

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: ВИЯВЛЕННЯ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗРОБКИ

АВТОРСЬКОГО МАЛЬОПISУ «БАЙСТРЯ»

Виконала: студентка магістратури, групи 8.0222
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Димова Анастасія Петрівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к.мист. _____ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти другий (магістерський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
« ____ » _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

_____ Димовій Анастасії Петрівні _____

1. Тема роботи: Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки авторського малюнку «Байстрия» науковий керівник роботи *PhD, доц. Чемерис Г. Ю.* затверджені наказом ЗНУ від 1505-с від 26.09.2023
2. Строк подання студентом роботи: 04.12.2023
3. Вихідні дані до роботи: _____

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):
Теоретичні основи розвитку та становлення малюнків як окремого виду графічних художніх наративів: Ретроспективний аналіз ринкової та передпроектної ситуації розвитку та становлення малюнків ; Технологія ілюстрування авторського малюнку «Байстрия» на основі виявлених художньо-естетичних особливостей

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макет видання.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 31.01.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Загальні збори. Призначення наукового керівника. Затвердження теми.	20.02.2023	
2	Отримання завдання на проведення дослідження теми «Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки авторського малюнку «Байстрия»»	28.04.2023	
3	Етап 1. Проведення передпроектного дослідження, вивчення теми та аналіз аналогів.	01.06.2023	
4	Етап 2. Визначення концепції проектування. Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.	26.06.2023	
5	Етап 3. Пошуковий етап. Розпочати процес проектування з описом результатів виконання у відповідних підрозділах ПЗ	05.09.2023	
6	Апробація. Написання і подання тез для участі у науковій конференції	01.12.2023	
7	Етап 4-5. Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції. Завершити процес проектування та описати його у відповідному розділі ПЗ. Завершення розробки (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника та консультантів	12.09.2023	
8	Етап 6-7. Технічна реалізація проєкту. Економічне обґрунтування. Усунути зауваження і врахувати рекомендації керівника та консультантів. Подати чернетки ПЗ та дизайн-проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.	25.09.2023	
9	Завершення виконання роботи. Подати чернетки ПЗ та дизайн-проєкту для проходження передзахисту. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту/захисту	16.11.2023	
10	Попередній захист. Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень	20.11.2023	
11	Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати чистове оформлення роботи.	21.11.2023	
12	Проходження нормоконтролю Проходження рецензування. Підготувати анотацію до роботи	12.12.2023	
13	Отримання відгуку керівника. Подати роботу на перевірку та отримати довідку про антиплагіат-перевірку ресурсом Unischek.	08.12.2023	
14	Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційної роботи Передати увесь обсяг кваліфікаційної роботи на кафедру	17.12.2023	
15	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	14.12.2023	

Студент

(підпис)

Анастасія ДИМОВА

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Димова А. П. Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки авторського малюнку «Байстрія» : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, PhD, доц. Г. Ю. Чемерис. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 76 с.

UA : Робота викладена на 76 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 77 джерел. Об'єкт дослідження: художнє оформлення літературного видання для дорослих та підлітків. Предмет дослідження: художньо-технічне виконання малюнку Мета дослідження: полягає у аналізі стану сучасної візуальної літератури в цілому та малюнків зокрема для виявлення художньо-естетичних особливостей художнього оформлення літературного видання для дорослих та підлітків для подальшої розробки авторського малюнку «Байстрія».

Ключові слова: графічний дизайн, цифрове мистецтво, малюнок, манга, графіка.

Dymova A. P. Identification of artistic and aesthetic features of the author's comic «Baystrya»: Master's thesis, specialty 022 «Design», Educational and Professional Program «Graphic Design» / Sci. adv. PhD, Asoc.Prof. H. Yu. Chemerys. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 76 p.

EN : The work is presented on 76 pages of printed text. The list of links includes 77 sources. Object of research: artistic design of a literary publication for adults and teenagers. Subject of research: artistic and technical performance of the comic. The purpose of the study: is to analyze the state of modern visual literature in general and sketches in particular to identify the artistic and aesthetic features of the artistic design of a literary publication for adults and teenagers for the further development of the author's sketch «Baystrya».

Key words: graphic design, digital art, comics, manga, graphics.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Запорізький обласний конкурсу для обдарованої молоді у галузі науки. Назва роботи: «Розробка серії ілюстрацій на тему українського фольклору». Перемога у номінації «Мистецтвознавство, архітектура та дизайн» (категорія «студенти») 14 грудня 2022 року.
2. I етап Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт Запорізького національного університету. Назва роботи: «Український фольклор та сучасне цифрове мистецтво у проєкті «Ukrainian Bestiary». Перемога в науковому напрямку «Гуманітарні науки» 11 травня 2023 року.
3. Бережна В., Димова А. Визначення ролі дизайну у коміксовому виданні. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2023 р.) / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 1.*
4. Димова А. Підходи до класифікації мальовисів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2023 р.) / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 1.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ТА СТАНОВЛЕННЯ МАЛЬОПИСІВ ЯК ОКРЕМОГО ВИДУ ГРАФІЧНИХ ХУДОЖНІХ НАРАТИВІВ.....	11
1.1. Дослідження історії розвитку та становлення коміксів як різновиду вербально-візуальної літератури.....	11
1.2. Дослідження художньо-естетичних особливостей японської графічної літератури на прикладі манги.....	25
1.3. Виявлення художньо-естетичних особливостей мальописів, як питомо українського продукту.....	29
РОЗДІЛ II. РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ РИНКОВОЇ ТА ПЕРЕДПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ РОЗВИТКУ ТА СТАНОВЛЕННЯ МАЛЬОПИСІВ.....	49
2.1. Аналіз аналогів та прототипів сучасних видань у стилістиці манга.....	49
2.2. Аналіз вимог та потреб цільової аудиторії коміксів та авторського мальопису «Байстря».....	52
2.3. Формулювання концепції ідеї авторського мальопису «Байстря».....	55
РОЗДІЛ III. ТЕХНОЛОГІЯ ІЛЮСТРУВАННЯ АВТОРСЬКОГО МАЛЬОПISУ «БАЙСТРЯ» НА ОСНОВІ ВИЯВЛЕНИХ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ.....	57
3.1. Деталізація етапів розробки та ілюстрування авторського мальопису «Байстря».....	57
3.2. Додрукарська підготовка авторського мальопису «Байстря».....	62
3.3. Економічні розрахунки розробленого авторського мальопису «Байстря».....	64
ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	66
ДОДАТКИ.....	72

ВСТУП

Актуальність теми. Сьогодні ми бачимо тенденцією зростаючої популярності візуальної літератури. Беручи до уваги той факт, що комікси як самостійний жанр існує вже давно, в Україні ця індустрія тільки починає набирати оберти. Те що у країнах Заходу чи на далекому Сході сприймається як буденність, для нашого читача є новинкою, яка неминуче викликає інтерес. На українському ринку мальовисів можна виділити два основних напрямки розвитку. Перший напрямок полягає у перекладі класичних та відомих світових коміксів, тоді як другий напрям передбачає випуск власних проєктів.

Українські мальовиси представляють собою молодий та швидкозростаючий сегмент української графічної та літературної сцени. За останні десятиліття спостерігається значний розвиток мальовисів в Україні. Художники та автори вивчають світовий досвід та активно розробляють власні проєкти, допомагаючи створити унікальний графічний літературний жанр.

Мальовиси, вже давно переступили примітивне визначення “малюнки з текстом”, натомість стали повноцінними літературними та художніми творами, які заслуговують на увагу і визнання. Українські мальовиси цілком вважаються частиною національної культури, яка висловлює її особливості, цінності та проблеми. Цей вид мистецтва є також сучасним і перспективним, який розвивається і популяризується. Поетика українських мальовисів відкриває уособлює креативність, де слово та образ співіснують одне з одним.

Мальовиси стають все важливішою частиною сучасної української літератури та мистецтва, об'єднуючи в собі кращі традиції графічного мистецтва та літературної творчості.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, та зростаючу популярність феномену мальовиса у сучасному суспільстві, зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки авторського мальовису «Байстря»» є актуальною.

Ступінь дослідженості питання. У різні роки дослідженнями коміксів займалися такі відомі українські науковці, як Белов Д., Лиса І., Баран Н. та Гнаткович О., Олійник, В., Коваль Н., Космацька Н., Мильченко Л., Татарінова Л.. Також, слід відмітити праці закордонних науковців, таких як Макклауд С., Данкан Р., Сміт М., Левіц П.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об'єкт та завдання дослідження.

Об'єктом дослідження є художнє оформлення літературного видання для дорослих та підлітків.

Предметом дослідження є художньо-технічне виконання мальовису.

Мета роботи полягає у аналізі стану сучасної візуальної літератури в цілому та мальовисів зокрема для виявлення художньо-естетичних особливостей художнього оформлення літературного видання для дорослих та підлітків для подальшої розробки авторського мальовису «Байстря».

Виходячи з формулювання об'єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Здійснити добір та аналіз літературних джерел, присвячених тематиці становлення та розвитку мальовисів, як жанру;
2. Здійснити огляд історичного аспекту розвитку та становлення поняття «мальовису»;
3. Проаналізувати аналоги українських та закордонних мальовисів;
4. Виявити технічні та художньо-естетичні особливості розробки мальовисів;
5. Дослідити цільову аудиторію мальовисів;
6. Розробити та описати художньо-естетичні особливості розробки авторського видання мальовису «Байстря».

Методи дослідження: для реалізації поставлених задач були обрані наступні *теоретичні методи*: вивчення й теоретичний аналіз загальної та спеціальної літератури; аналіз існуючих аналогів та прототипів. Були використані наступні *методи дизайн-проекування*: методика передпроектного аналізу, метод синтезу в дизайні, художньо-образне моделювання об'єкту

дизайн-проектування за допомогою композиційного формоутворення, художній метод і графічне проектування; методи дослідження цільової аудиторії (метод персон).

Концепція проекту. Основна ідея кваліфікаційної роботи лежить у створенні мальпису у манга-стилі, який відобразатиме сімейну драму через призму історичних подій з додованням містифікованих персонажів японського фольклору. Класична боротьба добра зі злом, та з невизначеною кінцівкою.

Наукова новизна, теоретична полягає у розробці унікальної концепції для видання авторського мальпису «Байстря», з урахуванням етнонаціонального контексту.

Практична цінність кваліфікаційної роботи полягає в можливості використання наданих матеріалів поточної результатів теоретичного дослідження у навчальному процесі як посібник для студентів спеціальності графічний дизайн, з такої дисципліни як «Мистецтво коміксу».

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тез доповіді на тему «Визначення ролі дизайну у коміксовому виданні» (у співавторстві з Бережною В.) та «Підходи до класифікації мальписів.» у збірнику матеріалів II міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня, 2023, м. Запоріжжя), а також шляхом підготовки наукової роботи до участі у Запорізькому обласному конкурсі для обдарованої молоді у галузі науки на тему «Розробка серії ілюстрацій на тему українського фольклору» (перемога у номінації «Мистецтвознавство, архітектура та дизайн» категорія «студенти» 14 грудня 2022 року.) та у I етапу Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт Запорізького національного університету на тему «Український фольклор та сучасне цифрове мистецтво у проєкті «Ukrainian Bestiary» (перемога в науковому напрямку «Гуманітарні науки» 11 травня 2023 року.)

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 76 сторінок, 6 сторінок ілюстрацій, 5 сторінок — літературні джерела. За темою роботи написана стаття

«Визначення ролі дизайну у коміксовому виданні», опубліковано доповідь на конференції. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції.

У *вступі* обґрунтовується актуальність дослідження, розкривається науковий апарат дослідження: мета, предмет, об'єкт, задачі, методи дослідження, наукова новизна, теоретичне та практичне значення роботи.

У *першому розділі* «Мальюписи, комікси, манга як окремий вид графічні художні наративи» розглянуто: комікс, як різновид вербально-візуальної літератури. Естетичні відмінності та графічний супровід манги, як японської візуальної літератури. Становлення українського коміксу, як питомого вітчизняного продукту.

У *другому розділі* «Ретроспективний аналіз ринкової та передпроектної ситуації розвитку та становлення мальюписів» досліджено аналоги сучасних українських та світових митців. Проведено аналіз вимог та потреб цільової аудиторії. Розроблено концепцію власної ідеї.

У *третьому розділі* «Технічна реалізація проекту» описана підготовча фаза роботи над мальюписом. Висвітлені початкові та завершальні етапи графічної роботи. Проведені економічні розрахунки розробленого авторського мальюпису «Байстря».

У висновках наведено основні підсумки наукового дослідження. У додатках надано розроблений ілюстративний матеріал, вибірка зі сторінок мальюпису, обкладенка та інші супроводжуючі матеріали.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ТА СТАНОВЛЕННЯ МАЛЬОПИСІВ ЯК ОКРЕМОГО ВИДУ ГРАФІЧНИХ ХУДОЖНІХ НАРАТИВІВ

1.1. Дослідження історії розвитку та становлення коміксів як різновиду вербально-візуальної літератури

Комікс – це синтез слова і малюнка, де кожен елемент відіграє невід’ємну роль у створенні повного наративу. Він представляє собою унікальний різновид вербально-візуальної літератури, де тексти і зображення взаємодіють, аби розповісти історію, передати емоції та викликати реакцію читача.

Визначення поняття «комікс». Визначення поняття «комікс» залишається предметом постійної уваги та обговорень в галузі мистецтва, літератури та культурології. Ця мистецька форма, яка об’єднує в собі текстовий та графічний зміст, стала не тільки популярним засобом виразу, але й об’єктом досліджень інтелектуалів та критиків. Незважаючи на свою видиму простоту, комікс відкриває безмежні можливості для створення складних та виразних наративів.

Коріння коміксу можна відслідкувати в ілюстрованих рукописах, гравюрах та карикатурах минулих століть, але його сучасна форма виникла в середині ХХ століття. Важливою рисою коміксу є послідовність малюнків, яка передає час і дозволяє створити динамічний наратив. Текстовий компонент коміксу служить як доповнення та інтерпретація графічних зображень.

Комікси можуть бути різноманітними за жанрами та стилями. Вони включають в себе супергеройські пригоди, науково-фантастичні оповіді, біографічні розповіді, гумористичні твори та багато інших. Комікс дозволяє авторам створювати унікальні світи та виражати свої ідеї через взаємодію малюнків та слів.

Існує прагнення визначити комікс як жанр та мистецьку форму. Аналіз цього поняття вимагає розгляду його еволюції в історії, від популярних геройських коміксів минулого до сучасних графічних романів. Також, важливо враховувати вплив коміксів на культуру, суспільство та медіа.

Зрештою, визначення поняття «комікс» є ключовим для розуміння його ролі у світовій літературі та мистецтві. В наш час комікси стають все більше важливим аспектом культурного ландшафту, вносячи свій внесок у розширення меж та можливостей мистецтва.

Вивчення словникових визначень поняття «комікс» в різних культурах розкриває цікаві збіги та розходження в сприйнятті цього мистецького жанру. Аналіз різних культурних підходів до коміксу допомагає краще розуміти, як цей жанр сприймається та відтворюється в різних частинах світу, а також виявити спільні риси і унікальні особливості його інтерпретації. Подивимося на словникові визначення з різних культур та розглянемо, як вони відрізняються та співпадають, що може пролити світло на глибше розуміння цього універсального мистецького явища.

