

КРЕОЛИЗОВАННЫЕ ТЕКСТЫ В СИСТЕМЕ НЕПРЕРЫВНОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Информационная насыщенность и обилие визуальной информации в современной коммуникации породили новое клиповое поколение, вынужденное лавировать в различных информационных потоках и выбирать наиболее достоверный информационный источник. Частая смена информации и ее многоплановость вызывают необходимость формирования гибкости информационной основы деятельности, состоящей из нескольких уровней: сенсорно-перцептивного (восприятие информации); когнитивного (оценка значимости информации); образно-оперативного (переработка информации и построение информационных образов) (В.Д. Шадриков). При этом поступающая информация все больше стремится к зрительной наглядности, когда ее вербальный текст подкрепляется невербальным. Принцип современной коммуникации «от увиденного к усвоенному» стал ведущим и отражается в заметном повышении роли креолизованных текстов, в которых прагматический потенциал и информационная емкость невербального (иконического) элемента текстообразования значительно выше вербального кода. Данные составляющие образуют единое целое как визуально, так и функционально, так как паралингвистические средства не только привлекают внимание адресата, являясь носителем семантической, экспрессивной информации, но без их декодирования и интерпретации невозможно полное извлечение информации из текста. Несмотря на двойное декодирование заложенной в поликодовом тексте информации – концепта изображения и концепта вербального текста, креолизованный текст (как и вербальный) обладает одинаковыми с позиции коммуникантов базовыми текстовыми категориями (Е.Е. Анисимова, Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов и др.): *целостность* (внутренне и внешне организованное целое текста в процессе коммуникации), *связность* (в тесной содержательной и формальной взаимосвязи вербального и иконического компонентов на содержательном, содержательно-языковом, содержательно-композиционном уровнях), *модальность* (субъективная (эмоциональная) и объективная (логическая)

оценка содержания текста); *темпоральность* (временная структура текста) и *локативность* (языковая интерпретация мыслительной категории пространства) [1, 11-18].

Существуют различные виды креолизованных текстов: газетно-публицистические и научно-технические тексты, тексты-инструкции, иллюстрированные художественные тексты, тексты рекламы, афиши, комиксы, плакаты, листовки, искусствоведческий комментарий, песни, видеоклипы, фильмы, тексты киноанонса и др. Однако, несмотря на то, что они широко распространены в современной коммуникации, креолизованные тексты не получили еще достаточно полного освещения как в лингвистических исследованиях, так и в практике обучения межкультурному иноязычному общению. Особенно целесообразным в системе непрерывного иноязычного образования, на наш взгляд, является разработка технологии обучения иностранным языкам и использование учебных материалов на основе комиксов.

Являясь сегодня «девятым искусством» (Ф. Лакассен), комикс из всех феноменов культуры наиболее близок к книге как к классической форме представления вербального произведения и имеет давнюю историю. В XVI-XVII веках в Валенсии и Барселоне начали продавать для народа пересказ жития святых в сериях небольших гравюр, отпечатанных на листках цветной бумаги («аллилуй»), которые затем получили широкое распространение во Фландрии, Франции и Германии. В Америке иллюстрированные истории начали использоваться газетами в конце XIX века для привлечения иммигрантов, плохо знавших английский язык. Японские комиксы – мánга, имеющая глубокие корни в раннем японском искусстве, начала развиваться в той форме, в которой она существует сейчас, после окончания Второй мировой войны, испытав сильное влияние западной традиции. В России родоначальником современного комикса является лубок. Этот вид народного творчества получил широкое распространение в XVII-XX веках. Дешевые народные картинки выполняли функцию декоративного оформления, социально-развлекательную роль газеты или букваря и просветительскую функцию, приобщая малограмотные слои населения к чтению в XVII-XVIII веках в России.

Комичность характеризовала жанр комикса в период его особого распространения в 30-е годы XX века (в том числе комиксы известного кино-

режиссера-мультипликатора У. Диснея). Во многом юмористический характер объяснялся этимологией английского слова, определившего их название (англ. *comics*, множественное число от *comic* – комический, смешной). Но юмористическая направленность изменилась в июне 1938 года, когда в США появился первый комикс о «сверхчеловеке» Супермене (Superman). Это было началом «Золотого века» комиксов (1938-1956 годы), именно с тех пор появилось новое и по сей день главное направление – супергерои (Бэтмен, Капитан Америка и др.) и новые миры. В 60-х годах XX века на мировую арену выходит крупнейшая на данный момент компания Марвел (ныне купленная Диснеем). Джек Кирби и Стэн Ли (поныне является «хедлайнером» и главой Марвел) создали самых популярных героев за всю историю комиксов: Фантастическая четверка, Серебряный серфер, Тор, Халк, Люди-Х, Железный человек и Человек-паук. Разнообразие сюжетов с тех пор значительно расширилось: сегодня можно говорить о комиксах «ужасов» (о преступлениях и войне), псевдоисторических комиксах, а также комиксах, упрощенно перелагающих произведения классической литературы.

