

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ ПІД НАЗВОЮ «ПОЛІАННА»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Лисько Римма Борисівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
PhD _____ Тетяна ГЕОРГАДЗЕ

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

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

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

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

_____ *Лисько Риммі Борисівні*

1. Тема роботи: Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна» науковий керівник роботи PhD Георгадзе Т. О. затвержені наказом ЗНУ від денне № 234-с від 05.02.2024

2. Строк подання студентом роботи: 7.06

3. Вихідні дані до роботи: видання роман-бестселеру «Поліанна» американської письменниці Елеонор Портер

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): _____
Комікс як важливий елемент світового культурного простору; Розробка коміксного видання на роман-бестселер «Поліанна» Елеонор Портер

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, коміксне видання «Поліанна».

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 14.10.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Призначення наукового керівника, затвердження теми.	Жовтень	
2	Отримання завдання на проведення дослідження. Підготовка календарного плану виконання кваліфікаційної роботи.	Жовтень - Листопад	
3	Пошукові й ескізні роботи. Підготовка чернетки теоретичного розділу.	Жовтень - Грудень	
4	Подання тез, (м. Запоріжжя, 26-27 жовтня 2023 р.).	Жовтень	
5	Подання тез, (м. Запоріжжя, 12 грудня 2023 р.).	Грудень	
6	Проведення проектування: прототипування, ескізування, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.	Січень - Квітень	
7	Оформлення результатів проектування та підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми.	Квітень - Травень	
8	Усунення зауважень, врахування рекомендацій наукового керівника. Чистове оформлення роботи.	Травень	
9	Попередній захист кваліфікаційної роботи на кафедрі.	Травень	
10	Проходження нормоконтролю.	Травень - Червень	
11	Рецензування кваліфікаційної роботи. Отримання рецензії	Червень - Червень	
12	Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.	Червень	
13	Подання матеріалів до електронного портфоліо кафедри.	Червень	
14	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	Червень	

Студент

(підпис)

Римма ЛИСЬКО

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Тетяна ГЕОРГАДЗЕ

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Лисько Р. Б. Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викладач Т. О. Георгадзе. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 78 с.

UA : Робота викладена на 78 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 50 джерел. Об'єкт дослідження: комікс, як вид візуального мистецтва. Предмет дослідження: книга Елеонор Портер «Поліанна». Мета дослідження: на базі дослідження коміксів розробити коміксне видання за романом «Поліанна» за допомогою графічного планшету. В роботі було розроблено коміксне видання під назвою «Поліанна», 2 обкладинки та деталізацію головної героїні.

Ключові слова: графічний дизайн, комікс, ілюстрація, графічні історії, читацька аудиторія.

Lysko R. B. Development of «Polianna», the Comic Book : Bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD. T. O. Neorhadze. Zaporizhzhia: ZNU, 2024. p.

EN : The work is presented on 78 pages of printed text. The list of references includes 50 sources. Object of research: comic book as a form of visual art. Subject of research: the book «Polianna» by Eleanor Porter. The purpose of the study: to develop a comic book edition based on the novel «Polianna» using a graphic tablet. The work included the development of a comic book called Polianna, 2 covers and a detail of the main character.

Key words: graphic design, comics, illustration, graphic stories, readership.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Лисько Р. Б., Георгадзе Т. О. Комікси як вид мистецтва. *Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи* : збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 26-27 жовтня 2023 р.) / за заг. ред. В. В. Нечипоренко. – Запоріжжя: Вид-во Хортицької національної академії, 2023, С. 731-732.
2. Лисько Римма, Георгадзе Тетяна (2023) Етапи створення головного персонажу коміксу. *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 2. 157 с., С. 41-43. DOI: 10.5281/zenodo.10360431

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I КОМІКС ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ СВІТОВОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ	9
1.1 Комікс як частина візуального мистецтва	9
1.2 Аналіз популярних ринку коміксів	26
1.3 Порівняння індустрії коміксів в Україні та за кордоном	35
РОЗДІЛ II РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ НА РОМАН- БЕСТСЕЛЕР «ПОЛІАННА» ЕЛЕОНОР ПОРТЕР	41
2.1. Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна» Елеонор Портер	41
2.2. Основні етапи розробки коміксу.....	46
ВИСНОВКИ.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	66
ДОДАТКИ	71

ВСТУП

Актуальність. Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на підвищення рівня цікавості до індустрії коміксів та вищевикладене зазначено, що тема дослідження в наступному формулюванні: «Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна»» є актуальною.

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

Зважаючи на теми дипломної роботи, робота є актуальною.

Комікс — це послідовність малюнків із короткими текстами, які розповідають історію, тексти розташовані у формі хмарки. По суті, комікс — це форма літератури та мистецтва, яка використовує малюнки та слова, щоб розповісти історію.

Комікси можуть мати різні форми та розміри. Comic strips – це зазвичай короткі багато панельні комікси, які публікуються в газетах. Різні культури мають різні стилі спеціалізованих коміксів. Американські комікси – журнали, які зазвичай друкуються кольоровими і мають вузький формат. Європейські та японські комікси часто публікуються в журналах серіями.

Комікси охоплюють широкий спектр форматів, починаючи від суттєвих графічних романів і закінчуючи онлайн-зображеннями, які включають взаємопов'язані малюнки та візуальні елементи, розташовані в цілеспрямованій послідовності. Ці творіння, глибоко вкорінені в американській культурі, служать карикатурами, що зображують різні образи, явища чи процеси. Вони послідовно представлені в круглих рамках, які містять як ілюстрації, так і супровідний текст.

