

МЕТОД РИСОВАННЫХ ИСТОРИЙ В АСПЕКТЕ ФОРМИРОВАНИЯ ЦЕННОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ ЛИЧНОСТИ

А.А. Ефимова^{1,2}, Е.Г. Милюгина¹

¹ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет», г. Тверь

²МБУ ДО «Художественная школа им. В.А. Серова», г. Тверь

Проблема исследования связана с научным обоснованием и проектированием условий педагогического обеспечения формирования ценностно-ориентированной личности в процессе практической художественной деятельности. Цель исследования – выявить педагогический потенциал визуального художественного повествования в аспекте формирования системы ценностей обучающихся и разработать алгоритм создания рисованной истории в композиции комикса, реализующий эти возможности. В результате исследования определен педагогический ресурс визуального повествования в ценностном самоопределении обучающихся; систематизированы и описаны с позиций искусствоведения и педагогики искусства основы визуальной разработки рисованной истории; предложен алгоритм ее создания, ориентированный на ценностное самоопределение юных художников в аксиосфере изобразительного искусства в условиях дополнительного образования.

***Ключевые слова:** ценностное самоопределение личности, визуальный нарратив, рисованная история, комикс, графический дизайн, дополнительное образование, художественное образование.*

Введение. В нормативных документах отечественного дополнительного образования становление юных художников связывается с развитием личностных качеств, позволяющих им самостоятельно воспринимать, осмысливать и оценивать явления искусства и действительности и воплощать свое понимание в оригинальном художественном образе на основе решения технических и творческих задач [21]. Это требование ставит перед преподавателями изобразительного искусства проблему выбора методов и технологий, в практическом сочетании которых возможно найти баланс между технической подготовкой юных художников и воспитанием их творческой свободы. Методолого-методический поиск в обеспечении этого баланса обусловлен высшей целью художественной педагогики, миссией и оправданием которой является ценностно-смысловое самоопределение и креативная самореализация личности в сфере искусства. Понятно, что категории ценностно-смыслового

© Ефимова А.А.,
Милюгина Е.Г., 2024

самоопределения и креативной самореализации – из области творческой свободы, а поурочное освоение юным художником незнакомых техник и сопротивляющихся ему материалов – проблема прикладная. Могут ли прикладные компетенции быть условием творческой свободы? В какой мере свобода творческой самореализации зависит от технической подготовки и регулируется ею? Эти вопросы из сферы философии и психологии творчества с достаточным основанием могут быть поставлены перед юными художниками в формате поисково-творческих задач. Их решение обеспечивается методом проблемного обучения – созданием проблемной ситуации, требующей осмысления обучающимися в групповой дискуссии и/или внутреннем диалоге с собой системы духовно-нравственных ценностей и выбора личностно и социально значимых ценностных ориентиров творческой деятельности.

Из комплекса задач, творческая свобода выполнения которых определяется технической подготовкой юных художников и требует ее развития, мы выбираем для исследования создание композиции на тему. В отличие от постановочных работ, предметное наполнение и построение которых заданы преподавателем / автором постановки, тематическая композиция предполагает свободное комбинирование элементов (образов предметов / образов событий) и гибкий выбор ее автором оригинального композиционного решения на основе известных ему законов и правил, что обеспечивает простор для самовыражения, открывая спектр возможных интерпретаций и решений. Усложненный вариант этой задачи мы видим в создании рисованной истории как серии сюжетообразующих композиций – в контексте современных идей визуального художественного повествования.

Визуальное повествовательное искусство (иллюстрированные книги, графические романы, сборники комиксов, детские книжки-картинки и др.) чрезвычайно популярно у современной детской и взрослой аудитории: российские и зарубежные издательства активно печатают визуальные истории и руководства по их созданию [1, 9]; интернет-порталы и социальные сети публикуют словари комиксов и тренинги по комикс-дизайну для новичков читателей и художников [10, 15, 23, 25]; библиотеки внедряют их в культурно-просветительскую работу с юными читателями [11], музеи – в социальную поддержку посетителей с особыми образовательными потребностями [17] и т.д. Отмечая дидактические возможности визуальных историй [3, 24], педагоги предлагают использовать их в процессе развития культуроведческого [8], композиционного [20] и дизайнерского [14] мышления обучающихся. Однако потенциал рисованных историй в аспекте ценностного самоопределения юных художников до сих пор не проанализирован и не описан, использование их в образовательном процессе художественных школ методологически и методически не обеспечено, что подтверждает актуальность выбранной темы.

