

***А.В. Челнокова***

## **РАМАЯНА XXI ВЕКА: ОТ ТРАДИЦИИ К ХАЙПУ**

В статье приводится описание и краткий анализ произведений на сюжет «Рамаяны», созданных в конце XX — начале XXI рамках новых гибридных жанров (комиксы, графические романы, анимационные фильмы и видео-игры).

Ключевые слова: «Рамаяна», комикс, графический роман, анимационный фильм, видео игра.

**A.V. Chelnokova**

## **RAMAYANA IN THE 21<sup>ST</sup> CENTURY: FROM TRADITION TO HYPE**

The paper describes and analyses how the story of the Ramayana is reflected in the new hybrid art forms emerging between the end of the 20th and the beginning of the 21st centuries, such as comics, graphic novels, animations, and video games.

*Keywords:* Ramayana, comics, graphic novels, animations, video games.

Уже более двух тысяч лет древнеиндийский эпос «Рамайна» выступает в качестве ключевого, матричного текста для культур подавляющего большинства народов Южной и Юго-Восточной Азии. На протяжении времени своего бытования (оформление канонического корпуса «Рамаины» завершилось в первых веках нашей эры, однако до этого поэма веками развивалась в устной традиции) «Рамайна» не просто не утрачивает своего авторитета и популярности, но и динамично изменяется в соответствии с требованиями времени. Древняя эпическая поэма, сочетавшая на начальном этапе своего формирования черты историчности и мифологичности, впоследствии развила в себе философское («Адхьятма-Рамайна» и др.), религиозное («Рамачаритаманас» Госвами Тулсидаса и др.) и эстетическое (произведения эпохи *рити*) начала. Подобная трансформация была очевидным «откликом на запросы и требования усложнившейся культурной жизни Индии» [Гринцер 2008: 143].

В XX в. на первый план выходит сначала социально-политическая, связанная с борьбой за независимость, а затем нравственно-философская, вызванная поиском национальной идеи и формированием представлений об идеальном лидере, проблематика «Рамаины». В этот период значительно расширился спектр форм бытования древнего сюжета — к ставшим к этому времени классическими литературным изводам и театральным постановкам (в обоих случаях помимо традиционного прочтения стали популярны трактовки в соответствии с западными художественными канонами) добавились различные кинематографические и телевизионные работы, а также, с развитием сети интернет, принципиально новые формы и жанры. Именно о них и пойдет речь ниже.

Среди этих новых жанров первыми завоевали популярность посвященные «Рамаине» комиксы. Этот изобразительно-литературный жанр массовой культуры восходит к английской политической карикатуре конца XVIII в. (Уильям Хогарт и др.). Впервые серия броских картинок, расположенных в строгой последовательности и сопровождаемых минимальным количеством текста (как правило, репликами персонажей и краткими ремарками, поясняющими место и обстоятельства изображаемых действий), появилась в 1892 г. в американской газете «Examiner». К началу XX в. были выработаны три основных жанровых характеристики

комикса — постоянный герой, изобразительная форма с минимальным текстовым сопровождением и наличие продолжения [Pumphrey 1952: 8], однако в этот период комиксы носили исключительно юмористический (для детей) либо остро сатирический (для взрослых) характер.

Принципиально новый этап в истории комиксов наступил в 1930-е годы, когда в США компания DC Comics начала выпуск комиксов о Супермене. Этот цикл повествовал о супергерое и при общей развлекательной направленности носил скорее дидактический, чем юмористический характер. Такая концепция жанра комиксов более не противоречила сюжету о Раме, храбром воине и добродетельном правителе. Более того, для многих индийцев, живущих за пределами Индии, подобная форма оказалась не просто приемлемой, но и весьма удобной. Привыкшие к чтению западных комиксов дети с интересом и удовольствием переходили к комиксам на индийском материале, таким образом знакомство с индийской культурой, столь желанное для их родителей, проходило легко и безболезненно, не вызывая протеста. Достаточно быстро мода на комиксы как западного, так и индийского, чаще всего мифологического, содержания распространилась и в Индии.

После достижения Индией независимости появились детские периодические издания, призванные сформировать у маленьких граждан определенную систему ценностей. Сначала такие комиксы начали публиковать детские еженедельные и ежемесячные хиндиязычные журналы «Нандан» («Nandan», учрежден под эгидой индийского правительства в 1964 г. в память о Джавахарлале Неру) и «Чампак» («Samrak», основан в 1969 г., издательская группа Japan Press), но практически одновременно возникли и специализированные издания комиксов, самое известное из них — «Бессмертные истории» («Amar Citr Kathā»), которые миллионными тиражами издаются с 1967 г. на 20 индийских и иностранных языках, включая выпуски на русском [Pal 2016].