Комікси можуть пропонувати можливість передавати велику кількість інформації за допомогою яскравих візуальних образів, дозволяючи глядачеві підкреслити ключові елементи під час обробки зображення, події чи явища. Цей засіб ефективно привертає увагу дітей і спрямовує їх увагу на важливі аспекти. Зважаючи на те, що діти природно засвоюють візуальну інформацію, немає потреби спеціально готувати їх до роботи з коміксами. Читачі мають можливість

ознайомитися з різними компонентами коміксів, такими як взаємодія різних елементів, значення символів, ритм і загальні механізми сприйняття цього жанру.

В Україні комікс-індустрія почала активно розвиватися у 90-тих роках минулого століття. Поштовхом до розвитку цього виду мистецтва стало здобуття незалежності нашої держави і, як наслідок, відкритість культурних кордонів, вільний обмін досвідом з іноземними митцями, доступ до світової культурної спільноти.

Обумовленість актуальності теми, пояснюється тим фактом, що комікси з'являються в багатьох формах медіа та мистецтва, таких як реклама, газети, журнали та соціальні мережі. Дослідження показали, що графічна література є усталеною галуззю в багатьох країнах.

Об'єкт дослідження — комікс, як вид візуального мистецтва.

Предмет дослідження — книга Елеонор Портер «Поліанна».

Мета дослідження на базі дослідження коміксів розробити коміксне видання за романом «Поліанна» за допомогою графічного планшета.

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

1. Здійснити теоретичний аналіз наукових досліджень за темою.
2. Проаналізувати тенденцію індустрії коміксів.
3. Розробити комікс на видання «Поліанна» за допомогою графічного планшета.
4. Описати інструкцію для користувача.

Апробація результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження було оприлюднено на двох науково-практичних конференціях міжнародного рівня. Опубліковані тези доповіді «Комікси як вид мистецтва» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи» (м. Запоріжжя, 26-27 жовтня 2023 р.) Опубліковані тези доповіді «Етапи створення головного персонажу коміксу» у

збірнику матеріалів II міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (м. Запоріжжя, 12 грудня 2023 р.).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 78 сторінок, ілюстрацій, 5 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 70 сторінок. За темою роботи написано та опубліковано 2 тези доповіді на міжнародних конференціях конференції.

РОЗДІЛ I

КОМІКС ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ СВІТОВОГО КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ

1.1. Комікс як частина візуального мистецтва

«Комікс – це форма, яку можна наповнити потрібним змістом. Все залежить від задуму творця продукту, бо він малює історію, а не окремі картинки. Він має звести їх в єдине ціле, змонтувати, виразити ту чи іншу ідею, ще й зачепити читача, примусити його пережити історію» [4, с. 226].

Протягом тривалого часу комікс, як особливий культурний феномен став однією з найпопулярніших тем досліджень вчених різних країн. Найвідомішим є твір С. Макклауда «Розуміння комічного. Невидиме мистецтво», в якому автор розкриває основні аспекти сприйняття картин і розглядає конструктивні та композиційні елементи ілюстрованих історій як «особливий вид візуального іконопису, насамперед спрямований на читацьке сприйняття та увагу» [48, с. 58].

Американська культура та її легендарні графічні романи часто асоціюються у нас саме з коміксами. У Сполучених Штатах у 20-му столітті комікси досягли масштабів масового культурного захоплення і стали зрілим видом мистецтва. Комікси все частіше з'являються в усіх медіа та мистецьких сферах нашого життя, в рекламі, газетах, журналах, соціальних мережах.

З 1930-1950-х рр. У період так званого «золотого століття» розвитку коміксів у США з'являються нові герої – Супермени типу Action Comics (1938 р.), які заповнили сторінки американської преси: стали створюватися такі комікси, як Бетмен, Капітан Америка, Кролик Банні Багз, каченя Дональд, Мікі Маус тощо [1, с. 245].

Еволюція коміксів свідчить про те що вони існували ще дуже давно, на обкладинках газет, тобто вони починались з класичного стилю і звісно ж дійшли до сучасності, тільки змінювались деякі деталі у коміксах. Комікси почали

розвиватись ще з того моменту, та з плином часу стали ще більше популярним не тільки серед молоді, але й серед людей різного віку.

Комікси популярні, тому що вони дозволяють людям просто і з гумором зрозуміти сучасні складні процеси, побачити протилежну сторону буття, а також прискорити процес ускладнення в спрощеній формі.

Також у коміксах зображення відіграють головну роль та звісно ж характеризуються різними степенями деталізації. Можна розглянути як виглядає рівень деталізації, деякі більш деталізовані, і зображені чітко, а інші ж зображені карикатурно. Деталізації надає читачеві певну фантазію, тобто якщо взяти не промальовані деталі, то читачеві не буде звертати на їх увагу.

З традиційною літературою пов'язана і поява персонажів комічного сюжету: героїв, їх супутників, антагоністів, другорядних персонажів, які створюють сюжетну лінію та динаміку. Іноді автор намагається передати певне сюжетне навантаження за рахунок зовнішності та характеру героїв, часто таким чином увага читача зосереджується на певних героях. Тому можна помітити, що в багатьох коміксах головні герої прописані дуже докладно, включаючи всі їх думки, уподобання, слабкості тощо, тоді як другорядні персонажі є простими уособленнями певних якостей у загальних характеристиках.

Комікси охоплюють широкий спектр форматів, починаючи від суттєвих графічних романів і закінчуючи онлайн-зображеннями, які включають взаємопов'язані малюнки та візуальні елементи, розташовані в цілеспрямованій послідовності. Ці творіння, глибоко вкорінені в американській культурі, служать карикатурами, що зображують різні образи, явища чи процеси. Вони послідовно представлені в круглих рамках, які містять як ілюстрації, так і супровідний текст.

