

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ
ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайн-проєкту авторського коміксу «Дивотворці»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДГЗ-20

Недзельська Т.О.

Науковий керівник д-р філос. н., проф.

Колісник О.В.

Рецензент д-р мист., проф. Кротова Т.Ф.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Недзельська Т.О. Розробка дизайн-проєкту авторського коміксу «Дивотворці». Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

У кваліфікаційній роботі розроблено дизайн-проєкт авторського коміксу "Дивотворці". Було проведено дослідження сутності поняття «авторський комікс» та історію його розвитку. Здійснено аналіз коміксів у різних країн та визначено їхні особливості і популярність. Визначено особливості українського авторського мальовису у порівнянні з європейським та американськими коміксами. Проаналізовано сучасні тенденції у світі коміксів, зокрема основи їх створення та вплив на аудиторію. Результатом є розроблений дизайн сторінок та персонажів коміксу, що відображається в дизайн-проєкті.

Ключові слова: *авторський комікс, мальовис, дизайн-проєкт, персонаж.*

SUMMARY

Nedzelska T.O. Development of design project of author's comic in "Wonderworkers". Manuscript.

Qualifying work for obtaining a bachelor's degree in the specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work developed the design project of the author's comic "Wonderworkers". The essence of the concept of "author's comic" and the history of its development were investigated. An analysis of comics in different countries was carried out, and their features and popularity were determined. The peculiarities of Ukrainian author's painting in comparison with European and American comics were identified. The current trends in the world of comics were analyzed, including the basics of their creation and their influence on the audience. The result is the developed design of the pages and characters of the comic, which is reflected in the design project.

Key words: *author's comic, painting, design project, character.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗБОРКИ АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ.....	11
1.1 Поняття авторського коміксу, історія виникнення та його розвиток	11
1.2 Авторські комікси: їх особливості та відмінності.....	24
1.3 Сучасні тенденції у світі коміксів.....	33
Висновки по розділу 1.....	36
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ ТА ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ.....	37
2.1 Основи створення сучасних авторських коміксів в Україні.....	37
2.2 Використання соціальних мереж для публікації малюнків.....	43
2.3 Аналіз цільової аудиторії та її вплив на успішність коміксів.....	45
Висновки по розділу 2.....	52
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ «ДИВОТВОРЦІ».....	53
3.1. Розробка концепції та візуальної частини малюнку	53
3.2 Розробка сторінок коміксу та дизайну персонажів.....	55
3.3. Реалізація проєкту « Дивотворці».....	59
Висновки по розділу 3.....	63
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	67
ДОДАТКИ	73

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасне мистецтво коміксів, зокрема авторський комікс, на сьогоднішній день визнається як значущий аспект культурного та мистецького життя, здатний привернути увагу як професіоналів, так і широкої аудиторії. Актуальність авторського коміксу обумовлена його спроможністю відобразити різноманітні аспекти сучасності, а також унікальністю підходу до висвітлення тем і концепцій. Цей вид мистецтва дозволяє авторам відтворити власну творчість та уявлення про світ, що створює простір для самовираження та висловлення ідей.

Важливо відзначити, що авторські комікси мають потенціал збагатити культурну спадщину та розширити межі мистецького вираження. Вони відображають різноманітність поглядів та голосів, сприяючи розвитку критичного мислення та культурного плюралізму. Крім того, авторські комікси є площиною для вільних експериментів та інновацій, що дозволяє їхнім творцям висловлювати різні ідеї та концепції, привертати увагу глядачів своєю оригінальністю та творчою енергією. Поряд з цим, авторський комікс є важливим засобом виразності та сприйняття ідей, який дозволяє митцям висловлювати свої унікальні погляди на світ. Він може бути використаний для різноманітних цілей, включаючи навчання, розвагу, відпочинок та відображення соціокультурних тенденцій. Функції авторського коміксу охоплюють його потенціал як засобу культурного виразу, мистецького вираження та засобу комунікації, що сприяє розвитку креативності та розумінню мистецтва та літератури, а також сприяє формуванню критичного мислення та аналізу соціальних явищ.

Авторський комікс, хоча й володіє значною вагомістю у мистецькій та культурній сферах, стикається з комплексом проблем, які ускладнюють його розвиток та поширення. Обмежена доступність для широкої аудиторії, фінансові труднощі, пов'язані з виробництвом та публікацією, а також конкуренція з боку великих видавництв та популярних комікс-франшиз ускладнюють ситуацію для

авторів. Проте, для вирішення цих проблем існують заходи, які можуть сприяти подоланню перешкод та сприяти розвитку авторських коміксів. Створення платформ для публікації та просування, надання фінансової підтримки та збільшення уваги до авторських проектів.

Активна присутність у соціальних мережах, як дієвий інструмент взаємодії між митцями та аудиторією, може вирішити частину цих проблем. Соціальні мережі надають безкоштовну платформу для самостійної публікації творів, що робить їх доступними для широкої аудиторії без посередництва та фінансових витрат. Крім того, соціальні мережі дозволяють авторам вести особисті бренди та побудовувати свою фан-базу, що сприяє їхньому професійному зростанню та розкриттю творчого потенціалу.

Загальна робота над вирішенням цих проблем є важливим аспектом сучасної мистецької та культурної сфери. Вона стимулює розвиток творчості, сприяє культурному розмаїттю та забезпечує належну увагу до важливого мистецького жанру, яким є авторський комікс.

На фоні зростаючого інтересу до коміксів у сучасному українському суспільстві, значне вплив на популярність цього мистецького жанру відіграють українські інтернет-платформи, що перекладають світові комікси на українську мову. Це не лише пропонує читачам цікаві історії, а й робить їх доступними на рідній мові, що впливає на їхню популярність серед української аудиторії.

Значний прорив у популяризації мальовищу спостерігається через платформи, які не лише перекладають іноземні комікси, але й публікують твори українських авторів. Це створює сприятливу атмосферу для розвитку та просування власних мистецьких творів, що в свою чергу стимулює інших митців до активної творчості та представлення своїх робіт. Така ініціатива розширює аудиторію коміксів та сприяє зростанню інтересу до українського мальовищу.

Сучасні автори та видавництва активно використовують соціальні мережі для просування своїх коміксів серед читачів з метою збільшення їхньої популярності та пізнішого виходу на книжний ринок. Це створює можливість

для збільшення впливу українського мальовису та його активного розвитку в масовому суспільстві.

На сьогоднішній час тему мальовисів та комікс-індустрії потали піднімати частіше. Наприклад, дискусія на XI Міжнародному фестивалі "Книжковий Арсенал" свідчить про зростаючий інтерес до теми мальовисів та комікс-індустрії в Україні. Участь діячів комікс-спільноти, таких як засновник видавництва "Vovkulaka" Ярослав Мішенів, художник і ілюстратор Сашко Ком'яхов, перекладачка і редакторка Марина Дубина, а також перекладач і ведучий ютуб-каналу "Третя Паралель" Микита Янюк, підкреслює значущість цієї теми для мистецької та культурної спільноти.

Обговорення стосувалося актуальності мальовисів на сучасному етапі та розглядало ряд проблем, пов'язаних із розвитком української комікс-індустрії. Однією з таких проблем є обмежена участь авторів у створенні мальовисів, порівняно з американськими стандартами, де сценарій, малюнок та концепція можуть створюватися різними людьми. В Україні деякі автори можуть бути відповідальними за всі аспекти творчого процесу, що впливає на швидкість та обсяг випуску коміксів та їх різноманітність.

Такі дискусії сприяють не лише виявленню проблем у галузі, але й стимулюють пошук шляхів їх вирішення та сприяють розвитку української комікс-індустрії. Вони також залучають увагу громадськості та підвищують обізнаність щодо цього мистецького жанру, що сприяє розвитку індустрії та залученню нових талантів.

Метою дослідження є аналіз особливостей авторського коміксу з урахуванням специфіки українських та іноземних коміксів, з метою подальшої розробки дизайн-проєкту "Дивотворці".

Для досягнення мети необхідно виконати такі завдання:

- 1.Провести аналіз сутності концепції "авторський комікс" та вивчення його історичного еволюційного шляху.

- 2.Здійснити дослідження традицій, що характерні для інших іноземних коміксів.

3.Визначити унікальні риси українського авторського коміксу.

5.Дослідити новаторські методи та концептуальні рішення, провести аналіз популярних концепцій авторського коміксу.

6.Здійснити авторську розробку концепції та візуального стилю коміксу, а також розробити дизайн персонажів.

Об'єкт дослідження – розробка авторського коміксу.

Предметом дослідження є написання роботи на основі аналізу наукових джерел, порівняльного вивчення українських та іноземних коміксів. Проведення опитувань та інтерв'ю з читачами та фахівцями у сфері мистецтва. Також аналіз відгуків та коментарів, створення фокус-груп. Розробки графічних матеріалів коміксу виконано з використанням редакторів Paint tool sai, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator CC. На основі цього можна визначити особливості авторського коміксу та розробити дизайн-проект "Дивотворці".

Новизна одержаних результатів полягає у дослідженні сучасних тенденцій у світі авторських коміксів. Основуючись на результатах це спричинило створення авторського коміксу, відповідного сучасним вимогам та потребам часу.

Практичне значення одержаних результатів мають застосування у контексті використання науково-освітніх цілей. Вказані аналітичні дані можуть стати основою для написання освітньо-кваліфікаційних та магістерських робіт, а також використані у процесі створення навчальних посібників і підручників, що сприятиме покращенню якості навчального процесу. Також матеріали можуть бути використані в якості джерела під час проведення різноманітних курсів як загального, так і спеціалізованого спрямування. На основі проведеного дослідження був розроблений індивідуальний авторський комікс, що відрізняється унікальним підходом та якісним вміщенням контенту.

Апробація результатів дослідження. За результатами дослідження були опубліковані тези Недзельська Т. О. «Малопис як власний вид української культури» для «IV Всеукраїнська конференція здобувачів вищої освіти і молодих учених "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості"».

К.: КНУТД, 2024. (Додаток А). Також здобуто перше місце у студентському конкурсі плакату «Збережи energy» в рамках XII міжнародного науково-практичної конференції «Енергоефективний університет» (Додаток Б).

Структура та обсяг роботи включають в собі усі теми дослідження. Загальний обсяг становить 92 сторінок. Робота складається зі вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків, посилань, списку використаних джерел та літератури (56 найменувань, англійською та українською мовами) та розробки авторського коміксу «Дивотворці».

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗБОРКИ АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ

1.1 Поняття авторського коміксу, історія виникнення та його розвиток

Поняття авторства в коміксах відноситься до ідентифікації та визнання творчого внеску конкретного творця або групи творців у створенні коміксу. Це може включати письмовий сценарій, малюнок, колір, літературні діалоги, художнє оформлення тощо.

В історії коміксів були різні підходи до авторства. У деяких випадках авторське право на комікс належало видавництву, яке оплачувало творця за його роботу та мало ексклюзивне право на її використання. У інших випадках творці мали більше автономії та правової відповідальності за свої роботи, але це залежало від умов контракту та політики конкретної видавничої компанії. Однак у випадку авторських коміксів, авторство має велике значення. Творець (або група творців) має повний контроль над творчим процесом, від ідеї до фінального випуску. Вони можуть бути відповідальними як за сценарій, так і за малюнок, інколи вони є однією й тією ж людиною. У таких випадках авторський комікс представляє собою вираз особистого мистецтва та власних ідей творця [40].

У контексті класичної та майстерної версій коміксів існує важливе питання відсутності єдиного автора. Це особливо актуально в індустрії, де важливо мати власний стиль, що відображається не лише у візуальному аспекті, але й у майстерному викладі сюжету. Імениті автори, такі як Джек Кірбі і Стен Лі, відомі своїм неповторним стилем, що відіграє ключову роль у їх визнанні в галузі. З'явлення нових авторів коміксу, таких як Том Кінг, Донні Кейтс і Джефф Лемір, також сприяє новим тенденціям у промисловості.

Авторам коміксів важливо привернути увагу до своїх робіт власним стилем через унікальність, яка дозволяє виділитися серед конкуренції, створити впізнаваний бренд, викликати емоційний зв'язок з аудиторією, пропонувати

інновації та підвищувати професійну репутацію. Важливість стилю виконання коміксу виходить далеко за межі простого привертання уваги аудиторії. Він є необхідним для підтримки тривалості серій та привертання нових читачів. Представлення коміксів одним і тим же автором може призвести до монотонності сюжету, тоді як різноманітність стилів різних авторів дозволяє відтінити різні сюжетні лінії та арки. Велике значення приділяється якісній комбінації між автором та художником, оскільки вони спільно формують концепцію коміксу.

Важливість визначення авторства у коміксах може залежати від культурного контексту. У Сполучених Штатах, наприклад, письменник зазвичай має перевагу над художником і визнається як головний творець, тоді як у Франції та в європейських країнах, де існує традиція *bande dessinée*, художник може мати більш значущу роль у створенні коміксу. У японській манзі ці два аспекти зазвичай мають рівне значення [40].

Незалежно від таланту письменника, для успішного випуску коміксів необхідно мати відповідно вправного художника, з яким автор має гармонійно співпрацювати [17]. Унікальний стиль автора в коміксах може виявлятися через різноманітні аспекти, такі як малюнок, композиція, колірна гама, вживання тонування, ліній та інші художні елементи [25].

Таблиця 1.1

Художні елементи які роблять авторські комікси унікальними [22]

Малюнок	Стиль малюнка автора може бути визначений його технікою, манерою та набором художніх прийомів. Деякі автори можуть використовувати більш реалістичний підхід до малювання, в той час як інші можуть ставити більший акцент на карикатурність або стилізацію.
----------------	--

Продовження таблиці 1.1

Композиція	Автори можуть мати свої улюблені способи компонування кадрів та розміщення героїв у панелях. Деякі можуть віддавати перевагу динамічним та енергійним композиціям, тоді як інші можуть обирати більш заспокоюючі та розмірені аранжування.
Колірна гама та тонування	Використання кольорів може значно відрізнятися від автора до автора. Деякі можуть обирати яскраві та насичені кольори, тоді як інші можуть використовувати приглушені або монохромні схеми кольорів для створення певної атмосфери.
Характерні елементи стилю	Деякі автори можуть мати характерні елементи свого стилю, такі як специфічний спосіб зображення обличчя, виразів обличчя, вживання шрифтів для тексту, підписів чи звукових ефектів.
Наративний підхід	Унікальний стиль може також виявлятися у способі розповіді історії, виборі тем, тону наративу та обробці тематики. Деякі автори можуть мати тенденцію до експериментів з жанрами або створення складних інтелектуальних пазлів, тоді як інші можуть зосереджуватися на особистих досвідченнях та емоційних аспектах.

Автори коміксів майстерно поєднують художню творчість із літературою, щоб створити захоплюючі та вражаючі історії. Це дає їм можливість висловити свої унікальні ідеї та спостереження через візуальні образи та текст. Вони розробляють складних персонажів, які стикаються з різноманітними викликами, і створюють унікальні світи, де можуть відбуватися неймовірні події. Експериментуючи зі структурою коміксів та розкриваючи різноманітність графічних технік, вони створюють неповторну атмосферу та настрій, які

захоплюють читачів у світ своїх фантазій. Комікси є унікальним напрямом художньої літератури з кількома особливостями, що вирізняють їх від інших жанрів. Вони відрізняються від звичайної традиційної літератури кількома унікальними аспектами [38].

Авторські комікси мають довгу та цікаву історію. Цей жанр розвивався протягом багатьох десятиліть і відобразив багато культурних та соціальних змін. Протягом історії коміксів було багато авторів, які працювали відповідно до своїх власних поглядів та створювали унікальні твори, в яких вони могли виразити свої ідеї, почуття та переживання. Авторські комікси часто відображають соціальні, політичні та культурні аспекти, а також особистий досвід авторів.

Таблиця 1.2

Унікальний аспекти коміксу [39]

Використання об'єднання тексту та малюнків: Основна особливість коміксів полягає в тому, що вони поєднують в собі текстові елементи і малюнки. Це дозволяє передавати історію не лише словами, але й візуально.
Інтерактивність: Читачі можуть відчувати більшу поглибленість у події, оскільки вони можуть відобразити власні фантазії та інтерпретації через малюнки та діалоги персонажів.
Панелі та кадри: Комікси часто складаються з кадрів або панелей, які розташовані у послідовності. Кожна панель може представляти окрему сцену або момент у історії.
Сприйняття інформації: Через поєднання тексту та малюнків комікси можуть передавати інформацію більш доступним та ефективним способом, особливо для тих, хто має проблеми зі сприйняттям тексту.
Використання бульбашок та обліковок: Діалоги персонажів зазвичай відображаються у спеціальних бульбашках або обліковках, які вказують, хто говорить та що вони кажуть.

Структура та формат: Комікси можуть мати різні формати та структури, від коротких односторінкових історій до довгих серій або графічних романів.

Експерименти зі стилем та жанром: Ще одна особливість коміксів полягає в тому, що вони дозволяють художникам та авторам експериментувати з різними стилями малювання та жанрами історій, від супергеройських пригод до автобіографічних та мистецьких робіт.

Важливим етапом у розвитку мистецтва створення авторських коміксів стала діяльність Родольфа Топфера і Вільгельма Буша. Перший прославився «Історією пана Вйо-Буа» яка була створена у техніці малюнків з використанням гравюр. Вперше опублікованна у 1837 році. У Сполучених Штатах цей комікс був випущений під назвою "The Adventures of Obadiah Oldbuck", а у Франції - "Histoire de M. Vieux Bois" (Історія пана Вйо-Буа) (Рис.1.1) [18] .

