

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ
ФАКУЛТЕТ ЗА ИЗЯЩНИ ИЗКУСТВА
КАТЕДРА „КНИГА, ИЛЮСТРАЦИЯ И ПЕЧАТНА ГРАФИКА“

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертация за присъждане на образователна и научна степен
„Доктор“

**Художествена проблематика на графичния роман (на графичната новела –
Graphic Novel) като жанр в изобразителното изкуство. Тематична
насоченост и специфични наративни и изобразителни особености.**

Весела Валентинова Кучева-Петрова

Научен ръководител: доц. д-р Регина Ванчова Далкалъчева

София

2021

Авторът на дисертационния труд е зачислен като докторант в редовна форма на обучение към катедра „Книга, илюстрация и печатна графика“ на Националната художествена академия – София със заповед заповед № 0253-У София от 03.12.2018 г., гласувана от Факултетен съвет при Факултет за изящни изкуства.

Дисертацията се състои от 321 страници, от които 199 страници основен текст, който съдържа увод, четири глави и заключение. В допълнение към основния текст, дисертационният труд включва азбучна библиографска справка за използваната теоретична литература (102 заглавия), достъпените уебстраници (41 уебстраници), азбучна библиографска справка за коментираните в дисертацията издания графични романи, комикси и картинни книги (186 заглавия), списък с илюстрациите от коментираните графични романи (408 заснети изображения), които са приведени като примери в придружаващ текста на дисертацията картинния албум, състоящ се от 103 страници.

Бележките под линия представят допълнителна информация относно използваната терминология, описваните исторически събития, определени социални феномени, както и международните и национални награди, с които са отличени някои от разгледаните издания графични романи.

ВЪВЕДЕНИЕ

Предмет и основна задача на изследването

Предмет на настоящото изследване е художествената проблематика на графичните романи. Тъй като последните заемат все още слабо позната у нас територия сред художествено-изобразителните жанрове, възниква необходимостта да се даде по-точна дефиниция на понятието. Нужно е да се направи и уточнението, че в световен мащаб терминът „графичен роман“ също няма еднозначно и константно значение. „Историята на Кеймбридж на графичния роман¹“ разпознава три отделни аспекта на определението, които са важни за осмислянето на ролята му в различни контекстуални ситуации. „На първо място, графичният роман се възприема като съществено явление в историята на комикса и литературата, неразривно свързано с промяна в статуса на комикса от второстепенна и маловажна културна форма към такава, която заслужава внимание и уважение, като това развитие се случва предимно през 80-те години на двадесети век, но има своите antecedenti и продължения напред във времето. (...) На второ място, графичният роман представлява специфична самостоятелна медия в комиксова форма, която притежава определен брой първични характеристики, които могат да бъдат разпознати, сравнени и анализирани. Трето, „графичен роман“ остава оспорвано понятие за много от изследователите, критиците и творците от жанра, което често бива отхвърляно като претенциозно или безполезно²“. Ако бъдат възприети възраженията към термина, някои от които са отправени от водещи изследователи на жанра, възниква необходимостта или всички творби с комиксова структура, пренебрегвайки осезаемите разлики в особеностите им, да

¹ Baetens, Jan, Hugo Frey, Stephen E. Tabachnick. *The Cambridge History of the Graphic Novel*.

Cambridge: Cambridge University Press. 2018.

² Baetens, Jan, Hugo Frey, Stephen E. Tabachnik. Introduction. pp. 1. *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge: Cambridge University Press. 2018. – преводът е авторски.

бъдат поставени под обобщаващо „комикс“ или пък тези осезаемо по-различни произведения, възникнали в по-късен етап от развитието на комикса, да бъдат наречени с друго наименование. Част от алтернативните определения включват: *секвенционална история*, *картинен роман* и *набиращото все по-голяма популярност графичен наратив*, което обаче изключва творбите, при които не се срещат наративни характеристики като например абстрактните графични романи. Както и да бъдат наречени, обаче, всички те безспорно притежават определени белези, които ги отличават като самостоен и значим художествен жанр. **Основна задача на настоящата дисертация** е да дефинира тези характеристики и да разгледа как те биват интерпретирани от различните художници-илюстратори в създаваните от тях знакови произведения.

Темпорални и топографски граници на изследването

Времевият обхват на изследването заема периода от 80-те години на двадесети век до наши дни (2021 г.) – от зараждането на жанра през неговите разцвет и развитие, до възможностите, които дигиталната ера предлага за по-нататъшни художествени експерименти. Разгледана е накратко и историята на комикса, тъй като част от корените на графичния роман са разположени именно в нейните рамки. Тя включва много по-отдавнашни моменти във времето, които се простират почти до праисторията, но тъй като **фокусът на дисертацията** не е изключително документално-исторически, а по-скоро концентриран в анализа на наличните визуални образци от художествена гледна точка, са представени само изключително значимите моменти, които имат отношение към формирането на определени графични елементи от комиксовата структура, които са градивни и за графичните романи.

Топографските граници на проучванията, документирани в дисертацията, обхващат произведения, създадени в САЩ (където се наблюдава първичният импулс за генериране на творби с комиксова структура, но с по-различен културен статут), Южна Америка, Европа, отделни произведения от Австралия и Япония (но без да се засяга проблемът за мангата, която сама по

себе си би представлявала предмет на съвсем отделно изследване), както и няколко графични романи от български автори.

Обосновка на актуалността на проблема

Необходимостта от наличието на подобно изследване възниква поради факта, че в България все още липсва набор от теоретични публикации, занимаващи се с графичните романи, а малкото на брой съществуващи такива разглеждат по-известните произведения от жанра предимно от литературна гледна точка. За разлика от тях фокусът на настоящата дисертация е разположен върху *художествените особености* на творбите, техните специфични визуални характеристики, които ги превръщат в произведения на изкуството с висока и безспорна стойност. Разгледана е и тематичната обусловеност на графичните романи, тъй като тя представлява тяхна основна отлика от изкуството на комикса, но акцентът е поставен върху извеждането на *словесно-визуалните структурни и естетическите принципи, които формират същността на изданията графични романи и ги превръщат в поле на изява на търсенията на водещи художници в областта на съвременната картинна книга и илюстрация.*

Използвана методология

Методологическите подходи на изследването включват формално-стилистичен анализ с цел дефиниране на общите характеристики и стиловите особености на жанра, иконографски анализ на художествената образност в отделните издания, историографски метод при разглеждането на хронологичната история на генезиса на графичните романи, наративно структурен анализ при определянето на моделите на водене на визуално-словесното повествование, както и описателен метод с цел излагане накратко сюжета и композиционните особености на различните произведения.

СТРУКТУРНИ ОСОБЕНОСТИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Изложението на дисертацията е организирано структурно в четири тематично определени глави.

