



ГРАФИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ

О комиксах
и графических
романах для детей
и взрослых



Графические истории: о комиксах и графических романах для детей и взрослых / Гродненская городская центральная библиотека им. А. Макаёнка, отдел библиотечного маркетинга ; сост. Н.Ю. Наземцева. — Гродно, 2020. — 16 с.

Издание рассказывает об истории и различиях комикса и графического романа, жанрах, примерах использования в библиотечной практике. Во второй части включает библиографический список современных графических романов для детей и взрослых. Издание будет полезно для библиотекарей и специалистов, занимающихся популяризацией чтения, а также для всех, кто любит читать и привык быть в курсе всех книжных новостей.

Графические романы – что это, книжки с картинками для детей и инфантильных взрослых, разновидность легкомысленных комиксов или новый подход к сложным и серьезным темам для любой аудитории, а возможно, и новый повествовательный жанр? Имеет ли он какое-то отношение к литературе? Во всем мире литературные критики, художники и искусствоведы продолжают спорить об этом.

История и различие

Специалисты обычно разделяют комиксы и графические романы следующим образом: комиксы выходят в газетах или журналах с какой-то определенной периодичностью, допустим, раз в неделю или в месяц. Обычно это короткие истории. Изначально они были смешными. Первыми американскими комиксами были «комичные» полоски в газете – «comic strips» или, как их еще называли, «юмористические странички», выходявшие в конце 19-го – начале 20 веков.

В 1920–30-х годах в Америке комиксы стали продаваться в виде регулярно выходящих журналов. Несколько картинок на одной странице сопровождалось текстом и читались в определенной последовательности. Этот период обычно называют «золотым веком комиксов». То, что мы привыкли называть комиксами, основано как раз на американской традиции того времени. Отцом европейских комиксов обычно считают швейцарца Рудольфа Топфера, первый комикс которого был опубликован в газете в 1833 году и позднее, в 1842-м, переведен на английский и опубликован в американской газете.

Графические романы, по сути – «выросшие» комиксы. В отличие от комиксов, у графических романов обычно более замысловатый сюжет, эти книги намного длиннее, с более сложными героями и темами. В среднем объем детского графического романа – около 150 страниц, но вот есть ли там сложные серьезные темы и герои, можно поспорить.

С графическим романом все становится намного понятней, когда его целевая аудитория – подростки и взрослые. Такая аудитория позволяет усложнять сюжет и развивать серьезные темы. Но когда дело касается детей 5-8 лет, то границы форм размываются и романы, комиксы и книжки-картинки становятся похожими друг на друга. К тому же, если собрать несколько простейших комиксов на одну тему и выпустить их одной большой книгой, то это тоже будет графический роман. Проблема с

определением термина связана еще и с тем, что в англоязычной культуре комиксы долгое время не считались «серьезной литературой» в отличие, например, от Франции или Японии. Да и сейчас графические романы приняты не всеми родителями и педагогами. И все же термин «графический роман» звучит куда солиднее, чем «комикс» и придает этому виду литературы некую серьезность.

Графические романы так же, как и привычные для нас «словесные» романы рассказывают историю с помощью знаков и заставляют задуматься порой об очень сложных и серьезных темах. Методисты в сфере образования подчеркивают, что графические романы развивают столь необходимое сегодня умение читать визуальный ряд. То есть не просто видеть картинки, а осмысливать увиденное. Сейчас это особенно важно, так как нынешнее поколение детей вырастает во все более насыщенной визуальной среде.

В современной социокультурной среде функционируют несколько понятий для обозначения изданий текста с картинками: «визуальная литература», «тексты новой природы», «изотекст», «комикс», «графический роман», «графический текст». При этом «иллюстрированная книга» и «комикс» не являются синонимичными. Это разные, но во многом схожие виды искусства. «Тексты новой природы» — мысль, зафиксированная на каком-либо носителе, для отображения которой используется связанная последовательность разнородных символов (знаков вербальной и невербальной природы). Среди таких текстов — книги-панорамы, интерактивные и гибридные книги (например, с (Ж-кодами, которые оживляют 3D изображения), виммельбухи, комиксы, графические романы. Визуальная литература — особый вид искусства, построенного на постоянном взаимодействии текста и изображения, которые сцеплены так плотно, что в принципе невозможны друг без друга.

