

СРЕДИ КРАСОК И ЛИНИЙ ОЖИВАЕТ ТИШИНА:



**НОВЫЕ ФОРМЫ ДРЕВНЕГО
ЖАНРА В ЛИТЕРАТУРЕ**

*«Идея организации данной выставки родилась после вдохновляющего выступления коллеги из Адыгеи на научно - практическом съезде учителей русского языка и литературы и педагогов-библиотекарей:
«Язык. Образование. Идентичность» (Краснодар. Март 2026 г.).*

«ТИХАЯ КНИГА» И ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН

ВИРТУАЛЬНАЯ ВЫСТАВКА

*Подготовила: специалист ИБРЦ
ИРО Краснодарского края Корсун И.В.*

20 / 26 г.



ВСТУПЛЕНИЕ

Что произойдет, если соединить тишину
тихой книги с выразительностью
графического романа.



«Книга тишины»: графический роман в поисках

утраченного покоя. Что произойдет, если соединить тишину тихой книги с выразительностью графического романа? Ответ кроется в новом произведении искусства, которое буквально завораживает своей простотой и глубиной одновременно. Это уникальный проект, соединяющий мир детских книг, насыщенных эмоциями, и взрослую литературу, полную символов и смыслов.

Версия первая: **путешествие внутрь себя**

Представьте книгу, страницы которой раскрывают внутренний мир героя.

Каждый рисунок рассказывает историю его мыслей, эмоций и переживаний. Текст минимален, порой отсутствует вовсе, позволяя читателю самому интерпретировать увиденное.

Герой проходит путь самооткрытия, сталкивается с собственными страхами и сомнениями, находит гармонию и спокойствие внутри себя.

Книга становится проводником в этот таинственный мир, приглашая каждого читателя заглянуть глубже, услышать свою внутреннюю тишину.



Версия вторая: **диалог поколений**

Эта книга — своеобразный мостик между поколениями. Она учит детей видеть красоту мира вокруг, ценить моменты спокойствия и созерцания. Взрослые же вспоминают забытые ощущения детства, заново открывают для себя радость простого бытия.

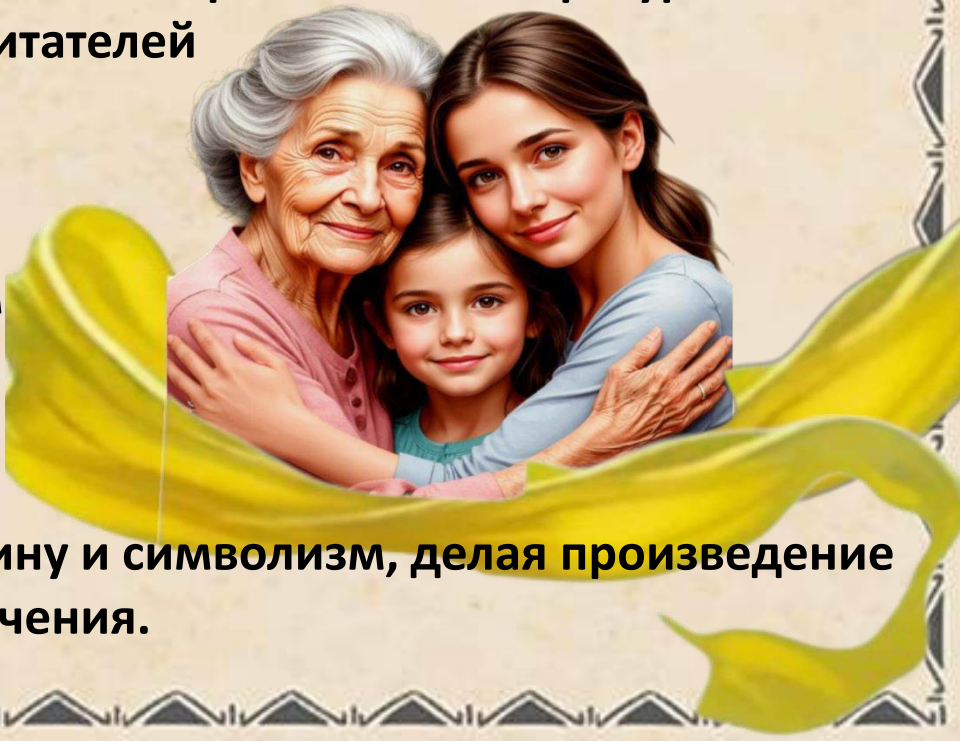
Графическое повествование позволяет передать эмоции героев ярче и эмоциональнее, чем простой текст. Вместе дети и взрослые погружаются в атмосферу сказки, наполненной смыслом и красотой.

Почему это важно?

Такой гибрид двух жанров открывает новые горизонты в литературе и искусстве. Он привлекает внимание читателей всех возрастов, создает пространство для размышлений и открытий.

Тихая книга помогает замедлить ритм жизни, почувствовать каждое мгновение, насладиться покоем и умиротворением.

А графический роман добавляет глубину и символизм, делая произведение многослойным и интересным для изучения.



Этот необычный союз способен изменить восприятие литературы, вдохновить авторов на создание новых форматов, привлечь больше внимания к вопросам внутреннего мира человека и важности осознанности. Возможно, именно такая книга станет новым этапом развития современной культуры, объединяя поколения и помогая каждому найти своё место в мире шума и суеты.

Тихая книга (silent book) — это издание без текста, в котором повествование ведётся исключительно через иллюстрации. Она развивает воображение, позволяя читателю стать соавтором, интерпретируя сюжет по-своему.

Основные характеристики и примеры:

Особенности: Сюжет строится на визуальных образах, цвете и деталях, понятных без слов. Это универсальный язык, не требующий перевода.

Использование: Развивает эмоциональный интеллект, навыки рассказчика и воображение у детей, подходит для семейного чтения.

Синонимы: «безмолвная книга», «немая книга», «Silent book».



Книги без слов:

История и актуальное состояние жанра «тихие книги»



Исторический штрих.

Еще первобытные люди в далекие времена до нашей эры передавали послания через изображение, оставляя рисунки на стенах пещер. Рисуночное письмо использовали и **шумеры, и древние египтяне, и многие другие народы.** И понять его человеку, не знающему языка, было хоть и трудно, но возможно, поскольку построено оно было главным образом на визуальных ассоциациях. Однако картинки не потеряли своей значимости и после появления алфавитного письма, которое разобрать без должных знаний уже нельзя. Рисунки были важной составляющей рукописных книг. Они иллюстрировали и дополняли написанное, делая его более понятным.



история "Тихих книг"



От шумеров до эмодзи: как пиктограммы помогают людям общаться. Текст «съедает» важные для человеческого общения сигналы, такие как выражение лица, тон голоса, жесты. Впервые использовал эмоджикон преподаватель Университета Карнеги Меллон Скотт Фальман в 1982 году. Он предложил обозначать в электронных сообщениях символами и шутку и серьезные вещи соответственно.



подробнее

С одной стороны – это явление довольно новое, с другой – уходящее в глубокую древность. Самым простым примером такой книги может послужить [«Египетская книга мёртвых»](#), где художники Древнего Египта с помощью иллюстраций рассказывают нам о путешествиях души в загробном мире.

Конечно, на папирусах всё же есть текст написанный на древнеегипетском языке. Но для современного человека древнеегипетские иероглифы воспринимаются в большей мере, как изображение, нежели текст.



Исторический момент.

В последующей эпохе данный тип повествования всё ещё был достаточно распространён. К примеру, [греческая вазапись](#). Она до сих пор является одним из главных исторических источников греческой иконографии. Часто помимо одинарных и двойных меандр добавлялись изображения людей, животных и предметов, а также колесницы и воины во фризобразных процессиях, которые занимали центральные части ваз и кувшинов. С помощью всех этих элементов древние греки могли рассказывать мифы и легенды, мастерски пользуясь лишь визуальным языком.



Древние Римляне также переняли такую традицию изобразительности у Древних Греков. Например, Колонна Траяна, которая находится на форуме Траяна в Риме, Триумф императора был запечатлён в форме скульптурного декора площади, изображающего дакийцев и военные трофеи, а также в форме рельефов колонны Траяна, повествующих о завоевании Дакии.