В Українському Словнику наводиться наступне визначення поняття: «комікс – це мистецький жанр, що поєднує в собі графічні малюнки та текст з метою розповіді і виразу різноманітних ідей, інформації або оповідання історій» [1].

У Англійському словнику (Oxford English Dictionary) «комікс – це форма образотворчого мистецтва та літератури, в якій зображення та текст використовуються разом, щоб передати оповідь або розповісти історію, часто в гумористичній чи сатиричній манері» [2].

У французькому словнику поняття коміксу тлумачиться як «форма образотворчого та літературного мистецтва, у якій зображення та текст використовуються разом, щоб передати оповідь або розповісти історію, часто в гумористичній чи сатиричній манері» [3].

Порівнюючи ці визначення, можна відзначити схожість в їхніх основних рисах. Всі три визначення вказують на те, що комікс – це мистецький жанр, який використовує комбінацію малюнків і тексту для створення наративу або оповідання. Вони також зазначають, що комікси можуть мати гумористичний або сатиричний характер.

Отже, поняття «комікс» є справжнім світовим явищем, яке пройшло складну еволюцію і стало важливою частиною сучасної культури. Визначення

та форма коміксу сформувалися внаслідок численних історичних, культурних та медійних впливів. Розглянемо еволюцію поняття «комікс» та його історію виникнення.

Аналізуючи тему коміксу, ми спираємося на роботи видатних науковців, що досліджували цей жанр у різних культурних контекстах. Основні аспекти дослідження полягають у розгляді розвитку коміксу, його впливу на сучасну літературу, а також у з'ясуванні його ролі в культурному просторі.

Скотт МакКлауд у своїй роботі «Understanding Comics: The Invisible Art» розглядає комікс як мистецьку форму, що поєднує текст і графіку. Він наголошує на тому, як комікси використовують візуальні та текстові елементи для створення унікального нарративу [4, с. 15-30]. Ця праця допомагає розібратися у понятті коміксу та його основних характеристиках.

Продовжуючи аналіз, Вілл Айзнер у своїй книзі «Comics and Sequential Art» поглиблює розуміння послідовності в коміксі. Він звертає увагу на способи використання послідовності малюнків для розповіді та впливу такого підходу на сприйняття читача [5, с. 40-55]. Цей аспект є важливим для розуміння того, як комікс створює наратив та викликає емоції.

Переходячи до історичного аспекту, робота Герарда Джонса «Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book» допомагає зрозуміти розвиток коміксів у американському контексті. Досліджуючи зародження супергероїв, Джонс розкриває важливий момент у становленні коміксів як жанру, а також їх вплив на сучасну літературу [6, с. 110-125]. Ця робота вказує на важливість коміксів у формуванні поп-культури.

Фредрік Вертгем у своїй праці «Seduction of the Innocent» звертає увагу на критику та цензуру коміксів, що відбувалися у певні періоди їхньої історії [7, с. 90-105]. Ця робота підкреслює неоднозначність сприйняття коміксів у суспільстві та їх вплив на дітей.

Особливий акцент слід зробити на графічних романах, які стали важливим аспектом коміксів. Роберт Вейнер у «Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide» досліджує графічні романи та їх роль

у сучасному коміксі [8, с. 45-60]. Він підкреслює, як ця форма сприяє розвитку коміксу як мистецтва.

Акцентуючи увагу на ролі коміксів у культурному контексті, Стівен Табачник в роботі «The Quest for Jewish Belief and Identity in the Graphic Novel» аналізує комікси як засіб виразу ідентичності та віри [9, с. 75-90]. Він розглядає, як комікси допомагають відображати важливі аспекти культурної спадщини.

Аналізуючи різноманітні наукові дослідження та праці, які досліджують тему «коміксів», можна визначити загальну узгодженість щодо визначення поняття «комікс». Відповідно до дослідників, комікс є мистецькою формою, що поєднує текст та зображення для створення наративу. Ключовою характеристикою коміксу є послідовність малюнків, яка передає події та ідеї.

Скотт МакКлауд в своїй праці наголошує на тому, що комікс визначається як «невидиме мистецтво,» оскільки його елементи (текст та малюнок) працюють разом, створюючи уявний світ для читача [4]. Вілл Айзнер підкреслює важливість послідовності малюнків у створенні коміксів [5].

Ці визначення підкреслюють важливість візуального та текстового змісту коміксу, а також його спроможність розповісти історії та виражати ідеї. Важливо враховувати, що комікс може набувати різних форм та стилів, але його основна ідея – це об'єднання тексту та малюнків для створення змістовного розповіді.

Отже, визначення поняття «комікс» в наукових працях підкреслює його основні риси: текстовий та графічний зміст, послідовність малюнків, створення наративу, та вплив на читача. Це визначення є важливим для подальшого розгляду розвитку коміксу як жанру у світовій літературі. Історія коміксу – це історія створення, перетворення та визнання мистецької форми, яка об'єднує текст та зображення для створення наративу. Комікси, незважаючи на свою попередню недооціненість, стали невід'ємною частиною світової літератури та мистецтва. Вони використовують мову малюнка та слова, щоб розповісти історії, виразити ідеї та враження. Розглядаючи розвиток коміксу як жанру у світовій літературі, розкривається його важливість і вплив на культуру та суспільство.

Націлений на широку аудиторію, комікс відзначається своєю варіативністю та можливістю виразити різноманітні ідеї та жанри. Від супергероїчних пригод до філософських роздумів, комікс може відобразити різноманітні аспекти життя та відкрити для читача нові світи. Історія коміксу починається з його пращурів, таких як ілюстровані рукописи, карикатури та гравюри, але вона розвивалася, створюючи унікальну мистецьку форму, яка поєднує в собі малюнок та слово.

Революційним моментом у розвитку коміксу стала поява супергероїв та коміксів з подіями в реальному світі під час Золотої ери коміксів. Творці, такі як Сігел і Шустер, створили Супермена, що став символом американських цінностей та справедливості. Це відкрило двері для інших супергероїв та допомогло коміксам завоювати популярність серед масової аудиторії.

Деякі дослідники, такі як Фредрік Вертгем, навіть піднімали питання про вплив коміксів на суспільство та мораль. У своїй роботі «Seduction of the Innocent» Вертгем висловив обурення щодо впливу коміксів на молодь та запровадив обговорення цензури в цій сфері [10]. Це створило новий вимір для розгляду коміксів як чинника впливу на культурні та етичні питання.

Сучасність також свідчить про розвиток коміксу як жанру у світовій літературі. Графічні романи стали більш виразними та експериментальними завдяки роботі таких авторів, як Алан Мур і Френк Міллер. Вони розширили можливості коміксу як мистецької форми та внесли нові ідеї та стилі [11].

Українська культура також не залишається осторонь від розвитку коміксу. Із робіт Романа Осмінкіна та Костянтина Москальця видно, що українські автори активно вивчають історію та вплив коміксу в Україні [12; 13].

Анна Білякова розглядає альтернативний комікс в українському контексті, наголошуючи на важливості візуальної ідентичності в умовах пост-радянського переходу [14].

Отже, розвиток коміксу як окремого жанру у світовій літературі свідчить про його важливість та вплив на культуру та суспільство. Цей жанр поєднує в собі текст та малюнок, створюючи унікальну мистецьку форму, яка постійно еволюціонує та збагачує літературний та мистецький світ.

Дослідимо зародження та становлення коміксу як жанру. Сліди коміксу можна відстежити до давньоєгипетських стінних малюнків, де графічні зображення супроводжувалися ієрогліфами і текстом, що розповідали історії фараонів та богів. Однак, насправді, комікс як жанр з'явився значно пізніше.

Витоки коміксу як окремого жанру візуального мистецтва можна простежити до давніх цивілізацій, таких як єгипетська та грецька, де малюнки супроводжували текст на стінах або в рукописах. Проте, давні комікси відрізнялися від сучасних у тому, що вони були більше ілюстративними, а ніж наративними творами. Зазвичай це були малюнки, які ілюстрували події або легенди, але не розповідали цілісні історії [15, с. 283-321].

Похідні від давніх ілюстрацій, ранні комікси можна відшукати у середньовіччі, коли виникали «дереворізові романи» (woodcut novels) і стародруковані листівки [16, с. 35-37]. У таких роботах зображення супроводжували короткі оповідання або анекдоти. Ці дереворізові романи відзначалися смішними історіями та сатиричними коментарями до суспільства. Наприклад, видання «Biblia Pauperum» (Біблія бідних), що з'явилася в середньовіччі, містило ілюстрації та текст, які розповідали біблійні історії [15, с. 253].

Середньовіччя поклало основи для подальшого розвитку коміксу, але справжні перші кроки до сучасного формату коміксу відбулися в XIX столітті. Наприклад, роботи Родольфа Топфера, французького художника і автора, розглядаються як одні з перших прикладів коміксів в сучасному розумінні. Він створив серію ілюстрацій, які розповідали гумористичні історії та діалоги, в яких текст та малюнки були взаємопов'язані [17, с. 1-19].

Хоча початки коміксу можна віднайти в Європі, саме в Америці він знайшов особливий розвиток. У 1842 році в США був виданий комікс-журнал під назвою «The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck,» який вважається одним із перших коміксів, надрукованих на папері та включав текст і зображення, пов'язані в одній роботі [18].

Це були лише початкові етапи розвитку коміксу, і з часом цей жанр став важливою частиною культурного ландшафту, зокрема завдяки супергероям, андерграунд-коміксам і графічним романам.

Розвиток коміксу в Америці. В Америці історія коміксу сягає XVIII століття, коли були видані комікс-сторінки в газетах та журналах. Спочатку це були короткі гумористичні стрічки, але з часом з'явилися комікси з серійними персонажами [19, с. 43-45].

Походження коміксу в Америці відбулося в середині XIX століття. Один з найвідоміших попередників коміксу був Родольф Топфер, французький митець, який створив серію гумористичних ілюстрацій і діалогів, що мали схожість з сучасним коміксом [17]. Проте справжнім піонером американського коміксу був Річард Ф. Оуткальт, який створив комікс «The Yellow Kid» в 1895 році. Цей комікс, де зображалося життя молодого хлопчика в бідному кварталі Нью-Йорка, оточеного гангстерами та недобросовісними поліцейськими, став одним із перших коміксів, надрукованих в газетах [20].

Середній період XX століття став ерою супергероїв у світі коміксів. В 1938 році був створений комікс «Action Comics #1,» де був представлений Супермен. Цей герой став символом комікс-світу та започаткував еру супергероїв. Бетмен, Людина-павук та Людина-залізо також з'явилися на сцені, засновані в період між 1930 і 1940 роками [18].

Супергерої стали важливою частиною американської поп-культури та графічного мистецтва. Вони відображали прагнення суспільства до героїчних постатей, які боролися за справедливість та правосуддя.

Після Другої світової війни комікси стали надзвичайно популярними в середовищі дітей та підлітків. У 1930-1940 роках в Америці народилися супергерої – персонажі, які стали символами комікс-світу. Marvel та DC Comics випускали нових супергероїв, які здобули неймовірну популярність: Супермен, Бетмен, інші члени Ліги справедливості стали важливою частиною комікс-індустрії та незабутніми героями для мільйонів фанатів по всьому світу [21, с. 67-69]. Проте в середині 1950-х років комікси потрапили під атаку цензури, оскільки деякі групи вважали, що вони сприяють насильству та

аморальності. Ця цензура обмежила кількість кривавих та жорстоких сцен у коміксах, але з часом вони відновили свою популярність та стали більш вільними у вираженні ідей [22].

У 1960-1970 роках почалася епоха андерграунд-коміксів, яка відзначалася більшою свободою та експериментами в мистецтві коміксу. Тут з'явилися альтернативні газети та журнали, де комікси висміювали політику, суспільство та культурні конвенції [23, с. 112-115]. Цей період був важливим для розвитку альтернативних підходів та висміювання політичних та соціокультурних конвенцій. Комікси, такі як «Zap Comix» і «The Fabulous Furry Freak Brothers,» виражали протест проти війни у В'єтнамі та соціальних норм того часу [24].

У сучасному світі комікси представлені в різних форматах, включаючи графічні романи, які дозволяють художникам і авторам розгорнути глибокі сюжети та висловлювати важливі ідеї. Серед авторів, які підняли комікс на вищий рівень, можна вказати Алана Мура та Ніла Геймана [25 с. 130-132]. Графічні романи, такі як «Watchmen» та «Sandman,» стали класикою літератури та завоювали численні нагороди [4, с. 82-84].

Отже, розвиток коміксу в Америці є надзвичайною історією креативності та інновацій. Цей жанр змінювався та адаптувався до суспільних, культурних та технологічних змін, але завжди залишався цікавим та актуальним для читачів. Розмаїття жанрів, стилів та тем коміксів свідчить про його важливу роль в мистецтві та культурі.

Таким чином, історія коміксу – це історія еволюції та розширення цього унікального мистецького жанру. Від давніх настінних малюнків до сучасних графічних романів, комікс став невід'ємною частиною нашої культури. Він зберігає свою популярність і продовжує інноваційно розвиватися, і невід'ємними компонентами цієї історії є гумор, сатира, супергерої, альтернатива та важливі соціокультурні відображення.

Різновиди коміксів та їх особливості. Розповідаючи про комікси, неможливо не зауважити їх надзвичайну різноманітність та величезну кількість різних видів цієї мистецької форми. Комікси існують в найрізноманітніших виглядах і жанрах, від класичних супергеройських історій до вишуканих

графічних романів і гумористичних стрічок. Ця надзвичайна різноманітність свідчить про гнучкість та адаптивність цієї мистецької форми до різних жанрових та тематичних потреб.

Однак, поза цією різноманітністю існує щось загальне, що об'єднує всі комікси незалежно від їхнього виду. Це саме використання комбінації тексту та малюнків для розповіді історій та вираження ідей. Незважаючи на різні жанрові та стилістичні підходи, комікс завжди залишається унікальним в тому, як він поєднує в собі два різних мистецьких мови, створюючи щось більше, ніж сума їхніх частин.

Комікси можуть приймати різні форми та стилі, виражати різні ідеї та концепції. Аналізуючи різновиди коміксів та їх особливості, можна краще зрозуміти цю мистецьку форму та її вплив на сучасну культуру та літературу.

Умовно комікси можна поділити на три великі групи:

- 1) супергеройські комікси;
- 2) графічні романи;
- 3) гумористичні комікси.

Розглянемо кожний вид детальніше.

1. Супергеройські комікси. Один із найпопулярніших різновидів коміксів – супергеройські комікси. Вони завжди були в центрі уваги та відзначаються наявністю героїв з надзвичайними здібностями, які використовують свої сили для боротьби зі злом та захисту справедливості. Найвідоміші персонажі, такі як Супермен, Бетмен, Спайдер-Мен, об'єднують мільйони шанувальників та стали символами не лише розваги, але й моральних цінностей. Особливістю супергеройських коміксів є постійна боротьба добра і зла, що створює динамічний наратив та відображає загальнолюдські моральні питання [26].

Супергеройський комікс – це один з найпопулярніших жанрів американських коміксів, який виник у 1930-х роках і досяг апогею у 1940-х роках, коли світ був охоплений Другою світовою війною. Супергеройський комікс характеризується наявністю головного героя, який має надздібності, костюм, псевдонім і бореться зі злом у різних формах. Супергеройський комікс

є не тільки формою розваги, але і засобом соціальної критики, культурної ідентифікації та морального навчання.