Комикс (от англ. «comic») — смешной) — в буквальном смысле это серия рисунков с преимущественно краткими текстами, образующая связное повествование как единую художественно-образную систему. А также это манга, манхуа, маихва, америманга, графическая новелла — форма (формат) визуального искусства, состоящая из картинок, объединенных с текстом в виде «баллонов» или надписей рядом с изображением. Разновидности: супергеройские, графические романы, манга (японские комиксы), маихва (корейские комиксы), веб-комиксы, фотоновеллы, лубки. Речь в комиксе

изображается и передается с помощью «филактера» — выноски, словесного облака и т.д. Наиболее серьезным видом комикса является графический роман (англ. graphic novel) — это произведение на стыке комикса, литературы и кино. Чаще всего в его основе лежит оригинальная история, но иногда так называют издания произведений классической литературы в виде комикса. Авторами графического романа обычно являются двое: писатель и художник. Среди основных жанров графических новелл выделяют детективы, историческую литературу, истории о реальной жизни, мифы и легенды, документалистику. А. В. Янков, главный библиотекарь отдела международных программ РГБМ отмечает, что тексты комиксов построены в форме диалогов и являются сериалами, тогда как графические новеллы — это чаще всего самостоятельные истории, в которых основное средство повествования – иллюстрации, а текст находится на периферии.

Жанры комикса / графического романа

Научная фантастика Характерные особенности: научная достоверность; действие разворачивается в будущем, либо в альтернативном настоящем; главный герой может путешествовать во времени и параллельных мирах, общаться с представителями других цивилизаций; в основе сюжета - технология или научное допущение, которое меняет известные законы; конфликт строится вокруг научных, политических или социальных проблем.

«Ужастик» Характерные особенности: наличие тайны или мистической силы; трагизм; обращение к рациональным и иррациональным страхам читателей; соблюдение фактов о монстрах, указанных в фольклорных произведениях.

Военный Характерные особенности: максимальная достоверность в изображении персонажей и деталей; сюжет может быть построен как на реальных, так и на вымышленных событиях; акцент на битвах, герою, его переживаниях, поступках, достижениях; возможно наличие у персонажа напарника, которому он поясняет свои поступки (из-за сложности тематики комикс может быть непонятен юным читателям).

Юмористический Характерные особенности: наличие молодого персонажа со своим видением мира, который регулярно попадает в переделки; не содержит сложных сюжетных линий. Детектив Характерные особенности:

главный герой - преступник или полицейский (детектив); полнота фактов; наличие мотивов.

Романтика Характерные особенности: наличие ярких эмоциональных переживаний; оптимистичный финал.

Вестерн Характерные особенности: действие происходит в XIX веке на Диком Западе; типичный сюжет - столкновение устаревшего уклада жизни с новым; главный герой - одинокий ковбой, ищущий приключений; обстановка и одежда персонажей соответствует указанному времени.

Библиотеки активно осваивают пространство изотекстов. В Российской государственной библиотеке для молодежи с 2010 года открыт «Центр комиксов и визуальной культуры», являющийся лидером в сфере использования рисованных историй в библиотечной работе. Проект «Библиотека комиксов» при библиотеке «Измайловская» (Санкт-Петербург) действует на базе Межрайонной ЦБС им. М. Ю. Лермонтова с декабря 2012 г. «Центр графической культуры» в сентябре 2018 года создан в ГБУК НСО «Новосибирской областной юношеской библиотеке». По мнению исследователей, работник библиотеки должен хорошо разбираться в особенностях комикс-рынка, его тенденциях, а также следить за ситуацией за рубежом, чтобы предлагать читателю соответствующие его интересам издания и формы досуга. Библиотекарь, таким образом, должен быть погружен в тему комиксов самостоятельно осваивая эту сферу, либо благодаря взаимодействию с читателями. Начинать работу в этом направлении рекомендуется с создания сообщества по интересам - в рамках клуба по интересам, литературной гостиной, которые объединят любителей комиксов. Не каждый поклонник рисованных историй располагает местом для их хранения, но такие издания, как правило, ценятся владельцем. В библиотеке же с книгой смогут познакомиться другие читатели, появится возможность обсудить их, внести вклад в развитие организованной комикс-культуры в городе. Библиотекари, в свою очередь, отбирают материал, который следует рекомендовать, учитывая профиль комплектования библиотеки, возрастные ограничения посетителей.