Поговоримо про відношення дітей до коміксів. Діти, які добре знають що таке комікс, вміють його малювати та читати, вони хочуть самі зрозуміти як він побудований, тим самим здобувши знання самостійно. Більшості дітям досить складно вчитися новому, вони не розуміють для чого вони це роблять та зовсім не мають мотивації до вивчення чогось. В такому віці їм потрібно зрозуміти, навіщо вони вчать те що їм не подобається.

Саме тут комікс допоможе їм підвищити мотивацію до навчання, в коміксів дуже багато яскравих картинок, які так подобаються дітям. Можна зробити комікс саме про навчання, допомогти дітям краще засвоювати нову для них інформацію, котра знадобиться їм у майбутньому.

Комікси популярні, тому що вони дозволяють людям просто і з гумором зрозуміти сучасні складні процеси, побачити протилежну сторону буття, а також прискорити процес ускладнення в спрощеній формі.

Коміксам властива трансляція відомостей через суб'єктивізм, оскільки наявні знання містять низку концептуальної й чуттєвої інформації, образів, сформованих на основі особистісного досвіду автора [20, с. 16]. Події які відбуваються дають змогу використовувати нові технології, нові методи видачі деяких факторів не тільки журналістам але й художникам, це надає читачу новітній спосіб сприйняття історичної інформації або ж нової саме через малюнок.

Якщо подивитись на графічну частину коміксу, то можна зрозуміти, що комікс далекий від реальності. Всі рухи, фізика, стилізація зображення виповнена схематична та трішки перебільшена, це роблять для того, щоб було цікаво спостерігати за тим що відбувається у коміксі. Це приваблює більшість людей до читання, зацікавлює їх. Поговоримо про фізику в коміксах, у більшості випадків вона відсутня, це зроблено для того щоб, зробити комікс більш цікавим, дивитись на те, як герой може стрибнути з великого приміщення і з ним все буде добре, досить інтригуюча частина моменту. І таких моментів багато, за цим цікаво спостерігати та відчуваєш хвилювання за персонажа.

При читанні коміксу, манги або манхви читачі відчувають ті самі емоції, що й персонаж. Хвилювання, яке відчуває головний герой відчуває і читач, або коли розповідають про трагічну історію дитинства персонажа, це також впливає на читача, він відчуває пригнічення, жалість, біль. Після читання такої частини коміксу доволі довго не можеш прийти до тями, так як це сильно впливає на психіку людини. Є досить багато графічних коміксів, котрі зв'язані з психологією, їх може прочитати далеко не кожний, тим більше зрозуміти.

Текстову частину в коміксах поділяють на декілька текстових хмаринок, щоб було зрозуміло коли персонаж говорить гучно, а коли тихо. Також можна зустріти вислови автора під фреймами, деякі роблять такі невеличкі пасхалки. Репліки зазвичай роблять у спеціальних, так званих «хмаринках» або ж ще називають «бульки». Людина котра читає комікси розуміє, що від хмаринко-подібних бульок слід очікувати – думок героїв, від бульок округлої форми – розмовних реплік поміж персонажами, а вже від прямокутних – загального тексту, в ньому завжди описують характер персонажа, історію або ж вислови (див. рис. 1.1).

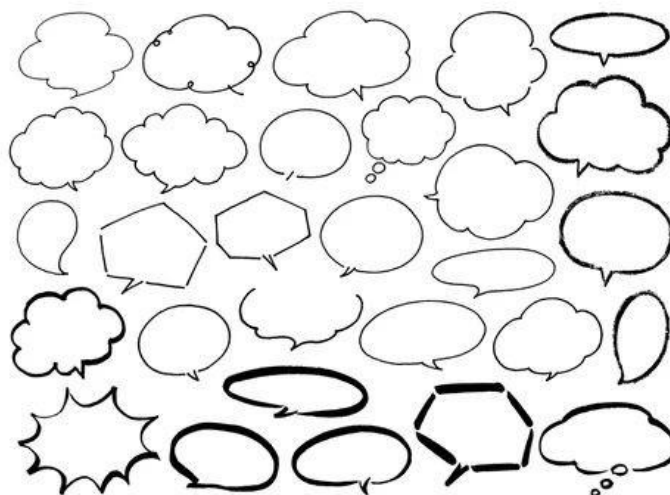


Рис. 1.1 – джерело: <https://pin.it/6GsrJ3LSk>

При створенні діалогу в коміксах, звук передається як графічно так і типографічно через жирний курсив у тексті, подвійні тире, дихальні позначки, вибухові звуки, знаки питання/знаки оклику, курсивні тексти, думки персонажів, з описом шепоту та використання опису звукових ефектів.

Ще одна особливість коміксу, це передавання емоцій персонажа, які він відчуває через графічне відображення. Наприклад, коли персонаж закоханий та зустрічає людину, в яку закоханий, художники можуть використати цей шанс та зробити персоналу замість звичайних очей, намалювати серця, або ж розмістити його над головою головного героя. Другий приклад, коли персонаж свариться з кимось, починає нервувати та кричати, йому домальовують біля скроні, тобто

голови, спеціальні позначки того, що персонаж незадоволений та не в гуморі (див. рис. 1.2).