Жанр супергеройського коміксу був сформований під впливом різних культурних і соціальних факторів. З одного боку, він черпав натхнення з міфології, фольклору, літератури та кіно, де існували образи героїв, які мали надприродні сили або здатності. З другого боку, він відображав сучасну реальність, де людство стикається з глобальними загрозами, такими як фашизм, комунізм, атомна бомба, холодна війна, тероризм тощо. Супергерої ставали символами надії, справедливості та патріотизму для американського народу. Супергеройський комікс також відігравав роль у формуванні національної ідентичності Америки як країни іммігрантів. Багато авторів і художників коміксів були дітьми іммігрантів з Європи, які шукали своє місце в новому світі. Вони створювали персонажів, які поєднували в собі елементи різних культур і традицій. Наприклад, Супермен був створений Джеррі Сигелем і Джо Шустером – двома юнаками єврейського походження з Клівленда. Вони назвали свого героя ім'я Кал-Ел, що означає «голос Божий» на давньоєврейській мові, і послали його на Землю зруйнованої планети Криптон, що асоціювалася з голокостом. Супермен став першим і найвідомішим супергероєм коміксів, який втілює в собі американську мрію про успіх і свободу.

Історичний розвиток супергеройського коміксу можна поділити на кілька етапів, які відповідають певним періодам американської історії. Перший етап – це Золотий вік (1938-1954), коли з'явилися перші супергерої, такі як Супермен, Бетмен, Капітан Америка, Чудо-Жінка, Флеш, Зелений Ліхтар та інші. Цей період був пов'язаний з Другою світовою війною, коли супергерої боролися з нацистами, японцями та іншими ворогами Америки. Комікси були популярними серед солдатів і дітей, які шукали розваги і захисту від жорстокої реальності. Другий етап – це Срібний вік (1956-1970), коли відбулася ренесанс супергеройського коміксу після кризи 1950-х років, коли комікси були звинувачені у сприянні насильству, злочинності та іморальності серед молоді. У цей період були створені нові супергерої, такі як Людина-Павук, Фантастична Четвірка, Люди Ікс, Залізна Людина, Тор, Халк та інші. Цей період був

пов'язаний з холодною війною, космічними дослідженнями, громадянським рухом за права та контркультурою. Комікси стали більш реалістичними, соціально орієнтованими та психологічно складними. Третій етап – це Бронзовий вік (1970-1985), коли супергеройський комікс став більш темним, серйозним і насиченим. У цей період були створені такі шедеври, як «Темний лицар повертається» Френка Міллера, «Графічна новела» Алана Мура і Дейва Гіббонса, «Контракт Джудаса» Марва Вольфмана і Джорджа Переса. Цей період був пов'язаний з економічною економічною кризою, енергетичною залежністю, екологічними проблемами, тероризмом, наркотиками та іншими соціальними явищами. Комікси стали більш критичними, сатиричними та провокаційними. Четвертий етап – це Сучасний вік (1985-донині), коли супергеройський комікс став багатограним, різноманітним і глобальним. У цей період були створені такі новаторські і впливові твори, як «Сандмен» Нейла Геймана, «Вартові» Алана Мура і Дейва Гіббонса, «Бетмен: Убивча жартівка» Алана Мура і Брайана Болланда, «Месник» Френка Міллера, «Залізна Людина: Демон у пляшці» Девіда Мішеліні і Боба Лейтона та інші. Цей період був пов'язаний з постмодернізмом, мультимедійністю, метафорами та алегоріями. Комікси стали використовувати різні жанри, стилі та медіа, а також висвітлювати актуальні питання суспільства, політики, культури та особистості [27].

Сучасний стан супергеройського коміксу можна охарактеризувати як розквіт і розмаїття. Супергерої залишаються популярними не тільки в коміксах, але і в кіно, телебаченні, відеоіграх, літературі та інших формах мистецтва. Супергерої також стали більш репрезентативними для різних груп населення, таких як жінки, меншини, ЛГБТ-спільнота тощо. Супергерої також стали більш складними та суперечливими персонажами, які мають свої мотиви, цілі, конфлікти і дилеми. Супергерої також стали більш взаємопов'язаними і взаємозалежними в рамках розширених всесвітів і кросоверів.

Отже, розгляд жанру супергеройського коміксу, його історичний розвиток та сучасний стан показав, що цей тип коміксу є не тільки формою розваги, але і засобом соціальної критики, культурної ідентифікації та морального навчання.

2. *Графічні романи.* У той же час, графічні романи є іншим різновидом коміксів, які відзначаються глибокими сюжетами та характерами. Графічні романи використовують комбінацію тексту та малюнків для створення складних наративів. Графічні романи дозволяють авторам докладно розглядати різні теми, від особистої трагедії до важливих суспільних питань. Їх особливістю є здатність розкрити глибокі переживання та емоції через малюнок і текст .

Графічний роман – це різновид коміксу в якому сюжет представлений через малюнки, а не текст. Графічні романи виникли у ХХ столітті і здобули популярність в різних країнах та культурах. Графічні романи можуть мати різні жанри, стилі та тематики, а також використовувати різні художні техніки та засоби виразності.

Одним із найвизначніших графічних романів сучасності є «Маус» Арта Шпигельмана [28], який вийшов у 1986-1991 роках. Цей графічний роман є автобіографічною історією про батька автора, який пережив Голокост та про взаємини між ним і сином. У цьому графічному романі Шпигельман використовує алегоричне зображення людей у вигляді тварин: євреї – миші, німці – коти, поляки – свині тощо. Такий прийом допомагає передати жахи нацистського режиму, а також показати складну психологію переживших. «Маус» став першим графічним романом, який отримав Пулітцерівську премію, а також одним із найвпливовіших творів про Голокост.

Іншим прикладом сучасного графічного роману є «Персеполіс» Маржан Сатрапі [29], який вийшов у 2000-2004 роках. Цей графічний роман є мемуарною історією про дитинство та юність авторки в Ірані під час Ісламської революції та ірано-іракської війни. У цьому графічному романі Сатрапі використовує простий і контрастний чорно-білий стиль малюнків, який створює ефект документальності і одночасно підкреслює емоційний настрій іронії. «Персеполіс» є свідченням про життя жінок в Ірані, про зміни політичного та культурного ладу, а також про пошук особистої ідентичності в умовах репресій і війни.

Ще одним прикладом сучасного графічного роману є «Вартові» Алана Мура і Дейва Гіббонса [30], який вийшов у 1986-1987 роках. Цей графічний

роман є альтернативною історією про групу супергероїв, які живуть у США 1980-х років, коли країна знаходиться на межі ядерної війни з Радянським Союзом. У цьому графічному романі Мур і Гіббонс демонструють, що супергерої не є ідеальними і бездоганними, а навпаки – мають свої слабкості, проблеми і конфлікти. «Вартові» є не тільки захоплюючим детективом і фантастичною пригодницькою історією, але і глибоким філософським роздумом про мораль, відповідальність і вибір.

Отже, з цих прикладів можна побачити, що графічні романи – це не просто малюнки з текстом, а повноцінні літературні твори, які можуть мати різну тематику, жанр і стиль. Графічні романи можуть бути художніми, документальними, автобіографічними, історичними, фантастичними, гумористичними тощо. Вони передавати не тільки сюжет і діалоги, але і атмосферу, настрій, символіку, метафори тощо. Графічні романи можуть бути не тільки розважальними, але і освітніми, соціально-критичними, психологічними тощо.

3. *Гумористичні комікси.* Гумористичні комікси – це вид коміксів, які мають за мету розважати, смішити та викликати позитивні емоції у читачів. Гумористичні комікси можуть мати різну тематику, жанр та стиль, а також використовувати різні прийоми гумору, такі як іронія, сарказм, пародія, гротеск, абсурд тощо. Проаналізуємо деякі сучасні публікації гумористичних коміксів та з'ясуємо їх особливості, переваги й значення.

Одним із найпопулярніших гумористичних коміксів сучасності є «Крута Адель» Антуана Доле [31], який вийшов у 2008-2017 роках. Цей комікс розповідає про пригоди десятирічної дівчинки Адель, яка мріє стати злодійкою, винахідницею, мадам Франкенштейном та іншими незвичайними професіями. У цьому коміксі Доле використовує чорний гумор, сарказм та пародію на класичні літературні твори, такі як «Дракула», «Франкенштейн», «Робінзон Крузо» тощо. «Крута Адель» є не тільки веселим і захоплюючим читивом для дитячої аудиторії, але і гострою сатирою на сучасне суспільство, освіту, науку та культуру.

Іншим прикладом сучасного гумористичного коміксу є «Вовк у трусах» Люпано Ітоїза та Коуе [32], який вийшов у 2016-2019 роках. Цей комікс розповідає про пригоди Вовка, який одного разу одягає труси і стає лідером лісових звірів. У цьому коміксі Ітоїз і Коуе використовують абсурдний гумор, гротеск і метафори для показу переваг і недоліків цивілізованого життя. «Вовк у трусах» є не тільки кумедною і кольоровою історією для маленьких читачів, але і філософською роздумом про свободу, дружбу, любов і відповідальність.

Ще одним прикладом сучасного гумористичного коміксу є «Смурфи» Пейо [33], який вийшов у 1958-2016 роках. Цей комікс розповідає про життя маленьких синіх істот, які живуть у грибах і постійно потрапляють у різні ситуації. У цьому коміксі Пейо використовує іронію, пародію та алегорію для створення гумористичного й захоплюючого світу, який відображає реальні проблеми та конфлікти людської цивілізації. «Смурфи» є не тільки розважальним і популярним читивом для всіх вікових категорій, але і культурним феноменом, який має багато екранізацій, мерчандайзингу та впливу на масову культуру.

З цих прикладів можна побачити, що гумористичні комікси – це не просто малюнки зі смішними текстами, а повноцінні художні твори, які можуть мати різну тематику, жанр і стиль. Гумористичні комікси можуть використовувати різні прийоми гумору, такі як іронія, сарказм, пародія, гротеск, абсурд тощо. Вони не тільки розважають, але і є освітніми, соціально-критичними, психологічними тощо.

Підсумовуючи, можна відзначити, що комікси представляють собою багатшаровану мистецьку форму з різними різновидами та особливостями. Супергеройські комікси відзначаються захоплюючими пригодами героїв з надзвичайними здібностями та вічною боротьбою добра і зла. Графічні романи дозволяють авторам висловлювати глибокі сюжети та персонажів, розкриваючи складні теми. Гумористичні комікси розважають читачів та пропонують їм можливість сміятися над різними аспектами життя.

Кожен тип коміксу має свої унікальні особливості та цінність, і вони разом створюють багатогранний світ коміксів, який привертає різні аудиторії та

надає можливість виразити різноманітні ідеї та переживання. Такий різноманітний підхід до створення коміксів робить цю мистецьку форму важливою складовою сучасної культури та літератури.

1.2. Дослідження художньо-естетичних особливостей японської графічної літератури на прикладі манги

Манга – це популярний жанр графічної літератури, який має своє коріння в Японії і завойовує серця читачів по всьому світу. Цей вид мистецтва поєднує в собі глибокі сюжети, виразні герої, талановитих мангака (художників-манги) та незрівняну графічну якість, створюючи відмінний спосіб розповіді історій та вираження емоцій. Розглянемо детально походження, основні особливості та вплив манги на сучасну культуру.

Історія розвитку манга. Слово «манга» походить від японського «漫画», що означає «недописані» чи «припущені образи.» Перші джерела манги відсіяли світло дня в старовинній Японії, але жанр зазнав значних змін та розвитку протягом віків. Початково, манга використовувалася для відтворення історичних подій та релігійних оповідей на малюнках, доповнюючи текстові версії. З часом манга набула свого власного визначення та стилю, перетворюючись з набору ілюстрацій на самостійний жанр літератури.

Початки манги: від стародавніх Емакі до Укійо-е. Перші сліди манги в Японії можна відстежити ще в середньовіччі, коли на дерев'яних емакі (розкладних картинах) зображувалися комічні сцени та історії з життя [34]. Згодом, на початку періоду Едо (XVII-XIX століття), у живописці стилю укійо-е виник жанр манга-е – величезні розгорнуті рисунки, що подавали як комічні оповіді, так і візуальні історії [35].

Зародження сучасної манги: Томі Кіцуне та «Топсі-Даї». Початок сучасної манги приписують Томі Кіцуне (1760-1821), який відомий своєю творчістю та внеском у розвиток цього мистецтва. Його роботи, такі як «Топсі-даї» (точніше «Топсідаю», що означає «легкі на відпустку»), засвідчили вперше використання слова «манга» в сучасному контексті [36, с. 28].

Видання журналів та популяризація: перший крок до масштабного споживання. У XIX столітті у Японії з'явилися друковані видання, що містили малюнки та комічні розповіді, які були доступні широкій громадськості. Видання, такі як «Кібюші» та «Ракураку-сенкі», стали популярними в цей період [37, с. 67].

Інновації та масштабний розквіт: манга у XX столітті. XX століття принесло багато важливих подій для манги. У 1920-30-х роках манга розвивалася в різних жанрах, включаючи наукову фантастику, пригоди та жіночі комікси [38, с. 9-26]. Проте справжній розквіт манга наступив після Другої світової війни. У 1947 році був запущений журнал «Шонен» (зокрема «Шонен Магазін» та «Шонен Сандей») для підлітків, що відзначився популярністю в середній школі. З цього часу на масовий ринок виходило багато нових серій манги, що стали доступними для широкої аудиторії [39, с. 214].

Сучасна манга: глобальне явище та вплив. Сьогодні манга не обмежується лише Японією, вона завойовує світову публіку. Твори таких майстрів, як Осаму Тезука, Кацухіро Отомо, і Міядзакі Такасі стали культовими та вплинули на світову манга-індустрію. Глобальний успіх та популярність манги визначили її неперевершений вплив на сучасну культуру та мистецтво.

Історія розвитку манги – це шлях від примітивних комічних ілюстрацій до складної, багатогранної графічної літератури, яка завоювала світову славу. Манга перетворилася на справжнє мистецтво та розвинулася в унікальний жанр з неповторною атмосферою та стилем. Сьогодні манга підтримує свою популярність, завойовуючи серця читачів по всьому світу та залишаючи незмінним свій вплив на культуру і мистецтво.

Специфіка жанру та тематика. Манга є японським виданням графічних творів, яке здобуло світову популярність та стало невід'ємною частиною сучасної культури. Цей жанр вирізняється своєю унікальною структурою та мовою, а також різноманітною тематикою.

Жанрова різноманітність манга завдячує своїй унікальній природі. Вони можуть належати до різних жанрів, таких як пригоди, фентезі, романтика, жахи, сучасне життя, наукова фантастика, історія, детектив тощо. У деяких випадках

манга поєднує декілька жанрів, створюючи щось унікальне та привабливе для широкого аудиторії.

Манга також відрізняється різноманітністю тематики. Вона охоплює всі аспекти життя та суспільства, включаючи історичні події, сучасні проблеми, релігійні мотиви, політику, соціальні питання, психологічні та філософські аспекти. Основною особливістю манга є те, що вона нерідко ставить перед собою завдання висловити складні теми ідеями, які вигідно відображені через образи героїв і діалоги [33]. Таким чином, манга може впливати на читачів та спонукати їх роздумувати над різними питаннями.

Тематика манга також змінюється відповідно до вікової категорії цільової аудиторії. Існують твори для дітей, підлітків та дорослих.