О наиболее интересных графических романах, переведённых на русский язык, расскажем ниже. На самом деле таких зданий очень много. Но внимание библиотекарей хотелось бы сосредоточить на некоторых из них. В

России к графическим романам сегодня приковано внимание. Специальная зона комиксов работала в 2019 году на Московской международной книжной ярмарке, аналогичная территория была открыта на Ярмарке интеллектуальной литературы Non/Fiction, а графическими романами зачитываются люди всех возрастов.

Для взрослых

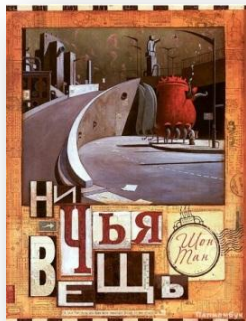
Лященко, Д. Как выжить в индустрии комикса. Советы от профессионалов Дмитрий Лященко. – М.: Бомбора, 2019. – 224 с.



Дмитрий Лященко в своей книге собрал опыт двухсот лучших комиксистов России, проанализировал состояние индустрии и подготовил лайфхаки по выживанию в мире графических романов. Первая часть книги состоит из ответов на двенадцать важных вопросов. Например, как становятся комиксистами, когда в стране почти нет профильного образования и устоявшейся школы, где брать мотивацию и время, как добиться того, чтобы комикс стал не просто хобби, но заработком. Во второй части вы узнаете как пройти все этапы - от идеи и сценария до раскадровки и рисования. В последней части художники сами расскажут, как работать с издателем и читателями, выступать на фестивалях и продвигать проекты.

Один из самых значимых авторов графических романов и книг с картинками – **Шон Тан** (на русский язык переведены его «Прибытие», «Красное дерево» и «Ничья вещь»). Его сравнивают с Морисом Сендаком и другими художниками, чьи работы славятся своей сложностью и неоднозначностью. Шон Тан известен не только как автор собственных книг, но еще и как один из соавторов популярных мультфильмов: полнометражный «Валл-И» делался по его эскизам, а за сценарий «Потери» (по книге «Ничья вещь») он получил премию Оскар. В 2011 году Шон Тан был награжден премией Астрид Линдгрэн за вклад в международную детскую литературу. Шона Тана называют «непревзойденным мастером визуального повествования».

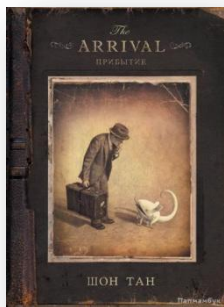
Тан Ш. Ничья вещь / Шон Тан. – М.: Мир детства Медиа, 2010. – 32 с.



Герой этой книги, собирая на пляже коллекцию бутылочных крышечек, встретил странное создание - вещь без хозяина и применения. Он пытается найти ей место, открывая для себя мир удивительных вещей, которых никто не замечает, потому что они не вписываются, или потому, что люди слишком заняты другими важными вещами - например, лежанием на пляже или чтением газет. В этой, как и в других своих книгах, знаменитый австралийский иллюстратор Шон Тан создает целую страну - Окраину - с возносящимися в небо небоскребами и населяющими их странными существами и предметами. Его книги из тех, что можно рассматривать до бесконечности, с каждым разом открывая для себя что-то новое.

В 2001 году «Ничья вещь» была выбрана в Австралии книжкой-картинкой года. Она получила почетное упоминание на Международной книжной ярмарке в Болонье, премии в области книжной иллюстрации Aurelius и Spectrum в США. Снятый по ней мультфильм в 2010 году был назван лучшим короткометражным фильмом года на крупнейшем в мире международном анимационном фестивале в Аннеси.