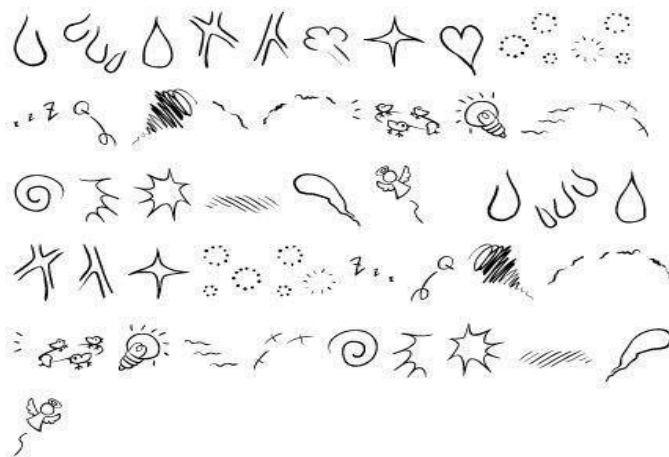


Рис. 1.2 – джерело: <https://pin.it/68Ox6u7DB>

Досить часто автори використовують леттеринг для текстової частини у хмаринках. Це особливе мистецтво написання букв, воно полягає в тому щоб відтворити напис додавши особливостей кожному напису. Це допомагає перетворити текст на зображення, зробити його особливим. Такий спосіб (леттеринг та прописний спосіб написання тексту) не тільки репрезентує особливості почерку героїв, а й дає більше можливостей у «графічній грі» з текстом [8, с. 26].

Особливість звука та почуттів у коміксах полягає у тому, що його можна передати різними шляхами. Його роблять через спеціальне, так зване, звуконаслідування. Малюють ці звуконаслідування саме від руки, які потім переміщують у комп'ютер [49, с. 102].

Звуконаслідування додає коміксам динамічності та створює потрібну атмосферу для читача. Ці звуки можуть бути різними, від звичайного ходіння та до масштабного вибуху. Зазвичай коли художники створюють звуконаслідування, вони передають їх великим шрифтом на сторінку, щоб його можна було одразу помітити.

Також можна побачити різні джерела звуку, відображення зв'язку та психоемоційного сприйняття звуку. Це роблять для того, щоб розрізнити

масштабність звуку. Наприклад, є вагома різниця між «буум!» та «буууууууу!»), перший варіант означає різкий, але скороминущий звук, тоді як візьмемо другий, другий вже підкорює великий масштаб відлуння (див. рис. 1.3).

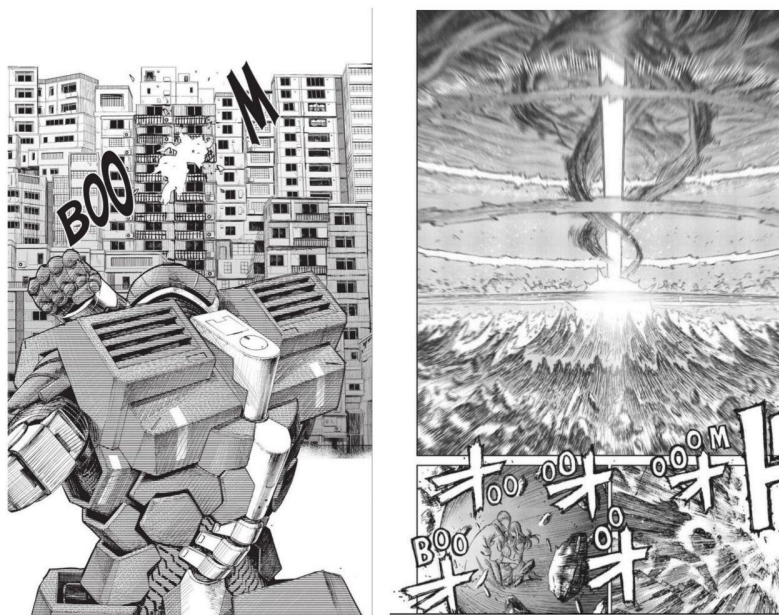


Рис. 1.3 – джерело: <https://pin.it/2dy4GrtIy>; <https://pin.it/63M3TanVP>

Комікс пройшов складний і неоднозначний розвиток. Перші графічні оповідання з'являлися як «вставки» на газетних шпальтах, потім почали друкуватися спеціалізовані газети та гумористичні журнали.

Комікси зазвичай наповнюють розважальною та легкою для сприйняття інформацією. Комікси як і книги можуть впливати на людину, на їх свідомість, хоча це виглядає не прямолінійно, але все ж таки впливає. Комікс є потужним інструментом впливу на дитину, який здатний формувати світогляд, а тому має обов'язково використовуватися у сфері освіти [19].

У коміксів є негласне правило, це те що не рекомендується робити більше 6 кадрів на сторінку, але є виняток, дозволяється тільки тоді коли присутні незначні епізоди. Це правило для того, щоб люди не малювали по 10 кадрів на сторінку, тоді у читача зникає бажання читати такий комікс, так як якість зменшується та дуже складно читати. Навіть якщо розповідь дуже цікава, у читача все одно зникне цікавість до цього коміксу, тому що на аркуші занадто багато сюжету та дій.

Однією з найпопулярніших помилок новачків, котрі тільки розпочинають займатись створенням коміксів, та й не тільки у новачків, це збереження одного й того самого кадру на протязі розділу. Один й той самий ракурс, поза можуть втомлювати читача, щоб уникнути цього, треба змінювати ракурс, рухи, положення, це допоможе додати динаміку навіть якщо розділ не динамічний, а більш спокійний. Треба постійно варіювати плани, задні фони, ракурси, дозволяти своїм персонажам змінювати своє положення під час розділу та виконувати різні дії.