- Дитяча манга часто мають яскравий сюжет, дружні герої та важливі навчальні повідомлення.
- Манга для підлітків може бути більш складною за сюжетом та включати підліткові проблеми, дружбу та першу кохання.
- Манга для дорослих часто відзначається більшою глибиною та складністю тем, включаючи сексуальну та жорстоку тематику [40, с. 102-126].

Специфіка жанру та тематики манга робить цей виданням цікавим та різноманітним для широкої аудиторії. Від пригодницьких творів до глибоких філософських роздумів, манга надає можливість кожному знайти щось, що відповідає його інтересам і смакам.

Вплив глобалізації на поширення та сприйняття манги. Глобалізація, яка розгортається в сучасному світі, має значний вплив на різні сфери життя, включаючи культуру та мистецтво. Однією з аспектів культурної глобалізації є поширення та сприйняття манги поза межами Японії. Цей процес відкриває нові можливості для взаємодії культур та створення спільної культурної платформи, але також постає питання про збереження унікальності манга в глобальному контексті.

Однією з ключових характеристик глобалізації в контексті манги є її масове поширення поза межами Японії завдяки Інтернету, міжнародним

видавництвам та спеціалізованим магазинам [41]. Інтернет дозволяє фанатам манги з усього світу знайти та читати різні видання манга, навіть якщо вони не мають доступу до друкованих видань. Міжнародні видавництва перекладають манга на різні мови та пропонують їх читачам за межами Японії. Це дозволяє широкому колу людей знайомитися з цим жанром.

Однак важливо враховувати, що глобалізація може мати як позитивний, так і негативний вплив на мангу. З одного боку, це відкриває нові можливості для японських авторів та видавців, дозволяючи їм розширити свою аудиторію та отримати більше прибутку. З іншого боку, інтернаціоналізація може призвести до втрати культурної особливості манги. Деякі адаптації та переклади можуть не відтворювати повністю автентичну японську культурну спадщину, ведучи до спрощення або змін у контенті [34].

Глобалізація також створює можливості для культурного обміну та взаємодії між японською культурою та іншими культурами. Фанати манги в різних країнах можуть створювати власні фанатські твори, спільноти та події, що сприяє формуванню глобальної манга-культури. Однак такий обмін також може призвести до непорозумінь між культурами через різницю у цінностях, традиціях та ідентичності [42]. Так, Франція, з своєю багатою історією коміксів, стала дійсною «другою батьківщиною» манги.

Сприйняття та популярність манги у Франції має глибокі корені, які сягають кінця ХХ-го століття. Найбільш відомим фактом є те, що Франція стала першою країною, яка видавала мангу поза Японією в оригіналі, без перекладу [43]. Це сприяло тому, що французькі читачі мали можливість отримати доступ до оригінального контенту та оцінити мангу в її найчистішому вигляді.

Однак успіх манги у Франції полягає не лише в простому імпорті. Франція відзначається активним створенням власних видань манги та спільнотою талановитих французьких мангака. Творці коміксів, під впливом манги, активно розробляють свої роботи, запозичуючи стиль та сюжетні лінії [44]. Це створює нову якість в манговій культурі та надає їй своєрідність.

Франція також виділяється науковим дослідженням манги та створенням публікацій, які присвячені цьому жанру. Багато французьких авторів публікують

статті, дослідження та книги, які розкривають різні аспекти манги, від її історії до її впливу на сучасну культуру [45].

Соціокультурна сприйняття манги в Франції також відзначається низкою фестивалів, де шанувальники манги об'єднуються для обміну досвідом та виразу своєї творчості. Наприклад, «Japan Expo» в Парижі є одним із найбільших подібних заходів у світі [46].

Отже, можна стверджувати, що Франція є другою країною, після Японії, де манга не лише активно споживається, а й активно створюється, досліджується та святкується. Сприйняття манги у французькій культурі стало частиною сучасного життя та надихає багатьох молодих творців.

У висновку слід відзначити, що глобалізація має значний вплив на поширення та сприйняття манга в світі. Цей процес відкриває нові можливості для широкого кола людей дізнатися більше про цей унікальний жанр. Проте важливо зберегти різноманітність та унікальність манга в глобальному контексті, дбаючи про збереження культурних особливостей та якості адаптацій.

1.3. Виявлення художньо-естетичних особливостей мальовисів, як питомо українського продукту

Мистецтво мальовису, сучасний український аналог коміксу, стає все більш важливим та впливовим явищем в контексті української культури та літератури. Мальовис об'єднує текст та ілюстрації для створення наративів, які відображають сучасне життя, історію, соціальні питання та глибокі ідеї. Він є питомим українським продуктом, який відображає дух та ідентичність нації в сучасному світі.

Молода історія українських мальовисів. Мальовиси, або мальовані історії, – це вид мистецтва, який поєднує графічне зображення та текст для створення повноцінної оповіді. Мальовиси можуть мати різну тематику, жанр, стиль, формат, аудиторію та функції. Мальовиси є частиною світової культури, але також мають свою національну специфіку. Розглянуто молоду історію українських мальовисів, їх особливості, переваги та значення.

Українські мальюписи як сучасний вид мистецтва зародилися у 20-х роках ХХ століття. Першим українськомовним мальюписом вважається виданий у 1921 році «Чорнокнижник з Чорногори» Я. Вільшенка з малюнками А. Манастирського [47]. Цей мальюпис був написаний у жанрі фентезі та мав патріотичний настрій. У 1963 році Л. Перфецький, сотник УПА та художник-баталіст, емігрував в Америку, де випустив мальюпис «Україна у боротьбі», який розповідав про участь країни в Другій світовій війні [48]. У 1991 році І. Баранько намалював «Святослав і вікінг», який зображав князя Київської Русі в дещо карикатурному стилі [49].

Після здобуття незалежності України у 1991 році з'явилася зацікавленість в історії країни та її героїчному минулому. Набули популярності мальюписи про козаків, такі як «Буйвітер» К. Сулими [50] або «Максим Оса» І. Баранько [51]. Також почали виходити журнали для дітей та підлітків, такі як «Барвінок» та «Пізнайко», де публікувалися короткі мальюписи на різні теми. Одним із найвідоміших ілюстраторів для дитячих видань став Валерій Горбачов, який емігрував у США і випустив понад 70 книг [52].

На початку 2000-х почав виходити журнал «К9», який пропагував сучасні тенденції в мальюписному мистецтві. Його випускав О. Олін, студент, який навчався у Франції та загорівся палкою любов'ю до мальованих історій. У журналі публікувалися різножанрові історії вітчизняних художників, серед яких були А. Корешков, Ю. Логвин, В. Лопата та інші [53]. У 2016-2018 роках українські видавництва отримали права від всесвітньо відомих «DC comics» та «Marvel» і почали масово перекладати та продавати американські видання. Однак це не означає, що наша держава не мала власної традиції мальованих історій.

Українські мальюписи мають свої особливості, переваги та значення. По-перше, вони відображають національну ідентичність, культуру та історію України. Вони показують героїзм, патріотизм, гумор та інші риси українського народу. Вони також сприяють формуванню свідомості та цінностей молодого покоління. По-друге, вони є засобом вираження та комунікації. Вони дозволяють авторам передати свої думки, почуття, фантазії та критичний погляд

на суспільство. Вони також залучають читачів до активного сприйняття та аналізу тексту та зображення. По-третє, вони є продуктом та чинником креативності. Вони стимулюють художників до пошуку нових форм, стилів, жанрів та технологій для створення мальовисів. Вони також надихають читачів до розвитку своєї уяви, фантазії та естетичного смаку.

О. Гудошник розглядає популяризацію мальовисів української тематики [54, с. 19-24]. Традиція адаптації класичної літератури у журналах часто асоціюється з відомим американським виданням коміксів «Classics Illustrated» під редакцією Альберта Кантера, яке існувало з 1941 по 1971 рік. Навіть у 1961 році (випуск No 164) цього ж видання з'явився один із перших мальовисів, де головним героєм був козак – вождь козаків, відомий як «The Cossack chief» (або «Тарас Бульба»). Сьогодні існує безліч сучасних графічних адаптацій класичних творів. Ці адаптації належать як відомим майстрам коміксів, таким як Френк Міллер, Джек Кірбі, Стів Гербер, Уоррен Елліс, так і серіям комікс-книг від визнаних видавництв, таких як «Brockhaus Literatur Comics – Weltliteratur im Comic-Format», яка була випущена у 2012 році.

Україна також не залишається осторонь цього явища. В 2008 році видавництво «Грані-Т» запустило серію під назвою «Класні комікси», в яку увійшли твори українських класиків, таких як Іван Франко, Іван Нечуй-Левицький, Григорій Квітка-Основ'яненко, Іван Котляревський, Микола Гоголь і Маркіян Шашкевич. Основною метою цієї серії, на думку редактора Лесі Пархоменко, є зацікавлення молодого читача та підштовхування його до читання повних творів. Один із важливих кроків у цьому напрямку був випуск графічного роману на основі історичної повісті Івана Франка під назвою «Герой поневолі» видавництва «Леополь» у 2014 році, і пізніше в 2017 році вийшов другий том цієї діалогії. Також брати Капранови використали коміксну форму для створення малюваної книги «Історія незалежності України», яка була опублікована видавництвом «Зелений пес» у 2013 році.

Манга та комікси взагалі можуть служити не тільки формою адаптації класичних творів, але і засобом вираження власного життєвого досвіду. Це може бути відтворення повсякденності, як у роботах Yehuda Adi Devir

(<https://www.lunarbaboon.com>), чи подання незвичайних трагічних подій в автобіографічних коміксах, як у випадку Nicola Streeten (<https://nicolastreeten.wordpress.com>). Крім того, військові комікси, такі як ті, що створені Will Kevans (<http://will-kevans.blogspot.co.uk>), можуть відігравати важливу роль як піджанр коміксів, де досліджуються теми війни та конфліктів, включаючи події Антитерористичної операції (АТО).

Важливо враховувати, що в цьому контексті суперечливість може виникнути через визначення та відмежування різних підходів у комікській та роз'яснювальній журналістиці. Сфера коміксової журналістики, також відома як *Graphic journalism*, відзначається своєю гостросоціальною спрямованістю, майже «телевізійним ефектом присутності» та високим рівнем емоційного звороту. До цього напрямку належать такі видатні роботи, як «Maus» Арта Шпігельмана (виданий у 1991 році), «Palestine» Джо Сакко (1993–1995), «Le Photographe» від Е. Гибера та Д. Лефевра (виданий у 2007 році), «Un printemps a Tchernobyl» Е. Лепажо (виданий у 2012 році) і багато інших [55].

У цьому жанрі мальюписи використовуються для того, щоб візуалізувати глибокі соціальні та політичні питання, розкривати історії людей, дійсних подій, війн, конфліктів, екологічних катастроф тощо. Графічний підхід сприяє більш змістовному та емоційному сприйняттю цих історій. Такі мальюписи можуть бути способом привернення уваги до важливих проблем і спонукання глядачів чи читачів до роздумів та дій.

У світі мальюписів та журналістики існують різні підходи, і вони взаємодіють між собою, створюючи різноманітні форми виразу та аналізу подій і явищ у суспільстві.

На українському ринку мальюписів можна виділити два основних напрямки розвитку. Перший напрямок полягає у перекладі класичних та відомих світових коміксів, тоді як другий напрямок передбачає випуск власних проєктів.

У сфері перекладу мальюписів на українську мову існують деякі складнощі. Однією з проблем є конкуренція з боку російськомовних видавництв, які вже мають розроблену інфраструктуру та досвід у цій галузі.

Крім того, отримання ліцензій для перекладу та публікації світових мальовисів може бути важким завданням для українських видавців. На жаль, нелегальні аматорські переклади мальовисів теж є поширеними в мережі.

Проте деякі видавництва в Україні здійснюють успішні спроби перекладу та видання світових мальовисів. Наприклад, видавництво «Рідна мова» отримало авторські права на переклад коміксів компанії DC, і ці переклади отримали позитивні відгуки споживачів. Також видавництво «Кальварія» видало український переклад з нідерландської графічної прози Марка Гендрікса «Тибет. Зцілення Мхуші, доньки м'ясника». Видавництво «Старого Лева» випустило перекладний мальовисів «Мюнхгаузен. Правда про неправду» Флікса та Кісселя [54, с. 21].

Досягненням в комікс-культурі стало також переосмислення класичних сюжетів та осучаснення відомих персонажів. Цей тренд загальновідомий не тільки в комікс-індустрії, але й у світі кіно, де персонажі відомих коміксів Marvel та DC знаходять нове життя на великому екрані. Важливим подією стало виходження фільму «Диво-жінка» у 2017 році, що викликало інтенсивні дискусії про фемінізацію комікс-простору та вплив глядацької аудиторії на політику кіноіндустрії.

Фан-комунікація стає важливим аспектом стратегії видавничої та кінопромисловості. Рейтинг та сприйняття глядацькою аудиторією визначають комерційний успіх проекту, але це може бути складно, оскільки конкуренція велика, і цільова аудиторія вимагає високої якості та оригінальності. У 2017 році на українському ринку мальовисів виділився проект під назвою «Воля», що став важливим подією завдяки своєму інноваційному та різноманітному підходу до створення коміксів.

Це проект відрізняється від інших українських комікс-серій через свій трансмедійний підхід, що передбачає інтеграцію мальовисів у різні медіа та креативні формати. Основною незвичністю проекту є його комплексний підхід до просування та розповсюдження, а також плани на майбутнє.

Спершу, проект «Воля» відзначається потужною промоційною кампанією, яка включає в себе офіційний трейлер, креативний косплей на Kyiv Comic Con у

2017 році та навіть створення власного веб-сайту. Ця промоційна діяльність сприяє популярності проекту та привертає увагу широкого глядацького аудиторії.

По-друге, важливим аспектом є плани щодо продажу мальнопису у цифровому форматі та відсутність російської мови серед доступних мов. Це свідчить про бажання створити незалежну альтернативу російському ринку та розширити аудиторію за межами України. Світовий ринок коміксів у цифровому форматі є зростаючим, і ця ініціатива відображає сучасні тенденції у цьому сегменті.

Крім того, проект «Воля» відзначається своєю тривалістю, яка розрахована на 10-12 років. Автори планують створювати історії про різні історичні періоди, включаючи альтернативні сценарії 80-х років. Це свідчить про амбіції проекту та його бажання стати довгостроковим та стійким явищем в українській комікс-культурі [54, с. 22].

Також важливою рисою є активне міжнародне співробітництво, зокрема, польська локалізація проекту, що відкриває можливості для розширення аудиторії та залучення нових шанувальників коміксів.

У цілому, проект «Воля» відзначається інноваційним підходом до коміксів українською мовою та активним розвитком та розширенням свого впливу на ринку та аудиторії.

Активізація видавничого ринку мальнописів насправді тісно пов'язана з доступністю та поширенням інфраструктури для продажу мальнописів. Один із важливих аспектів цього питання стосується складності входу до мережевих книжкових крамниць, де продаж самвидаву часто є виключеним, а цінова політика може бути недоступною для багатьох зацікавлених у мальнописах. Це створює певні обмеження для залучення нової аудиторії, яка бажає придбати комікси.