Спустя тысячелетия, в начале 20-го века, книга вновь становится полем для экспериментов. В 1925 году появляется книга [Лебедева В.В. «Охота»](#), которая представляет собой сборник изображений со способами охоты различных народов. *Данная книга в нашем современном понимании не является Silent Book, так как в ней нет линейного изобразительного повествования.* Все изображения здесь самостоятельны и не перекликаются общей историей, разве что самой темой книги.



В 1930 году была опубликована еще одна книга – [“Воздухоплавание”](#), оформленная художником Владимиром Тамби. Она представляет собой коллекцию изображений различных летательных аппаратов, сопровождающихся лишь короткими подписями с наименованиями устройств. Только на некоторых страницах имеются небольшие сводки о представленных машинах, длиной в 1-2 предложения.

В современной литературе от тихих книг появилось такое ответвление, как [виммельбух](#) (нем. Wimmelbuch — «иллюстрированная книга-головоломка») — эта детская развивающая книга, выполненная в крупном формате в виде комикса и содержит яркие, детальные иллюстрации.



подробнее

В России их называют еще «мельтешащие книги».



Гуоджин. Тихие книги



«Образ собаки в «Грозе» связан с моей собакой, которую я потеряла десять лет назад. Я всё ещё не могу её забыть, поэтому мне хотелось сделать книгу в память о ней и представить, как она нашла себе нового хозяина»

Тихие книги — это объединяющие книги, развивающие эмоции, сопереживание, чувство цвета, умение воспринимать искусство, уважение к чужим чувствам. Каждый чувствующий, эмоционально богатый человек найдет в таких книгах для себя удивительную отдушину.

Многим кажется, что безмолвные книги — это новейшее открытие современных художников. Да, они появились много десятилетий назад. Однако правы и те, кто говорят о расцвете этого жанра именно в наше время: современные художники все чаще становятся в книгах и рассказчиками, и создают сложно-сюжетные визуальные истории, наполняя их глубоким смыслом. Так книжка-картинка из детского жанра уверенно дрейфует в наши дни во взрослое чтение.

- *Как это происходит?*
- *Какие актуальные и вечные темы волнуют художников книги?*
- *Какие истории и какими художественными средствами они рассказывают?*
- *Как взаимодействуют с читателями, и как читатели становятся соавторами безмолвных книг?*



«Тихие» или «молчаливые» книги пишутся без слов, история раскрывается при помощи графики. Именно графике отводится главная роль в повествовании, ведь рисунки не дополняют написанное, не иллюстрируют сюжет, они рассказывают, ведут за собой читателя и предоставляют тому возможность самостоятельно домысливать историю.

Но ошибочно полагать, что рассказ ведётся лишь языком визуального искусства. Фундамент хорошей книги, как и прежде, — ясное и стройное построение сюжета. Только не словами, а художественными образами. В отдельных авторских книгах художников текст есть, но тем не менее они всё равно тяготеют к «сайлентбукам».



«Тихие книги» - это не комиксы, не книжки-картинки и не альбомы с репродукциями, хотя отдельные черты этих форм можно встретить в «тихой книге». Главное, что характеризует такое произведение – это чтение истории через образы.

Отсутствие слов в книге не означает, что слова в ней не заложены. Как много смыслов можно найти и обсудить за чтением такой книги!

- *Что чувствует в этот момент герой (и почему тебе так кажется?)?*
- *Почему на черно-белом фоне появляется цветная деталь?*
- *Как относятся к главному герою другие персонажи?*
- *Что означает этот тёмный вихрь, что это за дорога, откуда взялось это чудище?*

Вспомним, как маленькие дети, еще не умеющие читать, любят листать книжки и внимательно рассматривают иллюстрации. В этот момент с ними происходит нечто очень важное – они погружаются в мир истории. И не принципиально, написана она текстом или изображена в картинках.



Книга была им другом, чтобы...



**дети учились
разгадывать замысел
автора.**

**они
анализировали,
размышляли**

**открывали новые
эмоции**

**умели погрузиться
в мир фантазии**

**испытывали
эмпатию, учились
сочувствию**

**искали ответы
на вопросы**

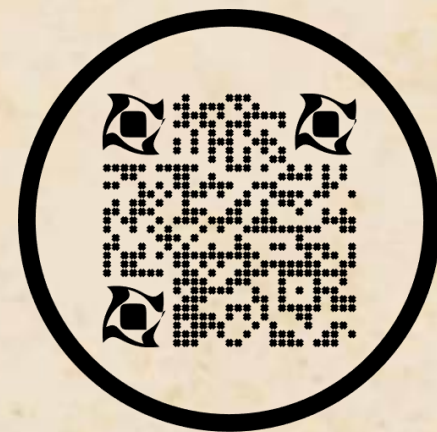
**получали от книг
удовольствие**



И «тихие книги» этим целям никак не противоречат.

7 причин, которые делают «молчаливые книги» интересными для чтения:

- 1. В тихих книгах есть всё, что должно быть в истории – развитие сюжета, неожиданные повороты, интересные персонажи и характеры.**
- 2. Так же, как в любой истории, мы сопереживаем героям и следим за ходом событий.**
- 3. Тихие книги – отличная возможность для совместного чтения, в них всегда скрыто множество тем, которые можно обсудить с детьми.**
- 4. Тихие книги пробуждают воображение и дарят эстетическое наслаждение.**
- 5. Дети незаметно учатся понимать не только сюжетный посыл автора, но и его художественный замысел – воспринимать эмоции иллюстрации за счет выбранного стиля, цветовой гаммы, общего настроения рисунка, композиции.**
- 6. По их иллюстрациям можно сочинять свои истории.**
- 7. Тихие книги могут быть веселыми и лиричными, философскими и приключенческими, но все они раскрывают мир образов, фантазии и внутреннего мира героев.**



Что же влияет на восприятие «тихой книги»?

Значение имеет то, **что хотел сказать сам художник**. Его идея книги, задачи, которые он перед собой и книгой ставил, все это художник старается до читателя донести.

Вот только мы, читатели, можем всё это и не считать, потому что есть иные факторы восприятия. Более того, можно понять задумку, но не согласиться с автором. И этим тоже прекрасны «тихие книги» — **они дают больше свободы читателю**. В них **проще найти что-то свое**, чем в книгах с текстом. К этому перечню факторов можно добавить эмпатию как свойство сознания или навыкам.

«Тихие книги» в России, к сожалению, пока не очень популярны. Мы к такому не привыкли, у нас слишком сильна текстоцентричная традиция, читателю, сложно и странно строить историю без текстовой направляющей. В «тихих книгах» слишком много свободы, это может сбить с толку. Но все же «тихая книга» прекрасна.

Самое ценное в «тихих книгах» **то, что читатель, субъективно и под влиянием своего контекста интерпретирующий авторский замысел, в любом случае не совершает ошибку. Ведь как можно ошибиться в истории, которую рассказываешь ты сам?**



В тихих книгах **нет прямого указания**, как читать историю. **Нет слов и предложений** — **нет привычных ориентиров из текста**, направляющих, задающих рамки для нашего чтения. **Нет линейного повествования** от левого верхнего угла книги к нижнему правому. Мы считываем нарративный текст через изображения сразу и весь, а затем рассматриваем и детализируем.

Мы сами наделяем смыслами отдельные элементы иллюстраций, что-то пропуская вовсе, и разворачиваем повествование в собственном, читательском порядке. В этой своей работе **мы опираемся на собственные чувства, опыт, знания**.

Контекст, в котором мы знакомимся с книгой, также очень важен для восприятия. Особенное значение этот фактор приобретает тогда, когда контексты читателя и автора в момент создания книги сильно расходятся. Высока вероятность замены нарратива, задуманного автором, чем-то иным.



Как самому создать «тихую книгу»? Для создания потребуется определить сюжет, отрисовать раскадровку, выбрать материалы (бумага, акварель, лайнеры) и продумать последовательность действий персонажа.