Тан Ш. Прибытие / Шон Тан . – М.: Комильфо, 2017. – 128 с.

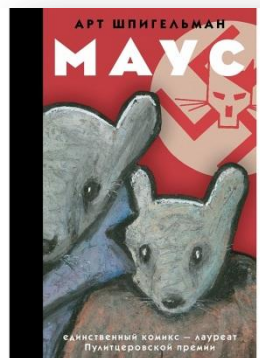


Что заставляет многих людей бросить все и отправиться в одинокое путешествие в неизведанную страну, где нет ни семьи, ни друзей, где все зыбко, где будущее неопределенно? Этот графический роман - история каждого переселенца, каждого беженца, каждого, кто был вынужден покинуть родные места. Это дань уважения всем тем, кто проделал подобный путь. Для взрослого человека «Прибытие» рассказывает в первую очередь об эмиграции. А для школьника эта книга может

говорить о чем-то другом: о путешествии, приключениях, о дружбе, семье, об одиночестве, желании быть принятым, и так далее. Так как в книге вообще нет текста, каждый читатель додумывает свои смыслы и значения, исходя из своего жизненного опыта. Отсутствие слов придает книге своеобразную универсальность – ведь в принципе человек, говорящий на любом языке, может прочитать «Прибытие». Хотя, конечно, русский, австралиец или японец будет добавлять в эту историю свои смыслы, исходящие из его воспитания, опыта и культурных ценностей. Сам Шон Тан в статье о «Прибытии» пишет, что полное отсутствие текста дает читателю возможность стать главным героем. Как и главный герой, «мы вынуждены найти что-то знакомое и понятное там, где все понятное и знакомое встречается либо крайне редко, либо очень хорошо спрятано». Вот мы видим какую-то еду, но что с ней делать, как это есть? Таким образом, мы испытываем такую же растерянность, как и герой (у которого, кстати, нет имени – почему?). Мы понимаем, что герой потерял, он не знает языка новой страны и чтобы объясниться с другими людьми, вынужден нарисовать, что ему нужно. Но и мы, читатели, не знаем его языка, и для нас это такая же абракадабра.

Шпигельман А. Маус / Арт Шпигельман . – М.: Corpus, 2014. – 296

с.



«Маус» Арта Шпигельмана - единственный графический роман, получивший престижную Пулитцеровскую премию. Автору удалось, казалось бы, невозможное - рассказать историю Холокоста в форме комикса. Владек Шпигельман, отец Арта, рассказывает сыну, как прошел через гетто, Освенцим и "марш смерти" на Дахау. Но "Маус" - это и глубоко личная история, его попытка разобраться в своих непростых отношениях с семьей. На стыке этих историй и рождается уникальный текст, который без упрощения и пафоса рассказывает об одной из самых чудовищных трагедий XX века.

Арт Шпигельман назвал «Мауса» «книгой о памяти», так как описанные в ней события основаны на воспоминаниях его отца, пережившего Освенцим и

«марш смерти» на Дахау. Повествование и построено как рассказ Владека Шпигельмана своему сыну, прерывающийся вставками из нашего времени, в которых раскрываются сложные отношения автора с отцом, привносящие в историю ещё большую глубину. Комиксу удаётся вызывать у читателя неподдельные эмоции: ты действительно чувствуешь страх и неотвратимость угрозы, нависшей над главным героем. Он не супергерой, способный дать отпор Всемирному Злу, а всего лишь обычный человек (точнее, по книге – мышь), который старается выжить в ужасных условиях, когда никому нельзя верить и повсюду те, кто хотят тебя убить.

Можно ли назвать какую-либо тему «слишком серьёзной» для отображения в комиксе? Ответ очевиден – разумеется, нет. Во-первых, комиксы – это такая же форма искусства, как фильмы и книги. Культуру комиксов для России действительно можно назвать новой, поскольку пришли они к нам совсем недавно (тот же «Маус» в России был опубликован только в 2014 году, в то время как оригинал появился ещё в 1972-м, то есть до нас он дошёл 42 года спустя). Во-вторых, стоит задаться вопросом: а может ли вообще какое-то событие быть «слишком серьёзным»? Безусловно, откровенно глумиться над темой Холокоста (как и над любым другим трагическим событием) ни в коем случае нельзя. Нельзя также искажать исторические факты (если, конечно, произведение претендует на документальность, а не является откровенной выдумкой).