Частково розширення аудиторії та забезпечення доступності мальнописів може відбуватися завдяки інтернет-крамницям. Ось деякі приклади таких інтернет-крамниць, які пропонують комікси в Україні: [ideografika](#), [comics.ua](#), [cosmic.com.ua](#), [onthebus.com.ua](#) та інші. Ці ресурси надають можливість

замовляти та придбавати комікси онлайн, що дозволяє розширювати доступність коміксів та приваблювати нових читачів. Однак важливо пам'ятати, що розвиток інфраструктури продажу мальовисів в Україні є необхідним завданням для підтримки розвитку комікс-культури та популяризації цього мистецтва серед широкої аудиторії.

Наявність спеціалізованих видань, які приділяють увагу мальовисам, свідчить про наявність цільової аудиторії. В Україні існують комікс-фанзини, які виходять в умовах нестабільності на ринку періодичної преси. Один із найяскравіших прикладів цього сегменту – журнал мальованих історій від Олексія Оліна «К9» (2003–2009), який випустив 93 номери з різними додатками. Закриття цього проекту на піку фінансових труднощів викликано багатьма чинниками, включаючи фінансову кризу та проблеми з бартером.

На жаль, видання коміксів в друкованому вигляді має тенденцію бути не довговічним, і відновлення видання часто є малоімовірним. Наприклад, журнал «Євгеніос» протримався всього 3 номери, а фанзин мальованих історій «Черным по белому» видав лише другий номер у 2016 році, а «Черный лев», який почав виходити в березні 2016 році, припинив свою діяльність в липні 2017 року. Однак у 2017 році розпочав виходити щомісячник «Таверна гіка» [54, с. 23].

Слід зазначити, що тематика цих видань зробила акцент на аналізі розважального гік-простору. Крім того, комікс-критика, анонси та огляди нових мальовисів стають все більш популярними частинами їхнього контенту. Це великою мірою є результатом впливу сучасних інтернет-тенденцій, де основний акцент здійснюється на видовищних і масових подіях (особливо у кінокритиці) та суб'єктивних оцінках. Така активність поширюється за межі вітчизняного контенту і дозволяє українській аудиторії стати активною частиною світового гік-спільноти. Деякі журналісти, рецензенти і співробітники PlayUA навіть виносять свої «принципи тотальної суб'єктивності» під час аналізу подій та явищ у гейміндустрії та кіно. Ця «тотальна суб'єктивність» стає характерною рисою авторського стилю та самовиразу.

Серед масових публічних заходів слід відзначити вже сталі традиції української мальопис-культури, включаючи Kyiv Comic Con (проведений 6-7 травня 2017 року), тематичні фестивалі, що відбулися на Книжковому Арсеналі, зокрема, спеціальний проект «Територія Графічної Прози» у 2017 році, Fan Expo Odessa у серпні 2017 року і Київський Фестиваль Коміксів.

Окрім цього, на сторінці мальописів трапляються численні лекторії-фестивалі, літературні та майстер-класи з мальопису, такі як «Комікс: Лекції про Читання» у Києві, а також відеолекції та відеоблоги.

Також спостерігається активізація спроб виходу на міжнародний ринок українських мальописів. Наприклад, європейські читачі вже давно мають можливість ознайомитися з українськими графічними романами, такими як «Даогопак» та «Максим Оса». Художник та ілюстратор Андрій Данкович вперше представив три українських мальописи (власний «Саркофаг», «Даогопак» від М. Прасолова, О. Чебикіна і О. Колова, а також «Серед Овечь» від О. Корешкова) на найбільшому та наймасовішому фестивалі Comic-Con International у Сан-Дієго, Каліфорнія, США.

Комікс розпаковка #15-2023 – це серія нових українських мальописів, які були видані на сайті Cosmic Shop [56]. Це перший український онлайн-магазин, який пропонує мальописи українською мовою та доставляє їх по всьому світу. Відео з розпаковкою цих мальописів набрало понад 100 тисяч переглядів на YouTube і залучило багато нових читачів.

UA Comix – це видавництво, яке спеціалізується на випуску українських мальописів. Вони створили свою власну платформу для онлайн-читання та продажу своїх видань [57]. У 2023 році вони випустили декілька нових та перевиданих мальописів, таких як «Тут починається історія UA Comix», «Синдром Чорного Сонця», «Козаки Запорозці» та інші. Їх мальописи отримали позитивні відгуки від читачів та критиків, а також були представлені на міжнародних фестивалях та виставках.

Український гік-простір – це спільнота любителів фантастики, фентезі, мальописів та ігор. Вони організують регулярні заходи, такі як зустрічі з авторами, презентації нових видань, конкурси та гри [58]. У 2023 році вони

анонсували декілька нових українських мальовисів, які плануються до друку, таких як «Метелик», «Герой», «Вовчий Острів» та інші. Їх заходи залучають багато учасників та партнерів, а також просувають українську культуру за кордон.

Отже, мальовис – це не просто малюнки з текстом, а повноцінні літературні та художні твори, які заслуговують на увагу і визнання. Українські мальовиси – це частина національної культури, яка висловлює її особливості, цінності та проблеми. Цей вид мистецтва є також сучасним і перспективним, який розвивається і популяризується. На основі проаналізованих сучасних публікацій українських мальованих історій було зроблено висновок, що мальовиси – це ефективний і цікавий спосіб передачі інформації, ідей, емоцій та світогляду. Це також засіб освіти, культури та комунікації, який сприяє розвитку творчих здібностей, критичного мислення та естетичного смаку.

Різні підходи до класифікації. Українські мальовиси є різноманітними та багатограними і їх класифікація визначається різними підходами, які відображають різні аспекти цього мистецького жанру. Важливо розглянути різні підходи до класифікації українських мальовисів для кращого розуміння їх різноманітності та важливості в сучасній культурі.

Так, згідно з В. Кравченко, українські мальовиси можна класифікувати за тематикою, жанром та формою. Щодо тематики, українські комікси можуть бути розділені на кілька категорій, таких як історичні, фантастичні, соціально-політичні тощо. Щодо жанру, українські комікси можуть бути класифіковані як пригодницькі, детективні, фентезі тощо. Щодо форми, українські комікси можуть бути розділені на кольорові та чорно-білі [59].

У статті О. Мельник «Комікс як засіб збереження культурної спадщини та ідентичності» [60] зазначено, що українські комікси можна класифікувати за допомогою таких критеріїв:

- жанр (пригодницький, фентезі, наукова фантастика тощо);
- формат (маленький формат, середнього формату тощо);
- тип (середовище розмови – мова або мовлення героя, наративний тип тощо);

- стиль малювання (манга-стиль, європейський стиль тощо);
- технологія виготовлення (ручне малювання або комп'ютерна графіка).

На думку О. Левченко українським мальописам притаманна велика розмаїтість тематик та жанрів [61]. Класифікація українських мальописів може бути здійснена за такими критеріями: тематика (фантастика, історичний комікс тощо), жанр (пригодницький комікс, детективний комікс тощо), форма (чорно-білий або кольоровий комікс).

В спільній праці Н. Баран та О. Гнаткович була зроблена спроба щодо класифікації українських мальописів. Вони ділять українські мальописи за типажем на три великі категорії [62, с. 37-42]:

1. У першу категорію входять мальописи, які відповідають жанрам, що належать до нижчого рівня [Абрамчук 2016]. Ці жанри включають:
 - детективи (наприклад, «Хроніки Аптауна»);
 - наукову фантастику (наприклад, «Майкл»);
 - фентезі (наприклад, «Троє проти зла»);
 - екшн і супергеройські мальописи (наприклад, «Укрмен»);
 - військові драми (наприклад, «Кіборги»);
 - жахи (наприклад, «Жах»);
 - дитячі мальописи (наприклад, «Княжа Воля. Легенди Хом'якиєва») та інші [62, с. 39].

2. У другій категорії мальописи включають адаптації класичних українських літературних творів, які відомі своєю графічною формою. Ця тенденція відзначалася ще з 1993 року, коли видавництво «Генеза» вирішило випустити комікс «Страшна помста» на основі однойменної повісті Миколи Гоголя. Подальші адаптації класичних творів літератури також знайшли своє місце в цій тенденції, включаючи «Вій», «Ніч перед Різдвом» та «Тарас Бульба». Протягом 2000-х ця ініціатива розширилася на інші видавництва, такі як «Грані-Т», «Книга» і «Фрески», які розпочали видавати комікси на основі творів Івана Франка, Миколи Куліша, Григорія Квітки-Основ'яненка, Тараса

Шевченка, Івана Котляревського та інших великих українських літераторів [62, с. 40].

3. Останню групу мальовисів можна віднести до стилю, який визначив початок українського мальовису, як такого. Саме з цієї причини історичні мальовиси заслуговують на окрему категорію. Цю групу можна поділити на дві підкатегорії, кожна з яких має власні функції.

Перша підкатегорія відрізняється сюжетною розповіддю про історичні події з набором сухих фактів, і її функцію можна описати як суто інформаційно-пізнавальну та освітню. Наприклад, мальовиси цієї групи, такі як «Облога Києва печенігами,» «Бій богатирів» чи «Володимир князь Київський,» характеризуються викладенням сюжету від імені вигаданого чи реального героя, проте сам світ і події не виходять за межі історичної площини, можливого та реального. Отже, цей вид творів можна розглядати як адаптацію історичних реалій через графічно-літературну призму.

Історичні мальовиси другої підкатегорії можна розглядати як поєднання історичних подій і жанрів категорій нижчого рівня, де історичне минуле служить основою твору. Таким чином, ці твори поєднують типи попередньої підкатегорії та першої категорії з жанровою різноманітністю. Наприклад, мальовиси на козацьку тематику, такі як «Максим Оса» та «Даогопак,» в стильовому плані можуть виступати як детектив та фентезі, відповідно, а події творів «Воля» розгортаються у фантастичному та стімпанк-середовищі на основі подій і персонажів Української революції 1917–1921 років. Такі графічні твори, завдяки свободі художнього вираження, легко піддаються аналізу щодо історичної достовірності та пошуку смислового підтексту, оскільки сюжет та світ розвиваються через призму уявлення та ідей авторів [62, с. 41].

У підсумку, різні підходи до класифікації українських мальовисів демонструють різнобарвність та багатогранність цього жанру. Мальовиси можна класифікувати за різними критеріями, такими як жанр, тематика, стиль, спосіб розповіді та призначення. Різні підходи враховують як історичні, так і сучасні реалії українського суспільства, дозволяючи адаптувати класифікацію під потреби конкретного дослідження або аналізу.

Класифікація мальовисів на основі жанру дозволяє виділити різні категорії, такі як супергеройські мальовиси, історичні мальовиси, графічні романи, гумористичні мальовиси та інші. Кожна з цих категорій має свої особливості та характерні риси.

Тематична класифікація дозволяє розглядати мальовиси за специфічною темою, такою як історичні події, національна ідентичність, суспільні проблеми чи культурна спадщина.

Класифікація за стилем враховує художній вираз та використання мистецьких прийомів у мальовисах. Вона дозволяє визначити стильові особливості та художній вираз кожного конкретного твору.

Спосіб розповіді та призначення також впливають на класифікацію мальовисів, допомагаючи визначити, чи призначений мальовис для дітей, для освіти, для розваги чи для передачі певного повідомлення.

Усі ці підходи до класифікації мальовисів спільно відображають багатофункціональність та різноманітність цього жанру в українському мистецтві. Вони створюють фундамент для подальшого дослідження та аналізу мальовисів як важливої частини сучасної української культури та літератури.

Поетика українських мальовисів. Мальовиси, або українські комікси, здобувають все більше популярності як вид мистецтва та літератури. Вони представляють собою унікальне поєднання графічного мистецтва та слова, яке відкриває перед читачем світ неймовірних пригод, фантазійних історій, а також важливі суспільні питання. Розглянемо поетику українських мальовисів, звертаючи увагу на специфіку їхньої мови, структури та елементи мистецтва.

Поетика українських мальовисів – це сукупність художніх засобів та прийомів, які використовуються для створення мальованих історій українською мовою. Поетика українських мальовисів включає такі аспекти, як:

Графічний стиль. Це спосіб вираження ідеї за допомогою малюнків, кольорів, шрифтів та інших елементів дизайну. Графічний стиль може бути реалістичним, карикатурним, абстрактним тощо. Графічний стиль впливає на настрій, атмосферу та емоційне сприйняття мальовису.

Так, наприклад, «Хермен» – це український супергеройський мальопис, який був створений у 2023 році художником Олексієм Кутько та сценаристом Денисом Задосним [63]. Цей мальопис розповідає про пригоди Хермена, який є першим українським супергероєм, що бореться зі злом у своєму місті. Графічний стиль цього мальопису є карикатурним, яскравим та динамічним. Він використовує контрастні кольори, експресивні лінії та гумористичні деталі для створення захоплюючої та веселої атмосфери. Графічний стиль також підкреслює особливості української культури та ідентичності, такі як національний одяг, символи та мова.

Сюжет. Це послідовність подій, які розгортаються у мальопису. Сюжет може бути лінійним, нелінійним, паралельним, циклічним тощо. Сюжет визначає динаміку, напруження та розв'язання мальопису.

Так, наприклад Захар Поліщук – український письменник, художник і сценарист, автор фантастичної серії «Химерики» 2022 року. Ця серія складається з трьох книг: «Химерики: Пайка #1», «Химерики: Пайка #2» і «Химерики: Пайка #3» [64]. Кожна книга містить декілька оповідань, які розповідають про пригоди головного героя – хлопчика Максима, який потрапляє в світ химер – фантастичних істот, що живуть у паралельному вимірі

Тип сюжету, який використовує Захар Поліщук у своїй серії «Химерики», можна назвати паралельним. Паралельний сюжет – це такий тип сюжету, в якому події розгортаються одночасно в різних просторових або часових площинах, які можуть перетинатися або залишатися незалежними [3]. У серії «Химерики» паралельними площинами є реальний світ, де живе Максим, і світ химер, куди він потрапляє через спеціальну пайку. У кожному оповіданні Максим переходить з одного світу в інший, зустрічаючи нових друзів і ворогів, розв'язуючи проблеми і виконуючи завдання. Події в обох світах впливають одна на одну і формують загальну лінію розвитку героя.

Паралельний сюжет дозволяє автору створити багатогранний і захоплюючий твір, в якому читач може спостерігати за різними аспектами життя героя і його оточення. Такий сюжет також сприяє розкриттю теми

фантазії та творчості, яка пронизує всю серію «Химерики». Максим не тільки переживає пригоди в світі химер, але й сам створює нових химер за допомогою своєї уяви.

Персонажі. Це особи або істоти, які беруть участь у подіях мальованні. Персонажі можуть бути головними, другорядними, побічними, антагоністами тощо. Персонажі характеризуються своїми зовнішніми ознаками, характером, мотивами, цілями та діями.