ГЛАВА I: ГРАФИЧНИЯТ РОМАН КАТО СПЕЦИФИЧНА ТЕРИТОРИЯ ОТ ИЗКУСТВОТО НА КНИГАТА И ИЛЮСТРАЦИЯТА; ПРОИЗХОД ОТ И ОБЩИ КОРЕНИ С КОМИКСА; ОБОСОБЯВАНЕ КАТО НАПЪЛНО САМОСТОЯТЕЛЕН И ЯСНО РАЗЛИЧИМ ХУДОЖЕСТВЕНО-ИЗОБРАЗИТЕЛЕН ЖАНР

В първата глава са посочени характерните белези на изданията по отношение на композиционните и структурните особености, които ги ситуират като високозначим художествен жанр, принадлежащ към територията на изкуството на книгата и илюстрацията.

Графичните романи притежават от една страна структурните особености на картинната книга, а от друга – специфичните характерни секвенционални³ композиционни елементи, които произтичат от връзката им с изкуството на комикса. Едновременно с това, отворената към иновации и експерименти природа на графичния роман, който по своята същност представлява сравнително ново и все още формиращо се изобразително изкуство, позволява на художника-илюстратор да изгради собствени нововъведения по отношение на композицията, баланса на графичните елементи и особеностите на визуалния наратив в рамките на книжното издание. Разгръщането на пълния потенциал от използването на подобен авторски похват при реализацията на графичен роман дава възможност за създаване на истински значимо художествено произведение с висока стойност.

³ От лат. глагол „sequi“ със значение „следвам“ – секвенция, последователност, поредица; определена подредба, в която свързани в серия по своите смисъл и значение елементи, са поставени един след друг. – б.а.

Изведени са и художествените принципи за изграждане на комиксовата структура като са анализирани основните графични елементи, чрез баланса между които са конструирани и графичните романи.

Темпорално-пространствената определеност на изданията графични романи е усложнена в сравнение с тази при картинната книга от наличието на фиксирана поредица от илюстративни изображения, организирани в **КОМИКСОВИ ПАНЕЛИ**, които формират графичната композиция на всяка една страница и общия секвенционален континиум на изданието в неговата цялост. Комиксовият панел, независимо от съдържанието си, се характеризира на първо място чрез своята **рамка**, която го отграничава в пространството на книжния разтвор. От своя страна композицията на отделната страница от разтвора, върху която панелите са разположени и подредени един спрямо друг, може да бъде сведена до структурата на мрежата, получила се в резултат на подредбата на панелите. Освен структурна и разграничителна, функцията на рамката може да бъде и експресивна, тъй като чрез повтаряемостта на отделните рамки се генерира специфичният визуално-композиционен ритъм, характерен за секвенционалното изкуство.

Друг основен елемент от комиксовата структура, е **каналът**. Той представлява празното пространство между панелите или отделните илюстративни изображения. Наличието на такова пространство, което е лишено от изобразителен или типографски визуален материал и на пръв поглед е изпразнено от каквото и да било съдържание, играе изключително важна роля за осъществяването на въздействието на произведението. Това се дължи на факта, че именно в зоната на канала се случва преминаването през пространството и времето, към които принадлежат отделните секвенционални изображения. Нужно е да се отбележи, че този преход се случва изцяло във въображението и това превръща канала в зоната, в която читателят на комикса или графичния роман има най-активна роля. В празното пространство на канала художникът не е заложил на пръв поглед абсолютно нищо, но в действителност интенционално

е предоставил възможността на читателя да стане съ-автор в конкретен времеви момент като възприеме фиксираните от художника или автора на произведението „части“ от статични изображения и ги обедини (без непременно съзнателно да регистрира процеса) в цялото на протичащото действие. Читателят сам определя в съзнанието си детайлите на това как точно е бил осъществен преходът от едно изображение от поредицата към следващото. По този начин, въпреки че по своята визуална природа представлява единствено отсъствие на стимули за сетивата, паузата на канала се превръща в невидим стимул за въображението и посланик на информация за протичащото време и преминаването през пространството. Чрез наличието на панели от илюстративни изображения и канал между тях се осъществява типичният за комиксовата структура и единствен по рода си *ритъм на редуване на видимото и невидимото*.

Може би един от най-разпознаваемите графични елементи, характерни за комикса и графичния роман са **текстовите балони**. През годините художниците-автори на комикси и графични романи са генерирали множество разновидности както на графичната форма на текстовите балони, така и на използваните вътре в тях символи и типографски подходи с една единствена цел – по визуален начин да се опише звук. Причината за огромната им популярност и разпознаваемост дори сред хора, които не се занимават професионално с изучаване на изкуството на комикса и графичния роман или дори не се интересуват от четенето на подобен тип издания, се корени в наличието на предшественици на текстовите балони във визуални образци още от дълбока древност – така наречените „речеви свитъци“, историята и значението на които е подробно разгледано в тази глава.

Когато не представлява реч, вътрешен монолог или мисли на героя, текстът като част от графичния роман може да бъде визуално организиран по множество начини, различни от поставянето му в текстови балон. Един от тях е **текстовият блок**, който обикновено е поставен в правоъгълна рамка и може да

съдържа наративен текст, обозначение за мястото или времето, в което е разположено изображението, заглавие, обозначение за край или копирайт информация. Друга разновидност може да бъде текстът, използван като типографска илюстрация в изображението, текстът като информация за сетиво, различно от зрението - звуков ефект, миризма и др. – или текстът като обозначаващ етикет, който е изписан непосредствено до предмета, който бива описван.

Друг аспект от ролята на текста като градивен елемент при комиксите и графичните романи, е взаимнообвързаността му с илюстративното изображение. Възможни са няколко вида комбинации. Първата е *словесно-специфична*, при която изображението илюстрира, но не добавя нищо съществено ново към до голяма степен самостоеен текст. Следващата е *картинно-специфичната*, при която се наблюдава обратното – думите съставят текстови „саундтрак“ на завършена визуално-наративна секвенция. Друг тип комбинация е *двойно-специфичната*, където изображение и текст предават едно и също послание. Още един тип е *адитивният*, при който увеличава или усложнява значението на изображението или обратното. При *паралелните* комбинации текстът и изображението следват съвършено различни посоки без между тях да има видима връзка. Още един вид е *монтажният*, където текстът под формата на типографска илюстрация е неделима част от изображението. И последният вид комбинация е *взаимо-зависимата*, при която текстът и изображението са обвързани по начин, по който не биха могли по отделно да предадат идеята на произведението, а заедно функционират в смислово обвързана симбиоза.