Ранние комиксы всегда старались быть злободневными и воодушевляющими: так, Супермен сначала сражался с фашистами, а потом – с коммунистами, помогая людям преодолеть тяжёлые времена и вселяя в них надежду. «Маус» – полная противоположность этому. Его задача – не привнести в человеческую жизнь луч света и веру в будущее, а напомнить о страшном прошлом и о том, к каким катастрофическим последствиям приводят человеческая ненависть и злоба.



Даже если вы не видели в своей жизни ни одного знакового фильма, прочитав эту книгу, вы легко сможете отличать авторский почерк Джеймса Кэмерона от почерка Ридли Скотта. Как был изобретен крупный план? Зачем Тарковский использует «запечатление времени»? Почему в диснеевских мультфильмах появлялись расистские нотки? Художник и киновед из Эдинбурга Эдвард Росс предложил историю и философию кинематографа в формате комикса на примере пестрого коктейля из 300 фильмов. Себя автор называет «чокнутым киноманом». В детстве по пятницам он обязательно ходил в кино, и неважно, что было на экране. «Когда я впервые посмотрел «Парк Юрского периода», это просто взорвало мой семилетний мозг, — вспоминает Росс. — Ботинки прилипали к грязному, усыпанному попкорном полу, но я наслаждался каждой секундой зрелища и хотел еще и еще». К концу старшей школы он каждое лето работал волонтером на Эдинбургском национальном кинофестивале — в день он просматривал столько лент, что потом не мог вспомнить детали ни одной картины. А потом был университет, где Росс занимался кино профессионально. В книге — семь глав, в том числе «Глаз», «Тело», «Время», «Декорации и архитектура».

А в конце комикса — список упомянутых в книге фильмов с указателем, на какой странице искать информацию о них. Росс предлагает хороший ход: читать эту книгу можно с конца — найти в списке свои любимые картины и узнать, что о них думают киноведы, а потом, прочитав все от начала до конца, понять, как эти ленты встраиваются в историю важнейшего из искусств.

Для подростков

Издательство «КомпасГид» в 2020 году выпустило два европейских графических романа — французский и итальянский. Оба они уникальны и мало на что похожи — как, впрочем, и любая другая книга «КомпасГида».

Де Санта, А. Мой брат Уолт Дисней. – М.: Компас Гид, 2020. – 176 с.



«Мой брат Уолт Дисней» итальянского писателя и иллюстратора Алесслио де Санты, как очевидно из названия — история невидимого героя, человека, который во многом сделал карьеру великого мультипликатора. Такой жанр — «биография невидимки» — очень востребован в наши дни, когда многие устали от супергеройских историй. Рой Дисней, старший брат знаменитого художника и режиссера, был фантастически талантлив в той области, которая Уолту не поддавалась вовсе: в экономике и бухгалтерии. Автор книги — итальянский писатель

Алесслио де Санта (родился в 1983 году), для него это тоже второй графический роман. Выдержан он в лучших традициях европейского комикса, то есть отличается глубокой реалистической прорисовкой и избавлен от «пустых» картинок, которые часто используются в американских графических романах ради внешнего эффекта. Русское заглавие «Мой брат Уолт Дисней» призвано подчеркнуть, что это история двоих людей, а не одного: прочтя эту книгу, читатель, как говорится, убьет двух зайцев — и с биографией самого Уолта Диснея познакомится, и с жизнью теневой фигуры в его сверхуспешной карьере.

Книга подходит для читателей от 11–12 лет, но при этом очевидно лишена верхней возрастной границы: взрослый найдет в ней немало интересно и для себя.

Де Фомбель, Т. Грамерси-парк. – М.: Компас Гид, 2020. – 100 с.



