, на развитие комиксов значительное влияние оказывало развитие общества.

Космическая гонка, семимильный технический прогресс, дальнейшее развитие атомной отрасли, прорывы в науке обеспечили интерес к различным мутациям и технической подкованности героев и их врагов, наличию у обеих сторон высокотехнологичных гаджетов и т.д. Теперь супергерои чаще получали сверхспособности в результате научных экспериментов или путем иных научно объясняемых вмешательств. Впрочем, некоторые исследователи истории комиксов, напротив, отмечают, что на фоне стремительного прогресса среди аудитории повысился интерес к магии как к ненаучной составляющей сюжетов. Один из самых известных магических героев – появившийся в 1963 году доктор Стрэндж.

Если Marvel двинулся в сторону увеличения возраста своей аудитории, то некоторые издательства, ранее публиковавшие комиксы про супергероев, пошли в обратном направлении. Из-за появления цензуры и кодекса они переориентировались на совсем маленьких читателей. Например, выходили комиксы о Волшебнике страны Оз и даже о Гуфи Уолта Диснея.

Как показали дальнейшие события, создатели комиксов, сделавшие ставку на более взрослую аудиторию, оказались правы. В частности, это подтверждает следующий период в истории комиксов, названный бронзовым веком (с начала 1970-х до середины 1980-х).

1.4 Бронзовый век

В этом веке комиксы стали в большей части ориентированы на молодежь (а не на детей) были рассчитаны некоторые черты персонажей, особенности развития истории, типичные проблемы, поднимавшиеся в сюжете.

Именно поэтому многие считают началом бронзового века гибель Гвен Стейси, подруги Человека-паука, – в детском издании такого быть просто не могло.

Marvel и DC продолжили конкурентную борьбу. Любопытно, что в 1970 году Джек Кирби ушел из Marvel, разорвав столь продуктивное

сотворчество с Стэном Ли, и перешел в DC. Конкуренция продолжалась и на уровне персонажей.

Как и комиксы предыдущих эпох, издания бронзового века, не могли не содержать отсылок к реальной жизни. В это время на первый план вышли популярные и сейчас темы экологии, коррупции, политического беспредела, а также борьба с вредными пристрастиями, в первую очередь с алкоголем и наркотиками. В комиксах поднимались вопросы расизма и притеснения национальных меньшинств, следствием чего стало появление героев с небелой кожей (самый известный – Черная Пантера). Все это вполне взрослые проблемы, которые вряд ли бы нашли отражение в произведениях для детей.

Еще одно значительное событие – пересмотр Кодекса комиксов. Во-первых, с подачи Стэна Ли стало разрешено упоминание наркотиков (но только в негативном ключе). Во-вторых, расширился круг сверхъестественных существ, которых можно было вводить в сюжет, благодаря чему в комиксы вернулись, в частности, оборотни и вампиры. Кроме того, сцены, где подразумевалось насилие, перестали выхолащиваться до детского уровня.

Дальнейшая периодизация истории комиксов вызывает у исследователей разногласия. Так, можно встретить версии, что после бронзового века сразу наступил современный период в истории комиксов. Согласно другой точке зрения, с середины 1980-х до начала 2000-х можно выделить период, называемый в разных источниках железным или медным, а также темным веком. Такое название показывает, что в это время авторы и издатели перешли на темную сторону – иными словами, стали обращать более пристальное внимание на проработку антигероев и суперзлодеев.

Темным этот период можно назвать и потому, что он стал некоторым затишьем по сравнению с более светлыми периодами в истории комиксов. Новых героев в это время было создано не очень много, а еще меньшее число дожило до наших дней.

Одна из особенностей железного/медного века – более широкое использование компьютерных технологий и возросших полиграфических возможностей. Так, комиксы стали делать на компьютере, а в массовых тиражах применялись такие печатные изыски, как флуоресцентная или голографическая печать.