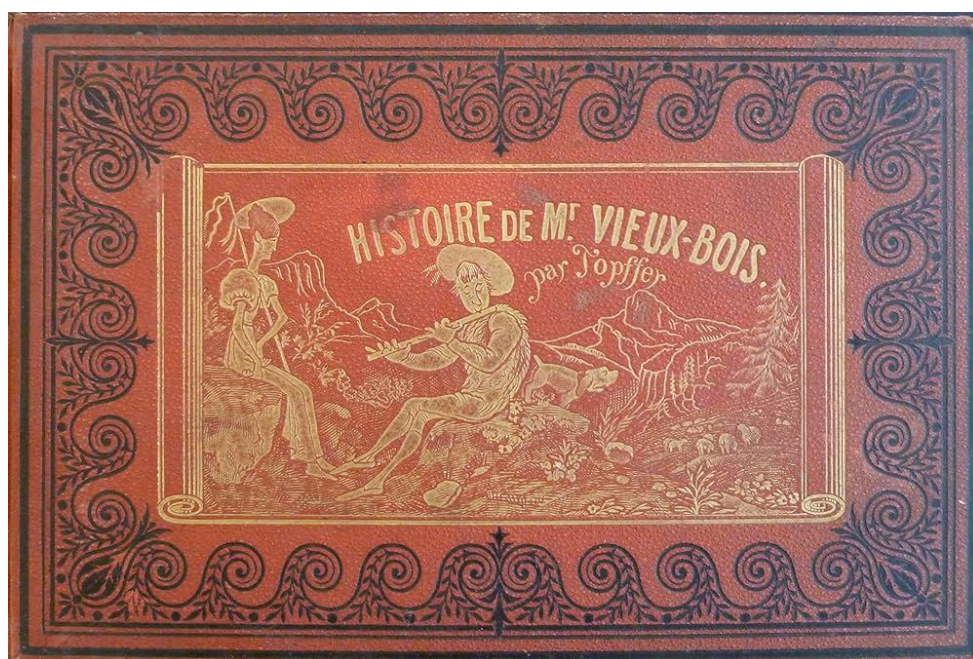


Рис.1.1 "Histoire de M. Vieux Bois" [42]

Р. Топфер використовував плоскі малюнки з контурними обрисами та мінімальною тонуванням, щоб створити простий, але ефективний спосіб

візуальної наративу. У цій техніці Топфер відтворював різні сцени та події за допомогою послідовних малюнків, які були розташовані у послідовних панелях. Кожен малюнок містив короткий текстовий опис, який розповідав читачеві про події та діалоги між персонажами. Особливість цієї техніки полягала в її простоті та доступності для розуміння, що робило ці роботи привабливими для широкого читацького кола, особливо дітей. Використання гравюр дозволило Р. Топферту передавати різні емоції та ситуації за допомогою малюнка, що стало характерною рисою його робіт [18].

Світову славу Вільгельму Буша принесла популярна віршована серія «Макс і Моріц» (Рис.1.2), що оповідає про двох шибеників [55].



Рис.1.2 «Макс і Моріц» [37]

Випущений у 1865 році, Вільгельм Буш використовував техніку літографії для створення своїх малюнків. Літографія - це метод друку, в якому малюнки наносяться на камінь або металеву пластину, а потім переносяться на папір. В. Буш використовував деталізовані малюнки з контурними обрисами, які стали

відомими як "Бушевський стиль". Він вміло поєднував гумор із гострими соціальними та моральними коментарями, які передавалися через малюнки та короткий текст. У техніці літографії В. Буш наносив свої малюнки на літографічні камені з використанням олівців або туші. Потім камені були оброблені таким чином, щоб частина, на якій зображено малюнок, зберегалася, а інші частини були оброблені так, щоб вони притягали воду. Після цього камінь був використаний для нанесення малюнка на папір через друкарський прес.

Техніка літографії дозволила Бушу передавати свій унікальний стиль малюнка з великою точністю та деталізацією. Це стало одним із ключових елементів успіху "Макса і Моріца" та визначило великий вплив цього коміксу на подальший розвиток жанру [55].

У XIX столітті масове поширення газет та журналів відіграло важливу роль у розвитку коміксів, перетворивши їх на наочний спосіб коментування соціальної та політичної реальності. Цей період відзначався великою активністю з боку видавців, які розуміли потенційну популярність ілюстрацій як ефективного засобу привертання уваги читачів. Ілюстровані історії стали неодмінною складовою більшості періодичних видань. Художники цього періоду експериментували з різноманітними форматами та створювали цілі цикли ілюстрацій, які були пов'язані загальною сюжетною лінією. У цих циклах з'явилися власні герої та вторинні персонажі, які регулярно з'являлися на сторінках видання. Цей підхід сприяв формуванню сталого ідентифікаційного образу для читачів та сприяв популяризації коміксів як форми розваги та комунікації. Згодом, у другій половині XIX століття, комікси стали не лише розважальним. Такі комікси в газетах та журналах відігравали важливу роль у передачі інформації та виразі суспільних думок, сприяючи розвитку комунікаційних засобів та культурного життя загалом [34].

Один з ранніх гарних прикладів авторських коміксів, що використовувалися для передачі інформації суспільству, - це "The Yellow Kid" Річарда Ф. Аутколта та його співтворця Джордж Люкс. Обидва художники були співтворцями "The Yellow Kid", одного з найвідоміших коміксів у світі. Річард Ф. Аутколт був

першим художником, який створив жовтого персонажа для вечірньої газети "New York Journal", а Джордж Люкс взяв на себе створення нових стрічок "The Yellow Kid" для конкуруючої газети "New York World". Обидва митці внесли значний внесок у розвиток коміксів. Аутколт і Люкс вперше використовували послідовні панелі та кулі зі словами для передачі дії та діалогів у коміксі "The Yellow Kid". Це революційне досягнення вплинуло на майбутній розвиток жанру та встановило стандарт для багатьох подібних робіт.

"The Yellow Kid" став одним з перших масово популярних коміксів, що отримав широку визнаність у газетній індустрії. Він вплинув на спосіб, яким газети привертали читачів та рекламодавців, і став популярною формою масової культури на початку XX століття. Комікс розміщувався у газеті "New York World". Ці історії не лише розважали своїх читачів, а й коментували політичні та соціальні питання свого часу. У 1897-1938 роки був опублікований The Yellow Kid in McFadden's Flats (1897p.) (Рис.1.3) який вважається першим авторским коміксом, оскільки на задній обкладинці він містив словосполучення «комікс».



Рис.1.3 «The Yellow Kid in McFadden's Flats» (1897p.) [53]

Головною рисою коміксу Річарда Ф. Аутколта було зображення головного персонажа, відомого як "The Yellow Kid", який мав яскравий жовтий колір шкіри. Цей колір виділяв його серед інших персонажів та надавав йому впізнаваний образ. Крім того, персонаж мав велику голову та виразне обличчя, що підкреслювало його комічність та виразність. Структура малюнків була досить простою, але ефективною. Сцени були чітко відтворені, а лінії та контури були наочно виражені, що сприяло легкому сприйняттю коміксу читачами. Також варто зазначити, що комікс "The Yellow Kid in McFadden's Flats" використовував специфічні діалектичні вислови та фразеологізми, що відображали реальність нижнього класу того часу. Це додавало коміксу аутентичності та реалізму [47].

У цілому, авторський стиль малювання коміксу "The Yellow Kid in McFadden's Flats" був характеризований своєрідністю та оригінальністю, що робило його одним із найвпізнаваніших та популярних коміксів свого часу. Далекий від повнокольорових глянцевого коміксів сучасності, The Yellow Kid in McFadden's Flats містив чорно-білі передруки популярних газетних коміксів.

Подальші збірники коміксів включали перевидання коміксу Рудольфа Деркса під назвою «The Katzenjammer Kids» (Рис.1.4).



Рис.1.4 «The Katzenjammer Kids» [54]

Був відомий як німецько-американський художник та мультимедійний художник, знайомий усім своїм внеском у комікси. Проте найбільшу відомість здобув саме за створення коміксу "The Katzenjammer Kids" (Діти Каценджамер), який дебютував у 1897 році і вважається одним з перших коміксів у Сполучених Штатах. Комікс став популярним і довго зберігав свою популярність, а Діркс працював над ним протягом багатьох років. Рудольф також мав важливий внесок у розвиток коміксів, впливаючи на стилістичні та наративні аспекти цього жанру. Його роботи сприяли формуванню коміксів як популярної форми масової культури і вплинули на подальший розвиток американської комікс-індустрії [47].

Комікси переважно до 1929 року розглядалися як додаток до існуючих газет і журналів, і вони не продавалися окремо. Проте в 1929 році ситуація змінилася, коли видавництво Dell випустило перший номер журналу "Funnies", в якому публікувалися найкращі газетні історії. За п'ять років видавці почали додавати до журналів оригінальні оповідання, а в 1938 році ринок коміксів відзначився виходом першого номера "Action Comics", на обкладинці якого з'явився один із найкультовіших коміксних героїв усіх часів — «Супермен». Ця подія відкрила епоху, що була пізніше названа Золотим віком коміксів [20].

"Супермен" є важливим етапом в розвитку жанру супергероїв та коміксів загалом. Створений письменником Джеррі Сігелом та художником Джо Шустером, "Супермен" (Рис.1.5) вперше з'явився на світ у 1938 році на сторінках "Action Comics" в видавництві DC Comics.

Джеррі Сігел та Джо Шустер, друзі ще зі шкільних років, спільно працювали над концепцією супергероя протягом років перед тим, як представити його публіці. Вони створили образ персонажа, який мав бути символом справедливості та могутності, який захищав би беззахисних та боровся б злочином. Важливою частиною цього образу була подвійна ідентичність героя, яка забезпечувала йому можливість приховувати свою справжню особистість за звичайним цивільним обличчям. Перші концептуальні малюнки Супермена були створені Шустером ще в 1933 році, але персонаж не мав ясної ідентичності та образу. Проте в 1938 році,

після кількох редакцій та поліпшень, "Супермен" був представлений широкій аудиторії, і його перший виступ в "Action Comics #1" вразив читачів своєю силою, справедливістю та моральними цінностями. Супермен викликав великий успіх у читачів, і вже незабаром став іконічним персонажем культури. Його поява зазначила початок "Золотого віку коміксів", епохи, коли супергерої стали популярними і поширеними. Невдовзі після випуску "Action Comics #1" Супермен отримав власний комікс, а згодом його образ з'явився у фільмах, серіалах, мультфільмах та інших медійних форматах, дозволяючи персонажу стати одним з найвідоміших і найпопулярніших у всьому світі [31].

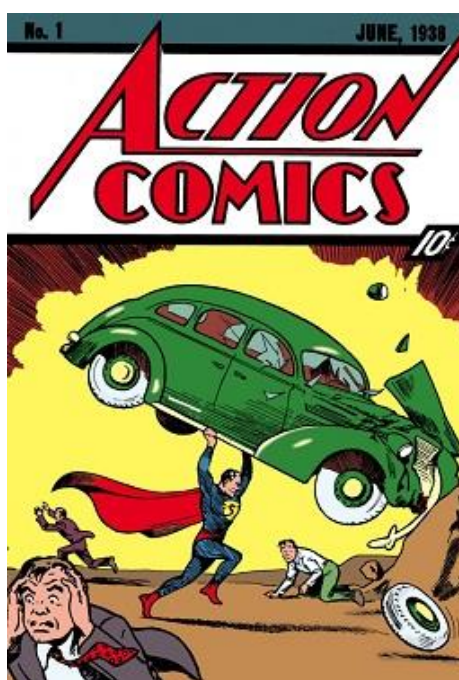


Рис.1.5 Перша поява «Супермена» 1938 р. [36]

У першій половині 1950-х років, з поширенням телебачення, популярність коміксів почала зменшуватися. Більшість історій про супергероїв зникли на початку цього періоду, а на їх місце прийшли інші жанри, такі як вестерни, наукова фантастика, містика, детективи та романтика. У 1954 році психіатр Фредрік Вертам стверджував, що комікси негативно впливають на молодь, сприяють зростанню підліткової злочинності та інших негативних явищ. Відповідно до громадського тиску видавці змушені були прийняти Кодекс

Коміксів, який чітко регулював теми, дозволені та заборонені у коміксах. Поява Кодексу призвела до повного зникнення детективних коміксів та жахів, призвела до закриття декількох видавництв і опосередковано сприяла розвитку супергеройського жанру, який відродився з початком 1960-х років і став домінуючим на ринку на протязі багатьох років. До того часу, якість на золотий вік коміксів вижили такі персонажі, як Бетмен і Супермен до них додалися Флеш, Зелений Ліхтар, Людина-Павук, Месники, Тор, Залізна Людина, Доктор Стрендж, Фантастична Четвірка та інші культові герої [34].

У 1980-х роках у Європі спостерігалось поява японських манга, що супроводжувалася масовим поширенням мультсеріалів і викликала значний інтерес: такі роботи, як "Goldorak", "Dragon Ball", "Albator", здобули шалений успіх серед аудиторії. У цей період індустрія коміксів розквітла як у виробництві, так і у продажах. Зменшення зацікавленості газет і зростання популярності альбомів у книжковому форматі можна пояснити зміною читацьких уподобань: читачам не хочеться чекати тиждень або місяць, щоб дізнатися продовження сюжету.

У 1990-х роках став помітний міжнародний вплив: франко-бельгійські комікси привернули увагу американських та японських шанувальників, американці проявили інтерес до манги та європейських творів і так далі. У той час, як в Америці переважали комікси з фантастичними та героїчними сюжетами, в Європі було більше схильності до реалізму, авангарду та гумору, орієнтованих на більш вимогливого та інтелектуально розвиненого читача. У Європі графічну прозу видавали у вигляді дорогих альбомів з твердими обкладинками (хоча вона також існує у газетно-журнальному форматі), тоді як в Японії один альбом манга може містити кілька тисяч сторінок [20].

Перші комікси або як називають їх у нас малюнки в Україні з'явилися ще в першій половині XX століття, коли країна переживала період глибоких соціально-політичних змін. Першим українськомовним малюнком вважається виданий у 1921 році «Чорнокнижник з Чорногори» (Рис.1.6) Я. Вільшенка з малюнками А. Манастирського.



Рис.1.6 «Чорнокнижник з Чорногори» 1921р. [9]

За сюжетом, відьма, яка прагне помститися Чорнокнижнику, змушує його сина вимовити заборонені магічні заклинання. Через це всі слуги та гості в замку

Чорнокнижника перетворюються на тварин і птахів. Повернувшись із мандрівки, Чорнокнижник у розпачі зачакловує свого сина... Наприкінці історія просякнута патріотичним настроєм та мальованим образом України [9].

З появою радянської влади комікси були піддані цензурі та ідеологічному контролю, проте їхнє створення і популярність не припинилися, а лише змінили свій спрямування та стиль відповідно до вимог часу. Таким чином, українські комікси продовжили свій розвиток і впливали на культурну та мистецьку сцену країни протягом усього XX століття [13].

Отже, авторські комікси є важливою формою мистецтва, яка відображає культурні, історичні та технологічні зміни суспільства. Вони поєднують у собі творчість та експресію автора з можливостями візуального мистецтва та літератури, створюючи унікальні твори, що вражають та надихають свою аудиторію.

1.2 Авторські комікси: їх особливості та відмінності

Авторські комікси є невід'ємною складовою культури сучасного світу, що поєднує в собі елементи мистецтва, літератури та графічного дизайну. За останні десятиліття авторські комікси набули великої популярності, відзначаючи зростання інтересу до цього медійного формату як серед художників, так і серед аудиторії. Поняття авторського коміксу визначається не лише послідовною подачею малюнків та тексту, але й особистим стилем, поглядом автора на світ, його емоційними та інтелектуальними роздумами. Кожен авторський комікс є унікальним твором мистецтва, що відображає власне творче бачення автора та сприймається глядачем через призму його інтерпретації [2].

У дослідженні про авторські комікси у світі розглянемо різноманітні аспекти у світовому контексті: особливості стилю та техніки, вплив на культурне середовище та співвідношення з іншими мистецькими формами. Вивчення цієї теми дозволить нам краще зрозуміти роль авторських коміксів у формуванні сучасної культурної та мистецької парадигми та їх вплив на сприйняття світу навколо нас.

Авторські комікси у всьому світі роблять їх цікавими для дослідження та сприйняття, а також і важливою складовою сучасної культури та мистецтва. До таких коміксів слід також додати вплив культурних цінностей країн, де вони видаються, на їхні власні цінності та сприйняття світу. Кожна країна має свою унікальну культурну спадщину, традиції та погляди, які можуть відображатися у створенні авторських коміксів [12].

У світі коміксів існує розмаїття напрямків, кожен з яких має свої особливості та вплив на культуру. Комікси традиційного стилю, відомі також як "американізовані", зазвичай мають стандартні сюжети про супергероїв та їх противників, злочинців. Цей жанр коміксів спрямований на широке читацьке коло і користується значною популярністю, знають їх практично всі. Глянцевість, яскравість та заштамповані сюжети - основні характеристики традиційних коміксів. Графічні романи, подібні до традиційних коміксів, але

мають більш глибоку тематику, є важливим елементом світу коміксів. Цей формат характеризується випуском окремих томів, а не регулярними випусками. Подібно до класичних романів, графічний роман висвітлює складні теми, проте він використовує в основному зображення, щоб передати ідеї автора, де текст відіграє вторинну роль. У сучасний час стріпи набули значної популярності. Ця форма коміксів, також відома як "мініатюри", складається з двох або чотирьох малюнків, що супроводжуються текстом для вираження ідеї автора. Часто стріпи можна знайти в Інтернеті або у журналах, але також існують збірки цих коротких коміксів. Назва походить від англійського слова "strip", що означає "стрічка" або "смуга". Стріпи дозволяють авторам чітко висловити свої думки і ідеї, тому їх часто використовують для висвітлення соціальних тем. У зв'язку зі широким поширенням Інтернету стали популярними веб-комікси. Вони можуть бути доступні на різних інтернет-ресурсах, як платних, так і безкоштовних, або ж публікуватися на особистих веб-сайтах художників. Веб-комікси відрізняються від інших форматів тим, що створюються виключно за допомогою комп'ютера у режимі онлайн, в них може бути різноманітний формат, анімаційні або звукові ефекти та різна тематика. Однак авторам веб-коміксів важливо зберігати цікавість читачів, роблячи свою роботу зрозумілою і цікавою для широкої аудиторії, водночас маючи власну унікальну «привабливість» [11].