Основные этапы создания тихой книги:

Разработка идеи и сюжета: Придумайте простую, понятную историю без слов, где эмоции и действия передаются через иллюстрации.

Раскадровка : Сделайте эскизы на бумаге, чтобы определить количество страниц и структуру повествования.

Визуальный стиль: Определитесь с техникой (акварель, карандаши, аппликация, цифровые иллюстрации).

Создание иллюстраций: Отрисуйте страницы. Важно соблюдать последовательность, чтобы читатель понимал сюжет.

Оформление: Соберите книгу, добавьте обложку.



Как читать их с ребенком и как работать с такой книгой.

1. Они дают возможность разыгаться воображению, пофантазировать, додумать мир, изображенный на страницах, добавить свои краски.
2. Учат рассказывать истории, причем разные.
3. Развивают эмоциональный интеллект: здесь важны нюансы, язык тела и мимика, выбранная художником палитра, штриховка.
4. Приучают обращать внимание на детали, сосредотачиваться: «тихую книгу» не пролистаешь за пару минут, подглядев на последней странице, в чем там развязка, — ее надо смотреть вдумчиво, изучать.
5. Помогают детям и родителям лучше узнать друг друга, наладить контакт.
6. Вы можете озвучивать историю по книжке вместе, задавать друг другу вопросы, подумать, какая музыка могла бы звучать «за кадром» и почему.
7. Развивают художественный вкус, потому что иллюстрации очень высокого уровня.



подробнее

К таким книжкам можно возвращаться снова и снова: они меняются, как меняется настроение ребенка или компания, в которой он смотрит книжку. Он вырастет — и история может становиться старше вместе с ним.



как работать

Когда книга без слов, у нее масса вариантов прочтений. Каждый читатель становится соавтором.

Тихие книги универсальны, они связывают людей, говорящих на разных языках и помогают понять друг друга.



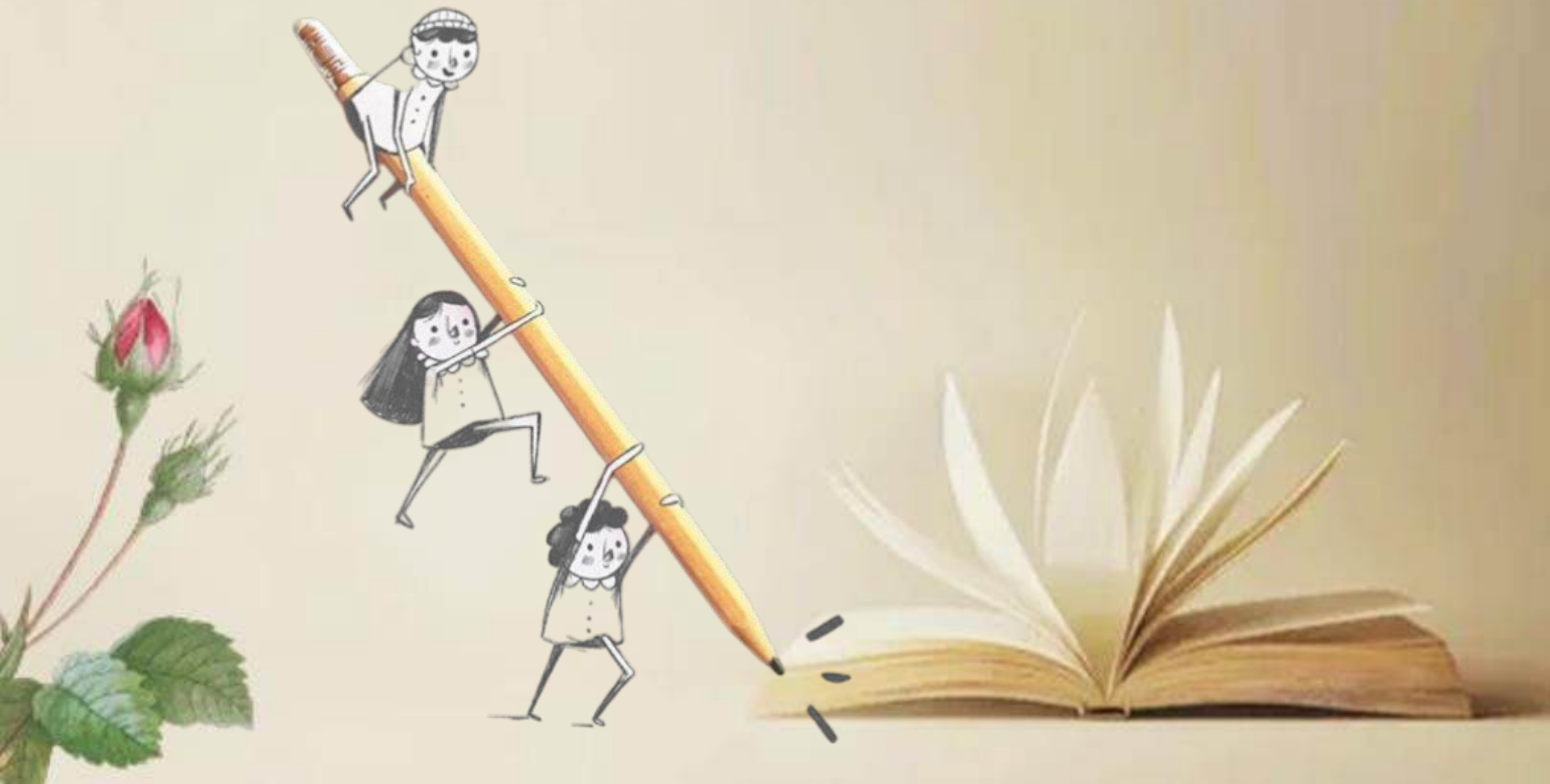
- [Зачем и как читать «тихие» книги. Методические рекомендации.](#) **СКАЧАТЬ**
- [Материалы для билингвов.](#)
- В РГБД есть целая [коллекция](#) из пятидесяти silent books, собранных со всего мира.



КАТАЛОГ



Графический роман – формат на грани литературы и изобразительного искусства.



Графический роман — это самостоятельное художественное произведение, повествующее историю через детальные иллюстрации с второстепенной ролью текста, обычно изданное как цельная книга. Они чаще ориентированы на взрослую аудиторию, отличаются высоким качеством рисовки и глубокими сюжетами.



Основные отличия от обычного комикса:

Сюжет: Это законченная, цельная история с завязкой и финалом в одной книге.

Объем: Как правило, больше комикса (часто от 48-64 страниц), что позволяет глубже раскрыть персонажей.

Аудитория и темы: Поднимают серьезные, философские, исторические или автобиографические темы.

Оформление: Часто издаются в твердом переплете на качественной бумаге, напоминая классическую книгу.

Комикс может быть искусством, а визуальный роман — высококлассным произведением. **«Тихие книги» рассказывают разные истории и рассказывают по-разному, но говорят на универсальном языке.**

Когда появились графические романы?

Хотя словосочетание «графический роман» можно найти ещё в текстах начала XX века, широко оно стало использоваться в 1978 году, когда художник и комиксист Уилл Эйснер опубликовал произведение под названием «Контракт с Богом». Оно рассказывает о буднях жителя арендного дома в Нью-Йорке в 1930-е годы. Именно «Контракт с Богом» считается первым графическим романом: сейчас, он переведён на 15 языков. **Эйснера же принято считать «отцом графического романа».**



история жанра

Графический роман, или графическая литература представлены произведениями, возникшими на пересечении таких видов искусства, как кино, комикс и литература, и объединяют в себе две стороны – графическую и литературную (т.е. вербальную, словесную). В современном культурном пространстве тесно соседствуют два термина, связанные с исследуемым нами феноменом, – «графический роман» и «комикс».

Исторический экскурс.

История графических романов уходит корнями в древность. Изначально визуальные повествования существовали в виде настенных росписей, пиктограмм и иллюстраций рукописей. Например, древнеегипетские фрески и средневековые манускрипты использовали изображения наряду с текстом для передачи истории и идей.