Теоретической проблемой исследования мы считаем научное обоснование и проектирование условий педагогического обеспечения формирования ценностно-ориентированной личности в процессе практической художественной деятельности. В этом контексте *конкретной проблемой исследования* мы полагаем разработку педагогического инструментария формирования системы ценностей юных художников в процессе реализации ими рисованной истории.

Цель исследования – выявить педагогический потенциал визуального художественного повествования в аспекте формирования системы ценностей обучающихся и разработать алгоритм создания рисованной истории в композиции комикса, реализующий эти возможности.

Методология исследования базируется на комплексном подходе к заявленной проблеме. Для уточнения содержания ключевых понятий использованы методы терминологического анализа и дискурс-анализа. Осмысление основ визуальной разработки рисованной истории проведено с помощью системы искусствоведческих методов: формально-стилистического, семиотико-герменевтического, иконографического и поликодового. Когнитивная актуализация основ визуальной разработки рисованной истории в композиции комикса в практической деятельности юных художников потребовала обращения к методам педагогики искусства: эвристическому, комбинаторному и ассоциативному. При разработке метода рисованных историй как инструмента развития ценностного мышления юных художников и соответствующего алгоритма используется структурно-функциональный анализ и метод педагогического проектирования.

Результаты исследования включают теоретические положения и практико-ориентированные методические разработки.

Рисованная история в контексте видов и жанров визуального художественного повествования. Терминологическое самоопределение проведено нами на основе тематических исследований, профильных словарей и материалов специализированных интернет-порталов.

Главной идеей последовательного искусства является создание серии связанных по сюжету изображений [1], которые сочетают визуальную и вербальную коммуникацию (креолизованный / поликодовый текст [9, 16]) и реализуют в их синтезе повествовательный ряд (визуальный нарратив / визуальную историю [19]). В западном дискурсе за этим видом творчества закрепился многозначный термин *комикс*, обозначающий систему организованных в пространственные последовательности визуальных и вербальных знаков, ориентированных на информационное и эмоционально-эстетическое взаимодействие с реципиентом [9, 22]. В отечественном дискурсе используется термин *изотекст* [7], конкретные виды которого получили название *рисованной / графической истории*, в зависимости от техники выполнения и

отношения субъекта к продукту изотворчества. При этом в большинстве отечественных исследований термин *рисованная история* фактически синонимичен американизму *комикс* и замещается им [см.: 3, 6, 8, 14, 18]; исключение – проект «Изотекст» Российской государственной библиотеки для молодежи [7, 11]. Использование американизма поддерживается средствами массовой коммуникации и тематическими мероприятиями; так, директор ежегодного международного фестиваля комиксов, графической новеллы и BD «Бумфест» («Бум комиксов», Санкт-Петербург, с 2007) Д. Яковлев убежден: «От слова *комикс* никуда не денешься!» [13].

В искусствоведческих работах и словарях многозначность термина *комикс* нивелируется: этот феномен связывается исключительно с коммерческим искусством и массовой культурой и осмысливается как «примитив», «веселые картинки распада человеческой личности ... в результате вытеснения целостного мировоззрения, ценностей культуры суррогатами технической цивилизации» [4, с. 558] вплоть до инвективы «чисто помоечное явление» [5, с. 431], аргументированной тем, что комикс не требует от читателя знания языка изобразительного искусства и его концептуальных идей. В числе особенностей комикса традиционно называют примитивность текста, пунктирность изображений, бесконечную серийность, отсутствие авторства и стереотипизацию героев и сюжетов, продуцируемых и бытующих вне истории и национально-культурной традиции [4, с. 558].