Комікси у різних країнах світу можуть суттєво відрізнятися як з точки зору стилістики та тематики, так і з погляду культурних та історичних впливів.

Таблиця 1.3

Різниця між коміксами у Європі [26]

Американські комікси:	Супергеройчний жанр: Багато американських коміксів зосереджені на пригодах супергероїв та боротьбі добра проти зла. Цей жанр є історично важливим для американської коміксної індустрії та став символом американських цінностей та ідеалів.
------------------------------	---

	Структура сюжету: Багато американських коміксів мають складні сюжети з численними поворотами та великою кількістю персонажів. Ця структура може відображати американський підхід до наративу та вплив голлівудських фільмів на коміксну культуру.
Франція (бандесине):	Альбомна форма: Французькі комікси часто видавалися у форматі альбомів з твердими обкладинками, що дозволяє створювати довші та більш складні історії з розгорнутими персонажами та детально розробленими сюжетами.
	Різноманітні жанри: Французькі комікси включають в себе жанри, такі як пригоди, фантастика, драма, комедія та інші, що відображається у великому розмаїтті стилів та тем.
Бельгія (бандесине):	Сильний фокус на пригоди: Бельгійські комікси, зокрема серія про Тинтина, відомі своїми захоплюючими пригодницькими сюжетами та розвиненими персонажами.
	Класичний стиль малювання: Бельгійські комікси, зокрема роботи Херже (автора Тинтина), відомі своїм чистим та деталізованим малюнком, який часто характеризується реалістичними образами та складними фонами.
Італія:	Фуметто: Італійські комікси, відомі як фуметто, часто мають більш реалістичний стиль малювання та орієнтуються на різноманітні жанри, включаючи гумор, пригоди, фантастику та історію.
	Серіальний підхід: Багато італійських коміксів публікуються у вигляді серій, де кожен випуск може істити нову частину історії про тих самих персонажів.

Ці відмінності відображають унікальність та різноманітність європейських коміксів, що створюються в різних країнах Європи з урахуванням їхньої власної культурної спадщини, традицій та естетичних уподобань.

У Європі існує багато різних напрямків авторських коміксів, але два з них є особливо визначними: бандесине (franco-belge) та британський стиль. Одразу ж потрібно зазначити, що кожен з цих напрямків має свої унікальні особливості та внесок у світ коміксів.

Таблиця 1.4

Основні напрямки коміксів у Європі [16]

Бандесине (франко-бельгійський комікс):	Історія та походження: Бандесине виникло в першій половині 20 століття в Франції та Бельгії. Його походження пов'язане з великим попитом на комікси, що призвело до з'яви різноманітних видавництв та артистів, таких як Жорж Ремі (Гержо), Ержебе, Жак Тарді та інші.
	Відомі серії та автори: Деякі з найвідоміших серій бандесине включають "Tintin" Жоржа Ремі, "Asterix" Рене Госіні, "Spirou et Fantasio" Франсуа та Жана Роббера та багато інших.
	Сюжети та стилі: Бандесине відоме своїми різноманітними жанрами та стилями, включаючи пригоди, фантастику, детектив, гумор і реалізм. Характеризується високою якістю малюнка та розгорнутою сюжетною лінією.
Британський стиль:	Історія та походження: Британський стиль коміксів розвивався в Британії протягом 20 століття. Починаючи з популярних коміксів, таких як "The Beano" та "The Dandy", він розширився на більш дорослі та експериментальні жанри.
	Жанри та теми: Британські комікси можуть охоплювати широкий спектр тем і жанрів, від гумору та пригод до наукової фантастики та драми.

	Відомі серії та автори: Деякі відомі британські комікси включають "2000 AD" з такими персонажами, як "Judge Dredd", "The Beano" та "The Dandy", а також "V for Vendetta" Алана Мура та Дейва Ллойда.
--	---

Ці два напрямки є історично значущими для світового комікс-промислу та продовжують впливати на створення коміксів у Європі та за її межами.

Саме британський комікс справив великий вплив на американський, започаткувавши сучасну еру коміксів. На відміну від американського коміксу, англійські автори та художники не соромились піднімати політичні та гостросоціальні питання [12].

Найвідомішими авторами британського коміксу є Ніл Гейман та Алан Мур. Саме графічний роман Алана Мура «Хранителі» (Рис.1.7) вважаються початком сучасної ери коміксів. Крім того, Алан Мур є автором відомого графічного роману «V — значить Вендетта», маску Гая Фокса з якого за основу взяли собі протестні анонімні рухи, типу хакерської групи Anonіmous [41].



Рис.1.7 «Хранителі» [41]

Отримавши визнання критиків, «Пісочна людина» був одним із перших графічних романів, які потрапили до списку бестселерів The New York Times разом із «Маусом», «Вартовими» та «Темним лицарем: повертається». Це був один із шести графічних романів, які увійшли до списку «100 найкращих прочитаних творів з 1983 по 2008» за версією Entertainment Weekly, посівши 46-е місце [41]. Також був автором серії «Книги Магії», у якому вперше з'явився образ хлопчика-чарівника в окулярах Тімоті Хантера, який несподівано дізнається про свою долю і про те, що йому судилося стати найсильнішим чарівником Англії. Оскільки такий персонаж мав неабияку схожість з Гаррі Поттером, але був випущений раніше, Нілу Гейману радили навіть подати в суд на Роулінг за плагіат. Втім, Гейман відмовився, заявивши, що «ідеї витають в повітрі» [11].

Азійські комікси, які зазвичай включають мангу, вебтун (вебкомікси) та інші форми коміксів, відрізняються своєю унікальністю, творчою енергією та багатством жанрів та тем. Одне з переваг азійських коміксів полягає у їхній глибокій історичній та культурній спадщині. Вони часто відображають традиції, цінності та міфологію своїх країн, що робить їх унікальними та привабливими для читачів, які цінують культурний аутентичність. Другою важливою особливістю азійських коміксів є їхня широка різноманітність жанрів та тем. Від пригодницьких і фантастичних коміксів до романтичних і драматичних, азійські комікси задовольняють різноманітні смаки та інтереси. Також варто відзначити творчу інноваційність та експерименти, які часто спостерігаються в азійських коміксах. Автори часто використовують нестандартні підходи до малювання, композиції сторінок та розвитку сюжету, що робить читання коміксів ще цікавішим та захоплюючим. Загалом, азійські комікси мають великий вплив на світову культуру та мають відданих прихильників у всьому світі, завдяки своїй неповторності, різноманітності та творчій інноваційності [16].

Щодо європейців, багато з них також виявляють інтерес до азійських коміксів, особливо манги. Це може бути зумовлено унікальним стилем

малювання, захоплюючими сюжетами, а також багатою культурною спадщиною, яка вкладена в азійські комікси. Багато манг перекладено англійською та іншими мовами, що робить їх доступними для читання по всьому світу. Проте, деякі європейці можуть не бути настільки знайомими з манхвами або маньхуа, але зацікавленість в азійських коміксах поширюється, особливо серед тих, хто цікавиться міжнародними культурними явищами [19].

Хоча комікси Азії можуть мати деякі схожість у візуальному оформленні, вони все ж таки відрізняються в залежності від країни їх походження. Кожна країна Азії має свій власний неповторний підхід до створення коміксів, який відображає її культурні та художні традиції.

Таблиця 1.5

Різниця між коміксами в країнах Азії [19]

Назва	Особливий стиль
Манга (Японія)	Стиль малювання: Манга відома своїм характерним стилем малювання, що включає в себе великі очі, виразні емоції та деталізацію. Відображення персонажів та фонів може бути дуже деталізованим та експресивним. Стрімка манера малювання: Важливою особливістю є швидкий та експресивний стиль малювання. Це дозволяє авторам швидко передавати динаміку та енергію сцен, зберігаючи високу якість малюнків. Використання тонких ліній та деталей: Манга відома своєю деталізацією та використанням тонких ліній. Це дозволяє авторам передавати багато деталей у кожному малюнку, включаючи вирази обличчя, вбрання та фон. Експерименти з перспективою та кадром: В манзі часто зустрічаються нетрадиційні композиції та перспективи, що додає динаміки та цікавості до сцен.

	Різноманітність жанрів: Манга охоплює широкий спектр жанрів, від шонен (для хлопчиків) та сейнен (для дорослих чоловіків) до шодзе (для дівчат) та дзьондзьо (для молодших жінок). Це дозволяє задовольняти різноманітні смаки читачів.
	Культурні елементи: Манга часто включає в себе японські культурні та історичні елементи, такі як шкільне життя, традиції та міфи. Вона може також відображати соціальні проблеми та цінності сучасного японського суспільства.
Вебтун (Корея):	Експерименти зі сюжетом та структурою: Вебтун відомий своєю тенденцією до експериментів зі сюжетом та структурою. Це може включати нестандартні перехресні зв'язки між персонажами та сюжетними лініями, а також неочікувані розвиток сюжету.
	Інтерактивність: Деякі вебтун мають елементи інтерактивності, такі як можливість читачів впливати на розвиток сюжету або вибирати альтернативні шляхи для персонажів
	Манхва - стиль малювання: Вебтун часто має свій власний стиль малювання, що може бути схожим на мангу, але з певними відмінностями. Він може відображати корейську культуру та естетику.
	Стійка естетика: Вебтун часто відрізняються своєю яскравою, привабливою графікою та стильною анімацією. Вони можуть мати високу роздільну здатність та деталізацію, що робить їх особливо привабливими для читачів.

Продовження таблиці 1.5

	Емоційна виразність: Подібно до манги, вебтуні відомі своєю емоційною виразністю. Через виразні очі, рот та позиції тіла персонажів, автори можуть передати широкий спектр емоцій, що залучає аудиторію.
	Цифрове малювання: Багато корейських вебтунів створюються за допомогою цифрових програм для малювання, таких як Clip Studio Paint або Photoshop. Це дозволяє художникам створювати чисті та професійні малюнки з високою якістю.
Комікси в Китаї:	Маньхуа: Це китайська версія коміксів, яка часто має свої унікальні особливості. Маньхуа може включати в себе різні жанри та теми, але відзначається своєю власною естетикою та стилем малювання, які відрізняються від японської манги. Маньхуа має тенденцію до використання яскравих кольорів та деталізованих малюнків, що характерно для китайської мистецької традиції.
	Історичні та культурні впливи: Китайські комікси можуть бути більш спрямованими на історичні та культурні теми, відображаючи багату спадщину та традиції Китаю. Вони часто використовуються для відображення китайської міфології, історичних подій та культурних аспектів.

Зважаючи на популярність манги, манхви та маньхуа як окремих жанрів коміксів у світі, особливо в азійських та європейських країнах, назви можуть бути ключовим елементом, що привертає увагу аудиторії.

Таблиця 1.6

Відомі комікси у країнах Азії [19]

Манга:	"Наруто" (Naruto) – одна з найвідоміших та найпопулярніших манг у світі, яка має широкий шанс визнання. "Атака титанів" (Attack on Titan) – ще одна дуже популярна манга, яка отримала велику увагу в азійських та європейських країнах.
Манхва:	"Tower of God" – ця манхва має значний успіх та велику кількість прихильників як в Азії, так і в Європі. "Solo Leveling" – інший приклад популярної манхви, яка здобула велику популярність за кордоном.
Маньхуа:	«Мистецтво воювання» (The King's Avatar) – ця маньхуа великим чином популярна в Китаї та також знається за його межами. «Tales of Demons and Gods» – інша маньхуа, яка здобула популярність у світі, включаючи країни Південної Східної Азії та Європи.

1.3 Сучасні тенденції у світі коміксів

Комікси, як мистецька форма, відіграють значну роль у сучасній культурі, використовуючи зображення та текст для створення насичених образів. З кожним роком та еволюцією технологій, світ коміксів піддається постійним змінам та трансформаціям [3].

Наразі у світі коміксів спостерігається кілька популярних тенденцій, які впливають на їх зміст, формат та сприйняття.

Таблиця 1.7

Популярні тенденції [3]

Розмаїття жанрів	Комікси стають все більш різноманітними відносно жанрового спектру. Популярні жанри включають не лише традиційні супергеройські історії, а й наукову фантастику, фентезі, детективи, хоррор, автобіографічні та соціально-політичні комікси.
Репрезентація та включеність	Сучасні комікси все більше відображають різноманітність ідентичностей, звертаючи увагу на репрезентацію різних рас, гендерних ідентифікацій, сексуальних орієнтацій та інших аспектів. Це сприяє створенню більш інклюзивних та різноманітних наративів.
Експерименти з формою	Автори все частіше експериментують з формою та структурою коміксів, використовуючи нетрадиційні монтажні прийоми, перспективи та композиції. Це дозволяє створювати більш динамічні та захоплюючі візуальні ефекти.
Цифрова платформа	Зростає популярність цифрових платформ для публікації коміксів, таких як веб-комікси та цифрові сервіси для читання. Це дає можливість авторам самостійно публікувати свої твори та взаємодіяти з аудиторією без посередників.
Перетин з іншими медіа	Комікси все частіше використовуються як основа для фільмів, серіалів, відеоігор та інших медіа. Це відкриває нові можливості для розширення аудиторії та експозиції коміксів.

Сучасні тенденції в коміксах та їх взаємодія з суспільством можуть мати значний вплив на культурну, соціальну та креативну сфери життя. Цей

взаємозв'язок сприяє створенню більш різноманітного, відкритого та рефлексивного культурного середовища [29].

Таблиця 1.8

Вплив сучасних коміксів на суспільство [29]

Рефлексія суспільних проблем	Багато сучасних коміксів відображають актуальні суспільні питання та проблеми, такі як расизм, гендерна нерівність, екологічні проблеми, політичні конфлікти тощо. Це дозволяє коміксам виступати як форма соціальної критики та стимулювати обговорення цих питань у суспільстві.
Просування різноманітності та включеності	Сучасні комікси активно просувають різноманітність та включеність, що сприяє підвищенню свідомості про різноманітність ідентичностей та перспектив. Це може сприяти більшому взаєморозумінню та толерантності у суспільстві.
Вплив на культурну ідентичність	Комікси, особливо манга та графічні романи, можуть впливати на формування культурної ідентичності, як у власних країнах, так і в глобальному масштабі. Вони можуть відображати традиції, цінності та ментальність певного народу або групи людей.
Стимулювання креативності та відкриття нових можливостей	Сучасні комікси сприяють розвитку креативності та уяви, як серед авторів, так і серед читачів. Вони відкривають нові шляхи для виразного вираження ідей та переживань, а також для використання коміксів у відомих медіа, таких як фільми та відеоігри.

Висновок до розділу 1

1. Визначено, що розробки авторського коміксу є важливим аспектом для аналізу цієї форми мистецтва, яка відтворює сучасні тенденції та особливості розвитку.
2. З'ясовано, що поняття авторського коміксу утворилося внаслідок історичного еволюційного процесу розвитку коміксів, починаючи з їхнього раннього виникнення в другій половині 19 століття. Відтоді авторські комікси стали відокремлюватися як жанр, що підкреслює індивідуальність та творчий внесок автора.
3. Основною відмінністю авторських коміксів є їхня спрямованість на вираження особистих ідей, емоцій та вражень, відображення унікального стилю та почерку автора.
4. Сучасні тенденції у світі коміксів демонструють розмаїття жанрів, відмінність стилів та підвищену увагу до репрезентації та включеності. Враховуючи ці аспекти, аналіз авторського коміксу стає важливим інструментом для розуміння сучасних тенденцій у мистецтві коміксів та їх впливу на культурне оточення.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТУВАННЯ ТА ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ

2.1 Основи створення сучасних авторських коміксів в Україні

Сьогодні українські комікси знаходяться на шляху розвитку, з'являються нові творці та видавництва, які активно просувають українське коміксомистецтво на міжнародній арені. Тематика різноманітна — від історичних та культурних мотивів до сучасних проблем суспільства. Багато українських коміксів експериментують із стилями, жанрами та вираженням, щоб відобразити різноманітність та багатогранність української культури. Це дозволяє привернути увагу читачів з різних країн і розширювати популярність українських коміксів на світовій арені.

Українські комікси мають свою унікальну спадщину та особливості, що роблять їх відмінними від інших.

Таблиця 2.1

Унікальність українських коміксів [7]

Культурний контекст	українські комікси часто відображають історію, фольклор, легенди та сучасні соціальні питання. Це дозволяє створювати твори, які зближуються з українською аудиторією та мають глибший контекст для розуміння.
Естетика та малюнок	можуть відрізнятися відмінним стилем малюнка, що відображає українське мистецтво та візуальні традиції. Вони часто використовують українські орнаменти, кольори та символіку, щоб створювати унікальні образи та атмосферу.
Різнманіття жанрів	охоплюють широкий спектр жанрів, від історичних до фантастичних, від гумористичних до драматичних. Це різноманіття дозволяє створювати комікси для різних смаків та вподобань аудиторії.