XIX–XX века. Появление комиксов и романов с картинками стало важным этапом формирования графического романа. Комиксы начали приобретать популярность в конце XIX века, особенно в Америке (*«Yellow Kid», 1895 г.*). Постепенно появились такие известные серии, как *«Приключения Тинтина» Эрже (1929)*, *«Астерикс» Рене Госинни и Альберта Удерзо (1959)*.

Вторая половина XX века. Именно в этот период зародился термин графический роман, обозначающий серьёзные произведения искусства, сочетающие изобразительное искусство и литературу. Классическими примерами стали: *«Маус» Арта Шпигельмана (1972–1991)*, *«Крёстный отец» Фрэнка Миллера (1986)*, *«Перси Джексон и похититель молний» Рик Риордан + Крис Санчес (2005)*. Эти произведения выделялись глубокими сюжетами, сложностью персонажей и философскими размышлениями, выходя далеко за рамки развлекательной графики.

XXI век: Современные тенденции.

Сегодня графические романы занимают важное место в мировой культуре, становятся объектом академических исследований и даже входят в школьные программы некоторых стран. Примеры современных авторов и произведений включают: *Маржан Сатрапи («Персеполис», 2000)*, *Алана Мура («Хранители», 1986–1987)*, *Нила Геймана («Американские боги», 2001)*

Таким образом, хотя сами идеи визуального рассказывания историй существуют давно, современный графический роман является именно новым самостоятельным направлением в искусстве и литературе, отличающимся глубиной содержания, художественной выразительностью и стилистическим разнообразием. Современное понимание значительно отличается от ранних форм иллюстрированных книг.

Вокруг графических романов постоянно возникают споры. А ведь возможности графического романа ничем не ограничены.

Каждый волен выбрать по своему желанию, что он хочет увидеть: невероятные приключения, нарисованные ярко и сочно, или философскую притчу, в которой можно часами разглядывать каждый разворот, или историю чьей-то жизни, превращенную в комикс легкими и небрежными движениями художником.



Графический роман, как минимум, формально отличается от комикса твёрдым переплетом и заметно бóльшим объемом, а также наличием более сложного, поликоординатного сюжета. Таким образом, оба приведенных термина содержательно пересекаются, но ни один из них не включает в себя другой полностью.

Большой вклад в развитие графического романа внёс английский художник Уильям Хогарт.



В раннем Средневековье появляется **новый вид графики – лубок** (немецкий потешный лист), отличающийся простотой, выразительностью графической характеристики и доступностью для восприятия.

Беря **начало в Китае**, лубок становится популярен в Европе, а **затем и в России** – сначала в виде житийных икон, затем в виде бумажных икон, которые в большом количестве продавались на ярмарках. Впоследствии лубок стал новым видом народного творчества, который лишь спустя столетия возродится в виде комиксов.



Искусство лубка в дореволюционной России. В России лубки были популярны до начала XX века.

« В лубках видели совершенное отсутствие перспективы, раскраску, похожую на мазевание или мазанье, пошлость и грубость в выражениях, высокое и величественное, перешедшее в преувеличенное и чудовищное, забавное и смешное в низко-комическое и балагурное, но не замечали смысла и духа в самом содержании, идеи в образах.» (Историк, исследователь русского лубка Иван Снегирев. Из книги «Лубочные картинки русского народа в московском мире»)

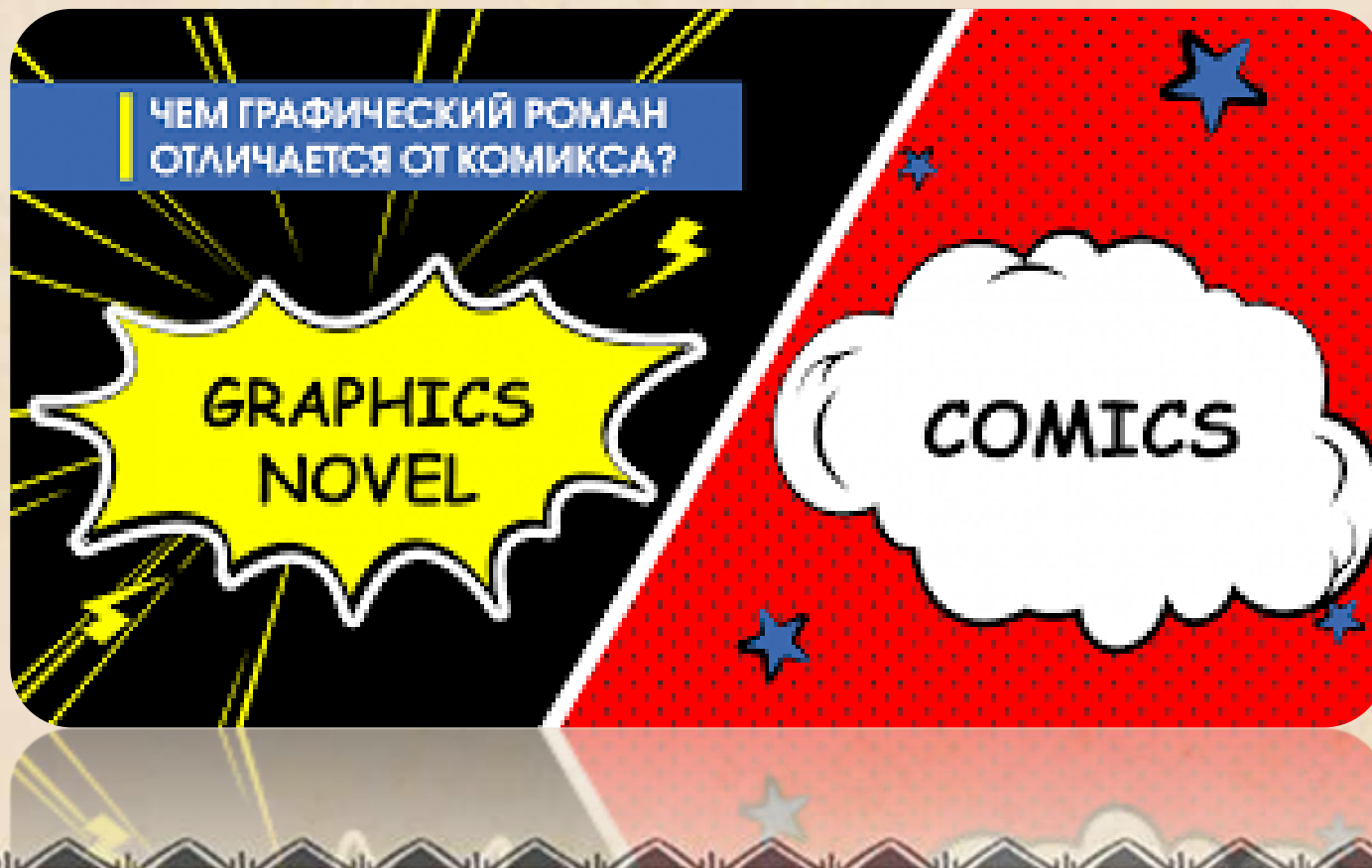


Вследствие того, что графический роман является единством вербальной и невербальной составляющих, именно их объединение позволяет максимально полно репрезентировать общий смысл. **Фактически, графика и текст в таком произведении – неотделимые друг от друга элементы.**

В чем разница с комиксом

Графические романы — произведения, истории, рассказанные с помощью визуальной составляющей и текста. При этом **упор делается именно на картинки, а текст играет второстепенную роль.**

Также одна из отличительных черт состоит в том, что **иллюстрации в графических романах обычно очень детально прорисованы, а сюжет проработан до мелочей.**



Графические романы

ОТЛИЧИЯ

Комиксы

Книга, нередко в твердой обложке и с классическим книжным переплетом

Форма выпуска

Периодическое издание, которое выходит в журналах или отдельными томами, переплетаются скобами

От 80 до 500 страниц

Объем

Около 20–40 страниц на один выпуск

История прописывается «от» и «до», выходит целиком одной книгой

Целевая аудитория

Количество выпусков не ограничено и может достигать нескольких сотен

Нацелены на более взрослое поколение и затрагивают серьезные сложные темы

Количество выпуска

Изначально были больше нацелены на молодое поколение благодаря легким, смешным сюжетам

Графический роман – это именно литература, от этого и будем отталкиваться. И потому строится графический роман по тем же принципам, что и традиционное художественное произведение: завязка, перипетии, кульминация, развязка, финал. Этот феномен рожден благодаря плодотворному взаимодействию литературы и графики.