Комікси можуть пропонувати можливість передавати велику кількість інформації за допомогою яскравих візуальних образів, дозволяючи глядачеві підкреслити ключові елементи під час обробки зображення, події чи явища. Цей засіб ефективно привертає увагу дітей і спрямовує їх увагу на важливі аспекти. Зважаючи на те, що діти природно засвоюють візуальну інформацію, немає потреби спеціально готувати їх до роботи з коміксами. Читачі мають можливість ознайомитися з різними компонентами коміксів, такими як взаємодія різних елементів, значення символів, ритм і загальні механізми сприйняття цього жанру.

Ще одне найголовніше правило, для того щоб зробити комікс динамічнішим та зацікавити читача. Це стосується правил побудови планів.

1. Перший такий план це далекий, в ньому зазвичай демонструються місця подій, можемо спостерігати за маленькими персонажами у такому плані.

2. Другим являється загальний план, тут простіше. На цьому плані вже повністю видно персонажа, також цей план може підходити для місця подій.

3. Наступний це середній план, в ньому розміщуються декілька людей, тобто відбувається взаємодія двох або кількох людей.

4. Крупний план, тут можемо спостерігати лише обличчя персонажа або його голову. Це зроблено для того щоб вивести об'єкт з фону.

5. Досить цікавий план, це макро план. Зроблений для того щоб показати лише одну деталь тіла. Створений цей план для екстремальних ситуацій.

Художники, які займаються розкадруванням використовують цікаві прийоми, щоб зробити кадр приємним для очей та зробити його збалансованим. Ці прийоми полягають в тому, щоб розмістити персонажів на різних відстанях від глядача. Чим більше, та чим ближче виглядає персонаж в кадрі, тим більш могутнім та нездоланим він виглядає, також це працює і навпаки, якщо персонаж виглядає маленьким в кадрі, тобто нижче розташований, тим слабкішим він виявляється.

Ще одним із найголовніших пунктів являється використання композиції. Одну з найважливіших частин створення коміксу вважають композиційні елементи коміксу, до них входять лінії, панелі та текстові бульби, тобто хмаринки. Відокремлений фрагмент сторінки, що містить певний момент історії, називається панеллю, яка є найважливішою складовою інкапсуляції оповіді [14, с. 53].

Створення дизайну є важливим етапом створення коміксу, так як він передає сильну композиційну побудову в кадрі. В постановку кадру входять такі фактори як: силует/форма персонажа, масштаб, пропорції та компоновка об'єктів. Велика відповідальність стоїть саме за тим, щоб правильно розташувати персонажа, згідно до того що відбувається в сюжетній лінії. Також головною частиною треба передати емоції через тіло, емоційні рухи, все те що відчуває персонаж, але мовою тіла. Емоційний стан персонажа потрібно відчути та передати ці емоції через мову тіла, щоб читацька аудиторія змогла зрозуміти, як відчуває себе персонаж в тій чи іншій ситуації. Адже саме це створює динаміку в кадрі, тобто сильну композиційну сцену, яку читач запам'ятає та зможе зрозуміти. Завдяки невербальним знакам читач також може зчитувати всі емоції та осмислювати всі деталі, які художник передав через малюнок.

Всі ми знаємо що композиція дозволяє управляти увагою читача, складати певні об'єкти та будувати плани зображень так, щоб погляд читача ніби ковзав по сторінці та помічав маленькі сюжетні деталі коміксу. Якщо казати іншими словами то це здатність правильно розставити предмети у кадрі, щоб вони гармонійно поєднувались один з одним, не перенавантажували сторінку та щоб

збереглась цілісність картинки. Плями на фоні це те з чого повинна складатись композиція.

Про роботу у команді. Студія може з'явитись тоді, коли їх комікс виявляється популярним та подобається певній кількості аудиторії читачів. Найчастіше між сценаристом та художником відбувається лише спільна робота. Деякі дозволяють собі дружні взаємовідносини. Якщо ж ці два творці одружені, то це може бути проблемою для організації в разі їх розлучення [47, с. 53].

Автори коміксів за допомогою ліній можуть передати настрій і створити світ навколо персонажів, а читач сприймаючи ці символи, по суті, переводить їх в емоції. Нервозність, незграбність, м'якість, агресія, злість, тривожність тощо – усе це показується за допомогою ліній, які обрамляють персонажів, створюючи контури [14, с. 54].

Можна відкрити будь-яку роботу автора над коміксом та побачити як він працював над ним, можна побачити світлі відділи на темному фоні, або навпаки темні відділи на світлому фоні. Це і є так звані плями, кілька елементів різного кольору, які не повторюються за формою панелі, ось така композиція, буде вважатися успішною, приємною та комфортною для сприйняття.

Персонажі коміксів стали більш різноманітними, що охопило більшу аудиторію та збільшилася потреба на графічні історії. Тому в сучасних коміксах про супергероїв з надприродними здібностями можуть володіти не тільки сильні чоловіки з європейським походженням, а й люди різних національностей, вікової категорії, статі, тощо. Тому комікси є переважно відображенням сучасних соціальних і політичних проблем, а також містять у собі різні погляди.

Комікси добре працюють по-своєму, передаючи інформацію. Завдяки графіці коміксів досягається не тільки дуже швидке розпізнавання інформації, але й виразність. Текст допомагає прояснити ситуацію та передати мову персонажів. Комікси можна вважати спеціальним засобом масової інформації, що використовує унікальний спосіб передачі – графічний текст. Цей метод спілкування дуже перспективний через високу швидкість розпізнавання та

різноманітності контенту, особливо в сучасний час, коли важлива швидкість передачі та розпізнавання інформації [19].