Так, наприклад, «Коротка історія українського фемінізму» – це український мальованні, який був написаний в 2022 році Миколою Ябченко, а намальований Юлією Вус та Іваном Кипібіда [65]. Цей мальованні розповідає про історію та сьогодення українського фемінізму через призму життя чотирьох жінок, які представляють різні епохи, соціальні шари та світогляди. Персонажі цього мальованні є наступними:

- *Олена* – сучасна українська журналістка, яка пише про гендерні та соціальні проблеми. Вона є головною героїнею та розповідачкою мальованні. Вона характеризується своїм критичним мисленням, активною громадською позицією та бажанням досліджувати своє коріння. Олена мотивована своїм професійним інтересом, любов'ю до своєї бабусі та пошуком своєї ідентичності.
- *Ольга* – бабуся Олени, яка народилася у 1920-х роках. Вона є другорядною героїнею та одним із джерел інформації для Олени. Ольга характеризується своєю мужністю, витривалістю та величавістю. Бабуся пережила Голодомор, Другу світову війну, репресії Сталіна, розпад СРСР та незалежність України. Вона мотивована своєю любов'ю до родини, бажанням передати свою пам'ять та прагненням захистити свою волю.
- *Марта* – українська поетеса, яка жила у 1910-х роках. Вона є побічною героїнею та одним із об'єктів дослідження Олени. Жінка характеризується своїм талантом, незалежністю та революційним духом. Марта брала участь у національно-визвольних рухів, писала поезію про життя жінок та страждала від сексизму та насильства. Вона мотивована своєю творчою пристрастю, патріотизмом та боротьбою за рівність.

- *Катерина* – це українська княгиня, яка правила у 1240-х роках, є побічною героїнею та одним із об'єктів дослідження Олени. Вона характеризується своєю мудрістю, сміливістю та дипломатією. Княгиня очолювала українське князівство, вступала в альянси з іншими державами та відбивала напади монголів. Вона мотивована своєю відповідальністю, вірою та захистом свого народу.

Тема. Це основна ідея або повідомлення, яке автор хоче передати читачеві за допомогою мальопису. Тема може бути прямою або прихованою, одноосною або багатогранною, актуальною або загальнолюдською тощо. Тема виявляється через сюжет, персонажів, символи та інші художні засоби.

Так, наприклад, «Будуємо Україну разом» – це мальопис про волонтерський рух, який допомагав відбудовувати звільнені від окупації міста на Сході України. Він був створений в 2021 році за сценарієм Мар'яна Радковського та ілюстраціями Віри Кордоби [66]. Цей мальопис розповідає про першу поїздку трьох хлопців зі Львова до Краматорська у 2014 році, де вони зустрілися з місцевою молоддю і разом ремонтували будинки, що постраждали внаслідок обстрілів. Це була передумова для створення волонтерської програми «Будуємо Україну разом», яка продовжує свою діяльність і зараз. Мальопис «Будуємо Україну разом» розкриває тему волонтерства та патріотизму. Він показує, як молоді люди з різних куточків України об'єдналися, щоб допомогти своїм співвітчизникам, які постраждали від війни. Він також демонструє, як волонтерська робота може змінити життя на краще не тільки отримувачів допомоги, а й надавачів. Він заохочує читачів брати участь у громадських ініціативах і будувати Україну разом.

Отже, важливою особливістю українських мальописів є поєднання графічного та вербального мистецтва. При цьому варто зазначити, що поетика мальописів найбільше виражена саме у візуальній складовій. Графічне оформлення мальописів відіграє важливу роль у передачі настрою, емоцій та атмосфери твору. Кожен кадр, малюнок в мальописі створює унікальний світ, доповнюючи текстову частину оповіді.

Зокрема, важливим аспектом поетики українських мальописів є використання різних графічних стилів та технік. Від деталізованих малюнків до стилізованих абстракцій, графічне оформлення створює унікальну мову, яка допомагає відтворити атмосферу кожного конкретного твору, див. рис. 1.1:



Рисунок 1.1. - Візуальна складова українського мальопису на прикладі мальопису «Максим Оса» Ігоря Баранько

Таким чином, мальописи дозволяють художникам виразити свій стиль та підходи до творення.

Другою важливою складовою поетики українських мальописів є мова, або вербальна частина. Використання тексту в мальописах вимагає особливого підходу. Текст повинен бути лаконічним, змістовним та відповідати графічному виразу. Слова доповнюють малюнок, надаючи персонажам та сюжету глибину та індивідуальність. Використання діалогів, монологів та навіть звукових ефектів розширює межі творення у мальописам, див. рис. 1.2:



Рисунок 1.2. - Діалог в мальопису «Максим Оса» Ігоря Баранько

Третім важливим аспектом поетики українських мальописів є структура та сюжетна побудова. Важливо враховувати, що мальописи можуть бути короткими анекдотичними оповідями, епічними фантастичними сагами, чи детальними біографічними творами. І тому, поетика мальописів допомагає створити зручну структуру для кожного конкретного твору, дозволяючи читачеві вільно переходити від кадру до кадру.

Українські мальописи не обмежені жанровими рамками і відкривають перед художниками та авторами безмежні можливості для вираження ідей та творчості. Поетика мальописів поєднує графічне мистецтво та слово в єдиному художньому образі, допомагаючи створити багатогранні оповіді та передати глибокі думки [67].

Підсумовуючи, поетика українських мальописів відкриває світ креативності, де слово і образ співіснують та доповнюють одне одного. Цей жанр мистецтва розкриває перед авторами безмежні можливості для виразності та творчості, а перед читачами – світ неймовірних історій та фантастичних світів. Мальописи стають все важливішою частиною сучасної української літератури та мистецтва, об'єднуючи в собі кращі традиції графічного мистецтва та літературної творчості.

У розділі «Комікс як різновид вербально-візуальної літератури» було розглянуто ключові аспекти цього унікального мистецтва та літературного жанру.

1. Комікс – це форма вербально-візуальної літератури, яка об'єднує малюнки та текст з метою створення наративу. Основними компонентами коміксу є малюнок (зображення) та текст (діалоги, коментарі, літературний зміст). Ця комбінація дозволяє коміксам виразно передавати історії та ідеї, залучаючи читача до візуального та текстового світу.

Комікс розвивався від свого попередника, гумористичного малюнку, до складного та різноманітного жанру літератури. Його історія пов'язана з різними країнами, але найбільший вплив на його розвиток справили США, де зародилися такі відомі видавництва, як Marvel та DC Comics. Комікси стали важливою складовою поп-культури, вплинули на кіно, літературу та інші мистецькі галузі.

Комікси розділяються на різні жанри, включаючи супергеройські, фантастичні, пригодницькі, гумористичні та багато інших. Кожен жанр має свої унікальні особливості та аудиторію. Наприклад, супергеройські комікси часто розповідають про героїв з надприродними здібностями та моральними питаннями, тоді як гумористичні комікси спрямовані на смішність та розважання.

Усі ці аспекти визначають багатогранність та важливість коміксів у сучасному світі літератури та мистецтва. Вони залишаються популярними серед читачів різного віку та відкривають широкі можливості для творців виразити свої ідеї та створити захоплюючі наративи.

2. Манга має глибокі історичні коріння, які сягають давньої Японії. Протягом століть манга перетворювалася від класичних рисунків та емакімоно до сучасних коміксів. Важливою подією в історії манга було винайдення Кацушіки Язицу в XVII столітті, що дозволило створювати недорогі кольорові друковані роботи. Пізніше, у XX столітті, розвиток масового видавництва та попит на розважальні матеріали привели до появи сучасних манга.

Манга відзначається різноманітністю жанрів та тем, від пригодницьких і фантастичних до романтичних та соціально-політичних. Важливою особливістю манга є висока увага до деталей, виразне використання образів та панорам, а також акцент на емоційному виразі персонажів. Манга часто досліджує складні питання та ставлення до них, що робить її глибокою та варіативною формою літератури.

Глобалізація значно розширила аудиторію манга за межами Японії. Вона стала популярною в усьому світі завдяки перекладам та випускам англійською та іншими мовами. Цей міжнародний інтерес викликав попит на манга-адаптації в інших медіа, таких як аніме та фільми. Глобалізація також вплинула на тематику манга, роблячи її більш універсальною та спроможною віддзеркалювати глобальні питання.

Загалом, манга є важливою складовою світової літератури та мистецтва, яка зберігає свою унікальність та продовжує здобувати популярність у всьому світі завдяки своїй багатогранності та виразності.

3. Українські мальописи представляють собою молодий та швидкозростаючий сегмент української графічної та літературної сцени. За останні десятиліття спостерігається значний розвиток мальописів в Україні. Художники та автори вивчають світовий досвід та активно розробляють власні проекти, допомагаючи створити унікальний графічний літературний жанр.

Мальописи в Україні різноманітні та важко піддаються класифікації через свою різноманітність. Вони можуть бути поділені за тематикою, стилем, жанром, форматом та іншими параметрами. Різні художники та автори обирають власний підхід до створення мальописів, що сприяє розмаїттю цього жанру.

Поетика українських мальописів визначається їхньою специфікою, глибоким зв'язком із українською культурою, мовою та історією. Вони досліджують різні теми, від історичних подій та легенд до сучасних проблем та суспільних питань. Важливою особливістю є здатність мальописів до виразного візуального нарративу та спілкування із аудиторією.

Загалом, українські мальописи відзначаються своєю впізнавальною ідентичністю та різноманітністю. Цей жанр продовжує зростати та розвиватися, привертаючи як місцевих творців, так і міжнародну увагу. Українські мальописи стають важливим складовим української графічної та літературної спадщини та долучаються до світового контексту мистецтва.

РОЗДІЛ II.

РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ РИНКОВОЇ ТА ПЕРЕДПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ РОЗВИТКУ ТА СТАНОВЛЕННЯ МАЛЬОПИСІВ

2.1. Аналіз аналогів та прототипів сучасних видань у стилістиці манга

Початковим етапом роботи над будь-яким проектом є аналіз аналогів. Беручи до уваги останні тенденції у розвитку мальписів, можна відмітити зростаючу популярність та поширеність стилістики манги. Було обрано як найпопулярніші приклади робіт останніх років, так і роботи які здійснили серйозний вплив на культуру в цілому.

Почати хочеться з роботи «Бродяга» (Vagabond яп. バガボンド) авторства Такехіко Іноуе і заснована на романі Ейдзі Їсікавы про життя фехтувальника Міямото Мусасі. Манга видавалася в журналі Morning з 1998 року. 2000 року манга виграла премію Коданся [68].



Рисунок 2.1 - Іноуе Такехіко Vagabond (Official coloured) バガボンド1998

Як говорилося вище, манга «Бродяга» має у своїй основі класичний японський роман 1935 року «Десять мечоносців». І роман, як і манга, розповідають про життя легендарного японського мечника на ім'я Міямото Мусаші. Фігура Міямото Мусаші в Японському фольклорі одночасно є і історичною і напів міфічною, але так чи інакше існують записи про існування людини, яка називається «Святим мечем», яку шанували як одного з найзнаменитіших мечників.

Данна манга спираються на історичні події, 1600-х років. Згадуючи і показуючи різноманітних історичних діячів, а також історичні події, такі як, наприклад, битва при Секігахарі.

За жанром робота має історичний контекст та бойові мистецтва. Вміст складає 37 томів. Графічна складова роботи наближена до реалізму. Кожний фрейм змушує читача зупинитися та роздивитися дрібні деталі та складні ракурси. Не дивлячись на достатньо тяжкий сюжет, мальовка не є похмурою, час від часу автор використовує комічне зображення персонажів, що чудово урівноважує роботу. Велика кількість дрібних деталей візуально не відволікає від головних речей у кадрі. Це обумовлено чудовою роботою з графічними елементами - товщиною та прозорістю ліній.

На сьогоднішній день найбільш впізнавання творцем хоррор-коміксів у світі є Дзюндзі Іто. Роботи Іто мають неповторний шарм жаху, що змушує читачів задуматися, що саме їх лякає. Тематика кожної нової роботи відрізняється від попередньої. Сам автор неодноразово казав, що великий вплив на його творчість здійснили роботи Лавкрафта. Головним талантом автора є вміння повторювати табуйовані суспільством теми на справжню колекцію жаху. У його роботах можна відмітити велику деталізацію та пропрацьваність кадрів, це пов'язано з специфікою жанру хоррор манги. На відміну від кінематографу, гортані сторінки манги, читач завжди бачить події наперед, саме тому ефекти скримеру, візуальному оповіданню недоступні. Єдиним методом залишається деталізація зображення, що допомагає глядачу зануритися у світ оповідання.

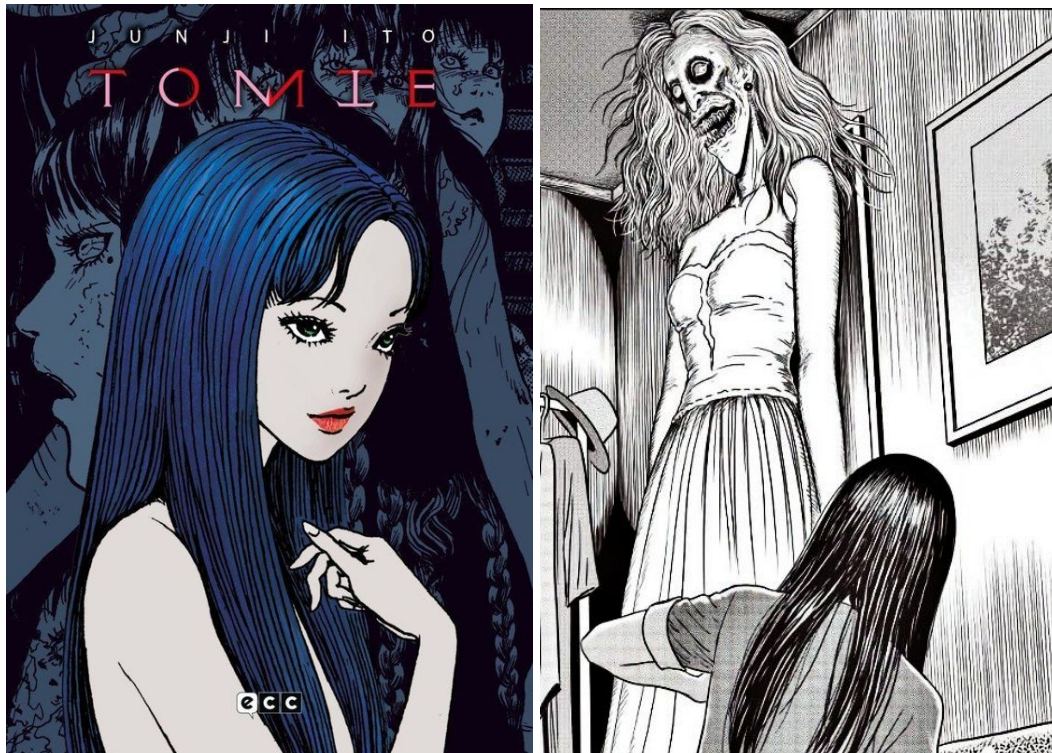


Рисунок 2.2 - Дзюндзі Іто (Official coloured) «Томіє»

Також Іто часто в використовує прийом «page-turn surprise», що можна перекласти як «сюрприз при перегортанні». Прийом полягає у тому, що на останньому фреймі сторінки, герої щось знаходять, щось що їх лякає. У цей момент глядачу демонструючи тільки їх реакцію, зазвичай портретним зображенням емоцій. А вже на наступній сторінці, детальне зображення того, що їх злякало [69].

Для робіт Дзюндзі Іто є характерним зображення деформації людського тіла. Саме так у більшості його робіт, персонажів, так чи інакше, стикаються з деформаціями яким не в змозі протистояти. Такий підхід, з психологічної точки зору, змушує глядача починати у некомфортно для себе атмосферу, грати на відчутті втраченого контролю та первинного страху. Беручи до уваги, те що автор має медичнську освіту, подібні сцени, зображені досить реалістично та детально.

2.2. Аналіз вимог та потреб цільової аудиторії коміксів та авторського мальованого «Байстрія»

За загальноприйнятим визначенням, термін «комікс» має наступне значення: Комікс — це послідовна закінчена розповідь за допомогою поєднання зображення і тексту [70].