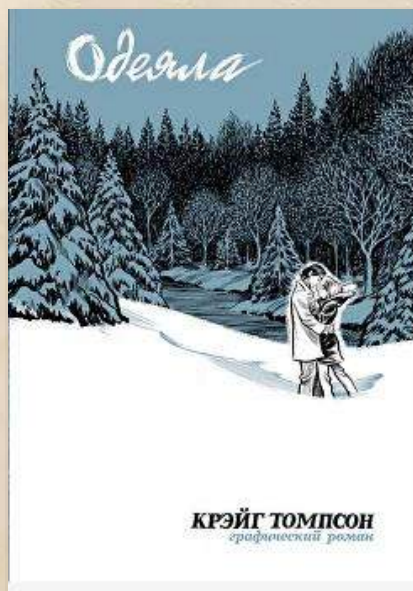


подробнее

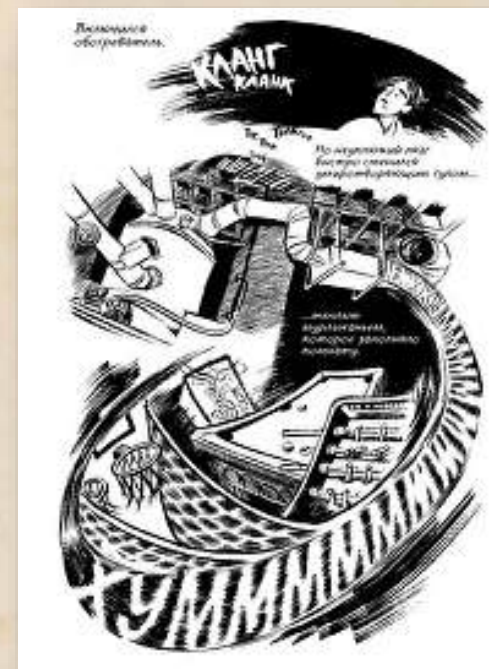


Тем не менее, понятия «комикс», «графический роман» и «рисованная история» остаются очень близкими по смыслу и часто взаимозаменяемыми.

В конце концов, не столь важно, как названа книга, которая у вас в руках. Важно, чтобы это была действительно интересная история.



КАТАЛОГ КНИГ



Графический роман – одна из лучших площадок для художественных экспериментов. Можно экспериментировать во всем: в стиле, в цвете, в самой подаче материала.

Основополагающим для восприятия графического романа, безусловно, является изображение. Как бы ни был важен сюжет или текст, главную эмоциональную нагрузку несет рисунок. Сценарий лишь особым образом играет в сочетании с работой художника.

Именно графика создает атмосферу, благодаря ей, в первую очередь, создается впечатление о персонажах, она отвечает за то, как читатель воспримет ту или иную сцену.

Когда по книге снимают кино, это называется экранизация.

Бывает же, что, наоборот, тот или иной кинематографический опус конвертируют в опус литературный. И тогда это называется новеллизация.



Так или иначе, именно размытые рамки термина позволяют авторам экспериментировать со смысловым и визуальным наполнением своих работ. Оригинальность мысли в таком случае можно проявить максимально разными способами: от эксклюзивной рисовки и смыслового «движка», легшего в основу обособленной вселенной, до визуальной стилистики и речевых оборотов, которые используют герои.

Часто популярное произведение получает продолжение того же формата, и у графического романа появляются не менее внушительные [сиквелы](#), [приквелы](#) и [спин-оффы](#).

А иногда происходит обратный процесс: графическая серия повторно выпускается в твердом переплете и становится «романом» постфактум. Сейчас работает идея графического романа сокращенную и дополненную богатым визуальным рядом классику. То есть, адаптируют уже существующие тексты под вкусы читателя.

Визуализация и рассматривание тихих книг - отличный способ погрузиться в атмосферу уюта и покоя, развивая при этом когнитивные способности.



Графический роман сегодня – это целый мир высокохудожественных и отлично продуманных произведений, многие из которых по глубине идей не уступают лауреатам престижных премий. Сегодня графические романы переживают настоящий расцвет.

Различают разные стили создания графических романов.

Они охватывают все возможные жанры — от документалистики до научной фантастики.

Графические романы демонстрируют безграничные возможности сочетания текста и изображения.



стили



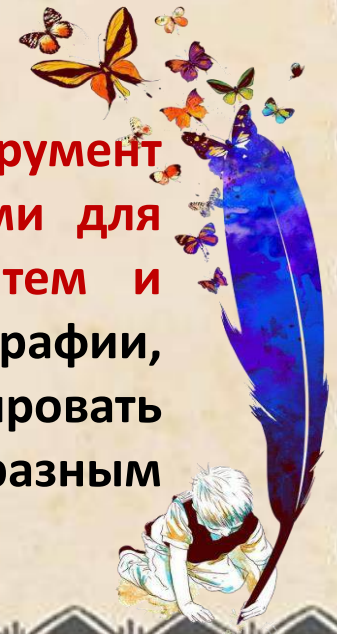
Графические романы оказали огромное влияние на современную массовую культуру.

Этот формат стал источником вдохновения для режиссеров, художников и писателей.

Современные авторы и художники экспериментируют с форматами, стилями и темами. Цифровые технологии открыли дополнительные возможности для создания и распространения графических романов, а также способствовали появлению новых форм визуального повествования, включая веб-комиксы и интерактивные графические новеллы.

Кроме того, графические романы активно используются в образовании, помогая развивать визуальную грамотность и привлекая к чтению тех, кто может испытывать трудности с традиционными текстами. Они стали важным инструментом для обсуждения сложных социальных и политических тем, предлагая доступный способ рассказать о важных проблемах современности.

Графические романы в образовании — это эффективный инструмент визуализации, сочетающий повествование с иллюстрациями для вовлечения учащихся, улучшения понимания сложных тем и повышения интереса к чтению. Они пересказывают биографии, исторические события и классику, помогая визуализировать информацию, что особенно полезно для школьников с разным уровнем подготовки.



Ба! Знакомые все лица.

Графические путеводители по школьной классике



Основные преимущества использования графических романов:

Повышение мотивации: Визуальный формат снижает утомляемость от чтения и привлекает «нечитающих» учеников.

Улучшение понимания: Иллюстрации помогают усваивать сложные концепции и исторический контекст.

Развитие критического мышления: Анализ того, как повествование передается через картинки и текст, развивает визуальную грамотность.

Работа с разными форматами: Графические романы идеально подходят для изучения литературы, биографий и даже точных наук через визуальные проекты.



Графические романы — это не просто развлечение, а серьезный инструмент, объединяющий визуальное искусство и литературу, который помогает сделать обучение более увлекательным и доступным.

Графический роман как инструмент управления чтением. Использование в учебном процессе стимулирует творческую активность, а обучение воспринимается как более осмысленное. Повышает эффективность обучения и обеспечивает внутреннюю мотивацию учащихся.



подробнее

Не только иллюстрируют и объясняют данные, но и **отражают подлинность учебного материала и его соответствие реальности.**

Содержат информацию, являющуюся сутью исходного материала, что облегчает усвоение труднодоступного содержания.



подробнее

Использование "критической" педагогики для интеграции новых форм — визуальных и электронных текстов — предполагает новый тип учебного плана, требующий новых умений и навыков, Нового понимания самого понятия учения и того, как и когда это учение происходит. **Новые, основанные на критическом мышлении виды грамотности - это грамотность информационная, визуальная и медийная.**



подробнее

Еще преимущества чтения графических романов:

1. Помогают полюбить чтение. Особая подача графического романа позволяет с первых минут увлечься этим жанром и полюбить времяпровождение за книгой. Далее это поспособствует обращению и к традиционному формату книг, желанию перечитать мировую классику, которую долгое время откладывали. Развивая навык чтения, он развивает и свое мышление, речь, расширяет кругозор и даже находит в себе творческие способности.