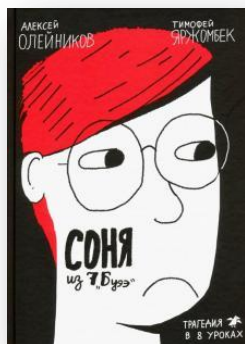
Современный французский классик Тимоте де Фомбель совместно с художником Кристианом Кайо создали графический роман, в котором детектив-нуар переплетается с напряженной драмой. Страница за страницей, кадр за кадром авторы раскрывают свои карты — чтобы оглушить читателя в финале самым крупным козырем. Ориентирован «Грамерси-парк» на взрослого читателя. Дело тут не только в сравнительно мрачной, но и в специфике темы: главная героиня Мадлен пытается разобраться в

собственном неоднозначном прошлом — и хранит тайну, которая в корне изменила всю ее жизнь.

Действие происходит в Нью-Йорке 1950-х годов, а флэшбеки возвращают героиню в Париж 1940-х, к моменту, когда она еще имела шансы построить карьеру балерины. Что случилось? Почему карьера не сложилась, что стало препятствием? Как судьба героини связана с мутными людьми из дома напротив? Путь к ответам на эти вопросы будем исключительно витиеватым, а в итоге читателя ждет потрясение в самом-самом финале истории. Пожалуй, главное достоинство «Грамерси-парка» в том, что эту историю можно было рассказать только в виде комикса: ни в текстовом варианте, ни на экране она не была бы столь эффектной.



Олейников А. Соня из 7 «Буэ» / Алексей Олейников. – М.: Albus Corvus, 2019. – 98 с.



Первый настоящий подростковый комикс в России, создатели которого не заискивают перед детьми, не делают вид, что вникают в их проблемы, а просто говорят с ними на понятном им языке. И язык этот поэтический.

По-подростковому саркастичную и остросоциальную драму, щедро приправленную приметам времени и элементами молодежной культуры, придумал писатель, журналист и преподаватель Алексей Олейников и проиллюстрировал художник, дизайнер и преподаватель Тим Яржомбек. По

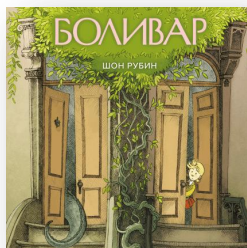


сути, перед нами разворачивается один типичный школьный день из жизни Сони. Соня любит рисовать, Соня слишком тонко чувствует мир, она смотрит вокруг в растерянности и задаёт сама себе миллион вопросов, на которые не бывает ответов.

Вокруг Сони то ледяная пустыня тишины, то унылая пора физкультуры, то членистоногие одноклассники и дурацкие тесты «какой ты котик»... И не нужно пытаться понять, что именно «НЕ ТАК» и что надо поменять, чтобы стало хорошо. Нет решения, тем паче в тринадцать лет. Что ты можешь сделать с этим миром и собой? Соня находит свою отдушину — рисование, «брать день на абордаж» карандашом.

Для детей

Рубин Ш. Боливар / Шон Рубин. – М.: МИФ, 2019. – 224 с.



Что бы вы делали, если бы вашим соседом был динозавр? С любопытной девочкой Сибиллой именно это и случилось. Она узнала, что в соседней квартире живет динозавр, но никто ей не верит. Все слишком заняты своими делами и мчатся по переполненным улицам Нью-Йорка, не замечая Боливару. Никто не обращает внимания на его рост, короткие лапки и даже длинный хвост. Ни один человек, кроме Сибиллы, не видит, что Боливар — динозавр.

У книги есть свои фишки. Каждая иллюстрация скрывает мельчайшие любопытные детали, комикс похож на толстый виммельбух. На страницах комикса ребенку будет интересно выискивать Боливару — художник спрятал его в самых неожиданных местах. Книга для теплых вечеров в кругу семьи: читать диалоги, рассматривать феноменально красивые иллюстрации и рассуждать о важных смыслах вместе.

Комикс номинирован на множество премий как лучший детский комикс.