От изключително значение за конструкцията на книжния разтвор при графичния роман е **преходът между панелите**. Той е възможно да се осъществи по множество различни начини, повечето от които могат да бъдат поставени в няколко ясно различими категории по отношение както на сюжетната, така и на визуално-композиционна линия на развитие. Първата и може би най-опростена категория представлява директен преход *от един момент към следващия* като

по този начин бива показано случването на най-базовите движения. Използването на този подход не изисква почти никакво участие от страна на въображението на читателя за осмисляне на действието, защото развитието на последното е показано буквално и коректно. Преход от типа от един момент към следващия е подходящ за забавяне на действието, увеличаване на напрежението, изобразяване на промени в малките детайли и създаване на движение, подобно на това на кинокамерата в книжния разтвор. Вторият тип преход е този *от едно действие към друго*. Чрез него може да се проследи преминаването на даден герой или обект през различни действия или състояния по пътя на сюжетното развитие. Преход от едно действие към друго е подходящ за поддържане на бърз наративен ритъм и динамика, тъй като художникът избира всеки отделен панел да показва различно действие и съответно времеви момент. Друг вид преход между панелите е този *от една сцена към друга сцена* като това позволява преминаване на значително разстояние във времето и имагинерното пространство между изобразените сцени. Четвъртият тип преход е *от един субект към друг* като по този начин се разгръща една специфична сцена или идея. Петият тип преход е уникален по своята същност и се изразява в преминаването *от един аспект към друг*. Това позволява множество различни гледни точки към един и същ момент във времето или показването на разнообразие от аспекти на едно и също действие, които се проявяват едновременно. Преходите от един аспект към друг също така позволяват „спиране“ на времето и „блуждаене“ на въображението на читателя. Шестият тип преход е *алогичен преход*, при който между показаните в панелите сцени не съществува логична връзка. При него въображението на читателя играе най-голяма роля за осмислянето на наратива и затова той е предпочитан в алтернативните комикси и графични романи.

Преходът между панелите, в комбинация с канала между тях, създава ефекта на „заклучение“⁴, който се изразява в способността на съзнанието да възприеме цялостната картина, част от която е скрита, само по видими отделни фрагментарни части от нея. Заклучението превръща читателя в активен участник, а не просто пасивен наблюдател, който преминава през страниците на изданието. Комиксовите панели фрагментират едновременно времето и пространството, създавайки накъсан ритъм от на пръв поглед несвързани моменти. Заклучението позволява на съзнанието да създаде въображаеми взаимовръзки между тези моменти и ментално да конструира продължителна и обединена реалност от тях.

В първата глава от дисертацията е представена и кратка история на комикса, както и хронологичните моменти, довели до генезиса на графичния роман и обособяването му като самостоеен художествен жанр, ситуиран в територията на изкуството на книгата и илюстрацията. Посочени са основните разлики между комикса и графичния роман и обособяването на последния като самостоеен и ясно различим тип издание. Може би първата значима отлика е тази, че изданията графични романи не са серийни. Те представляват самостоятелни художествени произведения, които разгръщат потенциала си в по-голям обем от страници. Целта им не е на първо място комерсиалният успех, постигнат чрез продажбата на многобройни изпразнени от стойностно съдържание продължения. Ако изданието има следващи части, то те са малко на брой, често публикувани през големи промеждутъци от време⁵, необходими за

⁴ От английски – closure - затваряне, закриване, завършване, заключение. Терминът е обстойно изследван от Скот Маклауд в „Разбиране за комикса“ – б.а.

⁵ Например продължението на „Маус“ – „МетаМаус: поглед към една съвременна класика“ – Spiegelman, Art. *MetaMaus: A Look inside a Modern Classic, Maus*. New York City: Pantheon Books. 2011. - е издадено през 2011 г., двадесет и пет години след публикуването на първата част и е центрирано главно около процеса по създаването на книга от подобен мащаб. Изданието

осмислянето на нуждата от продължение и постигането на иновативност и добавянето на нови смислови и формалистични значения в него.

Друга основна разлика може да се наблюдава по отношение на тематичната определеност. Докато комиксите често експлоатират развитието на сюжети от масовата култура, историите, които графичните романи разказват, не са предназначени за забавление на читателя и отвличане на вниманието от ежедневието, а за неговото интелектуално и емоционално развитие. Това най-често са общочовешки фундаментални въпроси, които има нужда да бъдат разгледани през призмата на визуална художествена медия, за да бъдат осмислени, обговорени, обрисувани и показани с мястото, което заемат в човешката психика и световна история. Посланията, излъчени от подобни издания, не са еднозначни, а по-скоро дават възможност на читателя да стане съучастник в дефинирането им. Голям тематичен раздел графични романи от друга страна имат образователно-информационни цели и предават на визуален език литературни произведения, научни идеи, философски направления или биографии на значими личности. Те са широко използвани в западно-европейската и американската образователни системи като равностоен на учебниците материал. Тематичната обусловеност на графичните романи е подробно разгледана в следващата глава.

Съществени отлики могат да се открият и по отношение както на текстовия, така и на визуалния наратив. Изданията графични романи обикновено се разгръщат в по-голям обем страници от комиксите и това дава възможност за развитие освен на един основен наратив, на множество подкрепящи го второстепенни, които са еднакво значими както за целостта на произведението, така и за изграждането на специфичната избрана от автора и

съдържа характерни за съвременния свят технологични нововъведения - интерактивна версия на „Маус“, аудио-визуални материали с интервюта с Арт Шпигелман, негови скици, фотографии и др.

илюстратора наративна структура. По отношение на визуалното представяне на текста често се наблюдава използването на авторска създадена специално за изданието типография, организирана понякога и като типографска илюстрация. Визуалният наратив нерядко е изграден с помощта на иновативни подходи, разчупване на установените като традиционни композиционни модели на комиксовата структура (най-често това са последователностите от панели с правоъгълна форма и рамка), използване на алтернативни художествени принципи и изразни средства или съчетание на няколко коренно различни подхода в рамките на едно и също издание. Връзките и взаимодействието между визуалния и словесния наратив при графичните романи не са еднозначни и базирани на повтаряемост или взаимно описание – двете наративни линии на развитие на изданието често се допълват по изключително рафиниран начин, понякога влизайки в противопоставяне, отворена зависимост или създаване на паралелни пластове информация. Разгледана е и групата на безсловесните графични романи, някои от които са едни от най-интересните представители на жанра, защото в тях са показани на практика възможностите на визуалния наратив като единствено художествено средство, със средствата на което може да бъде изградена концепцията на произведението.

В дисертационния труд са дадени множество примери за успешно реализирани издания, изградени според описаните принципи, които ситуират графичния роман в територията на картинната книга с висока художествена стойност – визуална медия, която, според различните теории, се е зародила от или едновременно с генезиса на изкуството на комикса, но в продължение на времето и усилията на художниците-илюстратори, които я развиват, се е обособила като напълно самостоятелен художествен продукт, способен да излъчи специфични авторски послания, различни смислови пластове и алтернативно визуално поведение.

ГЛАВА II: ТЕМАТИЧНА ОБУСЛОВЕНОСТ НА ГРАФИЧНИТЕ РОМАНИ

Втората глава съдържа обстоен анализ на тематичната обусловеност на графичните романи. Тъй като обхватът на темите е изключително обширен (което е и един от акцентите в главата), тази част от дисертацията съдържа три мащабни раздела – *литературни произведения, представени на визуален език; информационно-образователни издания и графични романи, занимаващи се с фундаментални общочовешки теми* - във всеки от които са разграничени множество подразделения.