Причиной подобных суровых оценок, по нашему мнению, является подход к комиксу с позиций высокого искусства, на художественный уровень которого он как вид изобразительного творчества не претендует. Налицо также нежелание исследователей признать, что и в традиционно мыслимом комиксе реализуется процесс творческого поиска, что процесс этот сознателен и управляем и всегда направлен на самоопределение автора в системе художественных ценностей и установок и, наконец, что комикс вырабатывает для этого свой собственный арсенал изобразительно-выразительных средств, отличный от арсенала высокого искусства. В этой логике во избежание смысловых и терминологических сбоях мы предлагаем различать процесс творческого поиска автора (план содержания) и его результат (план выражения): применительно к первому мы считаем уместным использовать в данном контексте термин *рисованная история*, а применительно ко второму – термины *композиция комикса*, *дизайн комикса* и т.п. Говоря о композиции комикса, мы полагаем некорректным априори отказывать этой форме в возможности воплотить личностно и социально значимое содержание.

В нашем исследовании мы понимаем *рисованную историю* как способ визуально-вербального повествования, текст которого представляет собой последовательность скомпонованных кадров,

выражающую идею и ценностные ориентиры автора. Рисованная история в нашем понимании совмещает в себе художественно-словесный (фольклорный, публицистический, литературный) и визуальный планы выражения, в единстве обеспечивающие выражение плана содержания. Разнообразные современные форматы (графические романы, японская манга, корейская манхва, стрипы) и жанры (драмы, комедии, ужасы и т.д.) рисованных историй позволяют предполагать в этом виде изобразительного творчества неисчерпанный на сегодня потенциал – как художественный, так и педагогический.

Педагогический ресурс визуального повествования в формировании системы ценностей юных художников. Ценностное самоопределение личности, как известно, происходит в ситуации осознанного выбора духовно-нравственных ориентиров и моделей самореализации в обществе и предполагает сформированное умение принимать решения и продуктивно взаимодействовать с другими людьми [12, с. 436]. Следовательно, для формирования системы ценностей обучающихся в процессе практической художественной деятельности необходимо создать ситуацию, требующую системного анализа вариантов творческого поведения и аксиологического осмысления выбора в групповой дискуссии и/или диалоге юного художника с самим собой (ср. идею М.М. Бахтина: мысль – это суждение и поступок [2, с. 8]).

Такую ситуацию, как мы считаем, должна задать тема рисованной истории: ей нужно быть лично и социально значимой, ее смысловым ядром выступает духовно-нравственная проблема, которую юный художник решает в разворачивании своего визуального повествования в серии кадров, а ее финалом – утверждение защищаемых им ценностей и моделей поведения. Помимо собственно визуальной реализации замысла, эта работа значима и в аспекте художественной коммуникации юного художника с коллегами, друзьями и читателями. Диалог с читателями, даже если это ровесники, формирует в авторе ответственность за свое творчество и выбор духовно-нравственных ценностей, а стремление защитить эти ценности требует совершенствования прикладных компетенций ради выбранного содержания и утверждаемой в работе идеи. Поэтому залогом и гарантом успешной реализации замысла выступают насмотренность автора и его личный опыт, обеспечивающие арсенал жизненных и художественных сюжетов и образов, на основе которых он создает новое творческое явление – новую идею, композицию, образы героев и т.д.

Наряду с этим создание рисованной истории позволяет обучающимся осмыслить, ситуативно представить и включить в личный опыт многовековую историю художественных поисков человечества – так происходит в процессе создания работы на темы из истории изобразительного искусства. Поскольку рисованная история, посвященная

культуре изучаемой страны и эпохи, требует достаточно точного (по крайней мере, узнаваемого) соответствия историческим реалиям, ее создание становится воображаемым экскурсом в мир прошлого, что обеспечивает самообразование и саморазвитие юного художника. В процессе работы над рисованной историей юные художники знакомятся и с основами разных профессий из сферы визуальных искусств: создавая сюжетную основу истории, они работают как сценаристы, воплощая сценарий в зрительных образах и сценах – как режиссеры, монтируя кадры в единое повествование – как дизайнеры и монтажеры и т.д.