Marvel сделал ставку на стремление любителей коллекционировать выпуски и публиковал комиксы с вариантными обложками, создавал специздания с ограниченным тиражом. Однако этот шаг не принес компании финансового успеха, и она даже была вынуждена объявить в 1996 году о своем банкротстве (впрочем, как мы понимаем, она сумела восстановиться).

Свою роль в этом печальном инциденте сыграло и то, что в 1992 году из Marvel ушел ряд лучших художников. Они основали собственную компанию – Image Comics, – сейчас являющуюся одним из сильнейших после Marvel и DC комикс-издательств. Среди наиболее известных серий Image Comics – «Ходячие мертвецы» (The Walking Dead) и «Спаун» (Spawn).

1.5 Современный век

Начало XXI века всеми специалистами признается как современный этап в развитии комиксов. И на данный момент его можно считать достаточно благодатным для этого вида изданий и культурного феномена. Растет интерес к героям золотого, серебряного и бронзового веков: выходят новые фильмы, сериалы, игры, коллекционные предметы. Вместе с тем традиционный бумажный комикс не исчез. Конечно, на нем, как и на журналах, газетах и книгах, сказывается распространение аудиовизуального контента, однако растущая популярность вселенных, серий и отдельных героев позволяет говорить о том, что этой сфере вряд ли что-то угрожает).

Отправной точкой этого века принято от публикации графических романов «Хранители» Алана Мура и «Бэтмен. Возвращение Тёмного Рыцаря» Френка Миллера, характеризующиеся деконструкциями

общепринятых концепций образов протагонистов и антигероев. Считается продолжающимся до сих пор в среде ностальгирующих ретроградов, с определёнными вкусами в искусстве. Существует теория, что его становление продиктовано точкой зрения художественной книги «Совращение невинных» (1954) и сложившихся под её влиянием стереотипов и предрассудков, сформировавших так называемый «Кодекс комиксов» и воплощающий протестную моду на заявленные ею положения.

Однако уже примерно с 2001 года выделяют «цифровой век комиксов», отражающий более актуальные тенденции и расширяющийся на более широкий спектр продукции сопредельных субжанров, так же смешивание и интернирование их в другие виды искусства, и оторванный от территориальных и культурноэтнических рынков потребления.

Выводы по главе 1

В ходе анализа истории создания комиксов, можно сделать вывод, что каждая эпоха имеет отличительные черты и мы можем четко проследить эволюцию комиксов от самых простых до самых продвинутых с применением инновационных технологий.

Золотой век знаменуется зарождением культовых персонажей, признанием комиксов литературным жанром, разделением комиксов на направления.

Серебряный век отличает «перезапуск» персонажей и жесткая цензура, связанная с тем, что основная аудитория была подростковой.

Бронзовый век выделяется смягчение цензуры, установленной в серебряном веке, употреблением лексики, связанной с наркотиками, алкоголем и т.д., при условии, что эти моменты будут показаны с негативной стороны.

Современный век характеризуется деконструкциями общепринятых концепций образов протагонистов и антигероев. Формирование “Кодекса комиксов” и протеста на заявленные ею положения. Появление субжанров.

Глава 2. Использование комиксов на уроке английского языка

2.1 Причины использования комиксов на уроке английского языка.

Есть множество причин для изучения английского языка посредством комиксов: юмор, простота восприятия текста, запоминание правописания, двусмысленность текста, фразеологизмы и т.д. Предлагаем рассмотреть некоторые из них.

Во-первых, лексическая наполняемость комиксов.

При написании большинства комиксов используют упрощенную разговорную лексику. Они рассчитаны на максимально широкую аудиторию, поэтому здесь не будет сложных фразеологизмов или редких слов.

Составные глаголы - самое сложное, что вы можете встретить, потому что они являются неотъемлемой частью разговорной речи.



Рис 4. Фрагмент комикса «*Can you please just put your gun down?*»

Не нужно обладать огромным словарным запасом, чтобы читать комиксы. Для большинства комиксов Marvel достаточно уровня Intermediate. Но некоторые рисованные книги можно читать даже с Pre-Intermediate.