Една от най-лесно възприеманите (особено от страна на неспециализираната публика) форми на графичен роман е тази, която превежда на визуален език литературна класика. На най-голяма популярност се радват графичните романи, в които литературното произведение е представено буквално и коректно. Повечето от този тип издания биват използвани като съпътстващи помагала към учебния процес в множество училища и университети в САЩ и Западна Европа.

Информационно-образователните издания също получават широко обществено признание заради приложимостта си в образованието като част от детско-юношеските учебни помагала. Първата група, която е разгледана в дисертационния труд, е тази на *биографичните произведения, които представят със средствата на визуалния и текстовия си наратив живота на известни исторически личности, творци, политици и др.* Важно е да се отбележи, че графичният роман като медия за канализиране на обществено значими идеи и генериране на силни авторски послания не се ограничава единствено до това да документира и възхвалява биографиите на личности, които допринасят за развитието на човечеството. Съществуват изключително социално необходими и смели като идеи издания, които *коментират действията на съвременни политици и общественици, чиито образи са противоречиви, антипатични и представителни за неприемливи социално негативни тенденции.* Още една голяма група информационно-образователни

графични романи е тази на *енциклопедичните произведения, които представят научни факти, политически движения, социални феномени и др.* Те често са предназначени за публика на по-млада възраст, чието образование се стремят да подпомогнат по по-увлекателен, достъпен и нетрадиционен начин. Към тази група спадат и изключително ценните за изследователите на жанра издания, които представят на визуален език същината на комиксовата структура и като едновременно с това самите те са конструирани под формата на графичен роман. Може би най-интересната група енциклопедични издания от художествена гледна точка са тези, при които *сюжетът е базиран само отчасти на доказана фактология.* В тях авторът създава самостоеен и художествено издържан в своята цялост свят, който функционира по-скоро като модел за изследване на творчески измислен наратив, отколкото като документ, представящ достоверни факти и събития.

Другата голяма тематична група графични романи са тези, които разглеждат *фундаментални общочовешки теми* като ги представят художествено със средствата на визуалния и текстовия си наратив. Чрез тях може да бъде изследвано неоспоримото съзряване на този вид картинна книга в произведение на изкуството, способно да интерпретира изключително значими и трудни за обговаряне въпроси. Част от произведенията от тази тематична група представляват художествена фикция, други са конструирани под формата на документален графичен репортаж, биографични и автобиографични произведения. Повечето от темите, смятани за фундаментални, носят в себе си конотацията за травмата и нейното преживяване, осмисляне и разбиране. Част от разгледаните теми включват: Холокоста, геноцида в Руанда, войната, антиутопии, смисъла (или безсмислието) на живота, отчуждението, психо-физически травми – депресия, психични отклонения, изоставяне, сексуален тормоз, темата за смъртта, расизма, феминизма, и различната сексуална идентичност.

Подробното изследване на този голям брой издания позволява да бъде възприето многообразието от авторски подходи към художествената природа на графичния роман, както и медията да затвърди позицията си на социално ангажирано изкуство, предмет на интерес и интерпретация от което са сериозни въпроси, които представляват интерес за интелигентна и често високообразована публика. В резултат на анализа на множество произведения от всеки един тематичен раздел, може да се *направи заключението, че изданията графични романи, от момента на отделянето си като самостоятелна територия от изкуството на книгата и илюстрацията през годините на развитието и съвременното си изобилно присъствие на книжния пазар, представят чрез визуалния и текстовия си наратив все по-широк спектър от разнообразни теми, които интерпретират важни хуманистични идеи, съществени моменти от човешката история и развиват познанието за природата на творчеството и съзнанието.*

ГЛАВА III: АНАЛИЗ НА НАРАТИВНИТЕ ОСОБЕНОСТИ, КОИТО ИЗГРАЖДАТ ВИЗУАЛНО-СЛОВЕСНАТА СТРУКТУРА НА ГРАФИЧНИТЕ РОМАНИ

Както при картинната книга, към която графичният роман принадлежи като жанр, структурата на изданията може да бъдат характеризирани като *наративна*. Възприета в своята цялост, съвкупността от илюстрации и текст формира визуално-текстови наратив, сложната материя на който е обект на изследване на третата глава.

Основна характеристика на наратива при графичните романи е неговият *ритъм*. Тъй като секвенциите от панели фрагментират едновременно времето и пространството на книжния разтвор, ритъмът на разгръщане на визуалното повествование едновременно е по-накъсан от този при картинната книга, но и предлага повече детайли относно протичането на дадено действие или

аспектите на изобразяваната сцена. Всеки панел от която и да е секвенция съдържа достатъчно информация, за да може да бъде свързан със следващите, както и елементи, които се повтарят в различно състояние или движение в напредъка на секвенцията. Това прави ритъмът в наратива на графичните романи да бъде изграден от повтарящи се и непрестанно обновявани елементи.

При много по-често срещаните сюжетни графични романи, наративът може да бъде анализиран спрямо хронологичната си структура. Първата такава подгрупа са произведенията с *линейна наративна структура*, при които действието се развива последователно чрез ясно дефинирана посока на протичане на времето в една непрекъсната линия. При този тип издания, наративът може да бъде разделен на определен брой ясно разграничени сегменти. При графичните романи с линейна наративна структура връзките между представените събития са причинно-следствени като всеки следващ момент се възприема като последствие от нещо, случило се в предходния. Въпреки единната посока на движение на наратива, за да се внесе разнообразие, в този тип издания могат да бъдат използвани повествователни похвати като *ретардация* (забавяне на действието, отлагане дадени аспекти от сюжета да бъдат разкрити) или *ретроспекция* (нарушаване на хронологичната структура на определени места чрез изобразяване на минали събития).

Подразделение на нелинейните графичните романи, са тези, които притежават *паралелна наративна структура*. При тях може да се наблюдава по-сложната организация на повествованието според до известна степен абстрактния принцип на проследяването на прилики и разлики между събития, герои и др., намиращи се в паралелни наративни реалности. Подобен тип издания обикновено генерират изцяло нов начин за представянето на паралелните наративи, на който е подчинена цялостната конструкция на графичния роман и който остава в съзнанието на читателската публика като „запазена марка“ на съответния художник-илюстратор, който го е създал. Графичните романи с нелинейна паралелна наративна структура обикновено са

изцяло авторски издания, при които художникът е автор както на визуалната концепция за илюстрациите, така и на текста, тъй като, за да бъде генерирана сложната художествена идея за паралелността, двата типа наративи се налага да бъдат взаимнообвързани и организирани спрямо единен общ принцип.

Следващата група графични романи, които са разгледани, са тези, които притежават *циклична наративна структура*. При тях линейното развитие на повествованието и секвенциите биват ограничени до определени кратки отсечки, всички от които са обединени около няколко основни повтарящи се принципи на визуално и текстово повествование, към които наративът непрестанно се завръща.