В настоящее время различают следующие виды комиксов: *классический* газетный комикс из **четырёх или шести рисунков**, связанных единством времени и действия повторяющихся героев (в пределах ограниченного пространства всякий раз происходит завязка и кульминация события, которое парадоксальным образом сохраняет «**открытый конец**» – бесконечное «продолжение следует»); *фотокомикс* (или фотонovelла) – популярная в Испании, Франции и Латинской Америке разновидность жанра комикса, в которой вместо рисованных изображений используются фотографии; *фотожаба* — сленговое название результата творческой переработки участниками форума, блога, имиджборда или другого ресурса некоего изображения с помощью графического редактора (название произошло от наиболее часто используемого для создания подобных изображений редактора Adobe Photoshop, хотя для этого может быть использован любой другой графический редактор, например, Microsoft Paint, GIMP или Corel PHOTO-PAINT).

Комикс – текст со сложной структурной организацией различных по своему происхождению и иерархической сложности элементов, характеризующийся высокой степенью целенаправленности, выраженной в связи

между компонентами кадра по типу элементов функциональной системы и в смысловой изоморфности элементов разнородных знаковых систем, коррелирующих в пространстве кадра, и образующих органическое смысловое единство [5, 4]. Эта современная форма образного повествования представляет собой вид искусства, построенного по принципу драматургии: по своей природе комикс **диалогичен**, ему свойственна парность героев. Он обязательно включает следующие элементы: постоянный состав героев, повествование, заложенное серией картинок, и включение укороченной прямой (диалогической и/или монологической) речи в саму рамку картинки при помощи **филактера** – словесного «пузыря», который выдувается из уст персонажа. Данный элемент является самым заметным идеографическим знаком в комиксе в связи с его постоянным использованием.

Благодаря взаимодействию вербальных и невербальных компонентов, комикс сочетает в себе высокий объем информации, рассчитанной на максимальную простоту восприятия. Вербальный компонент, все речевое единство в рамках комикса, представлен буквенным текстом двух подвигов: речью персонажей и авторской речью, включающей титры, заголовки, авторское резюме, комментарии ко всему комиксу или к отдельным эпизодам. Невербальный компонент состоит из графики комикса (последовательность рисунков, каждый из которых обрамлен рамкой и образует кадр) и параграфики, несущей большей частью фоновую, дополнительную информацию, выступающей заменителем буквенного текста и участвующей в создании экспрессивности и эмотивности комикса, а также создающей анимацию графической части. Идеограммы (собственно идеографические элементы комикса) имеют ярко выраженный символический характер и подразделяются на связанные с вербальным компонентом в пространстве филактера (сердечки, цветы, птицы, черепа, ножи, кляксы, репрезентирующие различные эмоциональные состояния героев) и на представленные в пространстве собственно рисунка (звезды и круги как последствия полученного персонажем удара или ноты, представляющие звуки музыки). Идеограмма является квинтэссенцией комикса, основой его знаковой специфики. Этот вид письма имеет преимущества в репрезентации речевых произведений и ментальных процессов (а значит, и в воздействии на процессы смыслопорождения) перед алфавитным письмом и перед неподдающейся однозначному членению пиктографией [5, 13-19]. Поэтому

можно говорить об идеограмматизации пространства комментариев и филактера (когда текст превращается в рисунок, а рисунок выступает в роли текста), идеограмматизации графем и знаков препинания (в результате чего появляются звукоподражания), так как «постоянное движение смысла от рисунка к тексту и от текста к рисунку, которое сопровождается линейное развертывание вербального и пиктографического произведений, приводит к тому, что они начинают выполнять не свойственные им функции», усиливая внутреннюю взаимозависимость и приводит к появлению «синкретичных компонентов кадра» (А.Г. Сонин) – компоненты комикса, которые нельзя однозначно отнести к вербальным или пиктографическим.