Основы визуальной разработки рисованной истории с позиций искусствоведения и педагогики искусства. Для превращения серии разрозненных эскизов в полноценную рисованную историю необходимы смысловые связи и стилистическая общность отдельных кадров, работающие на выражение авторской идеи. Для осмысления основ визуальной разработки рисованной истории мы использовали систему искусствоведческих методов.

Единство художественной формы рисованной истории необходимо поверить формально-стилистическим методом, согласно которому последовательность кадров по выбранным цветовым, тональным и техническим особенностям должна работать на целостность произведения.

Осмысление рисованной истории как системы образов-знаков и построение возможных вариантов ее интерпретации требует семиотико-герменевтического метода. Возможность использования в рисованной истории, согласно специфике этого вида творчества, характерных образов и типажей означает для юных художников постижение обобщенных смыслов той или иной исторической эпохи и/или национальной культуры и позволяет выразить идею в более широком контексте.

При выявлении и описании типических признаков рисованной истории и систематизации ее приемов и сюжетно-композиционных схем мы использовали иконографический метод. Наряду с ним для придания истории необходимой динамики целесообразно применить поликодовый подход: отобразить звуковую палитру и представить психологическое состояние персонажей посредством специальных приемов (идеограмматический код), объединить правила использования различных планов, ракурсов и монтажа (кинематографический код), наконец, уделить внимание особенностям исполнения изображения – степени его реалистичности, цветовой гамме и т.п. (код рисунка) [6, с. 16–40]. Использование поликодового подхода способствует повышению смысловой и художественной информативности рисованной истории.

Алгоритм создания рисованной истории, ориентированной на ценностное самоопределение юных художников. Когнитивная актуализация основ визуальной разработки рисованной истории в практической работе с юными художниками потребовала обращения к методам педагогики искусства: эвристический применен при обучении

отбору образов и деталей рисованной истории и композиционному поиску; комбинаторный – в практике сюжетно-композиционного анализа ленты эскизов и ее семантико-синтаксического стяжения; ассоциативный – при построении концептуального поля выполняемой работы. При разработке метода рисованных историй как инструмента ценностного самоопределения юных художников и соответствующего алгоритма используется структурно-функциональный анализ и метод педагогического проектирования.

Алгоритм создания рисованной истории следующий:

1) ассоциативный этап: обдумывание идеи и обозначение ассоциаций, релевантных для юного художника в заданном преподавателем / выбранном самостоятельно тематическом поле, ориентированном на создание ситуации осмысления проблемы, обозначение и продумывание образов главного героя / действующих лиц истории и ценностного вывода, которой она будет транслировать предполагаемому читателю;

2) проектировочный этап: создание последовательной ленты эскизов (сториборда) будущего сюжета с персонажами на отдельных листах (панелях); определение функции каждой панели: отображение действия, окружения, реакции, результата-последствия и т.д.;

3) монтажный этап: композиционный поиск расположения панелей на плоскости, выявление панелей, замедляющих действие, и семантико-синтаксическое стяжение визуального повествования;

4) стилистико-экспериментальный этап: продумывание визуального единства рисованной истории, выбор используемых стилистических средств и информативного кода;

5) этап сборки: перенос спроектированных кадров рисованной истории в композиционной и хронологической последовательности на формат А3 с сохранением выбранного визуального оформления, проработка и уточнение деталей;

6) заключительный этап: представление рисованной истории, анализ и обсуждение проделанной работы в художественно-ценностном аспекте.

Апробация метода рисованных историй и разработанного алгоритма. На этапе апробации метода рисованных историй в МБУ ДО «Детская художественная школа им. В.А. Серова» (г. Тверь) мы предложили обучающимся создать повествовательную композицию на тему «Профессии» с соблюдением следующих условий: произведение должно демонстрировать важность выбранной профессии, быть стилистически единым, сюжетно последовательным и композиционно целостным. Мы выбрали тему профессий, так как она позволяет обучающимся осмыслить разные социальные роли и спроецировать их на собственный жизненный опыт.