Що стосується різниці між хорошими і поганими коміксами, які нюанси існують. Тож ось що пишуть Б. Розенберг і Д. М. Вайт з цього приводу: «Доктор Вертам цілком здатний ігнорувати різницю між «хорошим» і «поганим», оскільки більшості з нас важко уявити, яким насправді повинен бути «хороший» комікс» [47, с. 90].

У країн Азії є різні типи коміксів, всі вони слідуєть за своїми традиціями та звичаями. «Манга» – це японські комікси, «маньхуа» – китайські, а «манхва» – це вже корейські комікси, всі вони різні. Відрізняються форматом, кольором, динамікою та багато іншим.

«Манга — це форма образотворчого мистецтва, яка виражається у вигляді коміксу намальованого в японському стилі. Простими словами заведено говорити що манга – це японські комікси» [22].

Більшість часу над мангою, мангака визначає кількість сторінок, кількість рамок та де їх розташувати. Малює основні контури та найбільш важливі деталі середовища, а інші його помічники виконують іншу роботу: застосовують скрінтони, обводять чорнилом контури, малюють стовпи, фони та менш важливі деталі (див. Рис. 1.4).

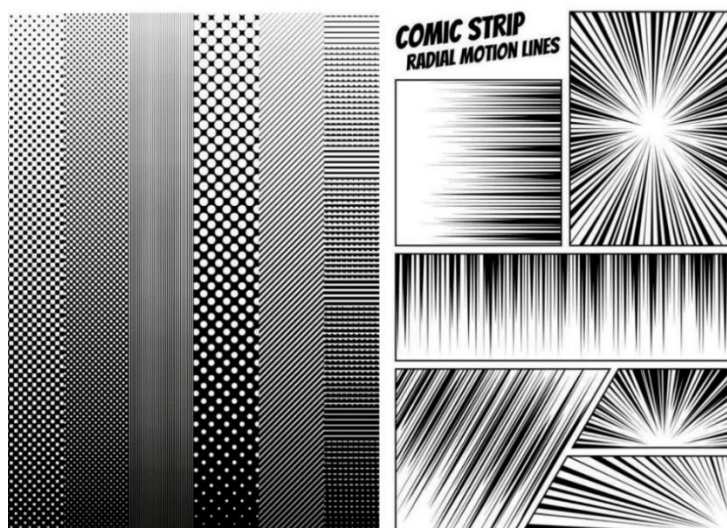


Рис. 1.4 – джерело: <https://pin.it/7bUSMSNm8>; <https://pin.it/2hS1M83FD>

На сьогоднішній день яскраві корейські комікси все частіше зустрічаються на інтернет-платформі. Вони отримали назву «вебтуни». Відрізняються більш реалістичним зображенням і більш широкою роздільною здатністю. Деякі персонажі цих коміксів можуть рухатися, прокручуючи сторінки.

«Мангака (яп. 漫画家) — японське слово, що позначає людину, яка професійно малює мангу (японський різновид коміксів)» [23]. Людина котра малює мангу, називають доджінші, саме так називають мангак в Японії. Мангака в перекладі на нашу мову означає художник.

В Японії комікси мають свою специфіку та отримали назву «манга», цей термін з'явився наприкінці XVIII — початку XIX століть. В Азії манга має високий попит, люди різного віку захоплюються цим мистецтвом [31, с. 24]. Багато різних жанрів та тем коміксів, тому видавці можуть запропонувати різне, отже манга стала популярнішою та прибутковою.

Манга виникла в Японії в середні віки, але справжньою популярністю почала користуватися в 20 столітті [24]. Найперші манги мали більш традиційний стиль та використовували більше народні оповідання для створення манги.

Тож про головні об'єднання елементів. Історія, яка повинна виглядати у серії зображень, головний персонаж та група людей, текстові частини, діалоги які додані в комікс (найчастіше у вигляді «бульбашок», що виходять з вуст головних героїв). Саме взаємодія тексту та ілюстрації надає коміксу найбільш специфічну характеристику. Майстерність творця проявляється у жарті, фінальній напрузі, самій історії, персонажах, графіці та діалогах. У композицію коміксу входять різні композиційні схеми: сценарій, малюнки, монтаж панелей. Залежно від стилю твору та країни, ці етапи виконуються однією і тією ж людиною, дизайнерською студією під керівництвом сценариста та художника, або навіть командою, де у кожного є певна робота [47, с. 51].

Читання манги справа наліво походить від японської традиції письма та читання. Причина, по якій манга та інші японські публікації читаються таким чином, пов'язана з певними історичними та культурними аспектами. Японська

мова традиційно пишеться вертикально, зверху вниз і справа наліво (див. рис. 1.5). Цей стиль письма використовувався до появи західної типографіки та друкарства.

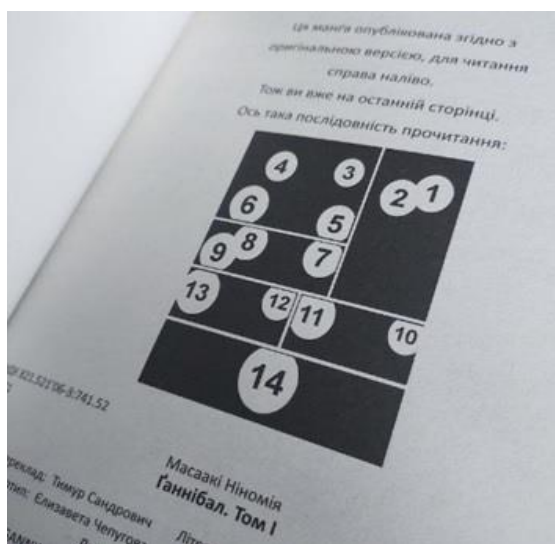


Рис. 1.5 – джерело: <https://tseivo.com/b/kawaiididko/t/lrpjjdavdn>

З плином часу манга зростала й еволюціонувала, перетворюючись на окрему форму мистецтва, яка характеризувалася своїм характерним стилем і різноманітністю жанрів. Манга являється відомим видом коміксу, багато людей різного віку читають саме мангу. Також більшість мультимедійних фільмів, аніме створено саме завдяки манзі, коли манга стає популярною автори дозволяють екранізувати свою мангу. Нині манга набула величезної популярності не лише в Японії, а й у всьому світі, захоплюючи читачів з різних країн світу.