Сучасні проблеми та теми	відображають соціальні, політичні та культурні питання, що стають актуальними для українського суспільства. Це дозволяє коміксам бути не лише розважальними, а й сприяти дискусіям та свідомому сприйняттю різних аспектів сучасності.
Підтримка мовної та культурної ідентичності	автори українських мальописів можуть активно підтримувати українську мову та культурну ідентичність через свої твори. Вони можуть створювати комікси, які сприяють популяризації української мови та традицій серед молоді та інших аудиторій.

Також не відомою частиною унікальності українських мальописів є шрифти. Шрифт в коміксах є важливим засобом виразності, який впливає на сприйняття та емоційну віддачу змісту. Українські мальописи можуть використовувати кириличні символи для підвищення автентичності та ідентичності. Крім того, використання кирилиці може допомогти читачеві відрізнити український комікс від інших, створюючи унікальний та впізнаваний стиль.

Текст, може використаний як частина зображення в коміксах. При умові гарного підбору шрифту, автор коміксу може вдало передати момент або емоцію у кадрі. Також текст відіграє важливу роль у передачі інформації. Це може бути текст на біг-бордах, вивісках, футболках персонажів, коробках пластівців або банках газованих напоїв. В контексті кадру цей текст сприймається читачем як невід'ємна частина зображення, навіть якщо він також може читатися як розповідь [14].

Приклади вдалих коміксів з поєднанням шрифту в Україні демонструють різноманітність застосування шрифтів та їх вплив на сприйняття аудиторії. Проєкт "Серед овець" (Рис.2.1) стимулює розвиток інтересу до українського комікс-мистецтва як такого, а також відображає зростаючий попит на комікси,

які використовують нестандартні підходи до використання шрифту для створення виразності та індивідуальності [7].



Рис.2.1 «Серед овець» [7]

"Воля" – це український мальопис, який відзначається високим ступенем виразності та відтворенням національного духу та ідентичності через використання специфічних шрифтів. Мальопис привертає увагу своєю унікальністю шрифтів, які використовуються для передачі тексту та наповнення кожної сторінки. Шрифти, що використовуються, відображають традиційні українські орнаменти та національний колорит, що додає твору аутентичності та оригінальності. Кожен шрифт у "Волі" (Рис.2.2) має свою власну ідентичність, що підкреслюється через стилізацію літер та графічних елементів [4].

Застосування таких шрифтів сприяє відтворенню української культурної спадщини та національного самовизначення через мистецтво. Кожна сторінка коміксу стає маленьким шедевром, що відтворює національний дух та піднесу емоційну атмосферу, адаптовану до сучасного мистецького контексту.

У результаті "Воля" відображає собою не лише комікс, а й мистецьке творіння, що відображає глибокі національні та культурні цінності, використовуючи шрифти як важливий елемент для підкреслення цієї унікальності.



Рис.2.2 «Воля» [43]

Звукові ефекти також є важливою складовою коміксів, допомагаючи передати атмосферу та аудіальні елементи. Використання тексту для позначення звуків та запахів у коміксах є важливим елементом творчого процесу для авторів, які прагнуть виділитися серед інших робіт та створити унікальний стиль. Це незвичайне рішення дозволяє їм передати атмосферу та ольфакторні елементи сцени з використанням текстових засобів. Автори використовують різноманітні підходи до застосування тексту для позначення звуків та запахів. Деякі вони використовують ономатопоетичні слова, що імітують звуки, такі як

Таблиця 2.2

Стратегії та методи [10]

Створення унікального сценарію		вдало обраний сюжет та його цікаве подання є важливими елементами успішного мальопису. Автори намагаються створити цікаву, запам'ятовувану історію, яка зможе привернути увагу аудиторії та залишити враження.
Майстерність малювання		художні навички авторів грають ключову роль у вигляді та якості мальопису. Вони старанно працюють над деталізацією, композицією та експресією персонажів та сцен, щоб створити виразні та привабливі образи.
Використання відповідного стилю		вибір стилю мальопису залежить від жанру та атмосфери історії. Автори можуть використовувати різні техніки малювання, від реалістичних до карикатурних, щоб досягти бажаного ефекту та відтворити відповідну атмосферу.
Взаємодія аудиторією	з	автори враховують думки та відгуки своєї аудиторії, спілкуючись з нею через соціальні мережі, форуми та інші канали. Вони стежать за реакцією читачів на свої твори та враховують їхні побажання та зауваження для подальшого вдосконалення.
Маркетинг просування	та	побудова успішного мальопису включає в себе не лише творчий процес, але й ефективну стратегію маркетингу та просування. Автори активно просувають свої роботи через соціальні мережі, виставки, зустрічі з читачами та інші події, щоб залучити увагу нової аудиторії та розширити коло своїх шанувальників.

Загалом, успіх у створенні мальопису вимагає від авторів комплексного підходу, що включає в себе як творчість, так і маркетингові та спілкувальні навички. Важливо зберігати баланс між творчістю та стратегічним підходом до просування своїх творів на ринку. Український мальопис продовжує розвиватися, залучаючи нових талановитих авторів та розширюючи аудиторію своїми цікавими та оригінальними історіями. Цей жанр має великий потенціал для подальшого розвитку та популяризації як в Україні, так і за кордоном.

2.2 Використання соціальних мереж для публікації мальописів

В сучасному цифровому середовищі мальописи стали доступними для придбання в електронному форматі на різноманітних веб-сайтах. Це відкриває нові можливості для читачів, які можуть легко отримати доступ до своїх улюблених коміксів з будь-якого пристрою з Інтернет-з'єднанням. З розвитком інтернет-технологій та платформ для цифрового контенту, таких як Comixology, Manga.in.ua, Marvel Unlimited, DC Universe та інші, вибір мальописів стає більш широким та доступним для всіх.

Рекламування коміксів стало легше та ефективніше завдяки інтернет-маркетингу та соціальним мережам, такі як Instagram, Facebook, Twitter, дозволяють авторам просувати свої комікси, залучаючи увагу нової аудиторії та збільшуючи популярність своїх творів. Це великий плюс для збільшення аудиторії читачів та розширення кола фанатів [56].

Насамперед, в продажі переважають вже завершені історії або роботи, які випускаються в рамках угоди з видавництвами або друкарнями. Проте для початківців або тих, хто прагне розширити свою аудиторію, існує можливість розміщення мальописів безкоштовно на веб-сайтах чи платформах, таких як Tapas, Webtoon та інші. Це створює можливість для авторів продемонструвати свій талант та залучити увагу читачів.

Завдяки соціальним мережам та інтернет-платформам, автори навіть найменших мальописів мають можливість зарекомендувати себе та свої роботи

широкій аудиторії. Це сприяє розвитку українського мальнопису та підвищує його популярність як серед українців, так і за їх межами.

З появою належного розвитку технологій, веб-комікси почали набирати популярності, переважно в Кореї та інших прилеглих країнах. Завдяки розгалуженим платформам, на яких розміщуються комікси, автори або студії можуть опублікувати свої роботи для читачів. Унікальний дизайн сторінок, зокрема вертикальний формат, призначений для зручного та легкого читання, став однією з ключових характеристик таких веб-коміксів [44].

Використовуючи вертикальний формат сторінок, автори мають можливість ефективно передавати динаміку кадрів, плавно переходити від одного епізоду до іншого, забезпечуючи велике зображення та зручне читання, наприклад манхва (веп-комікс) «Незнайомці із пекла» (Рис.2.4), «Вище суспільство» (Рис.2.5). Цей формат сприяє не лише візуальному аспекту коміксу, але і полегшує сприйняття змісту для читача [44].



Рис.2.4 «Незнайомці із пекла» [51]



Рис.2.5 «Вище суспільство» [50]

Багато починаючих та досвідчених авторів використовують цю техніку для публікації своїх робіт у соціальних мережах, оскільки це зручно для читачів та

приваблює увагу, що стає популярним способом просування. Веб-комікси, які використовують вертикальний формат сторінок, здобули велику популярність завдяки своїй доступності, ефективності та здатності залучати аудиторію, сприяючи розвитку комікс-мистецтва та його популяризації у глобальному масштабі [52].

При вирішенні питання щодо публікації своїх коміксів у соціальних мережах, автори враховують ряд факторів, одним із яких є можливість читача збільшити зображення та детальніше роздивитися персонажів або оточуюче середовище. Публікація в Інтернеті також має перевагу відсутності необхідності у друкуванні, тим самим уникненні використання листків, що виготовляються з дерева.

Отримання прибутку від публікації коміксів можливе на веб-сайті, шляхом зроблення окремих розділів платними для читачів. Цей метод не лише надає можливість авторам отримувати винагороду за свою працю, але й забезпечує читачам можливість підтримки улюблених творців, сприяючи подальшому розвитку комікс-індустрії. Такий підхід дозволяє ефективно поєднувати інтереси як авторів, так і аудиторії, забезпечуючи стійке функціонування та розвиток цього мистецького напрямку у віртуальному просторі.

2.3 Аналіз цільової аудиторії та її вплив на успішність коміксів

Аналіз та дослідження успішних коміксів є важливим етапом у розумінні та визначенні ключових аспектів, які сприяють приверненню уваги читачів. Створення успішного коміксу вимагає врахування різноманітних факторів, що впливають на сприйняття аудиторією.

Одним з основних аспектів успішності коміксу є здатність відтворювати емоційну та психологічну взаємодію з читачем. Люди реагують сильніше на комікси, які вміло передають емоції та створюють зв'язок з персонажами або сюжетом. Оригінальні та запам'ятовувані персонажі, які мають яскраву

особистість або цікаву історію, здатні залучити увагу читачів та створити в них емоційне співпереживання.

Крім того, важливо враховувати аспекти візуального представлення коміксу, такі як графічний стиль, колірна палітра та композиція кадрів. Чітке та привабливе зображення, яке відповідає тематиці та настрою коміксу, сприяє залученню уваги та створює естетичне задоволення для читачів.

Успішні комікси зазвичай мають цікавий та змістовний сюжет, який пропонує читачеві не лише розвагу, а й можливість роздумати над різноманітними темами, відображеними у коміксі. Теми, які відображують актуальні соціальні питання, внутрішні конфлікти персонажів або фантастичні елементи, здатні зацікавити різні категорії читачів та спонукати їх до подальшого вивчення та обговорення [32].

При створенні коміксів важливо враховувати вікову категорію та стать цільової аудиторії, оскільки це впливає на їхні інтереси та вподобання. Аналізуючи зацікавленість різних груп людей, можна виявити ключові аспекти, які стимулюють їхню увагу до коміксів [35].

Наприклад, серед дітей та молоді велику популярність мають комікси з пригодницьким сюжетом, які містять яскравих та харизматичних персонажів. Популярні теми серед цієї аудиторії включають супергероїв, фентезі та наукову фантастику. Наприклад, комікси про супергероїв, які здатні побороти зло та врятувати світ, зацікавляють хлопчиків та дівчат підліткового віку.

У дорослих читачів можуть бути популярні комікси з глибоким сюжетом та складними персонажами, які досліджують складні соціальні теми або психологічні аспекти людської природи. Такі комікси можуть включати драматичні елементи, інтелектуальні виклики та неочікувані повороти подій. Наприклад, комікси жанру "графічного роману" можуть привернути увагу як чоловіків, так і жінок середнього та старшого віку, які цінують глибокі та складні історії.

При врахуванні статі аудиторії можна виявити певні відмінності у вподобаннях. Наприклад, чоловіки можуть бути більш зацікавлені в бойовиках, науковій фантастиці та пригодницьких коміксах, тоді як жінки можуть віддавати

перевагу коміксам з емоційно насиченим сюжетом, романтичними елементами та розвитком персонажів. Загальний аналіз інтересів та вподобань різних вікових та статевих груп сприяє створенню більш успішних та цілеспрямованих коміксів, які можуть привернути та задовольнити потреби широкого кола читачів [15].

При аналізі та створенні коміксів важливо також враховувати існуючі расові відмінності, оскільки вони можуть впливати на зацікавленість читачів та їх сприйняття контенту. Наприклад, комікси, які відображають різноманітні культури та традиції, можуть привернути увагу читачів з різних расових груп. Представлення різноманітності персонажів та сюжетів, що відповідають різним етнічним групам, може сприяти більшому розмаїттю та включенню в комікс-культуру.

У деяких випадках, комікси, які створені або стосуються конкретних етнічних груп, можуть мати особливий інтерес для читачів з цих груп. Наприклад, комікси, які розповідають про історію або культуру певної етнічної групи, можуть викликати зацікавленість та співпереживання серед читачів з цієї самої групи [48].

Проте важливо уникати стереотипів та упереджених уявлень щодо певних расових груп у коміксах. Представлення різних персонажів та культур повинно бути аутентичним та різноманітним, а не обмеженим стереотипами. Врахування расових відмінностей у створенні коміксів може сприяти більшому розмаїттю та включенню в комікс-культуру, а також забезпечити більш широке зацікавлення та співпереживання серед різних аудиторій [1].

Дослідження найуспішніших коміксів у світі є важливим аспектом для розуміння тенденцій та причин їхнього успіху. Деякі з найвідоміших та найпопулярніших коміксів у світі викликали значний інтерес читачів завдяки своїм унікальним характеристикам та творчому підходу до створення сюжетів у. Один із найвизначніших коміксів у світі - "Супермен", створений Джеррі Сігелом та Джо Шустером, зацікавив читачів своєю унікальною концепцією супергероя з надзвичайними здібностями та моральними принципами. Пік популярності "Супермена" відбувся у 1930-40-х роках, коли комікс став

справжнім символом американської культури та ідеалів. Ще один надзвичайно успішний комікс - "Spider-Man" (Павук), створений Стеном Лі та Стівом Дітко. Його успіх полягав у тому, що головний герой, Пітер Паркер, був типовим підлітком зі звичайними проблемами, але з надзвичайними суперсилами та відповідальністю. Популярність "Spider-Man" досягла свого піку у 1960-70-х роках, коли комікс став символом молодіжної культури та розвитку супергеройського жанру. Іншим успішним коміксом є "Batman" (Лицар Темряви), створений Бобом Кейном та Біллом Фінгером. Його захоплюючі сюжети та темна атмосфера привернули увагу читачів. Пік популярності "Batman" відбувся у 1940-60-х роках, коли комікс став одним із найвідоміших символів культових персонажів у світі [8].

Сучасні популярні комікси успішно зацікавлюють читачів завдяки своїм захоплюючим сюжетам, відмінному малюнку та графічному дизайну, а також доступності через електронні платформи. Наприклад "The Walking Dead" (Рис.2.6) цей комікс зацікавив читачів своєю динамічною історією про виживання в апокаліптичному світі, де зомбі вірус викликав загибель майже всього людства. Він привертає увагу своєю напруженою атмосферою, складними взаєминами між персонажами та непередбачуваними сюжетними поворотами.

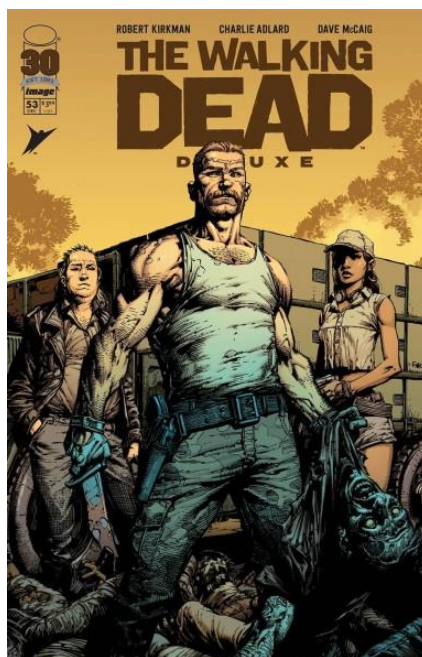


Рис.2.6 "The Walking Dead" [46]

«Saga» є унікальним фантастичним світом, який поєднує в собі елементи наукової фантастики, фентезі та драми. Він привертає увагу своїми яскравими персонажами, складним сюжетом та відмінним малюнком. «Ms. Marvel» зацікавлює читачів унікальною головною героїнею, яка представляє різноманітність та відображає сучасні соціокультурні тенденції. Він привертає увагу своїм історичним значенням, сміливою тематикою та якісним малюнком. «Saga of the Swamp Thing» має темну та містичну атмосферу, а також непередбачувані сюжетні повороти. Він привертає увагу своєю глибиною персонажів, складною психологією та вражаючим малюнком. «Paper Girls» (Рис.2.7) привертає увагу відмінним стилем малюнка та загадковою історією, яка комбінує елементи наукової фантастики, пригодницького жанру та містичних таємниць[45].

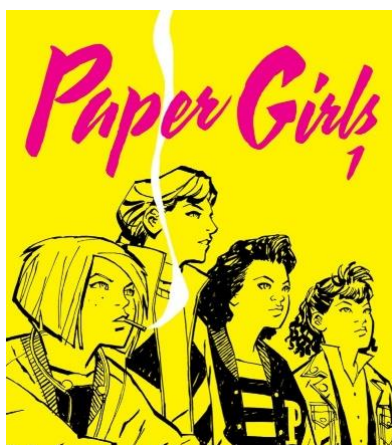


Рис.2.7 «Paper Girls» [45]

Український коміксовий ринок поступово розвивається, і в ньому вже з'явилися декілька популярних творів, які здобули визнання читачів. Деякі з них відзначаються оригінальним підходом до сюжетів, а інші вражають якісним малюнком та глибиною персонажів.