Юные художники выполняли задание в несколько этапов, используя в соответствии с алгоритмом проектный подход к созданию

работы. Для репрезентации были выбраны разные профессии и связанные с ними сюжеты. Так, Дарья С. в истории о пекаре представила экстерьер и интерьер пекарни и показала процесс выпечки хлеба – благородный и важный труд своего героя. Маша Н. рассказала о профессии художника, отразив этапы его творческого поиска в эпизодах выбора сюжета картины, колорита и материалов, и завершила рассказ образом мастера, удовлетворенного результатом своей работы. Варя А. в истории о балерине акцентировала важность ее ежедневной систематической профессиональной работы над собой – работы, без которой не может быть творческой самореализации в искусстве. Аня Д., Валя Б., Лиза С. предложили оригинальные сюжеты о творческом подходе режиссеров к созданию видео и подготовке киберспортсменов к чемпионатам по видеоиграм.

Особого внимания заслуживают работы, авторы которых выбрали социально значимые темы, драматизировали сюжет истории и актуализировали в нем духовно-нравственные проблемы, показав на конкретных примерах важность проявления общечеловеческих ценностей в повседневной жизни. Руслана П. рассказала о работе ветеринара и ее проблемах (сложной транспортировке, затрудненной коммуникации с пациентом), которые, однако, не мешают герою истории выполнять свою работу безукоризненно, с полной отдачей, и подняла проблему защиты домашних животных и брошенных питомцев, проявления милосердия по отношению к ним. Арина К. поставила вопрос о важности в обществе каждой профессии: по сюжету дворник, убирающий листья, встречается с ребятами, бросающими фантики на тротуар, а маленькая девочка помогает герою истории убрать эти фантики, за что он ей благодарен.

Выводы. Таким образом, апробация в условиях дополнительного образования метода рисованной истории и предложенного нами алгоритма, построенного на принципах визуальной разработки рисованной истории с позиций искусствоведения и педагогики искусства, подтвердили нашу мысль о визуальном повествовании как педагогическом ресурсе ценностного самоопределения обучающихся. Создание рисованной истории на тему профессий позволило юным художникам выразить личное понимание окружающего мира, его ценностное осмысление и свою активную жизненную позицию.

Список литературы

1. Айснер У. Комикс и последовательное искусство / пер. с англ. М. Заславского. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. 175, [5] с.: ил.
2. Бахтин М.М. К философии поступка // Бахтин М.М. Собрание сочинений: в 7 т. М.: Русские словари, 2003. Т. 1. С. 7–68.
3. Богданова В.О. Дидактический потенциал комикса // Социум и власть. 2020. № 6 (86). С. 79–87. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-6-79-87.