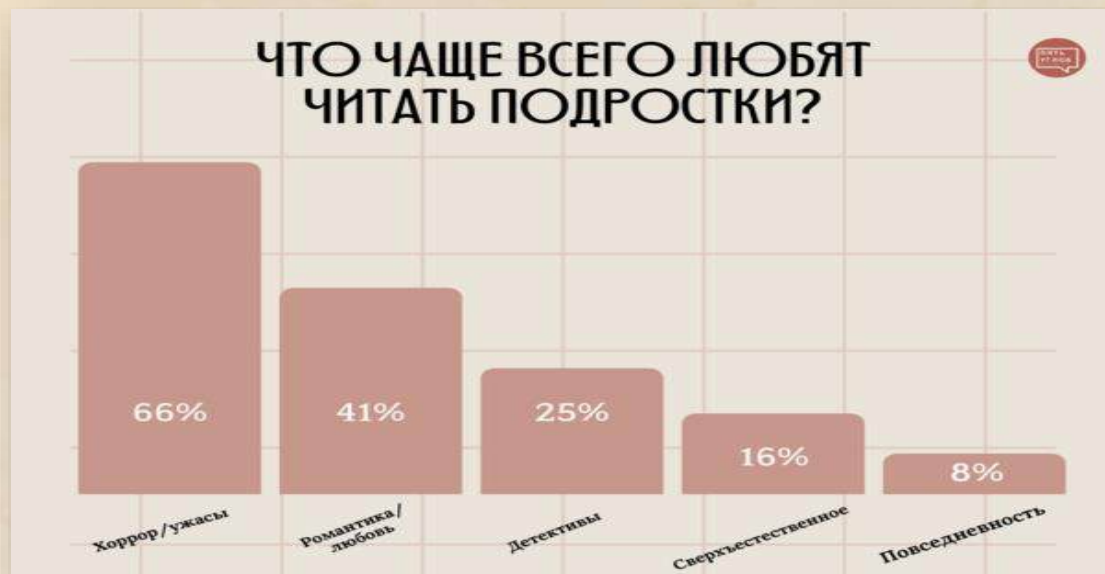
2. Помогает стимулировать собственное творческое, фантазийное мышление, следовательно, развивает его.

3. Найдутся темы, близкие для разных читателей. Абсолютно разные книжные жанры можно облачить в формат графического романа. Популярны графические романы в стиле фэнтези, истории с мультипликационными героями Диснея, о древней истории, бытовые, философские. Поэтому здесь имеется широкий простор для выбора.

4. Графические романы заставляют мыслить. Во время прочтения любой новеллы человек вовлечен в два процесса: **он анализирует** написанный текст, **созерцает и впитывает информацию**, которую несут изображения. Бывает так, что читатель **даже домысливает и дорисовывает** дополнительные элементы, детали, нюансы.



Примером графических романов можно назвать и мангу. Этот термин пришел к нам из Японии, и это, по сути, тоже графический роман, только со своими персонажами.



МАНГА: КАКАЯ ОНА БЫВАЕТ?

-  МАНХВА (КОРЕЯ)
-  МАНГА (ЯПОНИЯ)
-  МАНЬХУА (КИТАЙ)
-  OEL-МАНГА (АМЕРИКА)
-  РУМАНГА (РОССИЯ)
-  СИНГЛ (МАНГА ИЗ ОДНОЙ ГЛАВЫ)
-  РАНОБЭЗ (МАНГА БЕЗ КАРТИНОК)

#МангаРФ
#МангаРФ
#МангаРФ

Такие произведения могут по-настоящему привить любовь к чтению. Как минимум потому что такую книгу проще читать. Даже исторические события поданы здесь в современном контексте, разбавлены юмором и яркими картинками. Скорее это как развлечение, которое помимо прочего **здорово расширяет словарный запас и позволяет проще запомнить важные факты.**



подробнее

Русская классика и графический роман. Адаптации литературной классики – явление, привычное для европейских комиксов, но для России оно остается новым.

Многие современные авторы пытаются создать что-то необычное, неклассическое на основе классического и устоявшегося.

При помощи нового формата классических произведений читатель, во-первых, осознает, что классика еще не умерла, во-вторых, это хорошая возможность взглянуть на известные тексты через восприятие зарубежных авторов, переоценить с точки зрения «чужого читателя», в-третьих, новые произведения доставляют эстетическое удовольствие.



подробнее

[Графический роман –
на стыке двух искусств](#)

СКАЧАТЬ pdf



список книг

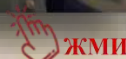
[ПОЭТИКА
ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА](#)

СКАЧАТЬ pdf

Произведения русской классики в новом формате, или графический ретеллинг культовых произведений с библиотечной полки.



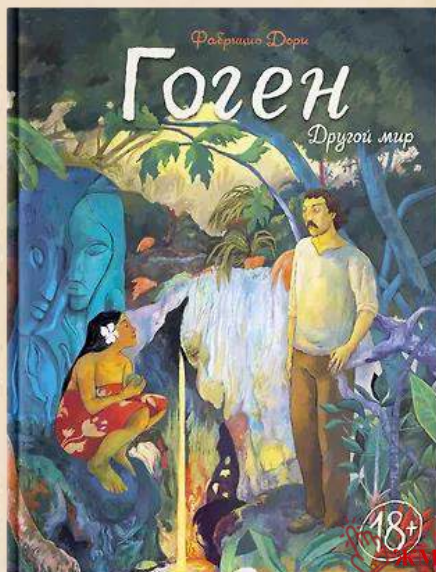
подробнее



ЧИТАЙ
ГОРОД

ЧИТАЙ
ГОРОД

Графические биографии стали популярны



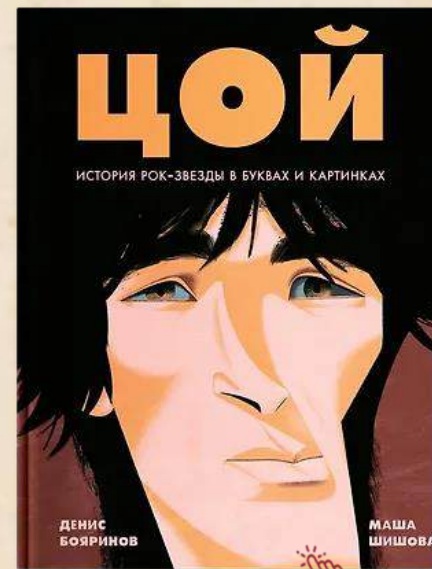
Исследование жизни и творчества Гогена, выполненное в виде графического романа



Автор комикса расскажет, как девочка, пережившая Вторую мировую, стала знаменитой кинозвездой и кумиром миллионов