Візуальна література була і залишається популярною формою розваги. За історичним чинником, з'явилося певна соціальна установка, що цільовою аудиторією мальованих історій є діти та підлітки. Та останні дослідження команди Gitnux, не співпадають з цим твердженням.

Останні дослідження показують, що 63% читачів коміксів — чоловіки, а 37% — жінки, середній вік яких становить 35 років. У 2014 році 47,69% були віком до 29 років, а 84% віддають перевагу друкованим коміксам перед цифровими версіями. Крім того, у 2018 році 57,9% віддавали перевагу повсякденному жанру, а 43,9% читали комікси про супергероїв; останнє число значно зросло з 2011 року. У 2020 році, 28,3% користувачів Facebook, які цікавляться коміксами, були у віці 18-24 років, а продажі графічних романів для дорослих зросли 30.9% у період з квітня 2020 року по вересень 2020 року. А на сьогоднішній день, 45.8% покупців, які відвідують магазини коміксів, належали до вікової категорії від 25 до 49 років. На період 2023 року 63% читачів коміксів - чоловіки, а 37% - жінки [71]. Ця статистика є важливою, оскільки вона чітко вказує на гендерний розподіл читачів коміксів. Це підкреслює той факт, що більшість читачів коміксів — чоловіки, тоді як значна меншість — жінки. Цю інформацію можна використовувати для прийняття рішень щодо маркетингових і рекламних стратегій, а також для кращого розуміння уподобань та інтересів читачів коміксів.

Аналіз фахової літератури та наявного ринку коміксів в Україні дає змогу виокремити серед українських коміксів за жанрами такі:

- пригодницько-історичний;
- супергероїка;
- фентезі, наукова фантастика;

- гумористичний;
- сучасний роман;
- кримінальний;
- освітній [72, с. 35].

Враховуючи все вищезазначене, можна розробити персони потенційних читачів, за використанням метода перон.

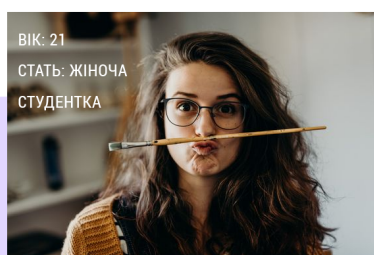
Персона №1

- Юлія
- Жінка
- 21 рік
- Студентка
- Полюбляє квести
- Цікавиться містичним жанром
- Багато часу проводить за читанням
- Вважає що сюжет головніший ніж візуальна частина
- Бажає бачити несподівані сюжетні повороти

Персона №2

- Юрій
- Чоловік
- 25 років
- Працює
- Читає у вільний від роботи час
- Полюбляє хоррор жанр
- Приділяє багато уваги візуальній складовій історії
- Бажає бачити лінійний сюжет з невеликою кількістю персонажів

Використання методу персон є дієвим для визначення ключових вимог та цілей майбутнього продукту. Що у майбутньому допоможе привернути більше потенційних глядачів до проєкту.



ВІК: 21
СТАТЬ: ЖІНОЧА
СТУДЕНКА

Юлія Бондаренко

ОСОБИСТІТЬ

- ПОЛЮБЛЯЄ КВЕСТИ
- ЦІКАВИТЬСЯ **МІСТИЧНИМ** ЖАНРОМ
- БАГАТО ЧАСУ ПРОВІДИТЬ ЗА **ЧИТАННЯМ**
- ВВАЖАЄ ЩО **СЮЖЕТ** ГОЛОВНІШИЙ НІЖ ВІЗУАЛЬНА ЧАСТИНА
- БАЖАЄ БАЧИТИ НЕСПОДІВАНІ СЮЖЕТНІ ПОВОРОТИ

БІОГРАФІЯ

Живе в Україні.
Студентка, творчої спеціальності.
Цікавиться мистецтвом, сучасної комікс культурою, комп'ютерною графікою і цифровим живописом. Людина з тонкою душевною організацією. Може займатися улюбленою справою, не шкодуючи а ні часу, а ні грошей.

говорить

Де можна прочитати доступні розділи?

робить

дізнається більше інформації

ознайомлюється з доступними розділами

робить замовлення



відчуває

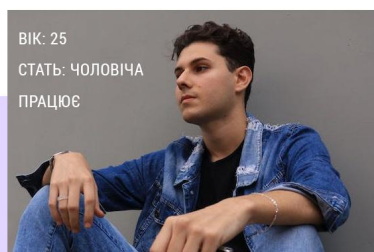
натхнення зацікавленість
невпевненість

думає

це здається цікавим

Де можна дістати примірник?

Чи можна ознайомитися безкоштовно?



ВІК: 25
СТАТЬ: ЧОЛОВІЧА
ПРАЦЮЄ

Юрій Тодоренко

ОСОБИСТІТЬ

- **ЧИТАЄ** У ВІЛЬНИЙ ВІД РОБОТИ ЧАС
- ЦІКАВИТЬСЯ **МІСТИЧНИМ** ЖАНРОМ
- ПОЛЮБЛЯЄ **ХОРРОР** ЖАНР
- ПРИДІЛЯЄ БАГАТО УВАГИ **ВІЗУАЛЬНИЙ** СКЛАДОВІЙ ІСТОРІЇ
- БАЖАЄ БАЧИТИ ЛІНІЙНИЙ СЮЖЕТ З НЕВЕЛИКОЮ КІЛЬКІСТЮ ПЕРСОНАЖІВ

БІОГРАФІЯ

Живе та працює в Україні. Має хобі у колекціонуванні коміксових видань. У вільний від роботи час читає хоррор новинки. Не хоче купляти "кота у мішку", тож перед купівлею видання шукає його повну (або часткову) версію у мережі.

говорить

Де можна прочитати доступні розділи?

робить

дізнається більше інформації

ознайомлюється з доступними розділами

робить замовлення



відчуває

натхнення зацікавленість
невпевненість

думає

це здається цікавим

Де можна дістати примірник?

Чи можна ознайомитися безкоштовно?

Рисунок 2.3 - Візуалізація карток персони

За картками персон можна зробити висновок, що проєкт орієнтований, здебільшого, на молодого читача. Також, можна змоделювати ситуацію, за якою персону може зацікавити продукт. Наприклад, Юлія може зацікавитися містичними сюжетами, різкі повороти сюжету. В той час як увагу Юрія може привернути високий рівень візуальної складової, та приємна картинка. Також, певну роль довіри грає факт, завантаження деяких розділів у мережу. Читач може частково ознайомитися з сюжетом та графічною складовою історії, надалі зробити висновок для придбання повного примірника.

2.3. Формулювання концепції ідеї авторського мальовису «Байстря»

Процес роботи над концепцією проєкту полягає у розробці ідеї для розв'язання дизайнерських завдань. Концепції розробляються поетапно, від безформної ідеї до точного повідомлення у відповідній формі з підтримуючими візуальними ефектами та змістом. Завдання цього етапу полягає у розробці концепції, яка передбачає рішення дизайнерських та художніх задач, ефективно спілкується на декількох рівнях, є унікальною і виділяється з поміж інших аналогів.[73]

У комікс, як і у будь-якій іншій індустрії, найбільш тривалим та відповідальним є ідейні пошуки. В даному випадку генерація ідей була виконана у форматі концептуальної карти. Концептуальна карта допомагає схематично зорієнтуватися у складових історії. Також, вона може нагадувати метод «гри у асоціації», що допомагає зосередитися на картині в цілому, а не на дрібних деталях.

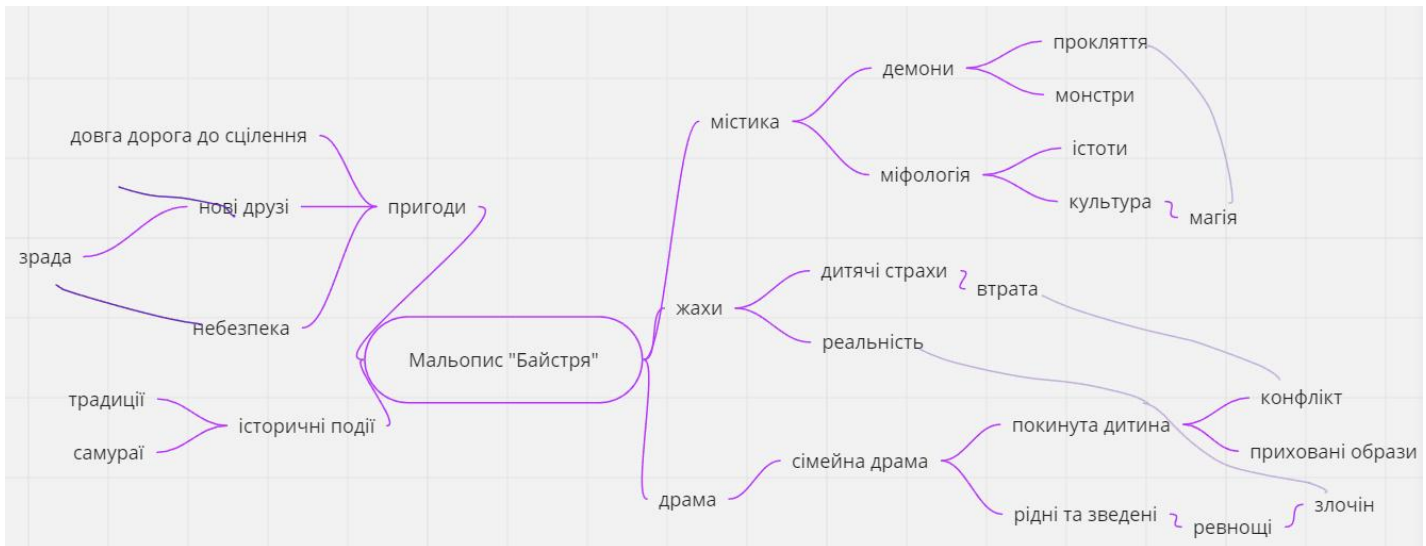


Рисунок 2.4 - Концептуальна карта сюжетних роздумів

Ідея проєкту полягає у створенні мальописа, який відобразатиме сімейну драму через призму історичних подій з доданням містифікованих персонажів японського фольклору. Класична боротьба добра зі злом, з невизначеною кінцівкою. Перед читачем стоятиме питання, чи дійсно «зло» настільки очевидно, як здається з початку. Чи можуть потойбічні істоти, бути дружелюбними та як дитині позбутися прокляття, яке спіткало її при народженні? Відповіді на ці та інші питання, читач знаходитиме поступово, розділ за розділом.

Визначившись з настроєм майбутнього проєкту, слід приступати до пропрацювання сценарію. Хоча цей етап не є обов'язковим для професіональних коміксистів. Натомість, початківцям слід приділити розробці сценарію особливу увагу.

Сценарій — літературно-драматичний твір, написаний як основа для майбутнього твору (книги, фільму, мальованого чи відео). Написання сценаріїв можна вважати повноцінним індустрією. У сценарію до коміксів часто можна побачити опис місця дії, ракурси, форму фреймів та діалоги персонажів [75].

Структура сценарію — це насамперед спосіб організації оповідання. Структура голлівудського сценарію побудована за принципом американських гірок. У ньому 5 головних переломних моментів:

- Альтернативою є, власне, знайомство з персонажем у його звичному середовищі. Цей поворотний момент існує, щоб створити щось незвичайне в його звичайному світі.
- Зміна планів — точка, що визначає фінальну лінію фільму та його концепцію. На цьому етапі персонаж отримує новий досвід і уточнює свою мету.
- Точка неповернення пов'язана з часом. Зазвичай на цьому етапі персонаж повинен вписуватися в якісь часові рамки. На екрані щось відбувається, після чого всі мости спалюються і герой вже не може відступити або зупинитися.
- Велика невдача — у цей момент ми відчуваємо, що він не досяг своєї мети.
- Кульмінація — протистояння між антагоністом (ворогом героя) і протагоністом (протагоністом) [76].

Що відносно проєкту, основні сюжетні моменти, були замальовані у вигляді ескізів, з не великими текстовими блоками, що замінили звичний вид сценарію.

Маючи на руках, готову ідею та концепцію до історії, розуміючи її настій та подальший рух, можна переходити до етапу створення персонажів.

Ескізування. Продуманий дизайн персонажу допомагає, створити контакт між читачем та історією, тим самим підвищуючи зацікавленість та лояльність аудиторії. Слід ретельно проробити такі деталі, як: форма, колір, характер та колірна палітра до персонажу. Колір треба враховувати, навіть якщо робота не планується у розроблятися у кольорі та має чорно біле, ахроматичне зображення.

На етапі ескізування, слід намагатися вловити характер персонажу. За елементами дизайну читач має визначити, яку роль той чи інший персонаж відіграє (герой-лиходій, добрий-поганець).

Одним з найдієвіших прийомів, при створенні персонажу є контраст. Це може бути контраст форм, чи елементів дизайну (наприклад, маленька дівчинка з великим мечем).



Рисунок 3.2 - Перші ескізи персонажів

На цьому етапі було розроблено концепт арт декількох крючках персонажів історії. При розробці дизайну, враховувалися характеристики персонажа, такі як: історична приналежність, традиційні деталі, характер та роль у сюжеті. Також був розроблений альтернативний дизайн міфічної істоти японської міфології - Каппи. Не дивлячись на те, що у міфології, ця істота грає здебільшого, негативну роль, у даному сюжеті вона є позитивним персонажем. Для підкреслення цього, образ виконаний у більш комічному стилі, та містить округлі елементи, що натякають на його позитивність, але є і гострі кути, що свідчать про його міфічну природу.



Рисунок 3.3 - Нариси до концепт-арту персонажів



Рисунок 3.4 - Концепт-арт персонажів

Разкадровка є одним з найголовніших етапом роботи над проєктом. На цьому етапі, завершивши роботу над образами персонажів та написання сюжетної лінії, можна приступати до відмалювання ескізних сторінок, що будуть

розповідати історію у візуальному ключі. Вирішуються композиційні питання, розташування фреймів, хмаринки з діалогами, та поки без детальної промальовки. Головною задачею, на цю мить є передати динаміку історії та визначити приблизні композиційні центри історії.

Було розроблено 60 ескізних сторінок, з яких наступний етап перешли лише 54.



Рисунок 3.5 - Приклад оформлення розкадровки

На наступному етапі сторінка проходить більш детальну стадію відмальовки. При цьому композиція, кількість та форма фреймів, може змінюватися. Надалі, переходимо до нанесення скрінтонів та текстур (за потреби). У традиційній манзі, японські майстри також використовують скрінтони під час роботи.

Робін Е. Бреннер дає наступне визначення: «Скрінтони — візерунки, відтінки сірого. Більшість затінь у манзі створено за допомогою скрінтонів. Скрінтони — це традиційно чисті листи клейкого пластику, які можна вирізати та прикріпити до готової сторінки манги» [77, с. 303].

Та беручи до уваги, те що, даний проєкт виконується за допомогою цифрових програм, були використані цифрові скрінтони.



Рисунок 3.6 - Порівняння розкадровки та готової сторінки

Для роботи над мальписом був використаний графічний планшет, а також програмне забезпечення Adobe Photoshop CC 2018 та PaintTool SAI.

3.2. Додрукарська підготовка авторського мальпису «Байстрия»

Додрукарська підготовка (англ. *Prepress*) - процес виготовлення електронних макетів поліграфічних виробів з використанням настільних видавничих систем.

