

Олена Поліщук,

доктор філософських наук, професор;

Катерина Стрільчук,

студентка,

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ГРАФІЧНИЙ РОМАН ЯК ЯВИЩЕ В СУЧАСНОМУ КУЛЬТУРНОМУ ТА ХУДОЖНЬОМУ ПРОСТОРАХ

Постановка питання. Візуальна інформація є важливою для життя людей, проте нині візуальна комунікація виступає вагомим елементом культури спілкування сучасників у професійній сфері, дозвіллі та ін. Комікси, як особлива мальована продукція, вважаються сьогодні оригінальним складником сучасного графічного дизайну, мистецтва, поліграфії. Адже це одночасно і джерело розваги для багатьох людей, особливо молоді, і провідник складних та соціально важливих питань. Наприклад, значний вплив на молодіжну субкультуру мають комікси «Бетмен» Ф. Міллера, «Вартові» А. Мура або «Блакитні таблетки» Ф. Пітерса, вони отримали не лише широке визнання, але і мали вплив на розвиток образотворчого мистецтва, графічного дизайну, кінематографу.

Мета дослідження. Охарактеризувати специфіку графічного роману як різновиду коміксу та його соціально-культурне значення.

Результати дослідження. Комікси є елементом сучасної популярної культури, зокрема як книжкові друковані видання чи журнальні із картинками різного плану, розбитими на фрейми за сюжетною лінією [2]. На відміну від коміксів, які викликали значний інтерес у молоді понад 50 років тому, графічні романи є більш складним культурним і художньо-мистецьким явищем. Причина полягає не тільки в тому, що останні є більшими за обсягами «графічними оповідками» [3]. Адже далеко не кожна дитина, підліток, юнак чи юначка будуть хотіти розглядати цікаву, але складну за змістом історію,

розкадровану на багато сцен (типові розміри графічного роману – 60-120 сторінок). Основна риса графічного роману як різновиду коміксу – розгляд складних соціальних тем, актуальних для певної суспільної групи. Тому їх аудиторією найчастіше є юнацтво та дорослі люди, хоча ними можуть зацікавитись і школярі (наприклад середнього шкільного віку).

Спочатку графічні романи були адаптованими версіями пригод популярного у сучасній культурі країн Європи, США, Канади, Австралії Бетмена та інших героїв коміксів про нього. Так побачила світ «історія в картинках», авторами якої є письменник і художник Ф. Міллер та ілюстратор Д. Маццукеллі. Вона складалася із начерків, ілюстрацій та більш розлогих текстових абзаців, ніж у традиційному коміксі. Але згодом графічні романи часто стали торкатися різних соціальних проблем сучасності, маючи при цьому значну художню візуальну виразність, наприклад роман «Вартові» А. Мура та Д. Гіббонса, або соціальний проєкт В. Коу – електронний ресурс для «романів в картинках», створений під час епідемії «МЕРС» [1, с. 74].

Висновки. Графічні романи є цікавими для сучасників через художню особливість - нелінійну структуру оповідки, що створює інтригу для читачів, неначе візуально представлений цікавий і водночас складний ребус. А також читачів приваблює їх націленість на розкриття важливих соціальних тем. Це продукція не просто для розваги, а спілкування в незвичний спосіб.

Література

1. Гудошник О.В. Медичний комікс як графічний наратив. URL: https://www.researchgate.net/publication/358622801_Medicnij_komiks_graficnij_narativ.
2. Гудошник О.В. Трансмедіальні наративи коміксової журналістики: світовий та український досвід. *Communications and Communicative Technologies*. 2020. №20. С. 32-41. <https://doi.org/10.15421/292005>.
3. Світлана Варук. Чим графічний роман відрізняється від коміксу? URL: <https://book24.ua/ua/blog/chem-graficheskiy-roman-otlichaetsya-ot-komiksa>.