Взаимодействие вербального компонента с элементами рисунка внутри кадра или их согласования с общей композицией кадров на странице комикса может быть представлено по-разному: в среднем 16 % кадров в комиксе – чисто иконические, в то время как количество кадров, в которых нет иконического компонента, небольшое. По мнению А.Г. Сонины, рисунок, являющийся неотъемлемой частью кадра, легко справляется с задачами повествования без помощи текста, чему способствует использование внешних средств графического вычленения смысловой доминанты, задающих динамические характеристики, а также служащих соединению отдельных рисунков в более крупные единицы с целью воссоздания континуальности повествования, – изменение позы персонажа и графической структуры кадра, проявляющейся в движении планов (общий, средний, крупный, американский) и углов зрения, и внутренних средств, передающих динамику рисунка и эмоциональное состояние персонажа, – штрихи, окружающие героев, и линии, передающие движения объектов внутри кадра [5, 26-34].

В разных странах вербальный и иконический компоненты этого особого жанра массовой культуры и тематика его сюжетов имеют свою специфику. В Западной Европе страница комикса буквально заполнена диалогами и монологами. Чтобы выразить состояние персонажа европейские герои застынут в одном кадре или нескольких (если не хватает места для развернутого монолога), где герой подробно рассказывает читателю, что он сейчас ощущает и почему. Художники очень тщательно прорисовывают задний фон персонажа, где бы он ни находился. Американские комиксисты делают акцент на изображении тела (мужчины накачены, женщины строй-

ны и грудасты), тщательно прорисовывая каждую мышцу в трико, которое обтягивает героя, как вторая кожа. Культ тела в Америке подчас доходит до абсурда, и обыгрывается в комиксах-пародиях как предел мечтаний каждого американца. В Японии мангу читают люди всех возрастов, она уважаема и как форма изобразительного искусства, и как литературное явление, поэтому существует множество произведений самых разных жанров и разнообразной тематики. Манга по литературному и графическому стилю заметно отличается от западных комиксов, несмотря на то, что развивалась под их влиянием. В современной манге используется сложная образная система, основанная как на реалиях повседневной жизни современной Японии, так и на древних легендах, верованиях и преданиях. Все нарисовано по возможности одной линией, словно рисуется контур: в соответствии с традицией, когда рисунок считался лишь дополнением к тексту и был крайне схематичен. Сценарий и расположение кадров строятся по-другому, в изобразительной части акцент делается на линиях рисунка, а не на его форме. Рисунок может варьироваться от фотореалистичного до гротескного, однако мэйнстримовым направлением является стиль, характерной особенностью которого ошибочно считаются большие глаза. На самом деле, важен не размер глаз, а внимание, которое художник уделяет глазам по отношению к остальным частям лица, их детальная прорисовка (первым в такой стилистике стал рисовать Осаму Тэдзука).

Цветовая гамма комикса является как средством прямого воздействия на эмоции читателя, так и одним из способов фиксации смысловой доминанты. Смыслорождающая функция цвета проявляется при анализе отдельных кадров как самостоятельных единиц комикса, а структурирующая – при рассмотрении кадра как компонента более крупных единиц: страницы, разворота, всего комикса в целом. Цвет может соединять кадры на странице в единое целое или подчеркивать момент перехода от одного плана повествования к другому. По мнению Е.В. Козлова, использование цвета в комиксе выполняет следующие функции: реалистическую или функцию аналогии между цветом изображений и максимально строгим и объективным отражении предметов окружающей действительности (при преобладании этой функции в комиксе ее можно рассматривать как средство снятия трудностей в процессе интерпретации) и символическую – варьирование цвета в зависимости от индивидуальной авторской филосо-

фии или художественной концепции конкретного произведения в соответствии с принятой в данной культуре сигнификации (например, белый – цвет праздника в Европе и траура в Индии) [4].

Под влиянием американской и японской культур современной комикс стал популярен в России. С экранизированными версиями комиксов зарубежного производства россияне хорошо знакомы, но читать сами комиксы мы не любим, пренебрегаем. Во всем мире комиксы действительно читают. Более того, дидактический потенциал, заложенный в комиксах, в течение ряда лет используется в образовательных системах Японии, Америки, Франции. Чтобы слово «комикс» не смущало и не настраивало на веселый лад, чаще используют термин графическая новелла (graphic novel). В виде рисованных сюжетов представлены самые разные темы, в том числе антисемитизм и Холокост. Например, история Ромео и Джульетты Освенцима (Малки Циметбаум и Эдека Галинского) положена в основу графической новеллы, созданной поляками для знакомства с историей концлагеря. Рассматривая и рисуя комиксы (некоторые зарубежные методисты предлагают в качестве домашнего задания нарисовать продолжение самостоятельно) на разные учебные темы и в рамках любого из предметов учебной программы, обучающийся оттачивает умение найти и выделить главное, приучается видеть суть проблемы. Приобрести эти умения в процессе словесно-логического обучения, пытаясь подчеркнуть главную мысль в параграфе или лекции преподавателя, весьма затруднительно, а может быть, и вообще невозможно. Таким образом, комикс не только облегчает и интенсифицирует процесс обучения, но и делает его по-настоящему результативным и осмысленным.