Как развивалась экономика от эпохи Средневековья до современных дней,



Биографий о певце. вышла в виде графического романа

КАТАЛОГ

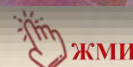
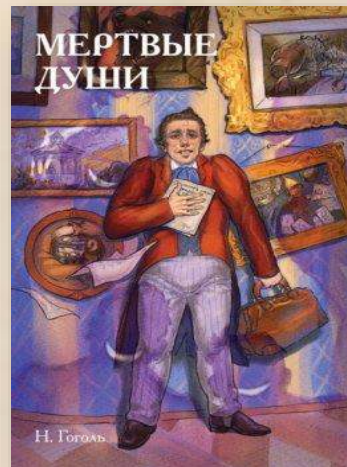
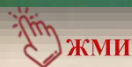
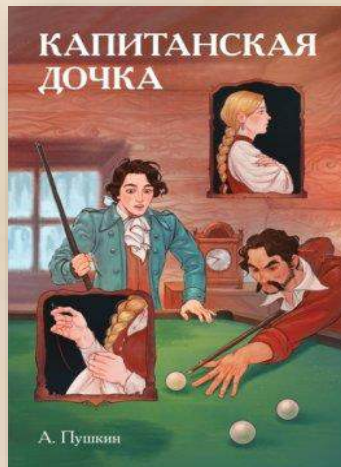
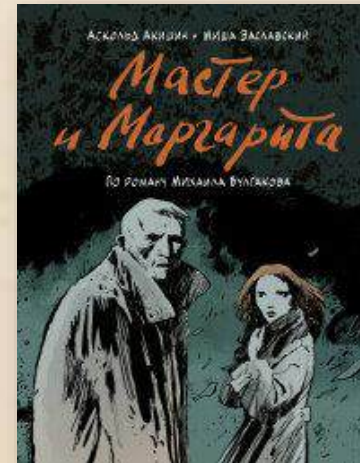
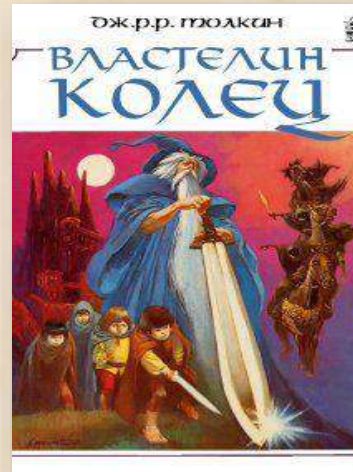
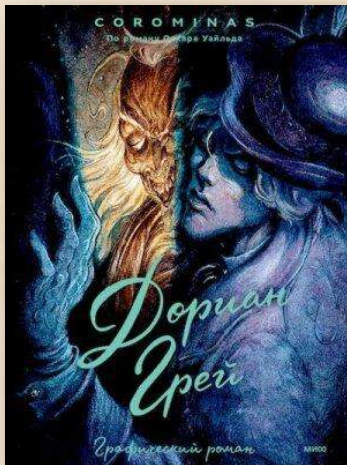


читать онлайн

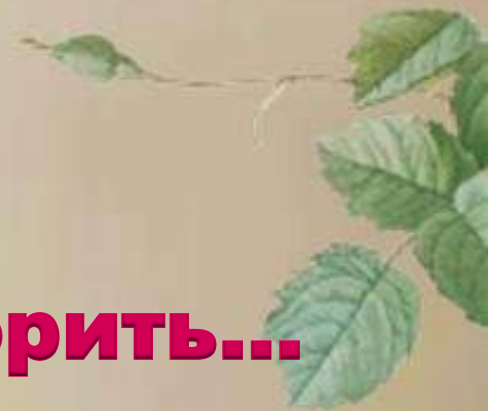
Два графических путеводителя
по классике:
наглядная актуальность



Скачать / читать графический роман в pdf



**Подводя итог,
книги без слов – чтобы говорить...**



«Тихая книга» на самом деле очень громкая, она много говорит. Это универсальный язык любой истории, но каждый читатель считывает его по-своему, потому что изображение может значить гораздо больше, чем слово. Поэтому «тихие книги» обладают **великим преимуществом — возможностью разной интерпретации в зависимости от того, грустен ты или весел. Каждый раз ты видишь их по-разному.**

Графический роман имеет структуру, которая пришла из коммерческих комиксов. Это другой язык, более фрагментированный, описывающий очень разные ситуации.

Да, в такой книге нет слов. Но это не значит, что она никак не связана с речью. Это другая связь и «другая» речь, другие механизмы речевой активности. **Индивидуальная обращенность речи – крайне важно в детско-родительского общении.**

Культура органично подстраивается под новую ситуацию – предлагая родителям новые содержательные поводы для разговоров с ребенком, новые возможности пользоваться речью – книжки-картинки, книжки без слов. Книги без слов адресованы неискнутому зрителю, очень часто – маленькому ребенку.

И как бы парадоксально это ни звучало, **но одна из важнейших задач таких книг – способствовать развитию речи.**



Наш графический роман: интересных вам книг!



ПРОЧИТАЛ
ПРЕКРАСНУЮ КНИГУ



ВЫХОДНЫЕ!
МНОГО ВРЕМЕНИ
НА ЧТЕНИЕ!



КОРЕШОК
ПРЕДАТЕЛЬСКИ
ХРУСТНУЛ



УВИДЕЛ КНИГУ,
КОТОРУЮ
ДОЛГО ЖДАЛ



НАКОНЕЦ-ТО НАШЕЛ
ВРЕМЯ СПОКОЙНО
ПОЧИТАТЬ



НЕ ЗНАЕШЬ, ЧТО
ЧИТАТЬ ДАЛЬШЕ



РЕШИЛ ПОЧИТАТЬ
И РЕЗКО ВСЕМ
СТАЛ НУЖЕН



НАШЕЛ КНИГУ,
КОТОРАЯ СТАЛА
ОДНОЙ ИЗ ЛЮБИМЫХ



Почему на первой странице птица Гамаюн?

Представьте писателя, работающего над новым романом. Когда он садится творить, рядом появляется волшебная птица Гамаюн, нащёптывающая ему сюжетные повороты и подсказывая, каким должно стать завершение истории. Эта метафора отражает идею вдохновения и творческого озарения, помогающих писателю создать произведение искусства.

Или представьте читателя, открывшего книгу, и тут же почувствовавшего присутствие мудрой птицы Гамаюн, направляющей его мысли и чувства в правильное русло понимания текста.

Влияние её волшебное! Преданья старины глубокой - если обмахнет она крыльями голову человека - принесет ему владычество. Так и книга -- обмахнет страницами голову читателя - принесет ему мудрость.

Книга тоже обладает магическим воздействием: откройте её страницы, и, словно ветер вдохновения, они коснутся вашего сознания, наполняя вас знанием и пониманием мира.

Книга становится своеобразным проводником к мудрости, подобно древней птице, даруя новые горизонты и смыслы каждому, кто отважился погрузиться в её таинственный мир.

Так книжные страницы становятся крыльями знания, несущими читателей к вершинам мудрости и осознания себя и окружающего мира.



**Здесь нет ни букв, ни строгих слов,
Лишь мир безмолвных образов.
В тиши страниц, где красок свет,
Свой путь найдешь, поймав сюжет.
Листай страницы не спеша,
Пусть отдыхает твоя душа.**

**Открой меня, я расскажу без слов,
Про жизнь лесов, про красоту миров.
Я — книга тихая, я — книга-сон,
Где каждый образ в сказку погружен.
Смотри, ищи, придумывай, мечтай,
Свой собственный рассказ
здесь создавай.**

**Читай картинки — вот и всё!
Пусть тишина звучит вокруг,
Ты книгу бережно раскрой,
мой друг.**



Источники: литература.

1. Silent Book Contest [Электронный ресурс]. URL: <https://silentbookcontest.com/about/> (дата обращения 01.11.2023).
2. Вазопись Древней Греции [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Вазопись_Древней_Греции (дата обращения 01.11.2023).
3. Виммельбух [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Виммельбух> (дата обращения 02.11.2023).
4. Живые машины Владимира Тамби [Электронный ресурс]. URL: <https://dzen.ru/a/YCFE9-zOyGszmOqx> (дата обращения 01.11.2023).
5. Колонна Траяна [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Колонна_Траяна (дата обращения 01.11.2023).
6. Конкурс «Тихая книга» [Электронный ресурс]. URL: <https://silentbookcontest.com/> (дата обращения 2.10.2023).
7. Лебедев В. Охота. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.raruss.ru/childrens-books/page-child2/3169-lebedev-hunting.html> (дата обращения 01.11.2023).
8. Обзор серии «Карманный городок» Сюзанны Ротраут [Электронный ресурс]. URL: <http://vpereplete.org/2016/04/обзор-серии-карманный-городок-сюзанн/> (дата обращения 01.11.2023).
9. Тамби В. Воздухоплавание. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.raruss.ru/childrens-books/page-child7/3405-tamby-aeronautics.html> (дата обращения 01.11.2023).