Независимо от типа, за всеки наратив – линеен, паралелен или цикличен – съществуват специфични особености по отношение на начина, по който може да бъде показан. Много от изследователите на графичния роман свързват възможните варианти със съществуващи похвати от изкуството на киното. Драматургичните възможности за разгръщане на наратива чрез използване на методи, познати от изкуството на киното са подробно анализирани в тази част на дисертацията. Някои от разгледаните похвати са: *кадриране, ракурс, монтаж, гледна точка, паралели с движението на „окото на кинокамерата“* във визуалния разказ на комикса и графичния роман.

Разбира се, наличието на словесен наратив не е задължително при графичните романи. Съществуват множество *безсловесни издания*, които са изключително успешни и постигат въздействието си единствено чрез визуалния си наратив. Тези произведения разгръщат пълните възможности на илюстративния разказ самостоятелно да представи цялостното послание на дадена творба.

Наративът на някои от безсловесните издания графични романи може да бъде характеризирани като *абстрактен*. Илюстрациите в изданията притежават конкретна образност, но в повествованието липсват истински „събития“ и то се

води по-скоро от променящите се пред погледа на читателя картинни образи. Въздействието на подобни творби се крие не в съпреживяването на множество случки, а в съзерцателното наблюдение. Доказателство за възможността абстрактните графични романи да притежават наративни характеристики въпреки липсата на сюжет е въведеното в началото на главата твърдение на Цветан Тодоров, че наративността може да бъде разделена основно на два аспекта – *история* (сюжетното повествование на произведението) и *дискурс* (композиционните характеристики и стиловите особености). От това става ясно, че дадено издание не е задължително да си служи едновременно и с двата аспекта, за да притежава функционален наратив. Това означава, че наличието на сюжетна линия и действие не е безусловна характеристика на графичния роман и обяснява съществуването на изцяло абстрактните по своята природа издания, в които, въпреки липсата на персонажи и извършвани действия, секвенционалната поредица от панели поражда смисъл и естетически отговор във въображението на читателя. В тези случаи абстрактните изображения, разположени в панелите, са тези, които се повтарят последователно с въвеждане на пространствени и формообразуващи изменения и наративът се формира като следствие от възприемането на целостта от разположените в рамките на секвенцията абстрактни илюстрации.

Чрез разгледаните примери за разнообразни методи на представянето на повествованието в различните издания, може да се направи изводът, че *графичният роман е територия от изкуството на книгата, в която използването на иновативни наративни подходи не само е широко практикувано, но и осигурява разпознаваемост на книжния пазар и признание от критиците и изследователите на жанра.*

ГЛАВА IV: СЪВРЕМЕННИ ХУДОЖЕСТВЕНО-ИЗОБРАЗИТЕЛНИ ТЕНДЕНЦИИ ПО ОТНОШЕНИЕ НА ВИЗУАЛНАТА ПРОБЛЕМАТИКА; ДИГИТАЛНИ ИЗДАНИЯ ГРАФИЧНИ РОМАНИ

От приведените в предишните глави на дисертационния труд доказателства може да се направи заключението, че *съчетаването на секвенционални изображения с типографски организиран текст с цел генериране на специфичния визуално-словесен наратив на графичния роман е успешна стратегия за създаване на книжни издания, които комуникират сложни художествени, общочовешки и образователни идеи отвъд чисто развлекателното*. Последната глава допълва този извод като добавя информация относно градивните елементи на визуалната структура на графичния роман.

Заради утвърдената в повечето културни традиции *посока на четенето* от ляво на дясно и отгоре надолу, обичайната траектория на окото през страницата на което и да е издание графичен роман преминава под формата на латинската буква Z. В някои изключения, обаче, като например наличието на повече от един паралелен визуален наратив в рамките на една и съща страница, за да окаже ясна посока на четенето, художникът може да използва така наречените „супер-панели“ или „субстраници“, които представляват панели, разположени под тези, в които протича основното повествование и които съдържат в себе си границите на това повествование. Самите супер-панели биха могли да представят допълваща наративна визуална или текстова информация, което още повече би усложнило както комиксовата структура, така и мрежата в рамките на композицията на книжния разтвор. Похватът, при който един по-голям панел съдържа в своята рамка един или няколко други отделни панели, се нарича „вграждане“. Вграждането може да позволява особена гъвкавост в организирането на времепространствената структура на комикса, както и генерирането на множество наративни взаимовръзки между панелите. Разбира се, могат да се използват и панели, които не притежават рамка и от своя страна са вградени в също такива свободно простиращи се суперпанели. Този похват придава усещането за безграничност и контекст, който не е буквално представен в книжния разтвор, а се формира в съзнанието на читателя. В този смисъл ако

замисълът на творбата предвижда употребата на нелинеен наратив, то мрежовата система на книжния разтвор също би могла да включва панели, разположени така, че обичайното четене в Z-образна посока да бъде невъзможно.

Направени са изследвания, които показват, че четенето на една страница от книжния разтвор в повечето случаи протича като окото първоначално най-общо сканира целостта на представената визуална информация, след което търси така наречената „входна точка“, от която да започне фокусираното четене. Входната точка обикновено е панел с по-голям размер и впечатляващ визуален облик, затова и въвеждащият панел, с който започват комиксите и графичните романи (но и новите раздели, глави или части от развитието на историята), обикновено представляват по-голям от останалите панел, изобразяващ сцена с множество детайли.

Различните възможности за композиране на панелите могат да се отклоняват от или да манипулират обичайната мрежа. Първичните промени, които могат да бъдат направени, са *премахването*, *разчупването* или *видоизменянето* на визуалния облик на рамката. Това обаче не би повлияло на посоката на четене. Трите принципа, които могат да се използват за контролиране на нейното движение са *приближаване на панели*, *раздалечаването* им и *застъпването* им (частен случай от последното е *вграждането*). Вариациите в близостта или отдалечаването са разпознати от Гещалт психологията като основни организационни принципи на съзнанието, тъй като е доказано, че човешкият мозък перцептивно групира обектите, които се намират в най-голяма близост един до друг.

Практическите варианти за „игра“ с мрежовата система в книжния разтвор на графичния роман посредством групиране, раздалечаване и застъпване включват няколко възможности. Първата е така наречената *основна мрежа*, при която панелите са с идентични пропорции и каналът между тях е с една и съща широчина (погледът се движи в обичайната Z-образна посока).

Втората - *разделянето на блокове*, където два или повече панела могат да бъдат обединени в блок, който формира един по-голям панел с обща рамка. Това би могло да предизвиква известно объркване относно посоката на движение на наратива, както и връщане „обратно“ на обичайното направление от ляво на дясно, ако, например, даден панел заема изцяло вертикалата на наборното поле, а до него се намират два други панела с по-малки дължини (този случай се нарича „блокаж“ и често води до употребата на оказващи посоката стрелки). Третата възможност е *отделянето*, при което се формират раздалечени една от друга групи от панели, разделени от канал с по-голяма широчина (в този случай погледът преминава първо през намиращата се от ляво група и след това през тази от дясно). Четвъртият вариант се нарича *застъпване*, при което отделен панел може да навлезе в пространството на друг и тогава погледът преминава от намиращия се отгоре панел към този, който е отдолу тъй като рамката на намиращия се отгоре панел изглежда по-близка). Петата възможност е организирането на панелите да стане и по начин, по който те са *разпръснати в колебливи и различни величини* с разлика в широчината на канала между тях. При този вариант вместо подредба от еднотипни по своите пропорции панели, се наблюдава постоянно поддържан визуален общ ритъм на вариращи в определени граници елементи и изградената според този принцип мрежова система не притежава фиксирани вертикали и хоризонтали.