Позднее, в 1980 г., индийский холдинг АСК Media запустил другой масштабный проект по изданию комиксов на традиционные мифологические сюжеты — журнал «Tinkle», который, помимо самого комикса, содержит кроссворды, игры и другие задания, направленные на лучшее освоение его содержания. Этот журнал изначально выходит на английском, однако одновременно

с основным англоязычным выпуском публикуются и поступают в продажу переводные выпуски на ассамском, малаялам и других региональных языках [Gangadhar 2004].

Как правило, сюжет «Рамаины» излагается в комиксах как целиком — в нескольких сотнях, а в некоторых случаях даже тысячах выпусков, — так и в виде отдельных сюжетных линий (например, Рама и Ахалья, Рама и Гуха и т. п.), никак не связанных между собой. Длинные серии комиксов чаще всего объединяются единым рассказчиком, причем в выпусках разных годов даже при изложении одной и той же версии сюжета (самые популярные — «Рамайна» Вальмики и «Рамачаритаманас» Тулсидаса) рассказчики могут меняться — это могут быть сам Вальмики либо Тулсидас, Хануман либо кто-то из мудрецов-*риши*. Другой популярный вид комиксов на сюжет «Рамаины» — изложение событий эпоса от лица одного из персонажей, что вполне соответствует наметившимся в XX в. тенденциям развития сюжета в литературе. В комиксах так же, как и в литературе, особой популярностью пользуются второстепенные и, в особенности, женские персонажи, много внимания уделяется демонам-антагонистам Рама, которые далеко не всегда выступают как однозначно негативные герои.

Следует отметить, что художественное оформление комиксов, их общая стилистика с течением времени меняются гораздо более динамично, чем сопровождающие изображения тексты. Изображение — это то, что в первую очередь привлекает внимание ребенка к комиксам. Именно поэтому издатели очень внимательно следят за модой, соотносимой с общими тенденциями развития анимационных жанров, в то время как тексты могут кочевать из издания в издание практически без изменений. Неизменной остается и главная задача, стоящая перед авторами комиксов вне зависимости от того, в каком стиле или жанре они работают, — вызвать в читателях определенные эмоции. Информирование же читателя происходит через текст, помещенный в т.н. диалоговые пузыри либо рамки с текстом.

Другим тесно связанным с комиксом жанром является активно набирающий популярность в последние десятилетия графический роман. В ряде стран, например Франции и Бельгии, графический роман признан девятым видом искусства и получает поддержку в рамках государственных программ по развитию

культуры [Poel 2016]. Для Индии этот жанр является сравнительно новым, но достаточно динамично развивающимся.

Если целевой аудиторией дидактических комиксов на мифологические сюжеты остаются дети, то графические романы — продукт для взрослых. Помимо серьезного объема, что очевидно уже из самого жанрового определения «роман», данная продукция характеризуется своеобразной «узкоцелевой направленностью». Графические романы представляют собой законченные произведения, часто (но не обязательно) членимые на отдельные выпуски (главы), они формируются в пространстве интернета и далеко не всегда и очень лимитированным тиражом выходят в печатном виде [Couch 2000]. Очевидны также эстетические отличия: графический роман отличает более тщательное качество прорисовки и уникальный художественный стиль, т.н. «авторский рисунок». В случае «бумажной» публикации графические романы предназначаются узкому кругу любителей и издаются обычно сравнительно небольшими тиражами, но в твердом переплете и на качественной бумаге [Tuchinski 2003].

Один из самых авторитетных и часто посещаемых развлекательных индийских сайтов, [www.mensxpr.com](http://www.mensxpr.com), так пишет о графических романах на сюжет «Рамаяны»: «К счастью для нас, бывших детей, существуют миллиарды способов оживить для себя знакомое с детства содержание «Рамаяны», в том числе новые и необычные. Графические романы способны открыть перед читателем принципиально новые горизонты» [Morey 2013].