Захоплююча форма мистецтва манга, яка є яскравою опорою японської культури, охоплює захоплюючий світ графічних романів і коміксів. Ці візуально приголомшливі казки, що охоплюють різні жанри, задовольняють різноманітні інтереси читачів. Незалежно від того, чи то насичені пригоди, що підживлюють адреналін, чи зворушливі оповіді драми, манга пропонує широкий спектр захоплюючих історій. Завдяки своєму характерному стилю та техніці оповіді, манга зібрала багатьох відданих шанувальників у всьому світі.

«Стріп (англ. Strip) – коротка історія, зазвичай описує кумедні випадки і діалоги, складається з кількох панелей» [27]. Ще тоді їх друкували на сторінках газети, на сьогодні «стріп» є досить популярним у соціальних мережах.

Багато хто вважає що саме стріпи стали самими першими коміксами. Деякі з них друкувались ще наприкінці XIX сторіччя, проте дехто схиляється до думки, що вони з'явилися значно раніше – ще у середньовіччі і коротко описували історії з Біблії [27]. Саме цей формат був найзручнішим для малограмотної знаті.

Корейські комікси є унікальною формою мистецтва, вона однозначно заслуговує на визнання та увагу. У манхвах завжди великий спектр сюжетів, цікавих історій, різних мальовок та жанрів. Саме яскраві глибокі персонажі та жанри роблять манхву привабливою для великої кількості людей. Існує поняття таке як онгоїнг в коміксах. Це означає що комікс незавершений, художник та автор тільки в розробці майбутніх розділів.

Корейські комікси призначені для обох статей, і існують різні типи коміксів, як-от любовні романи з романтичним сюжетом, бойовики, фантастичні оповідання чи історичні комікси. Ці манхви можуть бути орієнтовані на читачів, які віддають перевагу кримінальним трилерам чи романтичним історіям кохання. Аудиторія є вирішальним фактором для корейських авторів манхви під час створення своїх коміксів, при цьому враховуються їх вподобання та потреби. Багато авторів використовують соціальні мережі та інші онлайн-платформи, щоб спілкуватися з читачами та отримувати відгуки про свою роботу.

Манхву читають у тому ж напрямку, що й українські книжки – горизонтально зліва направо, оскільки корейський текст зазвичай пишеться так, хоча іноді може бути написаний як японський та китайський – справа, вертикально вліво. Обидва варіанти завжди читаються зверху вниз.

Сюжети манхви можуть бути багатограними, емоційно насиченими та заплутаними. Несподівані події та непередбачені кінцівки часто застають читачів зненацька. Багато манхв зосереджуються на глибоких переживаннях та

психологічних аспектах персонажів, що робить їх більш ніж просто коміксами, справжні витвори мистецтва.

Читацька аудиторія корейських коміксів характеризується широким діапазоном інтересів, від молоді до дорослих. Основну аудиторію читання манхви складають підлітки та молодь, але комікси в Кореї надзвичайно популярні, тому мають набагато більшу аудиторію.

Вивчення особливостей корейської манхви може бути корисним для тих, хто досліджує зв'язки між різними культурами та їх літературною спадщиною. Ця тема важлива і може мати великий вплив на науку та культуру.

Корейська манхва має багато спільних рис й з китайською маньхуа, не тільки з японською мангою. Вони діляться за кількістю зображень, віковим рейтингом, аудиторією читачів, а також за тематикою. У Китаї існує маньхуа для школярів різних статей, юнацького віку, твори для дорослих читачів від 18 років, існує також окрема категорія коміксів для жінок [32, с. 8].

Крім того, однакова кількість уваги приділяється походженню кожного персонажа, щоб зробити кожну історію максимально цілісною. Що примітно в манхвах порівняно з коміксами з інших країн, то це те, що в них зазвичай менше діалогів та їх набагато легше сприймати.

Комікси з Південної Кореї, як правило, зосереджені на одязі персонажів. Часто вони одночасно детальні і виразні в своїх рисах характеру. Хочеться ще сказати за колір, автори професійно грають з кольоровою гамою у манхвах, використання кольору додає життєвості та емоційної насиченості до історій. Кожен персонаж, кожен кадр в манхві майстерно втілюється за допомогою широкої палітри кольорів, що робить комікси візуально привабливими та виразними від яких іноді аж перехоплює подих, та хочеться все довше й довше розглядати ці надзвичайні моменти.

«Мальопис – це своєрідний український відповідник терміну «комікс». Учасниця обговорення Олена Лісевич пояснює, що з історії відомо, наче комікси пішли від комікстріпів – комічних карикатурних смужок із газетних шпальт» [12]. Саме ці стрічки утворили комікбуки, а далі дійшло вже і до сучасності. Цей

термін означає історії малюнками тобто мальовані історії, або ж ще називають вид медіа.

В Україні українські комікси розпочали називати мальюписи, адже слово мальюпис походить від слова малюнок. Можна сказати про те, що комікси походять від американської культури. «Назва походить від англійського «comic» — «кумедний», адже перші видання ґрунтувалися на карикатурах та мали розважальний характер» [35].