Важную роль для иноязычного образования играет тот факт, что комиксы отражают национальный характер носителей языка, в них в большом объеме представлена лингвострановедческая информация, что способствует формированию адекватного представления о нормах поведения, обычаях и традициях. Посредством комикса в качестве учебного материала на занятии по иностранному языку осуществляется знакомство с чужой материальной и духовной культурой, адаптация к ее восприятию в иной национальной среде и, как следствие, повышение интереса и мотивации к изучению иностранного языка, стимулирование творческой активности и стремления к самообразованию.

В учебниках английского языка для различных этапов обучения иностранных издательств комиксы представлены на разные темы. Учебные комиксы представляют собой комиксы с переводом или просто адаптированные варианты аутентичных комиксов. С этой точки зрения они полностью отвечают современным требованиям к содержанию обучения иностранным языкам, которое должно быть нацелено на приобщение учащихся не только к новому способу коммуникации, но и к национально-культурной специфике речевого поведения. Формируя представление о различных сферах современной жизни страны изучаемого языка (работа, туризм, учеба, досуг, мода и др.), предоставляя основные факты ее истории и культуры, комиксы актуализируют социокультурные знания: безэквивалентную лексику и реалии, поведенческий этикет в типичных ситуациях общения и умение сопоставлять их с достижениями своей культуры.

В зависимости от уровня владения языком можно применять различные виды комиксов: от аутентичных на продвинутом уровне до учебных вариантов. Наглядное объяснение смысловой стороны иноязычного слова или высказывания не ново – оно началось примерно с XIX века (демонстрация предметов или их изображений является одним из основных принципов обучения языку прямым методом). Современная психология располагает многочисленными данными о том, что человек быстрее запоминает, прочнее сохраняет и лучше воспроизводит материал в том случае, когда подлежащее усвоению явление обрастает значительным количеством всевозможных ассоциаций: так комиксы позволяют не останавливаться на семантизации отдельных слов, а ведут к пониманию законченных предложений, мыслей.

Яркие и интересные, они заставляют обучающегося быть внимательным к заданию, сосредоточиться и побуждают к работе. Визуальная опора помогает ему разобраться и справиться с предложенным заданием, так как языковой материал комикса доступен для восприятия и легче поддается объяснению. Это дает возможность увидеть, осмыслить, усвоить, запомнить и использовать в говорении новый лексический и грамматический материал и позволяет вспомнить ранее изученный, выстраивая последовательный рассказ или диалог (беседу, интервью). Посвящая занятие какой-либо одной проблеме общества, комикс может стать основой развития дискуссии по данной теме или использоваться для введения базовых све-

дений спецкурса в вузе. Младших школьников комикс может научить каллиграфии, усвоить орфографию тех или иных слов и решить проблему аккуратности почерка, так как фразы учащемуся приходится вписывать в небольшое пространство непосредственно рядом с изображением.

Вербальный компонент комикса, как уже говорилось выше, представлен в форме эмоционально окрашенных, лаконичных диалогов и/или монологов, что способствует более эффективному усвоению информации. Ситуации, обыгрываемые в комиксах, относятся к самым разным сферам человеческой деятельности, что позволяет использовать их материал практически на любом занятии, необходимо лишь выбрать подходящую тему общения. Представленные грамматические структуры имеют те же особенности, что и устная диалогическая речь: допустима значительная грамматическая неполнота, опускание или подмена отдельных элементов грамматически развернутой речи (эллипсы). Однако функция передачи информации сохраняется средствами иконического компонента (жестами, мимикой, идеограмматизацией графем и знаков препинания). Кроме того, аутентичные комиксы являются практически единственным источником постижения тонких языковых нюансов, современного сленга, новых выражений и заимствований, которые учебники просто не освещают.