Отбелязани са и съвременните тенденции при изграждане на визуалното повествование. В съвременните графични романи, се наблюдава стремежът да се *намали броят на панелите* в мрежовата система, което често се постига чрез употребата на панели, изпълващи цялата дължина на наборното поле, панели, които заемат половината от страницата или такива, които се появяват веднъж на 3-4 страници, разположени са на цялата страница и са изключително богати на визуална информация.

Съвременните тенденции при изграждане на визуалното повествование на графичния роман обикновено включват довеждането на някой от (или

няколко от) принципите, изброени в последната глава на дисертацията, до крайност, при която той се превръща във водещ композиционен и наративно-формиращ елемент. Следвайки организацията и заложените от художника визуални насоки относно навигирането на посоката на четене в книжния разтвор на изданието, читателят формира йерархични взаимовръзки между панелите или групите от панели и конструира едновременно на съзнателно и подсъзнателно ниво единната структура, формирана от елементите на визуалната наративна граматика. Не всички посоки, в които се развива графичният роман в наши дни, обаче, включват експеримент или невиджани до този момент иновации по отношение на визуалната наративна структура. Един от най-популярните подходи си остава използването на „*класическа*“ *мрежова структура от последователни пропорционално хармонични комиксови панели*, често в комбинация с линеен наратив. Той не бива да се пренебрегва като възможност за визуална организация, защото позволява създаване на произведение с висока художествена стойност.

Съвременните тенденции относно визуалната си проблематика на графичните романи могат да бъдат разграничени и според *различните стилистични пространствени и формообразуващи подходи*, които използват. Най-минималистичен като изразни средства е моделът на организация на пространството и разположените в него форми посредством *линеарна рисунка*. Този подход набира все по-голяма популярност при графичните романи от второто десетилетие на двадесет и първи век. Особено често бива използван в издания, наподобяващи визуален дневник, воден по време на пътешествие или емоционално натоварен период от живота на художника. Друг стилистичен подход, широко използван при съвременните графични романи, е изграждането на формата чрез текстури или така наречените *графични фактури*. Вместо да имитират конкретната материалност на предмета или обекта, който изграждат, текстурите, употребявани за целите на формообразуването при този тип издания боравят с чистата графичност на следата от използваното средство за създаване

на илюстрацията (напр. молив, дигитална четка и др.). Тази следа може да бъде организирана под формата на шаблон или десен или пък изцяло или частично да запълни формата в зависимост от целите на художника. Още един иновативен подход към формообразуването е *колажирането*. Той не е толкова често срещан при графичните романи, но затова пък почти всяко едно издание, което го използва, съумява да реализира уникална авторска концепция.

От съществено значение за пълното разбиране на художествената природа на графичния роман е проучването на издания с експериментална визуална проблематика, изградена с помощта на алтернативни композиционни принципи и изразни средства. Един от начините за постигане на иновация по отношение на визуалната проблематика е все по-често срещана съвременна тенденция един графичен роман да бъде реализиран чрез *съчетаването на два или повече ясно различни художествени подхода*. Подобно авторско решение осигурява на художника пространство да експериментира с понякога нетипични са творчеството му до този момент техники и материали. Експериментална визуална проблематика може да се постигне и чрез употребата на *алтернативни композиционни принципи и изразни средства*. Може би най-прекият път към постигане на експериментална визуална проблематика е използването на различни от обичайните средства за аналогова или дигитална рисунка средства за изобразяване. Друг начин да се постигне алтернативна художествена проблематика, е художникът да не се стреми да въплъти в работата си мимолетните модерни тенденции от съвременността си, а да се обърне към *стиловото многообразие на много по-ранни периоди от историята на визуалните изкуства*. Друга съвременна алтернативна художествено-изобразителна тенденция е използването на визуалната проблематика на графичния роман във формат, типичен повече за концептуалното изкуство, който може да представлява серия от картини, инсталация, арт-книга и др. Това представляват *графични наративи, които често излизат от рамките на кодексовото книжно тяло*. От една страна тази тенденция действително е

иновативна, но от друга (в случая, в който става въпрос за серия от картини) изключително напомня на живописните платна на Уилям Хогард от осемнадесети век, които са смятани за един от предшествениците на комикса и които са разгледани по-рано в текста на дисертацията. Създаването на подобни творби, които не са четими по традиционния за книжно издание с кодексова форма начин едновременно сближават световите на излаганото в музеи и галерии визуално изкуство и negliжираното в определен период от развитието си изкуство на комикса и графичния роман. Също така по този начин художниците илюстратори обръщат внимание на водещия характер на визуалното и художественото начало в произведенията си, отделяйки ги от възможността да бъдат асимилирани като литературни творби с превес на ролята на текста. В същото време, обаче, инсталациите са лишени от характерните за книгата-кодекс структурни елементи като сгъвката, каналът и ритъма на разгръщане на наратива в множество последователни разтвори.

В последната част на дисертацията е обърнато внимание на дигиталните издания. Естеството на медията носител на структурата на графичния роман може да бъде променено и в следствие на развитието на дигиталните технологии. В наши дни някои художници започват да пренасят или изцяло да създават творчеството си на екрана на компютъра или мобилния телефон. В началото илюстраторите експериментират по-скоро в посока към генериране на дигитален комикс, отколкото пълнокръвен графичен роман, поради по-малкия обем, който комиксът предполага, както и възможността за достигане на по-масова публика чрез не толкова задълбочени теми. Съществуват две модалности, в които може да бъде материализиран дигиталният комикс или графичен роман. Това са *уеб* комикс/графичен роман⁶ и *хипер* комикс/графичен роман (който понякога се приема за разновидност на уеб комикса).

⁶ От англ. *web* – мрежа, често използвано съкращение на *the World Wide Web* – Световната мрежа - информационна система от взаимно свързани дигитални страници или документи,

Уеб изданието представлява механично пренесен на екран статичен наратив без използване на възможностите за интерактивност, които дигиталните устройства предполагат. Уеб графичният роман може да притежава характеристиките на този, публикуван на хартия – сложна и богата тематика, иновативни художествени решения, по-голям обем, който позволява разгръщането както на визуалния, така и на текстовия наратив и др.