Тот же сайт рекомендует весьма показательную подборку пяти лучших графических романов на сюжет «Рамаяны». Главной героиней и рассказчицей в двух первых рекомендованных произведениях — «Сита. Дочь Земли» («Sita. Daughter of the Earth», автор Сарасвати Нагпал, 2011) и «Рамаяна от Ситы» («Sita's Ramayana», автор Самхита Арни, 2011) — выступает Сита, главный женский персонаж эпоса. В обоих романах основным местом действия становится остров Ланка, где похищенная царица томится в неволе, при этом в первом из них главной темой становится жертвенность Ситы, ее готовность вынести все ради любимого мужа, а во втором — социальная несправедливость устройства общества ракшасов, которую Сита не просто пассивно наблюдает во время своего заточения, но и поднимает жен Раваны на борьбу с нею. В «Рамаяне от Ситы» достаточно много

монологов и призывов главной героини, ее рассуждений об устройстве общества, что встречается в графических романах достаточно редко. Этот роман отличает от других также его визуальное оформление, основанное на традиционной бенгальской художественной традиции *патуа*.

Графический роман «Рамаяна 3392» («Ramayan 3392 A.D.», автор Шамик Дасгупта, 2014) переносит историю Рамы в альтернативное будущее, когда победу над всеми земными правителями одержали ракшасы и единственной надеждой на спасение человеческого рода является добродетельный царевич Рама. Данный роман очень близок по своей структуре и сути получившему популярность на рубеже XX–XXI веков постапокалиптическому направлению массовой литературы.

«Рамаяна. Божественная амбразура» («Ramayana: Divine Loop-hole», автор Санджай Патель, 2010) — милитаристско-юмористическое переложение сюжета с черным юмором и акцентом на батальные сцены. «Раванаяна» («Ravanayan», автор Ваджаендра Моханти, 2011) отражает типичную для современной литературной традиции тенденцию к «эпической реабилитации» предводителя ракшасов.

Традиционной популярностью у индийцев пользуются кинематографические и мультипликационные переложения эпических и мифологических сюжетов [Hogan 2009: 15]. Только за последние 15 лет на широкий экран в Индии вышло четыре анимационных фильма на сюжет «Рамаяны»: «Хануман» (реж. Кшитидж Сингх, 2005), «Возвращение Ханумана» («Return of Hanuman», реж. Анураг Кашьяп, 2007), «Лава и Куша: близнецы-воины» («Lava-Kusa: The Warrior Twins», реж. Дхвала Сангам, 2010) и «Эпос Рамаяна» («Ramayana: The Epic», реж. Четан Десаи, 2010). Все эти мультфильмы предназначены детям.

Коммерческий успех вышедшего на хинди «Ханумана», рассказывающего историю популярного персонажа «Рамаяны» с рождения и оканчивающегося победой, одержанной Рамой при активной помощи Ханумана на Ланке, повлек молниеносный выход его англоязычной версии. Спустя три года сразу на английском языке вышло продолжение мультфильма, снятое уже другим режиссером и рассказывающее полностью вымышленную историю. Хануман, заскучавший на небесах, где он пребывал с другими божествами после того, как его земная миссия по помощи Рамы

была выполнена, просит у Брахмы вновь воплотиться на земле. Он рождается в деревне Баджрангпур в семье жреца. Родители понимают, что их сын не совсем обычный мальчик из-за того, что тот появился на свет с хвостом, а также из-за его неуемного аппетита, и называют его Марутом. Вскоре выясняется, что ребенок отличается также умом и храбростью, он устанавливает в деревне порядок и справедливость. Божественный мудрец Нарада просит Марута-Ханумана помочь победить воплотившихся на земле демонов Раху и Кету, и, чтобы исполнить эту просьбу, вновь принявший свой зооморфный облик Хануман просит о помощи Раму. Он следует божественным советам и, одержав победу, уходит из Баджрангпура. Такой конец можно считать открытым, он предполагает наличие продолжения, которое, однако, до сих пор не вышло на экраны.

Обе части мультфильма нарисованы в весьма традиционной стилистике, изображения божеств и героев можно рассматривать как вполне канонические. Трактовку сюжета «Рамаяны» в первой части анимационного фильма нельзя назвать смелой, а во второй, полностью придуманной части, сохранены все присущие эпосу функции героев. Примечательно также и то, что Марут-Хануман оказывается способен самостоятельно справиться с хулиганами в деревне, но для победы над демонами вынужден обратиться за божественной помощью к Рама. Наименее традиционной составляющей обеих частей мультфильма можно считать музыкальное сопровождение, типичное скорее для западной анимации.