Етапи додрукарської підготовки

- Розробка дизайну або загальної концепції кінцевого поліграфічного виробу.
- Виготовлення електронного макету виробу з використанням програмного забезпечення (програми верстки).
- Внесення необхідних корекцій у макет з урахуванням особливостей друкарського і післядрукарського обладнання (корекція кольору, розстановка трепінга і т. д.).
- Виготовлення кольоропроби (кольоровий зразок кінцевого виробу)

Вимоги до макетів для друку

Якість. Якість зображення та його роздільна здатність має сягати 300-350 dpi. Це одна з основних вимог при друці, бо за її недотримання, на зображенні можуть з'явитися пікселі, які сильно пошкодять враження від розробки.

Формат. Найкраще для друку підходять формати: pdf, ai, tif, psd.

Колір. Макет має бути виконаний у колірній моделі СМΥК.

Шрифт. Шрифт має бути не занадто тонким, бо при друці, існує вірогідність, що його не буде видно. Також, усі текстові вставки необхідно перевести у криві.



Рисунок 3.7 - Вигляд готового примірника

3.3. Економічні розрахунки розробленого авторського малюнку «Байстрия»

Під час роботи над кваліфікаційною роботою був розроблений оригінал макет твору, що потребував друку та розрахунку вартості її його реалізації.

Кінцева собівартість проєкту залежить від: формату, якості та щільності обраного паперу, способу скріплення сторінок, а також розрахунку тиражу.

Найбільш поширеним видом виробництва друкарської продукції, можна вважати офсетний друк. Методи офсетного друку дозволяють здійснювати високоякісний друк кольорових видань, великих тиражів журналів, буклетів, книг та інших видів поліграфічної продукції.

Завдяки своїй економічності, офсетний вид друку є найбільш поширеним для видавництва подібної продукції, самвидаву. Отже, для проєкту, найбільш доцільним було обрати саме офсетний вид друку.

Вихідні дані для друку: формат 140×200 мм, 56 сторінок (для обкладинки використовуємо глянцева папір 250 г/м², для основного блоку- матовий папір 130 г/м²). Так як, для скріплення аркушів між собою буде використана скоба, необхідно звернути увагу фальцовку сторінок, для уникнення тріщин та розривів на місці згину.

Виходячи з озвучених потреб, можна розрахувати собівартість одного примірника наступним чином:

Тираж: 100 одиниць

Вартість одиниці продукції: 150 грн.

Вартість тиражу: 15 000 грн.

Рекомендована роздрібна ціна книги – 200 грн.

Прибуток складе:

$(200-150) \times 100 = 5\,000$ грн.

Виходячи з аналітичного підсумку економічних розрахунків, можна визначити даний проєкт як економічно обґрунтований.

ВИСНОВКИ

Зростаюча популярність візуальної літератури, поступово обертає до себе все більше людей. Порівняно молодий сегмент українських мальовисів, стрімко розвивається та поширюється, як на вітчизняному так і світовому ринках. Даний проєкт є вкладом у молодий сегмент українського мистецтва мальовисів.

Згідно з поставленими завданнями був виконаний детальний аналіз літератури, яка розкриває розвитку мальовисів, тенденція поступового свтановлення візуальної літератури, як самостійного жанру мистецтва. Обґрунтована актуальність дослідження.

Був здійснений огляд історичного аспекту розвитку та сприйняття поняття «мальовису» у суспільстві загалом. Еволюція та розширення цього унікального мистецького жанру, починаючи давніми настінними малюнками, і закінчуючи сучасними графічними романами.

Розглянувши різні форми та стилі, ідеї та концепції, був проведений аналіз детальний аналіз українських та закордонних мальовисів, що допомогло у подальшому процесі розробки авторського видання «Байстря».

В даному проєкті було виявлено технічні та художньо-естетичні особливості розробки мальовисів. Було пропрацьовано власну концепцію та досліджено особливості розробки авторського видання.

Було розроблено друковане видання, у обсязі 54 сторінки. Всі етапи розробки мальовису, були виконанні за допомогою сучасної техніки – діджитал арт (комп'ютерного живопису). Стилiстичне оформлення має спільні риси з японським мистецтвом коміксів - манга.

Фігурує назва проєкту «Байстря. том 1».

За матеріалами дослідження було здійснено публікацію тез доповіді у збірці матеріалів міжнародної конференції [78; 79]

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Макаренко І. Комікс: історія, мова, жанр. Київ: Видавництво «Критика», 2008. с 115
2. Oxford English Dictionary. Oxford University Press, 1993.
3. Le Petit Larousse Illustré. Larousse, 2007. pp. 952
4. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. HarperCollins, 1993. pp. 244
5. Eisner W. Comics and Sequential Art, 2008. pp. 40-55.
6. Jones G. Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book, 2004. pp. 110-125.
7. Wertham F. Seduction of the Innocent, 2013. pp. 90-105.
8. Weiner R. G. Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide, 2010. pp. 45-60.
9. Tabachnick S. E. The Quest for Jewish Belief and Identity in the Graphic Novel, 2009. pp. 75-90.
10. Vertgem F. Seduction of the Innocent, 1954. pp. 397.
11. Moore A., Miller F. Watchmen, 2008.
12. Moskalets K. Comics in Ukraine: Historical overview. Academic Studies Press, 2017. pp. 277
13. Osminkin R. Graphic Storytelling in Modern Ukrainian Literature: New Forms, New Voices, 2018. pp. 145
14. Biliakova A. The Ukrainian alternative comic: Visual identity in the context of post-Soviet transition. Ibidem-Verlag, 2016. pp 23
15. Williams K. A Comic History of Rome. *Transactions of the American Philological Association*. 2011. Vol. 141(2). pp. 283-321.
16. Beaty B. Comics versus Art. University of Toronto Press, 2012. с. 35-37.
17. Lomax J. W. Rudolph Töpffer's «Histoire d'Albert» (1839): The Very First Comic Book? *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*. 2011. Vol. 6(1). pp. 1-19.

18. Duncan R. J., Smith M. J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Continuum International Publishing Group, 2009. pp 360
19. Witek J. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. University Press of Mississippi, 1989. pp. 43-45.
20. Robinson J., Coulton G. *The Comics of R. Crumb: Underground in the Art Museum*. University of California Press, 2005. pp. 318.
21. Thompson K. *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. De Gruyter, 2013. pp. 67-69.
22. Hajdu D. *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. Farrar, Straus and Giroux, 2008. pp. 488.
23. Kavalos D. *Underground Classics: The Transformation of Comics into Comix*. Abrams ComicArts, 1994. pp. 112-115.
24. Rosenkranz P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963-1975*. Fantagraphics Books, 2002. pp. 292.
25. Booker M. Keith. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. ABC-CLIO 2014. pp. 130-132.
26. Smith J. *The evolution of the American comic book superhero*. *The Artifice*. (2014). URL:
<https://the-artifice.com/evolution-american-comic-book-superhero/>
27. Rosenberg R. *The psychology behind superhero origin stories*. *Scientific American*. (2013). URL:
<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-psychology-behind-superhero-origin-stories-4015776/>
28. Spiegelman A. *Maus: A Survivor's Tale*. New York: Pantheon Books, 1991.
29. Satrapi M. *Persepolis: The Story of a Childhood*. Paris: L'Association, 2004.
30. Moore A., Gibbons D. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1987.
31. Dole A. *Mortelle Adèle*. Paris: Tourbillon, 2017.
32. Itoiz L., Cauuet P. *Le Loup en slip*. Paris: Dargaud, 2019.
33. Peyo. *Les Schtroumpfs*. Marcinelle, 2016.

34. Schodt F. L. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press, 1996. pp. 360.
35. Gravett P. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design, 2004. pp 176.
36. Poitras G. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International, 1999. pp 28.
37. Napier S. J. *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of Edo Japan*. Harvard University Press, 2001. pp. 600
38. Ito K. *A History of Manga*. In MacWilliams M. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, 2010. pp. 9-26.
39. Kinsella S. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. University of Hawai'i Press, 2000. pp. 228.
40. Thorn M. *Girls and Women Getting Out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community*. *Mechademia 3: Limits of the Human*. University of Minnesota Press, 2004. pp. 102-126.
41. Iwabuchi K. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press, 2002. pp. 288.
42. Keltner S. *Japanese Culture Through Videogames*. McFarland, 2010. pp. 306.
43. Drazen P. *Anime Explosion!: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press, 2003. pp. 320.
44. Raz O. *Manga and the Art of Storytelling*. Bloomsbury Academic, 2019. pp. 208.
45. Poitras G. *Anime Essentials: Everything a Fan Needs to Know*. Stone Bridge Press, 2013. pp. 144.
46. JapanExpo—Thes-how-about-Japan. URL:
<https://www.japan-expo-paris.com/en/>
47. Вільшенко Я. *Чорнокнижник з Чорногори*. Київ: Державне видавництво України, 1921. с. 72.
48. Перфецький Л. *Україна у боротьбі*. Нью-Йорк: Українська Видавнича Спілка, 1963.
49. Баранько І. *Святослав і вікінг*. Київ: Дніпро, 1991.

50. Сулима К. Буйвітер. Київ: Альтерпрес, 2000.
51. Баранько І. Максим Оса. Київ: Альтерпрес, 2004.
52. Горбачов В. Ведмедик Барнабас у місті. Нью-Йорк: North-South Books, 2008.
53. Олін О. К9. Київ, 2004.
54. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації»*. 2017. Т. 25. №. 12. С. 19-24.
55. Філоненко Б. Потрійне «Ось!», або Декілька поглядів на комікс-журналістику (2016). URL: <http://www.chytomo.com/book-art/potrijne-os-abo-dekilka-poglyadiv-na-komiks-zhurnalistiku>.
56. Комікс розпаковка #15-2023 – нові українські мальюписи з сайту Cosmic YouTube. (2023). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZCKEIRvf2wM>.
57. Українські мальюписи – комікси українською мовою UA Comix. (2023). UAComix. URL: <https://uacomix.store/blog/post/malopisi-bilshe-nizh-komiksi-istoriografichnij-nadruk.html>.
58. Український гік-простір – фантастика, фентезі, мальюписи, ігри. Які новинки у світі українських мальюписів? Facebook. (2023). URL: <https://www.facebook.com/groups/uageekspace/posts/3405734243038841/>.
59. Кравченко В. Класифікація українських коміксів. Київ: Культура України, 2015. с. 188-199.
60. Мельник О. Комікс як засіб збереження культурної спадщини та ідентичності. *Сучасна українська література*, 2017. С. 104-110.
61. Левченко Ф. Український комікс: від початку до сьогодення. Київ: *Культура України*, 2018. 64 с.
62. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений*. 2021. №5 (93). С. 37-42.
63. Чуйкін П. «Хермен»: український супергеройський мальюпис з присмаком самоіронії, фантастики та нуару (2023). URL :

- <https://itc.ua/ua/articles/hyermen-ukrayinskyj-supergerojskyj-malopys-z-prysm-akom-samoironiyi-fantastyky-ta-nuaru/>
64. Поліщук З. Химерники. Series (2022).
URL: <https://www.goodreads.com/series/359077>
 65. Ябченко М. Коротка історія українського фемінізму/ Зображення: Вус Ю., Кипібіда І. 2022. с.108
 66. Радковський М. Мальопис Будуємо Україну Разом/ Ілюстрації Кордоба В. 2021. URL: https://www.bur.org.ua/comix_bur/
 67. Абрамчук О. В. Жанри сучасної української літератури. *Матеріали XLV Науково-технічної конференції гуманітарних підрозділів ВНТУ*, Вінниця, 23–24 березня 2016 р. URL:
<http://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2016/paper/view/108>
 68. InoueTakehiko *バガボンド* Vagabond. URL:
https://itplanning.co.jp/works/cat_works/vagabond/
 69. Speelman Tom. «Junji Ito thinks the world has gotten scarier, but not as scary as his manga». Polygon. 2021.
URL: <https://www.polygon.com/sdcc/22593006/junji-ito-sensor-manga-interview-comic-con-2021>
 70. Про історію коміксу | Ірбіс. Комікси. Життя в кольорах. URL:
https://irbis-comics.com.ua/articles/pro_istoriju_komiksu
 71. Gitnux Marketdata Report. Comic Book Demographic Statistics. 2023. URL:
<https://blog.gitnux.com/comic-book-demographic-statistics/>
 72. Дмитро Б. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. Вип. 5, 2020. С. 29–42
 73. Розробка концепцій. Ukrayinska.libretexts. URL:
https://ukrayinska.libretexts.org/Мистецтво%2C_Аудіо%2F%2Fвізуальні_технології_та_комунікації/Книга%3A_Графічний_дизайн_та_основи_поліграфічного_виробництва/02%3A_Процес_проектування/2.05%3A_Розробка_концепцій#:~:text=Розробка концепції — це процес розробки ідей для вирішення заданих дизайнерських завдань.

74. Маср Д. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу / пер. з англ. Пелипенко О., Федоренко В. Київ : ArtHuss, 2020. с.107
75. Як написати сценарій. Adobe. URL:
<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/video/discover/how-to-write-a-screen-play.html>
76. Голівудська структура сценарію: вивчити й забути. Сценарна майстриня. URL: <https://screenplay.com.ua/writing/?id=1203>
77. Robin E. В. Understanding Manga and Anime. 2007. pp. 303.
78. Бережна В., Димова А. Визначення ролі дизайну у коміксовому виданні. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2023 р.)*. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 1. С. 10-13
79. Димова А. Підходи до класифікації мальовисів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2023 р.)*. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 1. С. 107-110

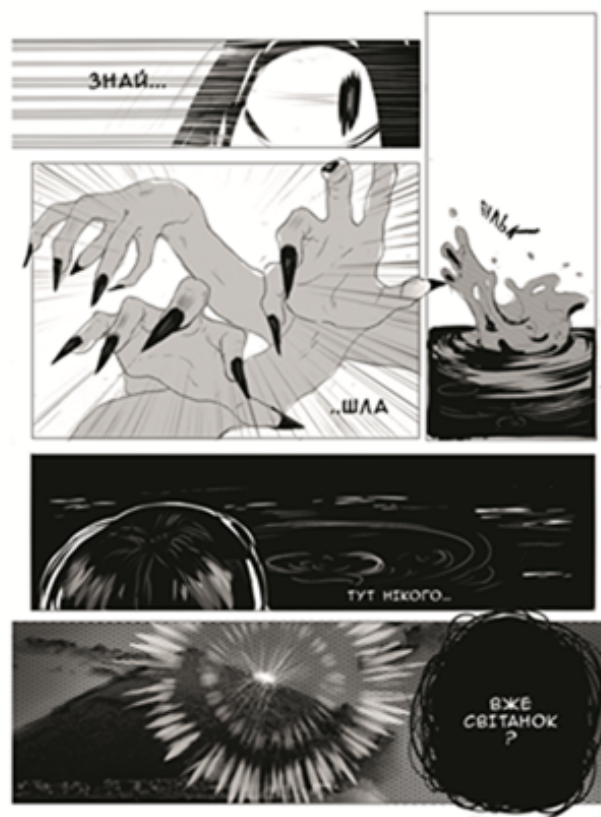
ДОДАТОК А

Дизайн обкладинки



ДОДАТОК Б

Вибірка зі сторінок



ДОДАТКИ В

Розроблені ілюстрації