"Герой по неволі" (видавництво "Леополь") (Рис.2.8) вразив читачів своєю оригінальною концепцією та якісним виконанням. Ця серія використовує унікальну комбінацію фантастичних та містичних елементів, щоб створити захоплюючу історію про боротьбу головного героя з власними демонами та

залишають читачів в напруженні інтриги та хочуть дізнатися, що станеться далі. Крім того, «Максим Оса» вражає своїх читачів своїм малюнком та графічним стилем. Кожен кадр пропонує яскраві кольори та деталізовані образи, що допомагає відтворити атмосферу фантастичного світу та поглибити емоційний зв'язок з читачами [28].



Рис.2.9 «Максим Оса» [28]

Узагальнюючи, Максим Оса вразив читачів своїм захоплюючим сюжетом, яскравими образами та фантастичним світом, який він створив. Це робить його одним з найбільш цікавих та успішних українських коміксів.

Висновок до розділу 2

1. У процесі створення авторського коміксу та його оформлення важливо враховувати основні принципи та тенденції. Використання якісних малюнків, цікавого сюжету та відповідного оформлення сторінок є важливими складовими успішного коміксу. Українські автори дедалі більше звертають увагу на ці аспекти, щоб привернути увагу читачів та зайняти своє місце на коміксовому ринку.

2. Використання соціальних мереж для публікації коміксів є важливим етапом в їхньому популяризації та поширенні. Завдяки цьому, автори можуть отримати широку аудиторію, привернути увагу нових читачів та отримати зворотний зв'язок від своєї аудиторії. Це робить публікацію коміксів більш доступною та ефективною.

3. Аналіз цільової аудиторії є важливим етапом при створенні коміксу, оскільки від цього залежить успішність та популярність твору. Розуміння потреб та інтересів читачів допомагає авторам створювати контент, який відповідає їхнім очікуванням та здатний привернути їхню увагу. Такий підхід дозволяє створювати комікси, які будуть популярними серед широкого кола читачів та забезпечать успішність проекту. Враховуючи основи створення коміксів, використання соціальних мереж та аналіз цільової аудиторії, українські автори мають унікальну можливість створювати та популяризувати свої твори, що сприяє розвитку коміксової культури в Україні та за її межами.

РОЗДІЛ 3

РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ «ДИВОТВОРЦІ»

3.1. Розробка концепції та візуальної частини мальовпису

Першочерговим етапом в розробці мальовпису є визначення концепції та ідеї твору. Це включає в себе аналіз тематики, визначення мети та повідомлення, яке автор хоче передати через свій твір. Далі слід вивчення цільової аудиторії та її очікувань, що допоможе адаптувати концепцію до потреб та інтересів читачів.

Мальовпис "Дивотворці" орієнтований на віковий діапазон від підлітків і старше. Це зумовлено підняттям актуальних тем, які можуть бути недостатньо зрозумілими для дітей. Сюжет містить прояви надздібностей у персонажів, що, згідно з дослідженнями, особливо цікавить підлітків. В Україні мальовписи здобули популярність серед молоді віком 20-25 років, що робить історію коміксу ще більш актуальною.

Наукова новизна коміксу полягає в його здатності поєднувати українські культурні елементи з фантастичними сюжетними лініями, що сприяє формуванню у читачів національної ідентичності. Крім того, використання надздібностей як само як і метафори для особистісного зростання, самовизначення підлітків дозволяє торкнутися важливих соціальних і психологічних питань. Це сприяє глибшому емоційному залученню читачів і підвищує освітню цінність коміксу.

Український комікс "Дивотворці" є результатом творчого процесу, спрямованого на створення унікальної концепції та ідеї, яка відображає життя у майбутньому в Україні. Загальною концепцією коміксу є розповідь про світ, де існує магія та різні міфологічні істоти. Події у історії розпочинаються в майбутньому України, що дозволяє звернути увагу читачів на майбутнє країни через сотні років та показати, яким може бути наше життя у мирні часи.

Розділ, який увійде у презентацію коміксу пупліці, детально описує внутрішній стан головної героїні та знайомить читачів з одним із ключових

персонажів а саме з Духом. Саме цей персонаж ініціює основний розвиток сюжету "Дивотворців", відіграючи важливу роль у подальшому перебігу подій.

Ідея коміксу "Дивотворці" полягає у поєднанні коміксу з навчальною частиною. Одяг персонажів був узятий з книги "Народний одяг Західних областей України" Олена Кульчинська (Рис.3.1) та Інтернет-джерел, показів мод з участю українського традиційного вбрання. Саме для цього у коміксі виділено додаткові сторінки для розповіді про одяг, його походження та модернізацію на сучасний повсякденний одяг.

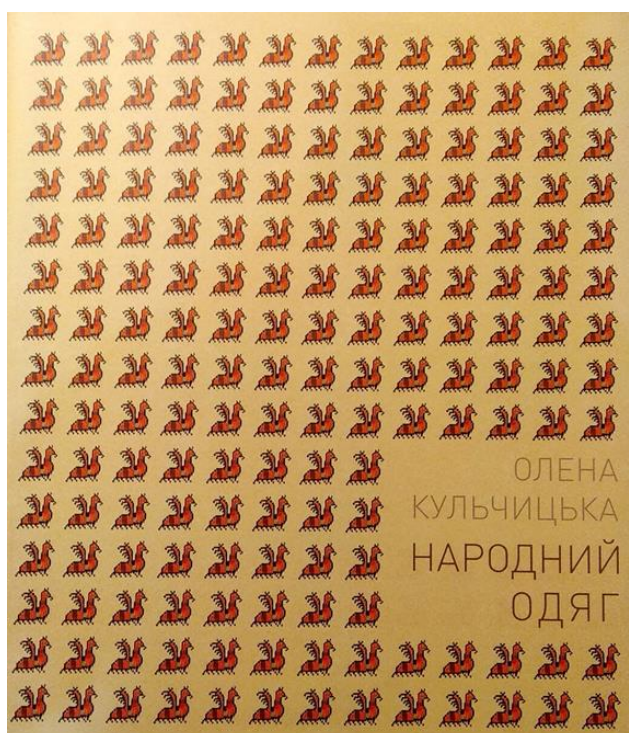


Рис.3.1 "Народний одяг Західних областей України" Олена Кульчинська [27]

В процесі створення коміксу велика увага приділялася не лише вигадці подій, місць і персонажів, але й їхньому детальному опису. Після завершення першої частини роботи, коли було досить чітко визначено загальну концепцію, розпочалася важлива фаза підготовки до зображення цього світу на папері. Для цього використовувалися різні джерела, зокрема, інші комікси, фільми та серіали, які допомагали отримати інспірацію і визначити стиль викладання. Досліджувалися різні підходи до оформлення коміксів, а також способи

побудови сцен і персонажів. Важливо було визначити, яким чином найкраще передати атмосферу та емоції через зображення, щоб читачі могли повністю зануритися в створений світ. Також було звернуто увагу на розвиток сюжету та взаємодію між персонажами, адже вони мали стати центральними фігурами у коміксі.

Важливим кроком є створення скетчів та ескізів, які допоможуть візуалізувати концепцію та вибрати найбільш ефективний стиль мальовпису. Розробка детального опису персонажів, обстановки та сюжетної лінії є ключовим етапом у формуванні візуальної частини твору.

Крім того, необхідно визначити технічні аспекти створення мальовпису, такі як вибір медіа, використання кольорів та композиція кадрів. Остаточну версію мальовпису слід ретельно відредагувати та переглянути, забезпечуючи відповідність концепції та високу якість візуального виконання.

3.2 Розробка сторінок коміксу та дизайну персонажів

Для початку роботи над розробкою сторінок першочерговою задачею стало описати вигадану сцену, атмосферу та ландшафт. Після виконання цих умов наступним етапом стало зобразити написане у вигляді малюнка. Оскільки мова йде про комікс, необхідно забезпечити правильні кадри та ракурси для більш чіткого зображення подій у "Дивотворцях". Для професійного підходу було опрацьовано книги Скотта Макклауда "Розуміння коміксів: невидиме мистецтво"(Рис.3.2) та "Створення коміксів: як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах" (Рис.3.3).

Після цього було створено начерки перших сторінок на основі прочитаного матеріалу. Крім того, для створення візуального контенту були використані інтернет-джерела, такі як Google. Зокрема, сучасний комікс "У голові Шерлока Голмса: Справа скандального вбивці"(Рис.3.4) вплинув на майбутній вигляд кадрів у мальовписі.



Рис.3.2 "Розуміння коміксів: невидиме мистецтво" [23]

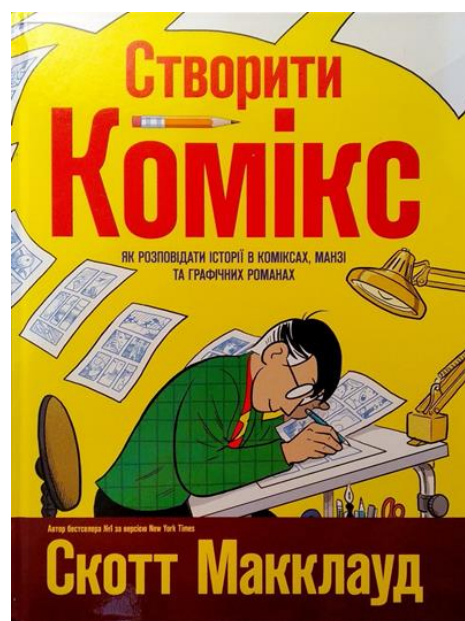


Рис.3.3 "Створення коміксів: як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах" [24]

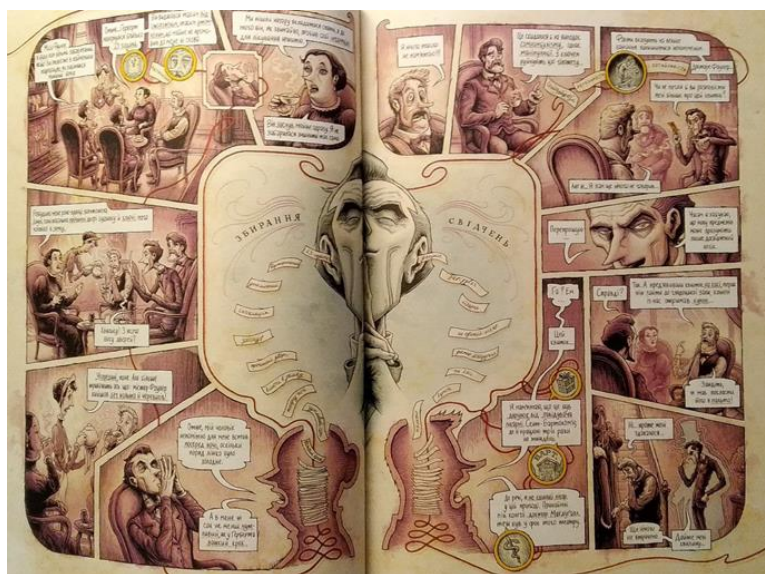


Рис.3.4 "У голові Шерлока Голмса: Справа скандального вбивці" [33]

Цей комікс надав ідеї щодо образів та розміщення кадрів, що передавали додаткову інформацію завдяки загальному зображенню.

Спираючись на сучасний підхід до коміксів, було вирішено розробити дизайн кадрів "Дивотворців" більш "характерними" до подій, що відбуваються. Зокрема, при спокійній атмосфері рамки кадрів мають стандартну прямокутну

форму, проте коли дія різко змінюється, рамки стають більш гострими. Таке рішення надає зображенню та події більшої динаміки, яку можна досягти не тільки звуками та діями. Загалом було розроблено 14 розкадровок мальовпису (Додаток В). В процесі створення ескізів сторінок коміксу були використані такі редактори як , Sai та Photoshop.

Для детальнішого зображення героїв були створені ескізи їх детальних образів на папері (Додаток Г). Першим персонажем, що з'являється на сторінках, є Дух. Він має синьо-блакитне тіло та синє волосся. Одяг відповідає кольору тіла, а блакитний колір підкреслює його відмінність від інших персонажів, а також непринадність до людей.

Одяг Духа був створений на основі української та японської культури. Основою для кожуха стала чоловіча свита з Львівщини (Рис .Д.3.1), а задня частина коміра була запозичена з чоловічого чугана (Рис.Д.3.2). Довгі рукави були натхнені японським кімоно. Орнамент свити духа базувався на елементах кожуханого кептаря, прикрашеного вирізками з сап'яну (Рис.Д.3.3). Завершальним елементом є біла хутряна накидка у вигляді вогню. Дух знаходиться у багряній пастці, і червоний колір викликає відчуття небезпеки у читачів, підсилюючи враження від сцени з духом.

На наступних сторінках сцена з багряною пасткою переходить на більш яскраві та приємні кольори, що одразу змінює атмосферу навколо головної героїні. Ландшафт, що демонструє спокій та свободу, включає собор на воді, хоча він і зруйнований. Головна героїня оглядає все, але причина руйнації собору не пояснюється читачам, щоб заохотити їх до подальшого читання історії. Образ головної героїні базується на українському традиційному вбранні, проте осучасненому (Додаток Е). Завершення першого розділу відбувається, коли головна героїня потрапляє у воду, що приводить до темного зображення, яке символізує кінець розділу.

Наступним кроком стало створення обкладинки до мальовпису "Дивотворці" (Додаток Ж). Ідея полягала у тому, щоб зобразити загальне враження про перший розділ коміксу, який має назву "Новий шлях". Назва відображає

подорож головної героїні у новий світ, що значно відрізняється від звичного для неї. Тому було вирішено зобразити головну героїню вже у вимірі магів. Марі, головна героїня мальовису, одягнена у свій традиційний український одяг, що відповідає часу, в якому вона живе. Дизайн одягу був розроблений на основі аналізу українського традиційного одягу приблизно 1930-х років. За основу рукавів використано узагальнений орнамент на українських сорочках, завдяки чому утворився дизайн джинсової куртки. Шорти на героїні є модернізованою запаскою, яку раніше українки носили поверх довгої сорочки. У нашому випадку запаска укорочена і знаходиться поверх шортів. Колірна гамма обрана з урахуванням контрасту: блакитний та червоний з певними їх відтінками, а також білий і золотистий кольори, які гармонійно підтримують дизайн одягу (Додаток 3).

Ландшафт на задньому плані зображує світ, у який потрапила героїня, що підсилює значення назви першого розділу про новий шлях. За основу вигаданого храму було взято східні храми Китаю, що надає будівлі фантастичний та незвичайний вигляд. Храм не має жодного мосту, який би міг доправити людину туди, що натякає на незвичайний спосіб потрапляння до нього. Головною відмінністю є статуя монаха, яка підтримує увесь храм. Його ліва рука тримає чітки, що символізують молитву, яка призводить до прояву магічного кола, що захищає споруду.

Після роботи над деталями передньої частини обкладинки, наступним етапом стало її завершення у графічному редакторі Photoshop. Коли робота була закінчена, почалася розробка над задньою частиною. Було вирішено зобразити червону в'язницю як знак того, що вона неодноразово з'являтиметься у історії мальовису. Однією з деталей, яка об'єднує дві частини обкладинки, є синє полум'я, що проходить через всю обкладинку, об'єднуючи композицію (Рис. И.3.4).

Коли малювання обкладинки було завершено, настав час розробки назви "Дивотворці" його шрифту та кольору. Після обрання кількох шрифтів, вибір зупинився на AA Xirod Regular. Колір був обраний від світло-зеленого до

салатового, що надає чіткості тексту на фоні та не перевантажує загальний вигляд обкладинки. На задній частині обкладинки розміщено коротку оповідь про мальопис для привернення уваги читачів. Унизу на тій же стороні розміщено логотип видавництва Art Studio Tania Nedzelska та власний логотип мальопису "Дивотворці", що зображає світове дерево, на якому знаходяться усі виміри (Рис. И.3.5).

Наступною розробкою стало створення форзацу для коміксу. Для дизайну цієї сторінки було обрано зображення очей ключових героїв першого розділу – Марі та Духа. До зображення було додано додаткові елементи, такі як чорні лінії та прямокутники блакитного та червоного кольорів, що підкреслюють образи героїв та їхні характеристики. Червоний колір символізує Духа, який є небезпечним, а блакитний – Марі, що є його протилежністю. До зображення було додано назву мальопису та його розділ, внизу вказано рік, місце та логотип творця (Рис.К.3.6). Після завершення обкладинки було завершено останні деталі розробок сторінок коміку (Рис.К.3.7-8).

3.3. Реалізація проєкту « Дивотворці»

Найбільш традиційним способом для реалізації мальопису "Дивотворці" є створення друкованого видання. Це може бути виконано у вигляді графічного роману, що включає якісні ілюстрації та текст. Друковане видання дозволяє забезпечити високу якість зображень, багатство кольорової палітри та деталізацію. Основними перевагами цього підходу є:

Фізична взаємодія: читачі можуть безпосередньо взаємодіяти з книгою, що створює особливий емоційний зв'язок;

Колекціонування: друковані видання стають частиною особистих бібліотек та можуть бути об'єктами колекціонування;

Розширення аудиторії: книга може бути представлена у книгарнях, на книжкових ярмарках та виставках.

З розвитком цифрових технологій, дедалі більше авторів звертаються до створення електронних версій своїх творів. Мальопис може бути реалізований у форматі електронної книги (e-book) або інтерактивного додатку для планшетів та смартфонів. Основні переваги цифрового видання включають:

Доступність: цифрове видання може бути доступне для завантаження з будь-якої точки світу.

Інтерактивність: можливість додавання інтерактивних елементів, таких як анімації, звукові ефекти та гіперпосилання.

Зменшення витрат: відсутність витрат на друк та логістику.