Сюжет также снятого во вполне традиционной стилистике мультфильма «Лава и Куша. Близнецы-воины» строится на содержании последней книги «Рамаяны» Вальмики, «Уттара-канды», однако разворачивается неожиданным образом. Выросшие в лесном ашраме Вальмики Лава и Куша решают отомстить отцу за печальную жизнь своей матери и для этого отправляются в Айодхью во время проведения *ашвамедхи* и похищают жертвенного коня. После этого начинается полномасштабная война, в ходе которой сыновья Рамы убивают братьев своего отца, Лакшману и Шатругхну. Рама решает применить оружие массового поражения, и от гибели мир спасает лишь появление на поле боя Ситы и Вальмики, открывших Рама правду о том, что он сражается с собственными детьми. Последующие события полностью соответствуют эпической «Рамаяне»: Рама признает своих сыновей

и просит Ситу вернуться в Айодхью, однако та отказывается и просит свою мать-землю забрать ее к себе.

Этот анимационный фильм во многом переносит древний сюжет на современную почву, он насыщен реалиями нашего времени, мотивы поступков героев выглядят вполне современно. Это очень масштабный кинематографический проект, который на протяжении трех лет готовила международная команда из 315 художников-аниматоров. Мультфильм появился в прокате одновременно на английском, хинди и телугу, чуть позднее вышли его дублированные версии на тамильском, бенгальском и ория.

Мультфильм «Эпос Рамайна» оказался большим коммерческим провалом, несмотря на то что был замыслен как изложение санскритского эпоса и снят в исключительно традиционном ключе. Причина его неуспеха остается не вполне ясной. Мультфильм ругают как за излишнее осовременивание (новейшие спецэффекты), так и за неоправданно консервативное отношение (введение в мультфильм декламации санскритских шлок из «Рамаины») к эпосу Вальмики.

Напротив, очень успешным оказался другой, на первый взгляд весьма специализированный, анимационный проект — «Шри Хануман-чалиса» (реж. Чхаруви Агравал, 2013). Этот мультфильм представляет собой закадровую рецитацию одноименного произведения Тулсидаса, осуществляемую жрецом по всем правилам, сопровождающуюся показом довольно статичных иллюстраций наиболее известных эпизодов из жизни Ханумана. Изначально он предназначался для проведения стремительно набирающего популярность электронного богослужения-пуджи и был нацелен скорее на взрослую публику, но стал популярен и как развлекательный мультфильм среди детей.

Особое место среди анимационных фильмов на сюжет «Рамаины» занимает созданный в 2008 г. американской художницей Ниной Палей «Сита поет блюз» («Sita sings the blues»), завоевавший серьезное количество призов и имевший большой резонанс. В отличие от всех вышеперечисленных анимационных лент, этот мультфильм был создан за пределами Индии, и вполне естественно, что он вызвал повышенное внимание со стороны радикально настроенных индуистских организаций, обвинявших художницу в том, что Рама представлен без должного уважения [Ghosh 2016].



На самом деле сюжет «Рамаяны» (и, соответственно, сам Рама) представлен в мультфильме тремя разными способами — экранизация эпизодов из эпической «Рамаяны» сопровождается достаточно статичным видеорядом с использованием ультратрадиционных изображений героев, заимствованных из раджпутского издания «Рамаяны» XVIII в. Они перемежаются появлением в кадре героев из южноиндийского театра теней. Это зрители, которые обсуждают и комментируют увиденное с современных позиций, часто демонстрируя незнание эпического сюжета и озвучивая наиболее распространенные «претензии» к нему, предъявляемые ревнителями современной морали (многоженство Дашаратхи, отказ Рама принять Ситу после того, как она жила во дворце Раваны и пр.). Третья сюжетная линия — рисованные изображения в стилистике культуры джаза. Эта линия лишена любого текста, это своего рода иронические видеоклипы к джазовым композициям в исполнении американской певицы 1920-х годов Аннетт Хеншоу, и именно ей фильм обязан своим названием.

Из-за использования этих голосовых композиций, которые, по фильму, исполняет сама Сита, благодаря чему весь фильм приобретает если не феминистскую, то очевидно «Сита центристскую» направленность, у Нины Палей были серьезные сложности с авторскими правами [Fogel 2009]. В этих видеоклипах Сита движется и выглядит весьма откровенным, чувственным образом, что вполне соотносится с окраской вокала Хеншоу. Именно эти эпизоды — в которых, важно отметить, Рама хоть и присутствует, но играет отнюдь не главную роль, полностью находясь в тени поющей Ситы, — и вызвали недовольство со стороны индуистских организаций [Ghosh 2016].