Другата възможност за създаване на дигитален графичен роман е под във формата на *хипер* публикация. Терминът „хиперкомикс“ е въведен от британския художник и теоретик Даниел Мерлин Гудбри и обозначава комбинация от визуалната структура на комикса и интерактивната наративна структура на хиперфикцията⁷. „Това е форма, която извежда на преден план значението на взаимодействието си с читателя, чиито избори повлияват елементи като последователността на събитията в историята, развързката или гледната точка, от която се възприема случващото се⁸.“ Основна характеристика на хиперкомикса е неговата многопосочност, която превръща творбата в нещо като наративен лабиринт с множество изходи и още повече възможности за достигането им. По този начин такъв тип публикации гарантира на зрителя или читателя си уникалност на преживяването, както и ангажирането му като активен участник в събитията.

които могат да съдържат текст, изображения, видео и други мултимедийни компоненти; всички те са достъпни единствено през интернет а преминаването от един документ към друг се осъществяват с посредством хипервръзки – б.а.

⁷ Хиперфикцията представлява нелинейна фикция, създадена под формата на електронен хипертекст, която съдържа множество възможности за сюжетно развитие, които могат да бъдат активирани чрез интеракция на зрителя или читателя – б.а.

⁸ Goodbrey, Daniel Merlin. From Comic to Hypercomic. *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel*. Jonathan C. Evans, Thomas Giddens. Oxford: Inter-Disciplinary Press. 2013.

От една страна това увеличаване на количеството и разнообразието на възможностите за представяне на визуалната информация действително могат да действат по по-завладяващ начин от традиционното възприемане на ограничен брой панели наведнъж, но от друга качеството на истински стойностните произведения на изкуството често е в нарочното избиране на ограничения и разполагането на произведението в техните рамки. Освен това за привикналия (и във все повече случаи – пристрастения към) безкрайния поток от съдържание в различните социални мрежи съвременен човек хартиената книга предлага връщане към по-умозрителната му ролята на читател и отграничаване от тази на потребяващ зрител, в която екрана неминуемо го превръща.

Въпреки на пръв поглед по-богатата си палитра от възможности за развитието на визуалния наратив посредством хипервръзки и приближаване на панели, които съдържат потенциално безкраен брой разклонения на историята, дигиталната форма на комикса и графичния роман съдържа собствени ограничения. Може би най-голямото от тях се проявява по отношение на композирането, което при дигиталните форми е лишено от възможността за използване на възможностите на разтвора. Дигиталните издания могат да представят единствено страници тъй като им липсва структурната рамка, образувана в печатната книга от естеството на кодекса и чиито ключов за композицията елемент е *сгъвката*. Тя дава възможност читателят да възприеме визуалната информация на няколко взаимно допълващи се нива – цялостно, като първоначално „сканира“ с поглед композицията на разтвора, отгласите от която продължават да присъстват в зрителната памет и след като погледът се е насочил към проследяване на подредбата на панелите в лявата и след това дясната страница. Сгъвката, която по своята структура представлява разграничителна линия, може да подчертава разделението между обектите, разположени на двете страници или пък да бъде преодоляна чрез иновативен похват в композирането и използване на нетрадиционен тип панели. Тези

особености осигуряват множество възможности за алтернативно художествено поведение и разнообразни и запомнящи се творчески решения, каквито липсват, ако композицията е ограничена единствено до отделната страница, била тя и привидно безкрайна (ако преминаването към следващите части на дигиталния комикс се осъществява чрез придвижване на показваното на екрана „надолу“, т.нар. „скролване“⁹) или генерираща множество други производни страници, ако в замисъла на произведението е включена хиперактивност. Друг основен елемент от комиксовата структура, от който някои от дигиталните издания се лишават, е *каналът*. При избора на този тип композиция всеки панел е представен поотделно като преходът от един панел към следващия се осъществява чрез придвижване на екрана на ляво. Това лишава читателя от възможността за осъществяване на по-трайна връзка между изобразеното в отделните панели и също изисква повече усилия при желание за връщане към предходно изображение, което връща съзнанието в момента, в който се намира самия читател, т.е. – отделя го от света на самото произведение и пречи на „потъването“ в наратива. Може би това са част от причините най-популярната форма на съвременния дигитален комикс да са произведенията, които се състоят само от една страница, която може да бъде възприета в един и същи момент и притежава видими канали между панелите (и съответните възможности за композиране, които те предоставят). Дигиталните графични романи, които от своя страна изискват по-голям обем страници и задържане на вниманието на читателя чрез оригинални и работещи за художествената форма решения, остават все още не достатъчно развита територия с ограничен брой читатели, далече от подема на развитие, на който се радват публикуваните на хартия издания от жанра.

Друга особеност на „аналоговия“ комикс и графичен роман е възможността за притихване и произлизащото от него концентрирано четене,

⁹ От англ. scroll – завивам, навивам, преглеждам текст, местейки курсора нагоре-надолу – б.а.

което отпечатаната на хартия книга, която представлява отделен обект в пространството и като такъв може да бъде възприемана далече от екрана на електронните устройства, където на едно щракване разстояние се намират социалните мрежи, имейла, електронните магазини, страниците генератори за търсене, между които вниманието на съвременния интернет потребител бива пренасочвано непрестанно.

Една от характеристиките на дигиталните издания комикси и графични романи, която бива посочвана от създателите им като основание за превъзходството им над печатните издания, е възможността структурата им да бъде обогатявана със средствата на похвати, типични за екранните изкуства като например анимацията. В стремежа си да добавят интерактивност и да ангажират в по-голяма степен вниманието на свикналия на непрекъснати стимули интернет потребител, някои автори добавят към произведенията си анимирана илюстрация. При смесването на жанровете, обаче, се появява възможността за размиване на границите и претопяване на качествата, които отличават графичния роман като уникално художествено произведение. Според изследователя и творец в областта на дигитални произведения с комиксова структура Даниел Мерлин Гудбри основна черта на комикса и графичния роман, която го разграничава от анимацията, е възможността за контрол над ритъма на четене и съответно притихване в паузите между разгръщане на страници или смяна на панели чрез натискане на копче, приплъзване, приближаване и др. „Прекалената употреба на анимирани елементи в представянето на комикса може да доведе до превръщането на читателя повече в пасивен зрител на анимация, отколкото в активен читател на комикс. (...) Ключът към работещия дигитален комикс е подсигурияването на това читателят да бъде винаги този, който трябва да натисне копчето, за да види какво следва, като се избегнат екстравагантните трикове, променящи темпоралната структура,

които биха развалили преживяването¹⁰. Запазването на контрол върху развитието на наратива във времето осигурява контрол и върху скоростта, с която визуалната и текстова информация бива усвоявана и това е едно от свойствените качества на комиксовата структура, което го отличава от изкуството на киното. Това качество може да бъде прието за даденост при печатните издания, където читателят няма друг избор, освен да осъществи активната си роля, за да може, продължавайки да разгръща страниците, да преминава напред през историята. Може би именно с навлизането на дигиталните технологии като иновативен начин за разгръщане на проблематиката на комикса и графичния роман, обаче, става ясно колко важно е запазването на активната позиция на читателя, за да бъде избегнато превръщането му в зрител.