Створення веб-коміксу є ще одним перспективним напрямом для реалізації. Це може бути зроблено шляхом розміщення окремих розділів або сторінок коміксу на спеціалізованих веб-сайтах або блогах. Переваги цього підходу включають:

Швидке оновлення: можливість регулярного оновлення контенту, що підтримує зацікавленість читачів.

Широка аудиторія: доступ до глобальної аудиторії завдяки інтернету.

Інтерактивність: можливість взаємодії з читачами через коментарі та соціальні мережі.

Платформи соціальних мереж, такі як Instagram, Facebook та Twitter, можуть бути ефективними інструментами для популяризації мальопису "Дивотворці". Основні стратегії включають:

Сторітелінг у форматі постів: публікація окремих сторінок або фрагментів коміксу у форматі постів.

Візуальний контент: використання візуально привабливого контенту для залучення аудиторії.

Інтерактивні елементи: проведення опитувань, конкурсів та інших інтерактивних заходів для залучення читачів.

Інтеграція мальопису в мультимедійні проекти, такі як анімаційні серіали, відеоігри або інтерактивні веб-сторінки, може значно розширити його аудиторію та підвищити популярність. Переваги мультимедійних проектів включають:

Багатоканальний підхід: залучення різних видів медіа для створення багатогранного досвіду.

Візуальні та звукові ефекти: можливість використання анімації, звукових ефектів та музики для посилення емоційного впливу.

Інтерактивність: можливість залучення аудиторії через інтерактивні елементи та геймплей.

"Дивотворці" можуть бути інтегрований в освітні програми для шкіл та університетів. Це може включати використання коміксу як навчального матеріалу для вивчення історії, культури, літератури та мистецтва. Основні переваги цього підходу включають:

Освітній потенціал: можливість використання коміксу для навчання та виховання.

Залучення молоді: використання цікавого та сучасного формату для залучення уваги підлітків та молоді.

Підтримка національної культури: популяризація української культури та традицій через творчі проекти.

Для успішної подачі мальопису "Дивотворці" у видавництво або представлення його в інших інтернет-медіа необхідно створити впізнаваний логотип та назву. Проєкт "Дивотворці" вже має розроблений логотип, що є важливим кроком до успішного маркетингу. Логотип слугує візуальним символом проєкту, забезпечуючи його впізнаваність та створюючи враження професійності.

Одним із планованих кроків є публікація мальопису на новоствореній сторінці в Instagram, присвяченій виключно цьому проєкту. Використання вже створеного логотипу та додаткових іконок, таких як "Дивотворці" та "Чорнокнижники" (Додаток Л), сприятиме збереженню історій, що дозволить читачам легко знаходити інформацію про персонажів та події. Збережені історії нададуть змогу переглядати важливу інформацію у будь-який момент, навіть після закінчення терміну дії звичайних сторіс. Instagram має ряд переваг для публікації мальопису. Зображення та короткі пости дозволяють швидко

привернути увагу аудиторії. Проте, є й недоліки, такі як обрізка зображень та обмеження на публікацію повних розділів. Крім того, перегляд деталей зображень може бути незручним через необхідність притримування екрану для збільшення.

Альтернативним варіантом є публікація мальопису на спеціалізованих веб-сайтах. Цей підхід має свої переваги, зокрема можливість розміщення повних розділів без обрізки зображень. Веб-сайти дозволяють читачам легко переглядати контент без необхідності переходити з поста до поста, що забезпечує кращий користувацький досвід.

Одним із перспективних варіантів є домовленість з видавцями та розповсюдження мальопису у книгарнях. Це дозволить отримувати прибуток від продажів, однак вимагає початкових інвестицій, які автор може не мати. Таким чином, розповсюдження через соціальні мережі на початковому етапі є більш вигідним варіантом, дозволяючи накопичити достатню кількість підписників та популярність. Після досягнення достатньої популярності в соціальних мережах можна ввести платні розділи, що дозволить накопичити кошти для подальшого просування мальопису у видавництва. Це також відкриває перспективи медіа поширення, включаючи можливість адаптації коміксу у форматі анімаційних серіалів або інтерактивних додатків.

Мальопис "Дивотворці" буде презентуватися в друкованому варіанті, що надасть можливість поціновувачам коміксів насолоджуватися історією у форматі фізичної книги. Хоча первинно проєкт створювався як веб-комікс для інтернет-платформи, було також враховано необхідність його адаптації до стандартів книжкового видання, що забезпечить збереження якості та естетичної привабливості твору.

Комікс складатиметься з 12 розворотів, на яких буде розміщено розповідь першого розділу та детальний опис персонажів, їх особливостей та одягу. Особлива увага приділяється саме опису одягу персонажів, адже це дозволить читачам глибше зануритися в культурний контекст та зрозуміти джерела натхнення для дизайну. Додаткові розділи, присвячені розкриттю культурних та

історичних аспектів одягу, який було використано як основу для костюмів персонажів, не лише збагатять знання читачів про українську культуру, але й можуть стати джерелом натхнення для творення нових креативних проєктів.

Таке доповнення до мальовису не тільки підвищить його цінність серед шанувальників коміксів, але й стане значним вкладом у популяризацію української культури. Зокрема, аналіз джерел натхнення для костюмів персонажів покаже еволюцію традиційного українського одягу, його трансформації та адаптацію в сучасному контексті. Це дозволить читачам побачити, як культурні елементи можуть інтегруватися у новітні форми мистецтва, створюючи синергію між минулим та сучасністю.

Таким чином, друкований варіант "Дивотворців" буде не лише носієм захоплюючої історії, але й своєрідним освітнім ресурсом, що популяризує українську культуру та демонструє її вплив на сучасне мистецтво коміксів. Це підкреслює важливість міждисциплінарного підходу в створенні художніх творів, який дозволяє поєднувати елементи історії, культури та сучасних технологій для досягнення високого рівня якості та привабливості кінцевого продукту.

Висновки до розділу 3

1. Розробка авторського дизайн-проєкту «Дивотворці» являє собою комплексний процес, що включає кілька ключових етапів. На першому етапі здійснено розробку концепції та візуальної частини мальовису, що включала визначення тематичної основи, побудову сюжетної лінії та створення загальної атмосфери. Важливим аспектом було створення логотипу та впізнаваного бренду, що сприяло б підвищенню популярності проєкту серед цільової аудиторії.

2. На другому етапі розробки сторінок коміксу та дизайну персонажів було приділено особливу увагу деталізації образів головних героїв та їхньому відповідному візуальному відображенню. Ретельно опрацьовано кожную деталь,

враховуючи культурні й історичні особливості українського національного костюму, а також елементи фантастичного світу. Дизайн персонажів розроблено з урахуванням традицій українського народного вбрання та сучасних тенденцій у комікс-індустрії, що дозволяє створити унікальний і автентичний візуальний стиль.

3. Реалізація проєкту «Дивотворці» передбачає публікацію мальовису на різних платформах, включаючи соціальні мережі та спеціалізовані веб-сайти. Планується активне використання Instagram для привернення уваги до проєкту, зокрема шляхом створення тематичних сторінок і збережених історій. Розповсюдження мальовису через соціальні мережі забезпечить широку аудиторію та підвищить популярність проєкту, що в подальшому дозволить ввести платні розділи та накопичити кошти для друкованої версії. Домовленість з видавцями та розповсюдження в книгарнях є перспективним варіантом, який забезпечить додатковий прибуток та розширить охоплення читачів.

4. Таким чином, проєкт «Дивотворці» представляє собою інноваційний підхід до створення та реалізації мальовисів, що поєднує традиційні елементи української культури з сучасними методами візуалізації та маркетингу. Комплексний підхід до розробки та реалізації проєкту забезпечує його конкурентоспроможність та високий потенціал на ринку коміксів.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження отримано наступні результати.

1. Проведення аналізу теоретичних аспектів авторського коміксу, включаючи його поняття, історію виникнення та розвиток, особливості та відмінності, а також сучасні тенденції у світі коміксів. Встановлено особливості авторського коміксу. Їх перевага в абсолютному контролі автора як сценариста та художника, проте мінуси в роботі лише однієї людини, на відмінно від компанії де роботою над одним проектом можуть займатися декілька людей, що звичайно позитивно впливає на швидкість роботи при цьому не втрачаючи її якості.

2. Здійснено подальший розгляд аспектів створення авторських коміксів в Україні. Цей аналіз включав вивчення методик і прийомів, що використовуються українськими митцями для створення коміксів, а також дослідження їхнього впливу на культурний та медійний контекст країни. Встановлено, що розвиток у комікс-індустрії в Україні зростає в останні роки, збільшуються видання перекладених іноземних авторів, що в свою чергу привертає увагу українців до прочитання коміксів на рідній мові. Такий розвиток надихає українських митців створювати власні малюнки та просувати їх на різні платформи. Проте, хоча на сьогоднішній час індустрія коміксів розвивається в Україні вона все ще мало відома на відмінно від американських та східних коміксів. Це пояснюється тим, що українська індустрія не користується сильною популярністю, адже вона тільки почала розвиток і немає таку велику кількість авторів для широкого поширення. Проблема в тому, що на сьогоднішній час в Україні не має великих компаній які могли б працювати над видавництвом одного проекту або кількох, усім займається лише автор коміксу. Саме це і спричиняє довгий вихід розділів, що в свою чергу втрачає зацікавленість аудиторії.

3. Детально проаналізовані використання соціальних мереж для публікації малюнків, було оцінено їхню роль у популяризації авторських коміксів серед аудиторії та їхній вплив на комунікаційні практики сучасного

суспільства. Було визначено, що публікація мальовисів авторами у соціальні мережі, позитивно впливає на просування коміксу серед аудиторії. Завдяки цьому збільшується увага на проєкт, що в свою чергу робить його достатньо популярним та дає можливість публікації у видавництві.

4. Проведений аналіз цільової аудиторії, визначення її вплив на успішність коміксів та розроблено стратегії залучення та утримання аудиторії в контексті авторських коміксів. Визначено вікову категорію від 14 років і старше, що орієнтовною стає аудиторією читачів мальовису «Дивотворці». Враховуючи жанр фантастики та супер сили ,що в більшості привертає увагу людей молодшого віку.

5. У результаті проведених досліджень, було здійснено розробку концепції та візуальної частини мальовису, включаючи розробку сторінок коміксу, дизайн персонажів, розробка логотипу, значків для інстаграму та створення обкладинки до мальовису. У ході розробки були використані інтернет джерела та дослідження успішних коміксів які набули світову популярність. Завдяки цим дослідженням проєкт "Дивотворці" став одним із важливих кроків у розвитку авторського коміксу в Україні.

6. Загальні результати роботи підкреслюють значущість та перспективи мальовису як культурного та медійного явища. Отримані результати надають можливість використовувати набуті знання та досвід для подальшого розвитку авторського коміксу як важливої форми мистецтва та комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барсукова О. Комікси про сексизм, стереотипи, бодіпозитив - УП. Життя. Як це – бути жінкою? 10 ілюстрацій про стереотипи, материнство і бодіпозитив. 2007-2024, *Українська правда* URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2022/02/20/247515/> (дата завершення: 20.04.2024)
2. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений – українське видавництво 2012-2024* URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/565> (дата завершення: 15.04.2024)
3. Белов Д. Дослідження коміксу в сучасній гуманітаристиці. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. Київський національний університет культури і мистецтв, Україна 20.12.2021, С.27–50. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.8.2021.247583> URL: <http://librinfosciences.knukim.edu.ua/article/view/247583>. (дата завершення: 15.04.2024).
4. Вакуленко Є. Не читиво для дітей: Як в Україні набирає обертів популярність на комікси. URL: <https://freeradio.com.ua/ne-chtyvo-dlia-ditei-iak-v-ukraini-nabyraie-obertiv-populiarnist-na-komiksy/> (дата завершення: 25.04.2024).
5. Горлач П. 10 коміксів українською, які варто прочитати дорослим. *Суспільно-політичне інформаційне інтернет-видання* URL: <https://suspilne.media/culture/669858-komiksi-dla-doroslih-pro-serjozni-j-ne-duze-reci-10-graficnih-romaniv-aki-varto-procitati/> (дата завершення: 26.04.2024)
6. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. ISSN 2313-8610 *Вісник Дніпропетровського університету. Серія:: Соціальні комунікації*. 2017. Вип. 1. С. 19-24. URL: https://www.researchgate.net/publication/321481652_Komiks_v_ukrainskomu_komunikacijnomu_prostorі (дата завершення: 20.04. 2024)
7. Данилін Д. ТОП українських коміксів. URL: <https://lordofboards.com.ua/top-ukrainskikh-komiksiv/> (дата завершення: 20.04.2024)

8. День за Днем. Найцікавіші комікси в світі. URL: <https://denzadnem.com.ua/blogy/korysni-porady/137040> (дата завершення: 20.04.2024).
9. Uncomics: Історія українських коміксів. URL: <https://uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv> (дата звернення: 06.05.2024).
10. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності. URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/> (дата звернення: 06.05.2024).
11. Ібріс комікси. Комікси у світі. URL: https://irbis-comics.com.ua/articles/komiksy_u_sviti. (дата звернення: 02.05.2024).
12. Ібріс комікси. Починаємо читати комікси. URL: https://irbis-comics.com.ua/articles/pochynaemo_chytaty_komiksy. (дата звернення: 02.05.2024).
14. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації // Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ : КНУТД, 2022. С. 16-34. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19963/1/GDIVP_mono_2022_P016-034.pdf (дата звернення: 06.05.2024).
15. Король В. Герої коміксів—це ми?! Комікси як відображення наших настроїв і сподівань. *Укрінформ - актуальні новини України та світу 1918-2024pp*. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2774540-geroi-komiksiv-ce-mi-komiks-ak-kultura-narativu-socialnocivilizacijnogo-pozitivu.html> (дата звернення: 06.05.2024).
16. Кондраш Є. Комікси в різних країнах. Мистецтво мальованої оповідки. URL: <https://sdamkvartiry.com/komiksy-v-riznyh-krayinah-mystecztvo-malovanoyi-opovidky/> (дата звернення: 24.04.2024).
17. Коваль Н. Комікс — це мистецтво? Хтось сумнівається? URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/> (дата звернення: 29.04.24).
18. Коваль Н. Франкофонний комікс: звідки ноги ростуть. Частина 1 URL: <https://archive.chytomo.com/book-art/frankofonnij-komiks-zvidki-nogi-rostut-chastina-1> (дата звернення: 13.04.24)

19. Колчак Н. Що таке комікс – визначення, особливості, види та цікаві факти
URL: <https://druzy.com.ua/sho-take-komiks-viznachennia-osoblivosti-vidi-ta-cikavi-fakti/> (дата звернення: 13.04.24).

20. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія: Іноземні мови. Львівський національний університет імені Івана Франка* 2012. Випуск 19. С. 141–147
URL: <http://publications.lnu.edu.ua/bulletins/index.php/lingua/article/viewFile/1901/196>.
(дата звернення: 13.04.24).

21. Ковалів Ю.І. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 1. Комікс. К: ВЦ «Академія», 2007. С.509-608.
URL: <https://archive.org/details/literaturoznachat1/page/n508/mode/1up?view=theater>
(дата звернення: 13.04.24).

22. Ліхтарик. Художня композиція: правила і прийоми. *Арт – студія Ліхтарик*. URL: <https://lihtaryk.com.ua/osnovi-hudozhnoyi-kompoziczii-pravila-i-priiomi/> (дата звернення: 13.04.24).

23. Макклауд С. Розуміння коміксів: невидиме мистецтво: пер.з англ. Ярослав Стріха. Київ: Рідна мова, 2019. 224 с.

24. Макклауд С. Створити комікс : як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах: пер.з англ. Ярослав Стріха.- Київ: Рідна мова, 2020. 272 с.: іл.- (Серія Культура в коміксах).

25. Комікс як особливий літературний феномен. Алан Мур «Вартові». URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-komiks-yak-osobliviy-literaturniy-fenomen-alan-mur-vartovi-292006.html> (дата звернення: 05.05.24).

26. Комікси vs Манга: відмінності та особливості. URL: <https://www.5692.com.ua/list/393045>. (дата звернення: 05.05.24).

27. Кульчинська О. (1877-1967). Народний одяг Західних областей України (зі збірки Національного музею у Львові імені Андрея Шептицького): автори статті та упорядники: Л. Кость, Н. Ленько . – Львів: Національний музею у Львові імені Андрея Шептицького; Апріор, 2018. 316с.: іл.

28. Оса М. Комікс. Інтернет-магазин Гайдамака. URL: <https://haydamaka-shop.com/literature/comics/product-85>. (дата звернення: 05.05.24).

29. Пономаренко В. АРХІВ. Трансформація коміксів: сучасні тенденції та URL: <https://www.vydra.net.ua/archive/komiksy-zminuyutsya/> (дата звернення: 05.05.24).

30. Прокопенко І. Українські комікси, які варто прочитати найперше. URL: <https://tykyiv.com/misteckij/ukrayinski-komiksi-iaki-varto-prochitati-naipershe/> (дата звернення: 05.05.24).

31. Р. Данкан Р., М. Сміт, П. Левіц. Сила коміксів. Історія, форма й культура/ пер. з англ. Д. Скорбатюка.— Київ: ArtHuss, 2020. 512 с., іл. Серія UkrainianArtBook. URL: https://www.arthuss.com.ua/pdf/Power-New-Demo.pdf?srsId=AfmBOorSS5w53OmC6BhrzvBZyTs8q9idSXhIM243mJ2FsN6HBSMIW_Nl. (дата звернення: 05.05.24).