Это многослойное повествование имеет также обрамляющую историю — завершившееся расставанием постепенное отдаление друг от друга современной семейной пары. Автор мультфильма признается, что в основу этого сюжета легла история ее собственной семейной жизни: уехав в Индию в длительную командировку, ее муж сначала перестал поддерживать с ней постоянную связь, а после и вовсе прислал письмо, что готов с ней расстаться. Когда, желая сохранить отношения, женщина отправилась к нему, она увидела совершенно другого, чужого ей человека. Он остался в Индии навсегда, а она вернулась в Америку к любимой кошке

с острым желанием понять, что же так изменило ее возлюбленного, и для этого обратилась к «Рамаяне» [Paley 2010].

Нина Палей создала свой восторженно встреченный на Западе и вызвавший неоднозначную реакцию в Индии мультфильм на своем домашнем компьютере, без специального оборудования и не будучи профессиональным аниматором. Практически сразу она разместила свою работу в интернете для всеобщего просмотра, и ее популярность принесла ей неплохой доход от продажи сувениров с изображениями героев мультфильма.

Созданный в ироническом модусе «Сита поет блюз» апеллирует не к детям, а к вполне взрослой, при том интеллектуальной публике: только такая сумеет «прочитать» все аллюзии из истории «Рамаяны», культурные цитаты эпохи джаза, феминистские размышления о семейных отношениях в современном мире.

Еще одна реалия современного мира — увлечение компьютерными играми. Примечательно, что, хотя попытки создавать игры на мифологические и эпические сюжеты предпринимаются достаточно регулярно, такая продукция не пользуется массовым спросом и зачастую остается для производителей коммерчески невыгодной.

Первой масштабной попыткой создать игру на основе «Рамаяны» стала видеоигра «Хануман. Мальчик-воин» («Hanuman. The Boy Warrior»), выпущенная в 2009 г. в хайдарабадском филиале компании Sony для PlayStation 2. В ней игрок должен помочь маленькому Хануману вырасти, возглавить обезьянье войско и стать успешным союзником Рамы в борьбе с ракшасами. Сразу после появления игры на рынке международная организация Мировое сообщество индуистов (Universal Society of Hinduism) обвинила создателей игры в том, что аллегорические изображения индуистских божеств в игре, а также ситуации, в которые они попадают в ее ходе, оскорбляют чувства верующих и формируют у детей непочтительное отношение к религии [Zeiler 2014: 67]. По всей Индии начались масштабные дискуссии о том, насколько правомерным является использование популярных религиозных персонажей в пространстве компьютерной игры, которое принципиально отличается от, скажем, кинематографического пространства тем, что играющий, по сути, управляет действиями героя, пытаясь собственными действиями привести его к желаемому результату.

Уже через два года после провала игры о Ханумане компания Sony снова решила на выпуск компьютерной игры на сюжет «Рамаяны», однако на этот раз кампания по ее выводу на рынок была гораздо более продуманной. Появлению игры «Ра.Ван» («Ra.One») предшествовала премьера одноименного болливудского фильма, в качестве продюсера и исполнителя главной роли в котором выступил культовый актер Шах Рукх Кхан (в русском прокате «Случайный доступ», реж. Аноубхав Сингха, 2011). Аллюзии игры с «Рамаяной» очевидны, однако в ней действуют не эпические персонажи, а сын погибшего инженера-разработчика компьютерной игры Дживана (J.One, созвучно слову хинди «жизнь»), вынужденный противостоять вышедшему за пределы игры в реальный мир и грозящему уничтожить его идеальному злодею Равану (Ra.One, созвучно имени эпического Раваны, но является аббревиатурой для Random Access Version One). Благодаря такому ходу игра не вызвала возмущения в религиозной среде, однако ее успех был гораздо скромнее, чем успех одноименного фильма.

Анализируя причины неприятия широкой аудиторией игр на сюжет «Рамаяны», специалисты указывают на то, что главными противниками таких игр оказываются представители индийской диаспоры за рубежом, для которых «Рамаяна» во многом является текстом, важным для их национальной и религиозной идентичности, формирующим ее, а потому любые вольности в его трактовке воспринимаются болезненно [Zeiler 2014: 68].