Также в комиксах широко используется лексика, которая обозначает эмоциональные восклицания или звукоподражание. Их тоже можно

запомнить и использовать в неформальной переписке — они обогащают написанный текст эмоциями без использования эмодзи.

Необходимо обратить внимание, что учить сленг с помощью комиксов – плохая идея. Сленг очень быстро устаревает, поэтому если комиксу больше 20 лет, то скорее всего вы выучите фразы, которые уже никто не использует. Особенно заметен сленг в комиксах до 60-х годов.



Рис. 5 Серия комиксов «The Kellys» - просто сборник старого сленга.

«Have a swing- ding» - в 50-е эта фраза означала «станцевать свинг». Но сегодня эта фраза больше относится к турнирам по гольфу, а ее изначальное значение используется только для ретро-вечеринок.

Во-вторых, грамматические особенности комиксов.

Грамматика в графических романах гораздо проще, чем лексическая наполняемость. Это обусловлено тем, что облако диалога очень ограничено в размерах, поэтому, для написания длительных размышлений и

многоуровневых грамматических конструкций не хватает места.

С точки зрения употребления видо-временных форм в основном используются активный залог и формы Simple, реже — Continuous и Perfect.

В-третьих, простота восприятия содержания.

Даже если вы знаете не все слова, иллюстрации помогут понять контекст и узнать хотя бы примерное значение.

В-четвертых, удовлетворение и положительные эмоции от процесса обучения.

Для сохранения мотивации к изучению языка, необходимо выполнять задания разного уровня сложности.

Комиксы являются своеобразной формой и изучения, и развлечения.

2.2 Виды комиксов и терминология

- Синглы (*Single issues*, они же на сленге *floppies*) – отдельные выпуски, журналы, чаще всего на скрепке. По размерам, например, серебряный век и современные комиксы разнятся, но незначительно.
- Трейд / ТПБ (*TPB = Trade Paperback / SC = Softcover*) – Сборник в мягком переплете, чаще всего 150-250 страниц толщиной, хотя в наше время и книжки по 500-1000 страниц также совсем не редкость.
- Хард / Хардкавер (*HC = Hardcover / HB = Hardback*) – Любое издание в твердом переплете.
- Омнибус (*Omnibus*) – Обычно более объемные издания, содержащие выпуски комиксов одного автора / команды авторов в рамках цельного события, или просто тематический контент выстроенный по тому конкретной серии. Может также быть многотомником.
- Слипкейс (*Slipcase*) – Специальный короб с одной открытой стороной, прилагаемый для сохранности и эстетической дороговизны книги или комплекта книг.

- Стрип (Comic strip) — небольшой комикс, занимающий не больше одной страницы. Такой вид комикса чаще всего встречается в газетах и журналах.
- Комикс (Comic book / Comic / Floppy) — многостраничное издание, представляющее собой рассказ в картинках и выходящее с определенной периодичностью. В отличие от стрипов комиксы содержат большее количество элементов — панели, развороты, полосные кадры — и имеют более сложную композицию. На сленге комиксы часто называют просто «флоппи», в переводе с английского floppy — гибкий, мягкий.
- Графический роман (Graphic novel) — издание в картинках, содержащее более 64 страниц. Графические романы выполняются одной командой художников от начала и до конца и представляют собой отдельную полноценную историю. Они имеют более серьезный сюжет, нежели обычные комиксы про супергероев.
- Веб-комикс (Webcomics) — бесплатный или платный комикс, который публикуется в интернете.
- Манга (Manga) — японские черно-белые комиксы, которые выполнены в определенном стиле и читаются справа налево. Манга бывает и для детей, и для взрослых и может охватывать самые разные темы.

2.3 Алгоритм создания комиксов

На данный момент, не существует определенного алгоритма создания комикса, но, изучив множество рекомендаций, нам удалось разработать примерный алгоритм, который был нами использован при создании учебного комикса.