32. Ступницька Н.М. Сюжетотворна роль образу в літературному творі. Закарпатські філологічні студії 2021. Випуск 15. С.178-182 URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/58226/1/%D0%A1%D0%AE%D0%96%D0%95%D0%A2%D0%9E%D0%A2%D0%92%D0%9E%D0%A0%D0%9D%D0%90..>. (дата звернення: 05.05.24).

33. Сіріл Льерон, Бенуа Даан. У голові Шерлока Голмса: Справа скандального вбивці / переклад українською Ганна Кирієнко. Дніпро: Nasha Idea. 2021. 52 с.

34. Ринк О. Таємна історія українських коміксів. URL: <https://vertigo.com.ua/history-of-ukrainian-comics/> (дата звернення: 06.05.2024).

35. Портрет ідеального клієнта: як правильно аналізувати аудиторію? Школа бізнесу Нова пошта. URL: <https://online.novaposhta.education/blog/portret-idealnogo-klienta> (дата звернення: 05.05.24).

36. LibGuides: Comics and Graphic Novels: History. URL: <https://libguides.asu.edu/c.php?g=613607&p=4263347>. (дата звернення: 05.05.24).

37. Max und Moritz (1865).The prototype of the comic. URL: [striphttps://www.peterharrington.co.uk/max-und-moritz-138250.html](https://www.peterharrington.co.uk/max-und-moritz-138250.html). (дата звернення: 05.05.24).

38. Відмінність коміксів від художньої літератури. URL: <https://bookking.com.ua/vidminnosti-komiksiv-vid-khudozhno-literatury/> (дата звернення: 05.05.24).

39. Характерні особливості жанру комікси. URL: https://bookking.com.ua/kharakterni-osoblyvosti-zhanru-komiksy/?srsltid=AfmBOoqTXWLUzxo8hgUC23gUR5DV_OpTHxEKSg17YhAqGtih06fKQqQj. (дата звернення: 05.05.24).

40. Твори, автори та їхні права. URL: <https://cases.media/article/tvori-avtori-ta-yikhni-prava>. (дата звернення: 05.05.24).

41. Comic shop Вартові. Cosmic Shop – магазин коміксів і атрибутики. URL: <https://cosmic.com.ua/vartovi>. (дата звернення: 05.05.24).

42. TOPFFER : Histoire de Mr. Vieux Bois. URL: <https://www.edition-originale.com/fr/litterature/livres-illustres/topffer-histoire-de-mr-vieux-bois-1860-67827?srsltid=AfmBOoq6GPwQcM4ECRz2JM0Ad398vx8hB4UXsoG2pUk6lHDtKl7S6VK0>. (дата звернення: 05.05.24).

43. Фадєєв Д. Воля: The Will 2. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/41713142>. (дата звернення: 05.05.24).

44. Як називається корейська манга URL: <https://defdinas.ptakhy.cx.ua/articles/korejska-manga-nazivaetsja.html>. (дата звернення: 05.05.24).

45. Read Paper Girls #1. URL: <https://imagecomics.com/read/paper-girls>. (дата звернення: 05.05.24).

46. The Walking Dead Deluxe #53. URL: <https://imagecomics.com/comics/releases/the-walking-dead-deluxe-53>. (дата звернення: 05.05.24).

47. Kowalski J. Enchanted: A History of Fantasy Illustration Hardcover. Abbeville Press, 2020. 256 p.

48. Leach G. A step-by-step guide to creating your target customer profile. URL: <https://productled.com/blog/how-to-create-your-target-customer-profile>. (дата звернення: 05.05.24).

49. Gray Horses by Hope Larson. URL: <https://madinkbeard.com/archives/gray-horses-by-hope-larson>. (дата звернення: 05.05.24).

50. Manga.in.ua Вище суспільство - Том: 1. Розділ: 7 *Інтернет платформа для читання вебкоміксів* URL: <https://manga.in.ua/chapters/68909-vische-suspilstvo-tom-1-rozdil-7.html>. (дата звернення: 05.05.24).

51. Манхва. Незнайомці з пекла читати українською. *Інтернет платформа для читання вебкоміксів* URL: <https://manga.in.ua/mangas/zhahi/58805-neznajomci-iz-pekla.html>. (дата звернення: 05.05.24).

52. DC Digital First Comics Are Really Digital Seconds. URL: <https://bleedingcool.com/comics/dc-digital-first-comics-are-really-digital-seconds/> (дата звернення: 05.05.24).

53. The Yellow Kid. November 7, 1897 The Crowd Gets Up an Election Bonfire and the Yellow Kid Plays Nero New York Journal URL: https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/1897/1897.htm

53. File:The Crowd Gets Up An Election Bonfire and ...https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Crowd_Gets_Up_An_Election_Bonfire_and_The_Yellow_Kid_Plays_Nero.gif (дата звернення: 05.05.24).

54. The History Of Buck Danny Comics. URL: <https://www.toonsmag.com/the-history-of-the-katzenjammer-kids-comics/> (дата звернення: 05.05.24).

55. Від Гогарта до Marvel. Історія розвитку коміксів. URL: <http://unbib.mk.ua/index.php/2009-06-10-15-06-24/48-2009-06-10-14-07-37/4946--marvel-.html> (дата звернення: 05.05.24).

56. Реклама в соціальних мережах: основні особливості. URL: <https://webstudio2u.net/ua/internet-ad/757-reklama-v-sotsialnykh-setyakh.html>. (дата звернення: 05.05.24).

ДОДАТКИ

Додаток А



публікованих у газетах. Ці смужки згодом об'єднувалися в комікбуки, що в наш час визнаються прототипами сучасних коміксів, які відомі всім [3].

Залежно від конкретизації терміну, історія коміксів у Європі має початок ще в 15 столітті. Проте, сучасний формат коміксів, з використанням панелей, кадрів та «мовних бульбашок», а також сам термін "комікс", з'явився на початку 20 століття.

У 1833 році швейцарський педагог та письменник Родольф Топфер видав першу книгу коміксів під назвою "Histoire de M. Jabot" (створену у 1831 році) (рис. 1, 2), розглядаючи її як повноцінне мультимедійне джерело. Він пропонував свої комікси у форматі альбомів, подібних до італійського формату, і часто самостійно розповсюджував їх у кількості декількох сотень копій. Його приклад став іншим важливим кроком у розвитку коміксів [11].



Джерело: [9].

Рис. 1, 2. Histoire de M. Jabot

Політичні карикатури Вільяма Хогарта в XVIII столітті можна розглядати як передвісників сучасних коміксів, оскільки вони мають схожу форму – серію малюнків, які об'єднані спільною тематикою. Перший американський комікс "Ведмедик і тигр" побачив світ у 1892 році, і набув великої популярності. Також слід згадати історію "Yellow Kid" (рис. 3) про маленького хлопчика з Китаю, який вирушив у пошуках пригод в Америку [11].



Джерело: [10].

Рис. 3. Yellow Kid

Творець коміксів Рудольф Деркс винайшов «бульбашки», або рамочки, в яких герої висловлюють свої діалоги. Після 1892 року комікси переживають стрімкий розвиток, народжуються нові незабутні герої, деякі з яких залишаються популярними й досі. Серед них Супермен, Бетмен, Людина-павук, Дональд Дак, Міккі Маус, Капітан Америка, Деллі, та Харві. Появляються видавничі компанії, такі як Marvel, DC, Dark Horse і Image Comics (рис. 4), які спеціалізуються на створенні та виданні коміксів [11].



Джерело: [4].

Рис. 4. Marvel

Початком цієї творчості в Україні є 1921 рік в львівському видавництві «Світ дитини» (рис. 5) де була опублікована книга під назвою «Чорнокнижник з Чорногори». Ця віршована поема була написана Ярославом Вільшенком, чие справжнє ім'я – Антін Лотоцький. Книга складається із 72 сторінок, і до кожної з них створені ілюстрації Антоном Манастирським. Зазвичай на цих ілюстраціях зображено події, які описані в тексті на цій же сторінці. В бібліотеці українського мистецтва вважають «Чорнокнижника з Чорногори» (рис. 6) першим українським коміксом, навіть якщо формат не є класичним, суть, як у оповіді з використанням малюнків, все одно зберігається [1].



Джерело: [10].

Рис. 5. Світ дитини



Джерело: [6].

Рис. 6. Чорнокнижник з Чорногори

Проте, першим українським коміксом можна вважати «Шовкова Держава». Сценарій для цього коміксу був написаний Василем Барищевим, а малюнки створив Фелікс Добрін. Видавництво «Дніпро» випустило цей комікс у м'якій обкладинці зі скляними вкриттями в 1990 році. Іменно «Шовкову Державу» (рис. 7) розглядають як першу роботу українського коміксу [3].



Джерело: [9].

Рис. 7. Шовкова Держава

Один із перших коміксів, створених на основі роману, є «Ворошиловград», випущений у 2012 році за мотивами твору Сергія Жадана. Авторами цього коміксу є митці з Польщі – Мартін Сурма, відповідальний за ілюстрації, та Артур Вабік, який написав сценарій та надав консультації. Комікс вийшов у накладі 1000 примірників в Україні та Польщі, де він був розповсюджений безкоштовно. Автори офіційно оприлюднили оригінальний комікс в Інтернеті [11].

У кінці 2010-х років в Україні нарешті розпочалося перекладання та випуск всесвітньо відомих коміксів. Зокрема, з 2015 року видавництво «Ірбіс Комікси» розпочало публікацію українською мовою світової серії коміксів «Джеронімо Стілтон» від видавництва Atlantysa. Ця серія присвячена важливим подіям та видатним особистостям в історії людства [3].

У лютому 2018 року представництво британського видавництва коміксів "Fireclaw" в Україні вперше отримало права на переклад коміксів від Marvel Comics українською мовою від Panini Comics. Останнє є власником ліцензії на переклади коміксів Marvel мовами, такими як італійська, французька, німецька і інші. Першим коміксом від Marvel Comics, який був перекладений українською мовою, став легендарний твір "The Amazing Spider-Man" про всесвітньо відомого Людину-павука [3].

Українські комікси (мальовиски) почали ставати популярними приблизно в середині 2010-х років, незважаючи на їхню давню історію. Цей ріст популярності був спричинений кількома факторами, включаючи вплив успішних екранізацій коміксів від DC та Marvel. Фільми та серіали на основі цих коміксів здобули велику кількість шанувальників та привули увагу глядачів, що сприяло поширенню коміксів в українській масовій культурі. За рахунок цього українці почали створювати власні комікси та поширювати їх [3].

Зараз українські мальовиски майже не відрізняються візуально від американських коміксів. Однак важливо впровадити новий термін «мальовиск», як частину національної культурної ідентичності. Навіть при значно меншому розмірі українського ринку, використання терміну «мальовиск» є важливою складовою визначення українського культурного простору [1].

Мальовиск та комікс – це два різних види художньої літератури, які об'єднують малюнки і текст, але вони мають кілька відмінностей. Мальовиск походить з української літературної традиції та історії мистецтва, мають більші розміри сторінок і більше реалістичні малюнки, а також часто використовують українську мову. З іншого боку, комікси мають свої коріння в американській та європейській поп-культурі та мас-медіа, зазвичай мають стандартний коміксний формат, можуть бути більш карикатурними та стилізованими,

використовують різні мови, а також спрямовані на різні аудиторії, включаючи дітей. І, нарешті, комікси мають світову популярність і поширеність, в той час як мальописи традиційно популярні в Україні. Такі відмінності визначають унікальність та характеристики цих двох видів мистецтва. Важливо зазначити, що мальопис як вид мистецтва має свої характерні особливості. Він поєднує в собі елементи живопису, графіки, релігійної символіки та народної традиції [7].

Однією з ключових проблем є питання існування комікс-індустрії в Україні. Важливо зрозуміти, чи можна взагалі застосовувати термін "комікс-індустрія" до нашої країни. Дехто висловлює думку, що поняття "індустрія" може бути більш застосованим до американського ринку, в той час як українська модель може бути спрямована на окремі мистецькі явища, а не на серійне виробництво. Однак важливо враховувати велику кількість винятків, які можуть руйнувати це загальне уявлення. Україна має свій власний шлях в розвитку коміксів, який не передбачає суто копіювань інших ринків, має своїх прихильників цього жанру в освітній сфері також, а не суто розважальній та різноманітну за віком читачку аудиторію, серед якої багато і дорослих поціновувачів [12].

На сьогодні в Україні працює 9 видавництв, які випускають комікси українського виробництва, до яких належать: «MAL'OPUS», «Леополь», «Рідна Мова», «Asgardian Comics», «Fireclaw», «Nebeskey», «Northern Lights», «UA Comics» та «Vovkulaka» [12]. Також є велике різноманіття мальописів наприклад: «Дагопак» Максима Прасолова й Олексія Чебікіна, «Орда» й «Максим Оса» Ігоря Баранька, «Серед овець» Олександра Корешкова, «Залізна голова» Максима Удинського, «Пітмен» Єгора Ключника, «Кобзар» Іллі Бакута та інші [2].

Так, наприклад MAL'OPUS (Мальопус) українське видавництво гік-спрямування, засноване 2018 року, починало свій шлях із коміксів Marvel, а нині спеціалізується ще й на артбуках, манзі, книжках та тематичних кулінарних книгах. Мета команди «Мальопуса» випускати світові бестселери й тішити фанатів сучасної популярної культури ліцензійною друкованою продукцією високої якості.

Видавництво співпрацює з Marvel, Dark Horse, Oni Press, Insight Editions, Titan Books, Ubisoft, Square Enix, Shinchosha, Kadokawa, Ki-oon та багатьма іншими видавцями [5].

Висновки. Підводячи підсумок, зазначимо, що мальопис є наразі важливим видом української культури, який поєднує в собі спадок минулих поколінь та сучасні тенденції мистецтва. Вивчення цього явища важливо для розуміння сучасної української культури та є важливою частиною його ідентичності. Сучасний мальопис відкриває нові можливості для творчості та спілкування з аудиторією, розширюючи межі цього виду мистецтва.

Дослідження мальопису вимагає подальшого аналізу та вивчення його впливу на культуру. Розуміння ролі мальопису в українському освітньому та мистецькому просторі допоможе збагатити наше знання про культурний спадок України та виявити нові шляхи розвитку цього виду мистецтва в майбутньому.

Список використаної літератури

1. Знайди і покажи мальопис: про комікси на українському ринку. URL: <https://bookforum.ua/p/129>.
2. Історія українських коміксів. URL: <https://web.archive.org/web/20200802232549/https://uncomics.com/ukrainian-comics/>
3. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі*. М. В. Колосніченко та ін. Київ: КНУТД. 2022. С. 16–35.
4. Кватирка у комікси #1 URL: <https://playua.net/kvatyrka-u-komiksy-1-2/>
5. Мальопис має значення: стан і перспективи української комікс-індустрії. URL: <https://tyzhden.ua/malopys-maie-znachennia-stan-i-perspektyvy-ukrainkoi-komiks-industrii/>
6. Мальописи – більше ніж комікси (історіографічний надрук). URL: <https://uagreek.space/rk-malopysy-bilshe-nizh-komiksy>.

7. Найкращі комікси українською: сучасні й легендарні. URL: <https://grenka.ua/review-najkrashhi-komiksi-ukrayinsko-yu-suchasni-i-legendami>.
8. Популярні українські комікси: цікава підбірка. URL: <https://shlyaheta.com.ua/populiarni-ukrainski-komiksi-tsikava-pidbirka/>
9. Перегляд книги. URL: <https://www.bukinist.in.ua/book/view/35420>.
10. "Світ дитини": історія з продовженням URL: <https://zbruc.eu/node/17732>.
11. Kolisnyk O. V., Ocheretna L. V., Yakovlev M. I., Kolosnichenko O. V. Tendencies and art techniques in contemporary comic book graphic design. *Art and design*. 2020. P. 34–45.
12. Kolisnyk O. Specifics of modern comics: traditions and innovations. *Graphic design in the information and visual space: Scientific monograph*. M. V. Kolosnichenko et al. Riga, Latvia: Baltija Publishing, 2023. С. 20–44.
13. Livre électronique de Project Gutenberg Canada <https://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-histoiredemrjabot/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h-dir/toepfferr-histoiredemrjabot-00-h.html>.
14. Yellow Kid. URL: <https://newspapercomicstripsblog.wordpress.com/2016/04/30/yellow-kid>.