4. Власов В.Г. Новый энциклопедический словарь изобразительного искусства: в 10 т. СПб.: Азбука-классика, 2010. Т. 4. 750, [1] с.
5. Ерофеев В. Комиксы и комиксовая болезнь // Ерофеев В. Собрание сочинений: в 3 т. М.: Союз фотохудожников России, 1996. Т. 2. С. 430–447.
6. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф. Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. 220 с.
7. Кунин А.И. Популяризация рисованных историй в России и роль РГБМ в формировании лояльной библиотечной среды // Библиотековедение. 2020. Т. 69. № 6. С. 610–619. DOI 10.25281/0869-608X-2020-69-6-610-619
8. Лисович И.И. Комикс как творческая форма обучения: визуализация теорий, концептов и феноменов культуры // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Гуманитарные, общественные, педагогические науки. 2018. № 2 (9). С. 61–65.
9. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство / пер. с англ. В. Шевченко. М.: Белое яблоко, сор. 2016. 216 с.: ил., цв. ил.
10. Мир комиксов: словарь для мимокрокодила // Pikabu. URL: https://pikabu.ru/story/mir_komiksov_slovar_dlya_mimokrokodila_7014298 (дата обращения: 22.08.2024)
11. Практика работы библиотеки с рисованными историями как видом издания: методические рекомендации. М.: РГБМ, 2020. 32 с.
12. Профессионально-педагогические понятия: словарь / сост. Г.М. Романцев, В.А. Федоров, И.В. Осипова, О.В. Тарасюк; под ред. Г.М. Романцева. Екатеринбург: Рос. гос. проф.-пед. ун-т, 2005. 456 с.
13. Рисованные истории в Петербурге: интервью с Дмитрием Яковлевым – директором фестиваля «Бум комиксов». 26.09.2008 // Арт-гид. URL: <http://www.art-gid.ru/interview/2020/> (дата обращения: 22.08.2024)
14. Савельева О.П. Комикс как вид творческих занятий с подростками в современном дизайн-образовании // Вестник Оренбургского государственного университета. 2011. №9 (128). С. 138–142.
15. Словарь читателя комиксов // Woody-comics. URL: <https://woody-comics.ru/blog/slovar-comics/> (дата обращения: 22.08.2024)
16. Сонин А.Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19. М., 2006. 42 с.
17. Социальные истории и инструменты визуальной поддержки в музеях: методическое пособие / авт.-сост. Е.В. Хилькевич; под общ. ред. А.В. Хаустова, Д.Р. Халиковой, Н.В. Черкасовой. М.: МГППУ, 2022. 102 с.
18. Столярова Л.Г. Анализ структурных элементов комикса // Известия Тульского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2010. № 1. С. 383–388.
19. Субботина О.В. Показывать vs рассказывать: в поисках определения визуального нарратива // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2023. № 9, ч. 2. С. 273–291.
20. Сырова Н.В., Голова К.А., Кузнецова П.В. Комикс как метод развития композиционного мышления обучающихся // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77–1. С. 275–277.
21. Федеральные государственные требования к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной

- общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» и сроку обучения по этой программе (утв. приказом Министерства культуры РФ от 12 марта 2012 г. № 156) // Гарант. URL: <https://base.garant.ru/70153526/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 22.08.2024).
22. Cohn Neil. The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics // *Frontiers in Psychology*. 2014. V. 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00680> (дата обращения: 22.08.2024).
23. Comic Art Training Catalogue // *How to Draw Comics*. URL: <https://www.howtodrawcomics.net/premium-training> (дата обращения: 22.08.2024).
24. Comics in Education // <https://geneyang.com/comicsedu/index.html> (дата обращения: 22.08.2024).
25. The Center for Cartoon Studies. Teaching Comics // *Cartoon Studies*. URL: <https://www.cartoonstudies.org/teachingcomics/> (дата обращения: 22.08.2024).

Об авторах:

ЕФИМОВА Анастасия Андреевна – аспирант ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, г. Тверь, ул. Желябова, 33), преподаватель МБУ ДО «Художественная школа им. В.А. Серова» (170002, г. Тверь, просп. Чайковского, 31), e-mail: vrn111@mail.ru

МИЛЮГИНА Елена Георгиевна – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русского языка с методикой начального обучения ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, г. Тверь, ул. Желябова, 33), e-mail: elena.milyugina@rambler.ru

THE DRAWN STORY METHOD IN THE ASPECT OF FORMING A VALUE-ORIENTED PERSONALITY

A.A. Efimova^{1,2}, E.G. Milyugina¹

¹Tver State University, Tver

²Art School named after V.A. Serov, Tver

The problem of the research is to scientifically substantiate and design a pedagogical support for the forming a value-oriented personality through the practical artistic activity. The objective of the study is to identify the pedagogical potential of visual storytelling as a way for forming a young artists value system and to develop an algorithm for creating a drawn story in a comic design that implements these possibilities. As a result of the study, the authors identified the pedagogical resource of visual narration in the young artists value self-determination; systematized and described the basics of visual development of a drawn story from the standpoint of art history and art pedagogy; developed an algorithm for creating a drawn story in a comic design focused on the young artists value self-determination in the additional education.

Keywords: *value self-determination of a person, visual narrative, drawn story, comic strip, graphic design, additional education, art education.*

Принято в редакцию: 18.09.2024 г.

Подписано в печать: 28.10.2024 г.