Создавать комикс — это трудная задача, так как комикс, прежде всего, синтез слова и рисунка. Итак. Надо понимать, что создание комикса дело крайне трудное. Любой комикс имеет некий стиль, который отражает творчество

художника. Для создания комикса необходимо иметь художественные навыки или образование. В целом в профессиональной индустрии над одним комиксом работают более 4-5 человек, начиная автором идеи и заканчивая главным редактором.

Основная трудность заключается в визуальном вопросе. За него отвечают несколько человек, если это не сугубо авторский проект в лице одного. За красивые картинки отвечают как правило три человека: художник, инкер (контуровщик) и колорист.

Художник в тесной связи с автором идеи и сценаристом создаёт раскадровку. Точнее, художник её рисует, исходя из сценария, и отдаёт сценаристу на проверку. После согласования, художник полноценно рисует комикс от страницы к странице карандашом. Затем готовые страницы с конечным рисунком уходят инкеру. Он работает тушью и перьями, линерами и брашпенами, кистями. Обводит контуры рисунка и одновременно отвечает за тени. Их, как правило, он заливает чёрной тушью. После этого страницы отдаются колористу, который является почти последней инстанцией. Колорист раскрашивает комикс поверх или же на графическом планшете (перед этим страницы сканируются).

Это традиционный вариант создания комикса. Сейчас многие художники в силу экономии времени и достижения «инновационного эффекта» рисуют на графическом планшете. На нём они начинают с эскизов и заканчивают цветом и вставкой текста.

Важно также изучить графические редакторы, специальные программы для рисования комиксов, манги. Это понадобится для вёрстки, редактуры комикса и сдачи его в печать.

Итак, изучив различные рекомендации по созданию комиксов, мы разработали оптимальный алгоритм:

1. Сценарий и идея

2. Герои
3. Раскадровка
4. набросок

(Последующие шаги зависят от техники выбранной автором)

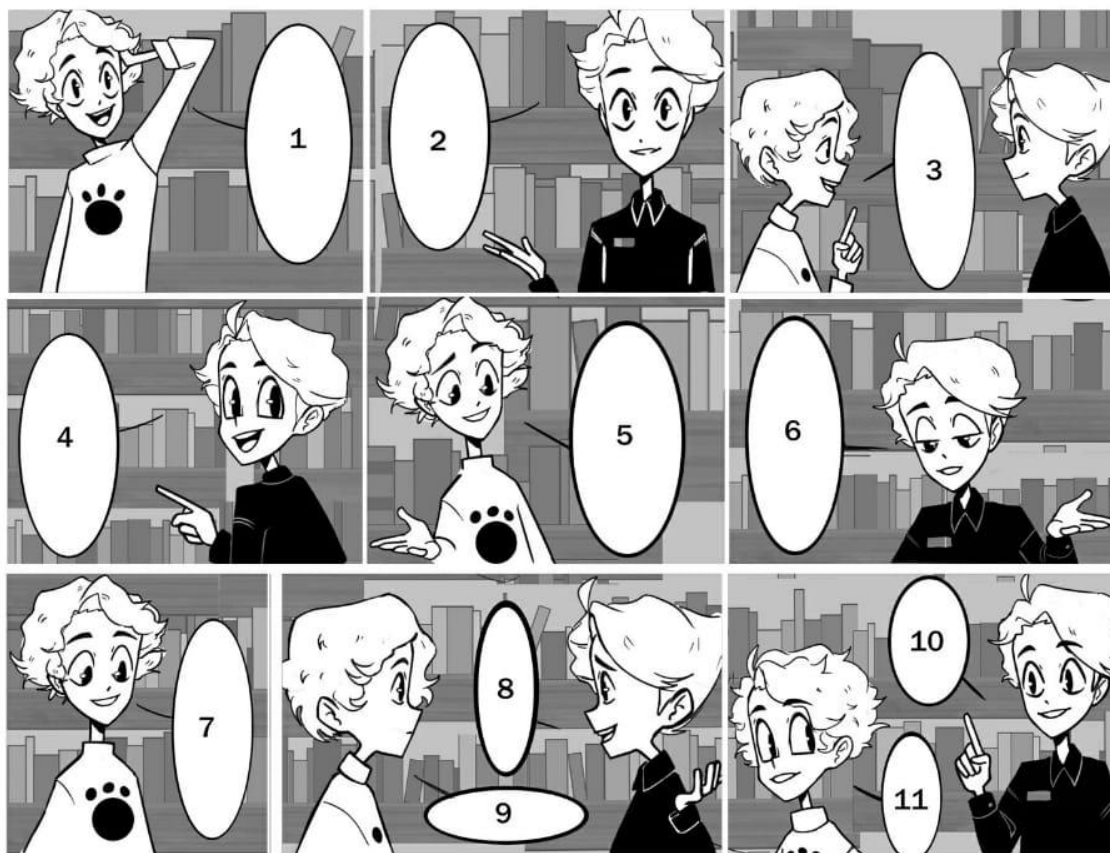
5. Лайнарт
6. Цвет
7. Тени (блики)
8. Фон