ДИПЛОМ

КИЇВСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ



за **1** місце
в номінації
«Альтернативні джерела енергії»
нагороджується

Недзельська Тетяна

СТУДЕНТСЬКИЙ КОНКУРС ПЛАКАТУ
«ЗБЕРЕЖИ ENERGY»
В РАМКАХ XII МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
«ЕНЕРГОЕФЕКТИВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»

Ректор КНУТД
26 жовтня 2023 року



Іван ГРИЩЕНКО

Додаток В

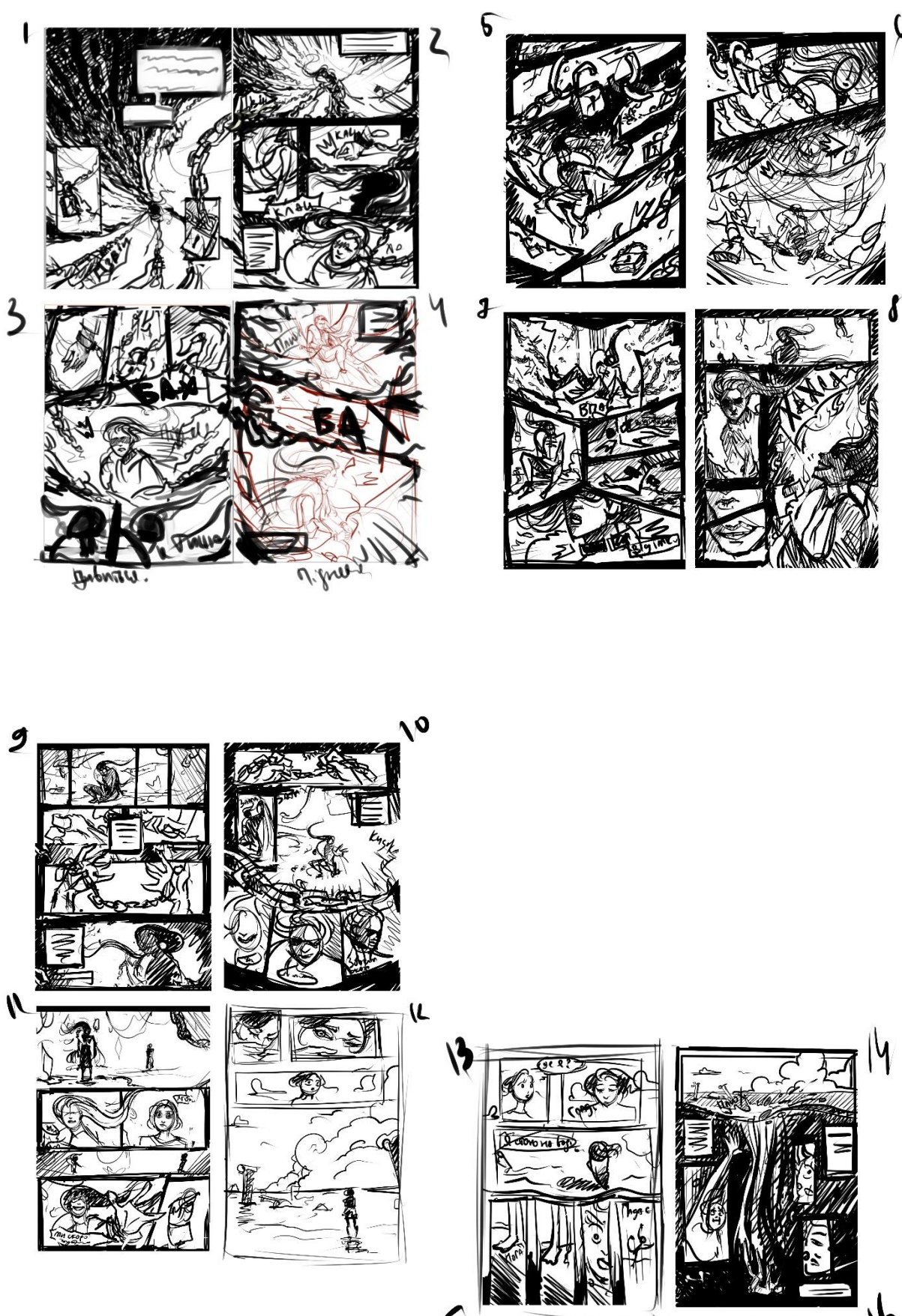






Рис.3.1 Чоловіча свита [60]

Рис. 3.2 Верхній чоловічий одяг, чуган [60]

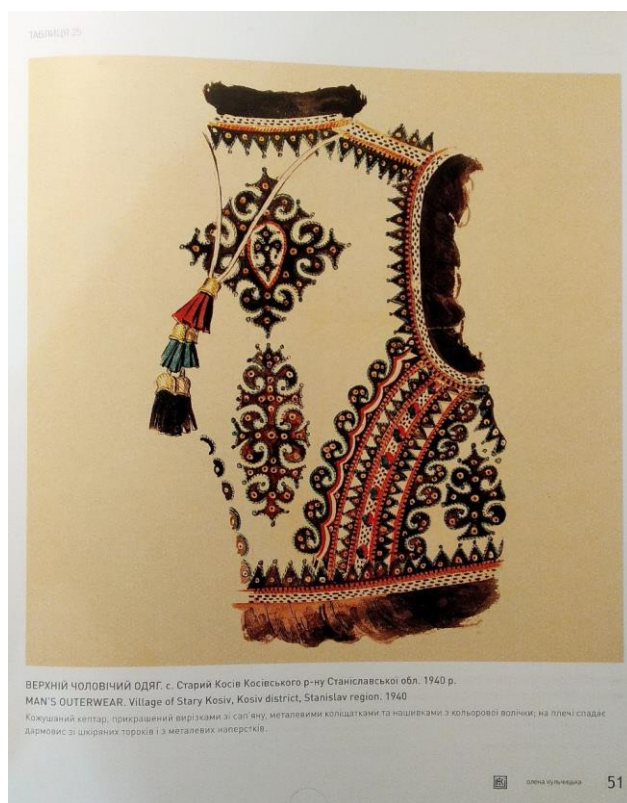
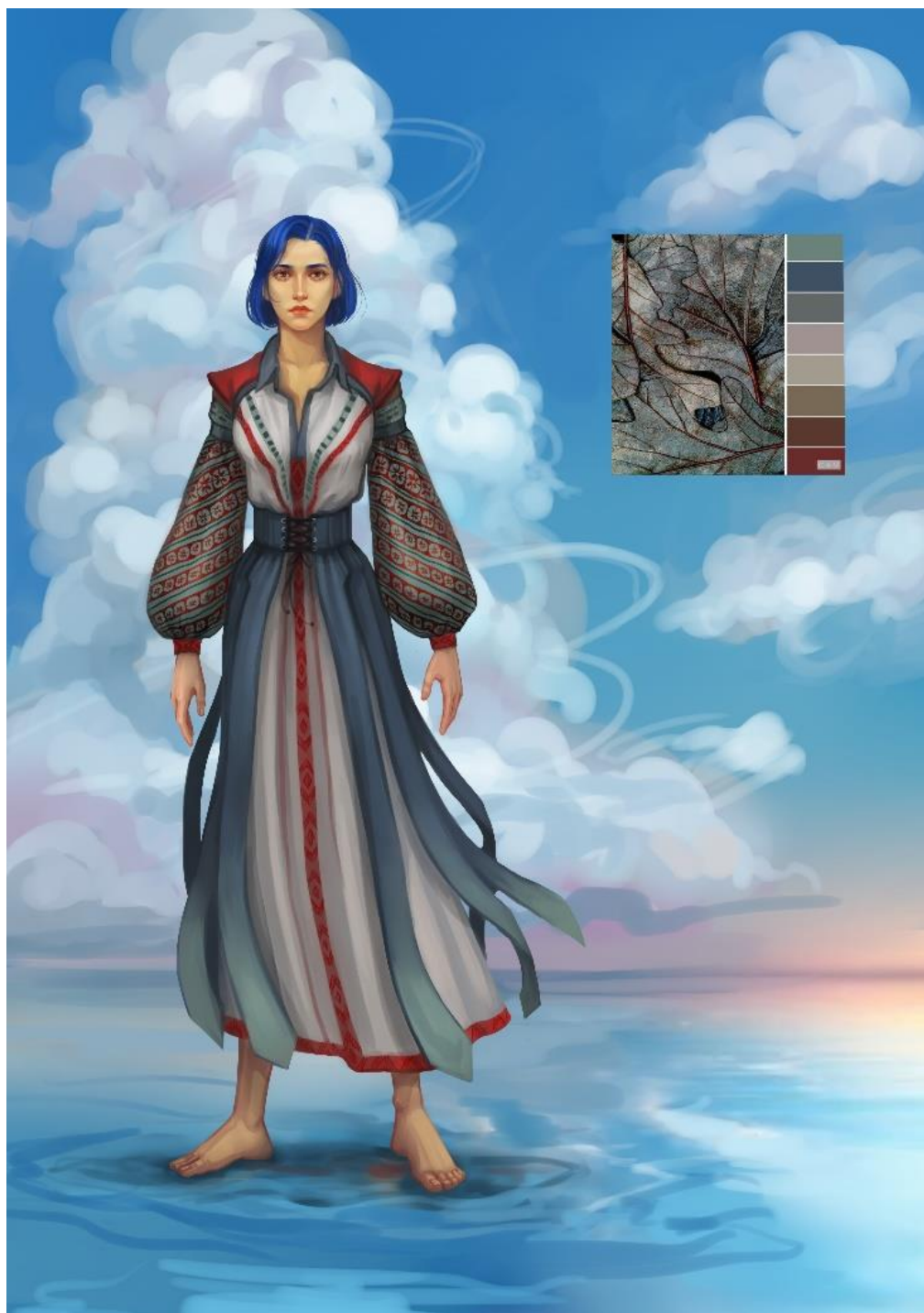
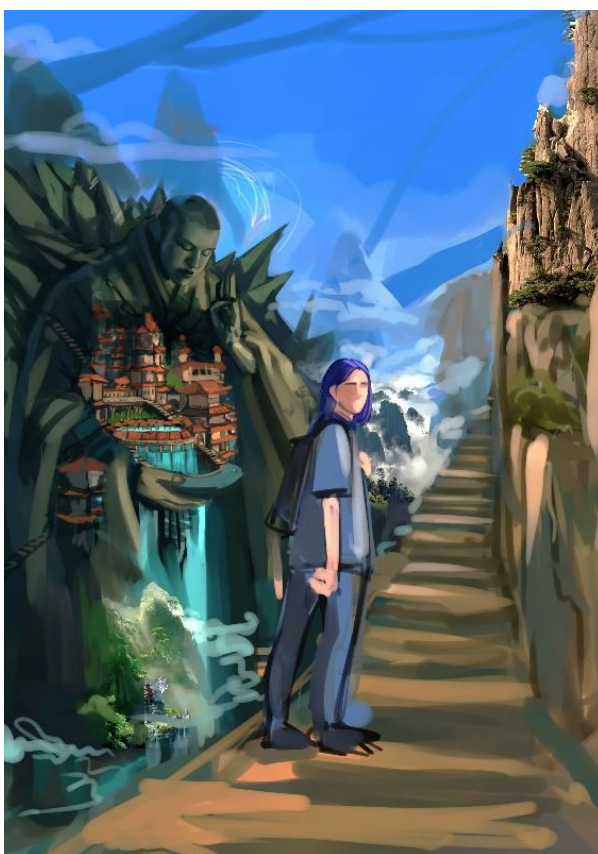
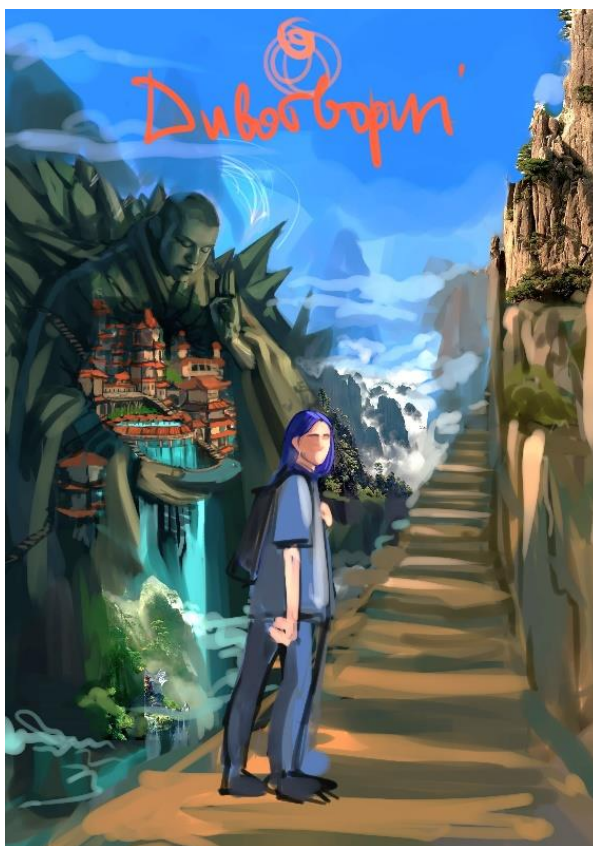


Рис.3.3 Верхній чоловічий одяг, кожуханий кептар [60]







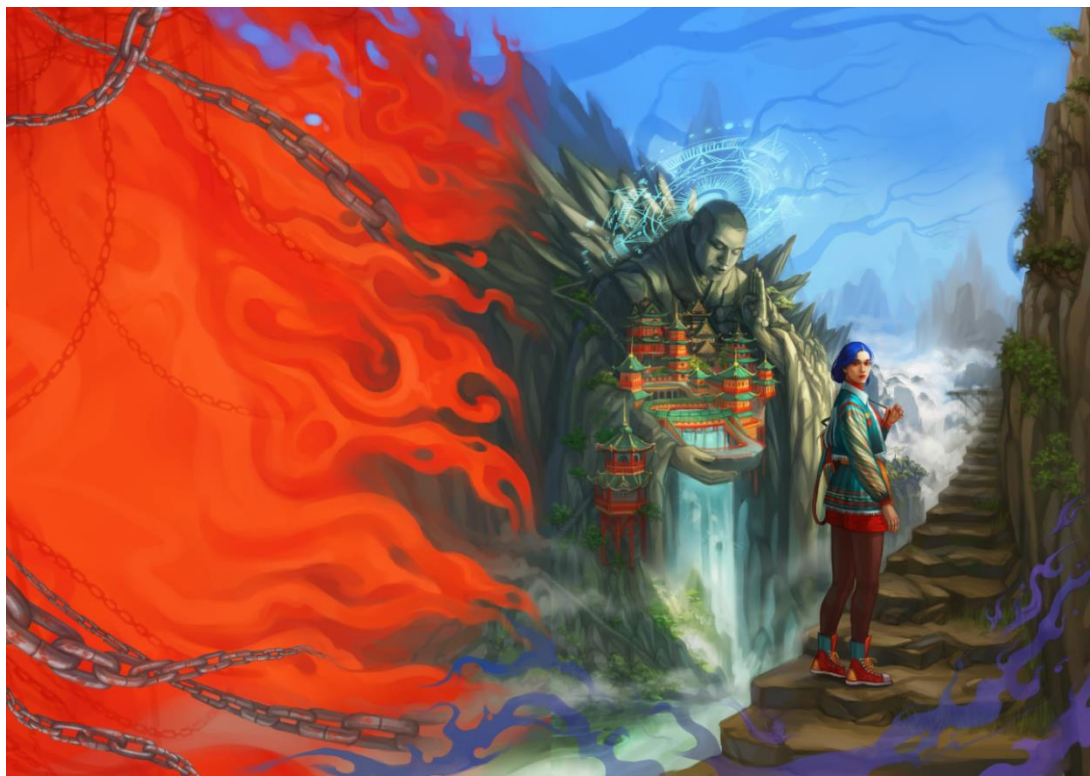


Рис.3.4 Обкладинка без тексту

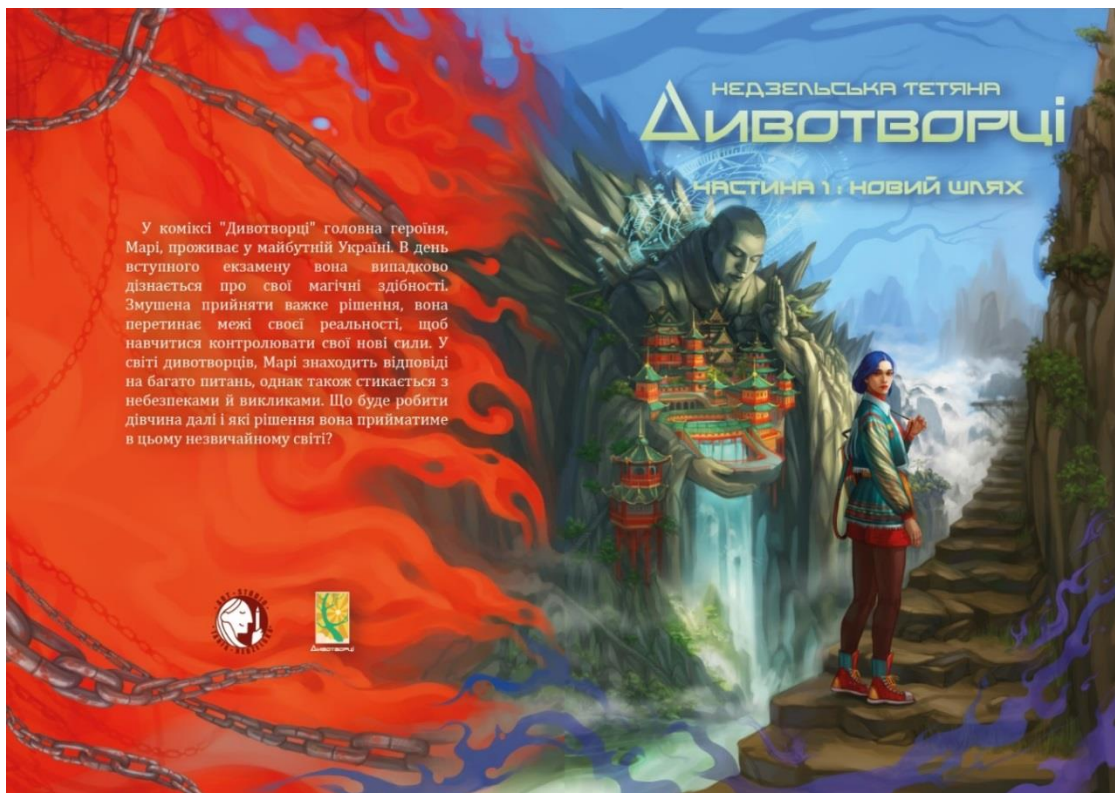


Рис.3.5 Обкладинка з текстом та логотипами



Рис.3.6 Форзац до коміксу «Дивотворці»



Рис.3.7 Сторінка1



Рис.3.8 Сторінка 2