Фольман А. Дневник Анны Франк. Графическая версия / Ари Фольман, Дэвид Полонски . – М.: МИФ, 2019. – 152 с.



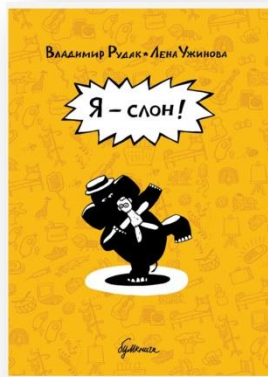
Одно из самых пронзительных документальных свидетельств Холокоста, недавно получил новое воплощение в виде одноименного графического романа. Дневник Анны Франк — один из самых известных документальных артефактов Второй мировой войны и одновременно проникновенная и искренняя история девочки-подростка.

Анна получила тетрадку в подарок от отца на 13-летие и вела дневник три года, пока вместе с семьей (немецкими евреями) пряталась в убежище от нацистов. В дневнике она рассказывает о происходящем вокруг — о домашних неурядицах, о своих переживаниях, о семье и друзьях — и всё это на фоне катастрофы войны.

Графический роман создан Ари Фольманом и Дэвидом Полонски — сценаристом и художником номинированного на «Оскар» и получившего «Золотой глобус» мультфильма «Вальс с Баширом». В 2020 году Ари и Дэвид готовят мультфильм «Найти Анну Франк». Адаптацию одобрил Фонд Анны Франк, который курирует издания по всему миру.

Про людей с инвалидностью

Рудак В. Я – слон / Владимир Рудак, Лена Ужинова. – С-П.: Бумкнига, 2017. – 136 с.



«Я – слон!» – это пьеса в форме комикса. Ее герой, выступающий перед зрителями на воображаемой сцене, – человек с инвалидностью. Чтобы защититься, он выбирает для себя образ толстокожего слона и рассказывает историю отношений со своей травмой. Он обращается к зрителям напрямую, он совершенно откровенен, он обладает даром комика и здорово умеет смешить – а в определенный момент сумеет сделать так, что у читателя сожмется сердце. Пьесу, которая легла в основу романа, написал петрозаводчанин Владимир Рудак. Он получил травму позвоночника и передвигается на инвалидной коляске. «Для меня это — эксперимент, смена формата», — говорит Владимир

Рудак. По его словам, пьесу «Я — слон» он написал в московском реабилитационном

центре. Она основана на личном опыте автора, его попытках принять себя и научиться жить дальше.

Идея графического романа по пьесе Рудака возникла у Лены Ужиновой – художника, автора мультфильма «Жихарка». До знакомства с петрозаводчанином Лена Ужинова работала над воплощением темы жизни людей с инвалидностью в жанре комиксов. Работа над графическим романом «Я — слон» шла около двух лет. Попытки автора получить государственное финансирование издания книги не увенчались успехом. Между тем, по словам Рудака, директор издательства «Бумкнига» Дмитрий Яковлев не побоялся книги, в которой люди с инвалидностью нередко рассматриваются иронично.

В Беларуси комиксы появились еще в 90-х годах: старожилы помнят красочные фантастические приключения «Дзуррай!», «Планета Гэя» и «Грозовые облака». Мода на рисованные истории временно пошла на спад в "нулевые", но за это время выросло новое поколение комиксистов.

Существует объединение «Сучасны комікс» - творческое объединение белорусских авторов комиксов. Оно занимается созданием комиксов, а также популяризирует такое понятие как "белорусский комикс". Стиль белорусских художников – что-то среднее между западным и восточным: много чрезмерной экспрессии, как в японской манге, но композиция, построение кадра скорее западные. Такой симбиоз, возможно, имеет объяснение. Справа от Беларуси – Россия и Восток, а слева – Европа.

Легенды дремучего леса : книга-комикс . – Минск, 2018. – 140 с.