Изучив разнообразные источники и опыт других создателей комиксов, нам удалось разработать пример учебного комикса, который можно применять на уроках английского языка.



Рис 6. Авторский комикс Кованева Н. и Смирновой А. в пошаговом исполнении, выполненный на графическом планшете Wacom.

Task 1. Match the phrases with appropriate speech bubbles



- A I'm looking for a specific a book titled "Animal Psychology". Unfortunately I couldn't find it anywhere in psychology section.
- B Good morning!
- C Hello! Are you looking for a book in particular?
- D I see. Have you already used the computer terminal on this floor?
- E No. Sorry we have only one copy. And it should be available in 7 days
- F Of course thank you very much
- G So, I can check again next Tuesday, right?
- H Just a moment, please. Let me check... Well, yes. The book is in our database but somebody has checked it out recently
- I I have, in fact. The book is listed in this section but I didn't find it on the shelves. There are DVDs related to the subject, but I need the book
- J Oh. Don't have you another copy of it?
- K That's right. But you can look for some other books today if you want

Задание 1. В этом комиксе необходимо восстановить историю (диалог), совместив картинку и фразу.

Task 2. Describe the appearance.



Follow the clues:

1. The woman on picture 1 looks...
2. She has got: eyes, nose, hair, mouth, ears, marks on her face, complexion.
3. She is wearing...
4. Accessories.

Good-looking – привлекательная	Attractive – привлекательная	Cheekbones – скулы
Pretty – красивая	Well-dressed – хорошо одета	Eyelashes – ресницы
Skinny – худая	Full lips – полные губы	Forehead – лоб
Slim – стройная	Thin lips – тонкие губы	Blond – светловолосая
Pale skin – бледная\светлая кожа	Straight nose – прямой нос	Dark-haired – темноволосая
Dark complexion – темный цвет лица	Snub-nosed – курносый	Upturned nose – вздернутый нос
Thin-faced – худое лицо	Blush – румянец	Birth mark\beauty spot – родинка
Straight hair – прямые волосы	Cheeks – щеки	Chin – подбородок
Curly hair – кудрявые волосы	Freckles – веснушки	Ginger-haired – рыжеволосая
Round-faced – круглое лицо	Dimple – ямочка	

Задание 2. Этот комикс подходит для уроков по практике устной речи и направлен на пополнение словарного запаса по теме «Внешность».

Task 3. Read the comic and choose the correct answer.



- 1 a had
- 2 a since
- 3 a have thought
- 4 a enjoyed
- 5 a brought
- 6 a had tried
- 7 a been giving up
- 8 a knew
- 9 a is
- 10 a had fixed

- b being
- b for
- b are thinking
- b have enjoyed
- b have brought
- b were trying
- b giving up
- b known
- b being
- b have fixed

- c been
- c go
- c think
- c had enjoyed
- c had brought
- c tried
- c given up
- c knowing
- c was
- c fixed

Задание 3. Этот комикс можно использовать на уроках грамматики. Здесь необходимо выбрать правильный вариант использования видо-временных форм.