Библиографический список использованных ресурсов

1. КНИГА НАВСЕГДА. КНИГА НАВСЕГДА [Электронный ресурс]. – Seasons Project, 2026. – Режим доступа: <https://seasons-project.ru/kniga-navsegda> (дата обращения: 15.03.2026).
2. Гребенькова Н. А. Книги без слов: история и актуальное состояние жанра тихих книг [Электронный ресурс]. – Детская библиотека-филиал имени В. Маяковского, 2026. – Режим доступа: <https://deti.libfl.ru/ru/event/knigi-bez-slov-istoriya-i-aktualnoe-sostoyanie-zhanra-tihie-knigi> (дата обращения: 15.03.2026).
3. Шматко И. Что такое графический роман? [Электронный ресурс]. – Академия Foxford, 2026. – Режим доступа: <https://media.foxford.ru/articles/что-такое-графический-роман> (дата обращения: 15.03.2026).
4. Reddit Community. What's the difference between graphic novels and comic books? [Электронный ресурс]. – Reddit, 2026. – Режим доступа: https://www.reddit.com/r/comicbooks/comments/scdznt/whats_the_differences_between_graphic_novels_and (дата обращения: 15.03.2026).
5. Читай-Город. Комиксы vs графические романы. Как выбрать книгу комиксов и почему это важно [Электронный ресурс]. – Читай-Город, 2026. – Режим доступа: https://www.chitai-gorod.ru/articles/komiksy_vs_graficheskiye_romany-5312 (дата обращения: 15.03.2026).
6. Лабиринт. Графические путеводители по школьной классике [Электронный ресурс]. – Лабиринт, 2026. – Режим доступа: <https://www.labirint.ru/child-now/graficheskie-putevoditeli> (дата обращения: 15.03.2026).
7. Сулима А. В. Книжная графика [Электронный ресурс]. – Сулимарт, 2026. – Режим доступа: <https://sulimart.ru/blog/publikatsii/book-graphics> (дата обращения: 15.03.2026).
8. Тихие книги @Filial10. Что такое тихие книги? [Электронный ресурс]. – Филиал №10 Центральной библиотеки, 2026. – Режим доступа: <https://vk.com/@filial10-что-такое-тихие-книги> (дата обращения: 15.03.2026).
9. Свободный фрилансер. Проект оформления иллюстраций для детской литературы [Электронный ресурс]. – Freelance.ru, 2026. – Режим доступа: <https://freelance.ru/portfolio/project/view/1652113> (дата обращения: 15.03.2026).
10. КНИГА НАВСЕГДА. КНИГА НАВСЕГДА [Электронный ресурс]. – Seasons Project, 2026. – Режим доступа: <https://seasons-project.ru/kniga-navsegda> (дата обращения: 15.03.2026).
11. Библиогид. Гуоджин. Тихие книги [Электронный ресурс]. – Библиогид, 2026. – Режим доступа: <https://bibliogid.ru/aktualnyj-razgovor/14344-guodzhin-tikhie-knigi> (дата обращения: 15.03.2026).
12. Соловьева Т. От шумеров до эмодзи: как пиктограммы помогают людям общаться [Электронный ресурс]. – Rambler News Service, 2026. – Режим доступа: <https://news.rambler.ru/other/38401978-ot-shumerov-do-emodzi-kak-piktogrammy-pomogayut-lyudyam-obschatsya> (дата обращения: 15.03.2026).
13. Центральная городская детская библиотека им. А.П. Гайдара. Silent Books («тихие истории») [Электронный ресурс]. – Центральная городская детская библиотека им. А.П. Гайдара, 2026. – Режим доступа: <https://rgdb.ru/otdely/otdel-literatury-na-inostrannykh-yazykakh/5663-silent-books-tikhie-istorii-o-skazochnom-i-ne-ochen> (дата обращения: 15.03.2026).
14. Герасименко Л. В. Иллюстрации к сказкам [Электронный ресурс]. – Детский Художник, 2026. – Режим доступа: <https://detskiyhudojnik.com/illyustracii-k-skazkam> (дата обращения: 15.03.2026).
15. Ерохова Ю. А., Жданова О. Н. Графический роман: вехи эволюции жанра в англоязычной и русскоязычной лингвокультурах. Черты креолизации в текстовом пространстве графического романа как переводчески значимая особенность [Электронный ресурс]. – SciPress Journal of Philology and Linguistics, 2018. – Режим доступа: <https://scipress.ru/philology/articles/graficheskij-roman-vekh-evolyutsii-zhanra-v-angloyazychnoj-i-russkojazychnoj-lingvokulturakh-cherty-kreolizatsii-v-tekstovom-prostranstve-graficheskogo-romana-kak-perevodcheski-znachimaya-osobennost.html> (дата обращения: 15.03.2026).

16. Волошин Б. В. Что такое графический роман и отличия от комикса [Электронный ресурс]. – SelfPub, 2026. – Режим доступа: <https://blog.selfpub.ru/chto-takoe-graficheskiy-roman-i-otlichiya-ot-komiksa> (дата обращения: 15.03.2026).
17. Курбатов С. Книги, которые не надо читать: что это такое и зачем нужно детям? [Электронный ресурс]. – Pikabu, 2026. – Режим доступа: https://pikabu.ru/story/knigi_kotoryie_ne_nado_chitat__chto_yeto_takoe_i_zachem_nuzhno_detyam_10834755 (дата обращения: 15.03.2026).
18. Терентьев А. О книгах без слов [Электронный ресурс]. – Телеканал «О», 2026. – Режим доступа: <https://telekanal-o.livejournal.com/16452.html> (дата обращения: 15.03.2026).
19. Петров М. Тихая книга: история и особенности [Электронный ресурс]. – Scilead, 2026. – Режим доступа: <https://scilead.ru/article/5167-tikhaya-kniga-istoriya-i-osobennosti> (дата обращения: 15.03.2026).
20. Гришина И. Путешествие в мир графических романов [Электронный ресурс]. – Then Magazine, 2026. – Режим доступа: <https://www.togdazine.ru/article/2095> (дата обращения: 15.03.2026).
21. Иванова С. Графический роман и комикс: найди отличия [Электронный ресурс]. – Манн, Иванов и Фербер, 2026. – Режим доступа: <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2018/04/26/graficheskij-roman-i-komiks-najdite-otlichiya> (дата обращения: 15.03.2026).
22. Кириллов Д. Чем отличается графический роман от комикса? [Электронный ресурс]. – LiveLib, 2026. – Режим доступа: <https://www.livelib.ru/group/109/post/39002-chem-graficheskij-roman-otlichaetsya-ot-komiksa> (дата обращения: 15.03.2026).
23. Pinterest. Фото-книга [Электронный ресурс]. – Pinterest, 2026. – Режим доступа: <https://ru.pinterest.com/pin/20125529571483649> (дата обращения: 15.03.2026).
24. Муниципальная библиотека. Портфель проектов [Электронный ресурс]. – Городская публичная библиотека им. В. В. Маяковского, 2026. – Режим доступа: <https://www.gbs.spb.ru/ru/news/201> (дата обращения: 15.03.2026).
25. Сережкина А. Истории графических романов: от классики до современных бестселлеров [Электронный ресурс]. – Epoch Times, 2026. – Режим доступа: <https://www.epochtimes.com.ua/ru/poleznye-sovety/istoriya-graficheskikh-romanov-ot-klassiki-do-sovremennyh-bestsellerov-166249> (дата обращения: 15.03.2026).
26. Семенов И. Сказочные путешествия в мире детских книг [Электронный ресурс]. – РартамBook, 2026. – Режим доступа: <https://www.rartambook.ru/articles/1472> (дата обращения: 15.03.2026).
27. Третьяков В. Как рассказать историю без слов: интервью с автором [Электронный ресурс]. – ГодЛитературы, 2026. – Режим доступа: <https://godliteratury.ru/articles/2019/09/02/kak-rasskazat-istoriyu-bez-slov-interview> (дата обращения: 15.03.2026).
28. Magia Fandom Wiki. Гамаюн [Электронный ресурс]. – Magia Fandom Wiki, 2026. – Режим доступа: <https://magia.fandom.com/ru/wiki/%D0%93%D0%B0%D0%BC%D0%B0%D1%8E%D0%BD> (дата обращения: 15.03.2026).

