

то автор полагает произведение впечатление, повествование ведётся разговорным языком, то тоже сближает. К концу произведения кажется, что ты общаешься с другом, которого давно не видел. Из-за такой специфичности повествования мы полностью погружаемся в историю, и переживаем её вместе с главными героями.

Автор произведения показывает нам развитие внутреннего и внешнего мира героя через kort и игра в сумерках. Изменения вечеров на теннисном корте становится ключом к изменениям главного героя, что показано отражением в названии "Игра в сумерках".

Сердце стучится при знакомстве с историей, потому что эта реальность нам близка. У каждого есть похожее воспоминание, которое навеивает тёплую грусть. Радость того, что когда-то было, и печаль о том, что это безвозвратно осталось в прошлом.

### Творческое задание

Идея "перевода" классической литературы в формат комикса или мультфильма это облегчает знакомство с художественными произведениями и даёт возможность отобразить современные взгляды через виденье художника.

Я считаю, что произведение Тонгарова "Обломов" неплохо бы смотрелось в качестве графического романа, так как у оригинальной истории довольно большой объём, что может помешать преградой для ознакомления читателя. А "перевод" в графический формат подразумевает сокращение дох ключевых для понимания драмы и событий. Если рассмотреть вариант конкретно "Обломов", то важно отразить суть и его детских воспоминаний и то, кем он станет, став самостоятельным. Это отразит то, как много значит воспитание. А так же стоит обратить внимание, как ведёт дела Обломов, а как Штольц и какие люди это приносят, что является одной из ключевых сюжетных линий в повествовании.

1/ 1 - 20  
2 - 10  
3 - 7  
4 - 7  
5 - 5  

---

49

2/ 1 - 7  
2 - 7  
3 - 3  
4 - 3  

---

20

695.

А. Реев / Кашинцева А.Р.