Все комиксы выполнены на графическом редакторе Wacom. Авторы персонажей - Кованев Н. и Смирнова А.

Выводы по главе 2

Нами были рассмотрены различные причины использования комиксов на уроке английского языка. Мы выяснили, что образовательные комиксы могут помочь ученикам лучше усвоить материал. Комиксы по своему воздействию становятся эффективным средством обучения, так как комикс способен мотивировать учеников изучать иностранный язык. Образовательный комикс - сравнительно новый подход, поэтому мы столкнулись с проблемой поиска информации, так как еще нет ни одного пособия по созданию учебного комикса и его применения на уроках. Также мы выяснили, что информация в комиксах эмоционально окрашена, затрагивает чувства читателя, а значит, лучше усваивается. Таким образом, комиксы выполняют не только развлекательные функции, но и образовательные.

Разработанный нами на основе различных рекомендаций алгоритм, мы создали несколько образовательных комиксов и в перспективе планируем провести урок английского языка с применением созданных нами комиксов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Исходя из вышеуказанного, мы можем сказать, что комиксы, в настоящее время, является неотъемлемой составляющей большинства молодёжи. Комиксы настолько прочно вошли в жизнь современного человека, что люди употребляют фразы из комиксов, рисуют их, изучают разных героев, делают проекты. Возможно, в будущем, комиксы все чаще и чаще будут освещены в СМИ.

Целью нашей работы было создание учебного комикса по английскому языку.

Для достижения цели нами были поставлены и решены следующие задачи:

1. Мы ознакомились с историей появления и развития комиксов. В ходе работы мы исследовали Золотой, Серебряный, Бронзовый и Современный века и пришли к выводу, что в процессе своего развития, комиксы были разделены на жанры и поджанры.

2. Нами были выявлены причины использования комиксов на уроках английского языка: лексическая наполняемость комиксов, грамматические особенности комиксов, простота восприятия содержания, удовлетворение и положительные эмоции от процесса обучения.

3. Изучить виды, жанры и терминологию комиксов. В ходе работы над проектом, нами были выявлены следующие жанры: сингл, омнибус, ТПБ, хардкавер, стрип, манга, графический роман и проанализированы их особенности и характеристики.

4. Разработали алгоритм создания комиксов. Проанализировав существующие алгоритмы создания комиксов, нами был создан оптимальный алгоритм.

5. Нарисовали комикс, используя графический планшет (Wacom intuos pro pen) и графический редактор (paint tool sai). При помощи графического редактора, нами была создана серия учебных комиксов.

Объектом нашего исследования были комиксы различных жанров, которые были созданы на протяжении всего периода развития комиксов.

Для проведения исследования нами были применены следующие методы: изучение литературы, анализ, анкетирование.

Также, в ходе исследования, мы сделали вывод, что комиксы становятся популярными для использования их на различных уроках.

В заключение можно добавить, что результативность использования учебных комиксов не оставляет сомнений. Образовательные комиксы улучшают восприятие информации, повышает интерес ученика к теме урока, развивают лексические и коммуникативные навыки, а также умение интерпретировать и конструировать текст. Комиксы также стимулируют работоспособность и вызывает положительные эмоции.

Список интернет-ресурсов

1. <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-komiksov/>
2. <https://disima.ru/vse-o-komiksax/zolotoj-vek-komiksov/>
3. <https://disima.ru/vse-o-komiksax/istoriya-komiksov-ot-serediny-50-x-do-nashix-dnej/>
4. <https://habr.com/ru/company/englishdom/blog/428305/>
5. <https://mews.biggeek.ru/kto-i-zachem-pridumal-komiksy/>
6. https://posmotre.li/Тёмные_века_комиксов
7. <http://comicsource.ru/komiksy/sovety-novichkam/hardkavery-tpb-i-prochie-rugatelstva/>