



ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

1. Какие из описанных творческих практик визуализации книг представляются вам наиболее (наименее) интересными / целесообразными / перспективными? Известны ли вам другие аналогичные практики?

Какие из них, по вашему мнению, имеют культурный потенциал, а какие являются скорее данью моде? Какими вы бы хотели попробовать заняться? Если уже занимались, поделитесь опытом.

В каких практиках, на ваш взгляд, изображение и слово существуют по принципу взаимодополнения, а в каких – по принципу конкуренции?

Как вы относитесь к тому, что многие подобные эксперименты доступны сейчас не только профессионалам, но и любителям? Ответы аргументируйте.
2. Выдающийся ученый-филолог Дмитрий Сергеевич Лихачев в книге «Поэтика древнерусской литературы» писал: *«Слово в изображении как бы останавливает время. Его помещают в гербах в качестве девиза – как вечное напоминание о неизменяющейся сущности символизируемого объекта. Оно помещается в иконах для выражения сущности изображаемого, при этом сущности не меняющейся. По своей природе произнесенное или прочитанное слово возникает и исчезает во времени. Будучи “изображенным”, слово само как бы останавливается и останавливает изображение».*

Поясните и прокомментируйте это суждение. Проиллюстрируйте его самостоятельно подобранными примерами.
3. Известный писатель Виктор Ерофеев сетовал: *«Все временные рекорды неприятия комикса побилла Россия. Сто лет существования комикса, этого девятого по счёту искусства, прошли мимо нее. За ее пределами – стомиллионные тиражи, ежедневное чтение целых наций; в России – одиночные выстрелы».* Как вы думаете, с чем это связано? Каковы причины? Хотели бы вы увидеть свои любимые произведения в формате комикса?
4. Выберите готовый творческий продукт визуализации книги из числа профессиональных и обсудите его на библиотечном занятии. Определите критерии оценки, сформулируйте вопросы для обсуждения, продумайте способ оформления результатов дискуссии. Подумайте, чем может быть обусловлена разница мнений.
5. Выберите литературное произведение и попробуйте трансформировать его в комикс, картину, буктрейлер, настольную игру, квест, светопроекцию или произведение стрит-арта. Подготовьте презентацию творческого проекта или/и создайте готовый творческий продукт.