Работа с комиксом на занятии по иностранному языку проводится нами в следующем порядке: 1) аудирование комикса с одновременным чтением по себя текста; 2) чтение комикса (фронтальная форма организации обучения); 3) чтение комикса по ролям; 4) воссоздание правильного порядка расположения разрезанного на отдельные рисунки комикса; 5) восстановление диалога комикса, в котором пропущена каждая вторая реплика; 6) вписывание реплик героев по памяти в комиксе без подписей; 7) заполнение пропусков подходящими по смыслу словами; 8) восстановление грамматической структуры комикса; 9) воспроизведение реплик диалога комикса по памяти.

Для формирования навыков в разных видах речевой деятельности нами разрабатывается серия комиксов юмористической направленности, работа с которыми осуществляется в следующем порядке: описать изображенную на первом рисунке ранее не известного комикса ситуацию; придумать его продолжение; познакомить с «целым» комиксом и сравнить свои варианты с авторским. Подобные задания способствуют раскрытию

творческих способностей, формированию навыков антиципации, развитию логического мышления и воображения. Иконические средства наряду с вербальными создают условия, побуждающие к выражению своих мыслей, своего отношения к предмету высказывания или к полученной информации, и к использованию при этом определенного лексического и грамматического материала, к созданию собственных образовательных продуктов с развернутой и обоснованностью суждений по обсуждаемой проблеме.

Таким образом, комикс является емкой, образной формой подачи информации, обладающей непосредственным воздействием на чувства коммуниканта, и характеризуется естественностью лексического наполнения и грамматических форм повседневной речи, ситуативной адекватностью языковых средств и богатым культурологическим потенциалом. Комикс позволяет не только рационализировать процесс иноязычного образования так, чтобы большие объемы информации усваивались с меньшими временными затратами, но и предъявить повышенные требования к коммуникативной компетенции участников общения: синтетическое восприятие текста; умение кодировать/декодировать информацию, передаваемую вербальными и невербальными знаками: от простой семантической «расшифровки» до глубокого осмысления содержания текста за счет полноценного воссоздания описываемой в тексте ситуации и ее переживания в акте рефлексии; актуализация имеющихся в памяти знаний при непрерывном эмоциональном переживании и оценке воспринимаемой информации; наличие ценностей и эстетического вкуса.

Библиографический список:

1. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) [Текст] / Е.Е. Анисимова. – М.: Изд. центр «Академия», 2003. – 128 с.
2. Баганова, П.А. Использование в обучении иностранным языкам креолизованных текстов как источника витагенной информации // Актуальные проблемы лингвистического образования: Сб. материалов IV Междунар. науч.-практ. конф. [Текст] / П.А. Баганова – Самара: Самар. гуманитар. акад., 2007. – С. 7-11.
3. Денисова, А.И. Американский комикс: факторы развития и феномен популярности [Текст] – [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – Ре-

жим доступа: <http://www.cyberleninka.ru>, свободный. — Загл. с экрана (дата обращения 17.03.2015).

4. Козлов, Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. [Текст] / Е.В. Козлов. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. – 183с.

5. Сонин, А.Г. Комикс: психолингвистический анализ [Текст] / А.Г. Сонин. – Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999. – 110 с.

6. Сорокин, Ю.А., Тарасов, Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция [Текст] / Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов. // Оптимизация речевого воздействия. – М.: Наука, 1990. – С. 180-186.

И.И. Инкина

ГБОУ СОШ №2 «ОЦ»

с. Кинель-Черкассы

ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ АМО В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Важнейшей задачей стандартов нового поколения является создание инновационной образовательной среды, способствующей формированию совокупности «универсальных учебных действий», обеспечивающих компетенцию «научить учиться», научить быть готовым к условиям быстро меняющегося мира. Необходимость развития умения учиться в корне меняет характер взаимоотношений между педагогом и обучающимися, позволяет по-новому взглянуть на оптимизацию учебного процесса, переосмыслить существующие методы обучения. В программе формирования универсальных учебных действий (УУД) отмечено, что происходит переход от обучения как преподнесения системы знаний к работе (активной деятельности) над заданиями (проблемами), с целью выработки определенных решений; от освоения отдельных учебных предметов к полидисциплинарному (межпредметному) изучению сложных ситуаций реальной жизни; к сотрудничеству учителя и обучающихся в ходе овладения знаниями, к активному участию обучающихся в выборе целей, содержания и методов обучения. Сегодня наиболее перспективным путем достижения метапредметных и личностных результатов образования признано формирование у обучающихся общеучебных умений, призванных помочь решить задачи быстрого и качественного обучения.