В июле 2018 года был напечатан белорусский сборник комиксов «Легенды дремучего леса». В сборнике на 140 страницах разместились и городские легенды, и белорусский фольклор, и рассказы из реальной жизни. «Легенды дремучего леса» состоят из 8 историй разных авторов и художников. На создание сборника ушло почти полтора года. Название сборнику комиксов дал фразеологизм «дремучий лес». Он обозначает нечто неясное и непонятное. В основу рисованной истории лег жанр хоррора. В комиксах он считается классикой. Творческое объединение стремится показать, что комиксы могут быть интересными. Классическая структура комикса

изменена: вместо привычного зигзага автор предлагает смотреть и читать по горизонтали.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Болгова, А. С. Комикс как вид искусства [Электронный ресурс] / А. С. Болгова, О. М. Дубынина // Избранные доклады 63-й университетской научно-технической конференции студентов и молодых ученых. – Режим доступа:
http://portal.tsuab.ru/ScienceWork/2017/63_UNTK_IZBR_2017/0376_63_%D0%A3%D0%9D%D0%A2%D0%9A_%D0%A0%D0%98%D0%9D%D0%A6_2017.pdf
2. Бостон М. Графические истории: заглядывая за текст / Мария Бостон [Электронный ресурс] // Папмамбук. – Режим доступа:
<https://www.papmambook.ru/articles/1602/>
3. Вишневская, О. Б. Художественный мир комиксов как отражение инновационной формы искусства XX—XXI вв. / О. Б. Вишневская, М. Ю. Фатеев [Электронный ресурс]. // Культурное наследие Сибири. – 2015. – Вып. 18. – Режим доступа: <http://journal.asu.ru/knc/article/view/1531/1124>
4. Доцук, Д. Зачем нужны книжки-картинки? Эксперты о новой детской иллюстрации / Д. Доцук [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://dariadotsuk.ru/zachem-nuzhny-knizhki-kartinki/>
5. Казакова, Е. И. Тексты новой природы : проблемы междисциплинарного исследования / Е. И. Казакова // Психологическая наука и образование. – 2016. – Т.21. – С. 102-109.
6. Канунникова, Ю. В. Комикс-клубы в России : организационно-содержательные аспекты формирования сети и перспективы развития / Ю. В. Канунникова // Молодые в библиотечном деле. – 2017. – № 8. – С. 49-52.
7. Квашнина, Е. С. «Новые» детские книги в пространстве библиотеки и школы. Новые формы организации читательской деятельности / Е. С. Квашнина. – Москва : Библиомир, 2017. – 160 с.
8. Кто такие гики? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.psychologies.ru/self-knowledge/individuality/kto-takie-giki/>.
9. Кунин, А. История рисованных историй. Комиксы в Российской государственной библиотеке для молодежи / А. Кунин // Библиотечное дело. – 2015. – № 17. – С. 2-5.
10. Махашвили, Г. Д. Иллюстрированная книга и комикс [Электронный ресурс] / Г. Д. Махашвили // Вестник МГУП им. Ивана Федорова. – 2012. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24903448>.

11. Петрова, А. С. Комикс как средство обучения / А. С. Петрова, Т. А. Макаренко // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 32. – С. 119-121.
12. Пранцова, Г. В. Современные стратегии чтения: теория и практика. Смысловое чтение и работа с текстом : учеб. пособие / Г. В. Пранцова, Е. С. Романичева. - 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Форум, 2016. - 368 с.
13. Русина А.В. Лунные ёжики и просроченный дедушка или как курганцы полюбили комиксы / Русина А.В. // Библиотечное дело. – 2015. – N 17. – С. 12-13.
14. Соколова Н. История кино, вулканы и биография Агаты Кристи в формате комикса [Электронный ресурс] / Наталья Соколова // Режим доступа: <https://godliteratury.ru/public-post/ot-ruki-i-obo-vsem>.
15. Тарасюк, Д. От супергероев до манги. Библиотека комиксов в Санкт-Петербурге / Д. Тарасюк // Библиотечное дело. – 2015. – N 17. – С. 6-8.
16. Янков, А. В. Графические новеллы и комиксы в фонде библиотеки / А. В. Янков // Библиотеки - молодежи: информ.-аналит. вестник. Вып. 2 / РГЮБ ; гл. ред. И. Б. Михнова. – Москва : РГЮБ, 2008. – С. 108-114.