¹⁰ Goodbrey, Daniel Merlin. Digital comics: New Tools and Trope. *Studies in Comics*. Vol. 4, N 1, pp. 185-197. The University of Hertfordshire. 2013. https://doi.org/10.1386/stic.4.1.185_1, достъпена на 14.09.2021 г. в 10:59 ч.

В **заклучението** са обобщени изводите, направени въз основа на проучванията и анализа на проблемите, разглеждани в дисертацията, както и са посочени **приносите** на труда към нарастващата база от информация в областта на изкуството на книгата и илюстрацията. Маркирани са и възможностите за по-нататъшни проучвания по темата.

Основни приноси на дисертационния труд

Въз основа на подробно проучените и систематизирани научни разработки в хода на работата по дисертационния труд, както и в следствие на разгледаните примери от реализирани издания, създадени от водещи художници-илюстратори, е възможно да се направят съществени изводи относно мястото на графичния роман като вид картинната книга. На първо място **изследването утвърждава съществуването на жанра** като го *ситуира като ясно различим тип издание, което принадлежи към територията на изкуството на книгата и илюстрацията, но притежава свои собствени исторически корени, характерни структурни и композиционни елементи, тематика и потенциал за генериране на произведения с висока художествена стойност.*

Освен това дисертацията **допълва съществуващите в световен мащаб дефиниции на понятието „графичен роман“** като *отличава една основна характеристика на този тип картинна книга, която еднозначно определя дадено издание за принадлежно (или не) към групата на графичните романи – тази характеристика е т.нар. секвенционалност.*

Посочени са и *художествените принципи за изграждане на структурата* на графичния роман, както и основните графични елементи, баланса между които поражда сложни взаимовръзки.

Друг основен принос на дисертацията е, че *отделя територията на изданията графични романи от тази на комикса* чрез ясно формулирани отлики. Без да се омаловажава значимостта на комикса и неговите възможности

за създаване на стойностни художествени творби, са изброени и анализирани чертите, които отличават графичния роман от него и правят възможна класификацията и по-специализираното изучаване на спецификата и на двата жанра. **Настоящият труд доказва**, че графичните романи представляват самостоятелни художествени произведения, които разгръщат потенциала си в по-голям обем от страници; целта им не е на първо място комерсиалният успех; тематичната определеност на графичните романи най-често е свързана с общочовешки фундаментални въпроси, които има нужда да бъдат разгледани през призмата на визуална художествена медия; визуалният наратив често е изграден с помощта на иновативни подходи и разчупване на установените традиционни композиционни модели и др.

От съществено значение са приведените аргументи относно характерната словесно-визуална наративна структура на графичния роман, както и класификацията на изданията спрямо типа наративна структура. От разгледаните творби от жанра, става ясно, че *тези, които въвеждат собствени наративни принципи, са авторските издания* при които художникът е автор както на илюстрациите, така и на текста, което му позволява да разгърне творческата си идея в пълния ѝ потенциал. Дисертацията включва и подробното проучване на връзките и взаимодействието между визуален и словесен наратив в рамките на специфичната природа на графичните романи. Формулирани са основните типове обвързаност, които биха могли да структурират художествената проблематика на произведението. Посредством анализа на безсловесните издания се обръща внимание на *водещата роля на визуалния наратив, който и сам по себе си, без участието на текст, е способен да създаде четима и ангажираща вниманието художествена концепция*. Чрез анализа на наративните особености, които изграждат визуално-словесната структура на графичните романи, е изведено твърдението, че графичният роман е вид картинна книга, в която използването на иновативни наративни подходи

не само е широко практикувано, но и осигурява разпознаваемост на книжния пазар и признание от критиците и изследователите на жанра.

Дисертацията доказва и твърдението, че наличието на сюжетна линия и действие не е безусловна характеристика на графичния роман и обяснява съществуването на изцяло абстрактните по своята природа издания, в които, въпреки липсата на персонажи и извършвани действия, секвенционалната поредица от панели поражда смисъл и естетически отговор във въображението на читателя.

Изведени и анализирани са и водещите съвременни художествено-изобразителни тенденции сред изданията графични романи. Проучени и документирани са възможностите за генериране на иновативни стилови подходи, които доказват важното място на експеримента в създаването на съвременните творби от жанра, както и че, с изразните средства на графичния роман, е възможно да се изрази алтернативно художествено поведение, което от своя страна генерира специфични смислови послания.

Особено важен принос на дисертационния труд е и проучването на дигиталните издания и категоризирането им в различните художествени направления, които са се открили до момента. Възможен обект на следващо проучване е развитието на уеб и хипер публикациите напред във времето с развитието както на технологиите, така и на уменията на художниците-илюстратори да пренесат по достатъчно функционален и естетически начин спецификата на секвенционалните издания на екран.

Посредством свършената работа, в рамките на която за първи път в българска научна публикация обстойно се коментират графичните романи от художествена гледна точка, а не през призмата на литературата, може да се заключи, че трудът на настоящата дисертация добавя съществен набор от изследвания, систематизирана информация, визуални примери и обосновани

изводи към нарастващата база от информация в областта на изкуството на книгата и илюстрацията.

Публикации по темата на дисертацията:

1. **Кучева**, Весела. Връзки и приемственост между средновековните славянски ръкописи и съвременния графичен роман, осъществени в британското издание „Черно заклинание“ с автор Херман Инклуус. *Климентови четения за млади изследователи*. Том 2. София: СУ „Свети Климент Охридски“. 2021

(Публикацията е представена първоначално във вид на доклад на провелата се през ноември 2019 г. научна конференция „Климентови четения за млади изследователи“, организирана от Факултета по Славянски филологии на Софийски университет „Св. Климент Охридски“ в гр. София.)

2. **Кучева**, Весела. Адаптация на литературно произведение под формата на графичен роман – визуално представяне на паракосмос в „Стъкленият град“ на Изабел Грийнбърг. *Визуални изкуства и музика*. Том 3, (1). София: СУ „Свети Климент Охридски“. 2021

https://fnoi.uni-sofia.bg/magazine/index.php/visual_arts_and_music/article/view/161 - достъпен на 18.10.2021 г. в 21:18 ч.

3. **Кучева**, Весела. Визуално представяне на темата за общочовешката травма, причинена от Холокоста, в графичния роман „Маус“ на Арт Шпигелман. *Изкуство и критика*. Том 2, (2). София: Национална Художествена Академия. 2021

4. **Кучева**, Весела. Наследството на бродираната илюстрация в графичния роман „Танцуващата чума“. *Климентови четения за млади изследователи*. Том 3. София: СУ „Свети Климент Охридски“. 2022 (под печат)

(Публикацията е представена първоначално във вид на доклад на провела се през ноември 2021 г. научна конференция „Климентови четения за млади изследователи“, организирана от Факултета по Славянски филологии на Софийски университет „Св. Климент Охридски“ в гр. София.)