Думается, что эта безусловно важная причина все же не является основной. Дело в том, что, как видно из анализа всего вышеописанного материала, наиболее консервативно эпический сюжет функционирует в произведениях для детей (комиксах и мультфильмах, то же характерно и для литературных переложений сюжета). Для создающих эти произведения взрослых важную роль играет просветительская составляющая, позволяющая детям в интересной и не дидактичной по духу форме приобщиться к корням древней индийской культуры. Несмотря на то что сегодня взрослые очень активно играют в компьютерные игры, первоначальными пользователями игр являются все же дети.

Подытоживая все сказанное о новых формах бытования сюжета «Рамаяны», хочется сформулировать некоторые общие для всех этих форм тенденции.

1. Развитие всех появившихся за последние 30-50 лет жанров и форм отражает те же направления, что были обозначены еще в начале XX в. в литературе на сюжет «Рамаяны» (внимание к второстепенным, особенно женским, персонажам эпоса, «оправдание» эпического антагониста Рамы Раваны и проч.).

2. Произведения, предназначенные для детей, преобразуют сюжет «Рамаяны» с гораздо большей осторожностью, чем продукция, предназначенная взрослым. Это справедливо не только в отношении литературной, но и изобразительной составляющей (в отличие от комиксов, графические романы используют авторский рисунок, часто далекий от канонов).

3. Как правило, новые для сюжета «Рамаяны» формы и жанры сначала возникают за пределами Индии, в диаспоре, но достаточно быстро закрепляются и на индийской почве.

4. Практически любые интерпретации сюжета, вплоть до полного оправдания Раваны и обличения Рамы, оказываются в целом приемлемы, но лишь до тех пор, пока речь не идет о том, что герои эпоса действуют не самостоятельно, а в соответствии с чьей-то людской волей (в этом причина непопулярности компьютерных игр на сюжет о Раме).

## Библиография

Гринцер П.А. Древнеиндийская литература. М.: РГГУ, 2008. 345 с.

Couch Ch. The publication and formats of comics, graphic novels and tankobon // Image and narrative. December 2000. Web. 8 May 2018. <<http://www.imageandnarrative.be/narratology/chrisacouch.htm>>.

Fogel K. The Sita sings the blues distribution project // Question copyright. March 1, 2009. Web. 10 May 2018. <[https://questioncopyright.org/sita\\_distribution\\_project](https://questioncopyright.org/sita_distribution_project)>.

Gangadhar V. Tinkle celebrates. *The Hindu*. May 22, 2004. Web. 10 May 2018. <<http://www.thehindu.com/yw/2004/05/22/stories/2004052200010100.htm>>.

Ghosh A. A feminist reading of Sita sings the blues. *Feminism in India*. November 23, 2016. Web. 10 May 2018. <<https://feminisminindia.com/2016/11/23/sita-sings-the-blues-film-review/>>.

Hogan P.H. Understanding Indian Movies: Culture, Cognition and Cinematic Imagination (Cognitive Approaches to Literature and Culture). Austin: University of Texas Press, 2009. 305 p.

- Morey T.* 5 must read graphics novels based on Ramayana // *MensXP*. October 30, 2013. Web. 8 May 2018. <<https://www.mensxp.com/technology/web-and-social/20922-5-must-read-graphics-novels-based-on-ramayana.html>>.
- Pal S.* Rise of the superheroes: The fascinating history of comic books in India // *The better India*. October 21, 2016. Web. 30 April 2018 < <https://www.thebetterindia.com/72348/indian-comics-superheroes-history/>>.
- Paley N.* The Sita Sings the Blues. *www.sitasingstheblues.com*. November, 2010. Web. 10 May 2018. < <http://www.sitasingstheblues.com/faq.html>>.
- Poel N.* The best Belgian graphic novels for adults // *Culture trip*. July 10, 2016. Web. 8 May 2018. <<https://theculturetrip.com/europe/belgium/articles/the-best-belgian-graphic-novels-for-adults/>>.
- Pumphrey G.N.* Comics and your children. L.: Comics Campaign Council, 1952. 24 p.
- Tuchinski St.* A brief history of a graphic novel // *Brodart*. October 12, 2003. Web. 8 May 2018. <<http://www.graphicnovels.brodart.com/history.htm>>.
- Zeiler K.* The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games: Representation versus Simulation in Hanuman: Boy Warrior // *Playing with Religion in Digital Games* / Ed. by H.A. Campbell and G.P. Grieve. Indiana: Indiana University Press, 2014. 314 p.