В Україні комікс-індустрія почала активно розвиватися у 90-тих роках минулого століття. Поштовхом до розвитку цього виду мистецтва стало здобуття незалежності нашої держави і, як наслідок, відкритість культурних кордонів, вільний обмін досвідом з іноземними митцями, доступ до світової культурної спільноти [3, с. 141].

Виникнення незалежної індустрії коміксів швидко піднялось вгору до розвитку козацьких оповідань до фентезі історій. Якщо порівнювати європейські, американські та українські комікси, можна точно сказати, що в Україні мальюписи за короткий проміжок часу набрали велику кількість аудиторії читачів, та набули значного розвитку після здобуття незалежності.

На сьогодні в Україні працює 8 видавництв, які випускають комікси українського виробництва, до яких належать: «Леополь», «Рідна Мова», «Asgardian Comics», «Fireclaw», «Nebeskey», «Northern Lights», «UA Comix» та «Vovkulaka» [34].

В Україні перекладами коміксів займається кілька видавництв, серед яких «MAL'OPUS», «MIMIR MEDIA», «Molfar Comics», «Рідна мова», «Nasha Idea», «Vovkulaka» та ін. Серед їх асортименту можна знайти, як традиційні американські комікси різних виробників, так і твори, характерні для азійського регіону. Окрім коміксів Marvel, у видавництва «MAL'OPUS», наприклад, можна знайти книги від HarperCollins, Titan Books, Mosquito, книги рецептів та артбуку за різними творами масової культури [32, с. 9].

Мистецтво коміксів є невід'ємним елементом світової культури, таких як США та Японії. Вагоме місце займає малюнок і в культурно-мистецькій сфері

України, адже щороку у вітчизняному медіапросторі з'являються нові зразки коміксної літератури, які не лише привертають увагу читачів, а й занурюють їх у графічну історію [20, с. 16].

Говорячи про мальюписи створенні в Україні, українською мовою, то мені здається, що саме маловідомі художники та автори просувають комікси в Україні. Вони випускають їх на сайтах коміксів, в якому містяться різні жанри, теми, графічна частина також. Саме ці маловідомі художники будуть поширювати аудиторію читачів в Україні та за кордоном. Тому що є неймовірно красиві мальюписи з захоплюючим сюжетом, який затягує з перших розділів. Звісно є і відомі художники, автори, теж з неймовірною графічною частиною та цікавими історіями.

Говорячи про історичні українські комікси можна сказати, що вони спрямовані більше на тему війни та визволення, також спрямовані на традиції та незламність духу українців. Вони здебільшого створенні з патріотизмом та незламністю, але без надмірного пафосу, автори також не забувають звертати увагу на персонажів, їх характери та звісно ж сюжет, намагаючись відтворити якомога точніше мотиви персонажів та їх внутрішні конфлікти.

Мальюпис в Україні має велике значення для нашого майбутнього. З кожним днем все більше й більше українців дізнаються про комікси, та знаходять на просторах інтернету українські комікси, тобто мальюписи. У такий спосіб можна просунути нашу культуру, історію, яка є цінною. Це допоможе дитині чудово засвоїти матеріал, та вона запам'ятає це на довгий час. Адже читаючи простий текст, для дитини він здається нудним і не цікавим, а з допомогою саме мальюпису, можна швидко вирішити цю проблему.

Люди, які не розуміють концепцію коміксів до кінця, можуть ознайомитись з видатним виданням «Зрозуміти комікси» Скотта Макклауда. Скотт Макклауд є видатним творцем коміксної індустрії, він талановитий коміксист, який допоміг великій кількості аудиторії зрозуміти та навчити створювати комікси. Якщо прочитати, то можна зрозуміти всю сутність коміксів та зробити свої власні висновки щодо них.

Також якщо є потреба у створенні коміксу, є друге його видання, а саме «Створити комікс», прочитавши видання, можна багато чого взяти до уваги, це полегшить роботу над створенням коміксу та навіть зробить його більш актуальнішим. Всі ці видання можна з легкістю знайти на просторах інтернету, або ж купити видання, та насолоджуватись придбанням бездоганного скарбу.

Українські автори мальописів, часто всю роботу виконують власноруч, на їх плечі звалюється вся робота. Взяти до прикладу американські студії коміксів та азіатські студії, там над створенням коміксного видання працює ціла команда, тобто є художник, автор, який вигадав історію, люди які відповідають за задній фон та тайпери. Тайпери відповідають за текстову частину, в їх обов'язки входить підбір коректних шрифтів та розміщення їх в бабли, тобто мовні бульбашки. Це досить складна частина, адже треба слідкувати за правильним розташуванням тексту, щоб у баблах це виглядало гармонічно та читабельно. Тому часто в Україні над створенням мальопису не вистачає людей, команди, щоб створити мальопис разом швидко та якісно.

Одним із фантастичних українських мальописів є «Захар Беркут. Легенда» — український комікс у жанрі фентезі, події якого розгортаються на фоні розквіту Ординської навали на Київську Русь 1230-40-их роках. Комікс є сучасною графічною інтерпретацією повісті Івана Франка «Захар Беркут» та слугує як приклад, до першоджерела Франка. Автором текстів та малюнків виступив український коміксист Олександр Корешков, автор культового українського коміксу «Серед овець» [11].

Також відома «TheWill Production» взяла у свої руки комікс-збірку «Війна». Це видання буде вміщати в себе різножанрові історії художників, в основу якого покладено боротьбу проти російської агресії. Це дозволяє показати світу, що Україна незламна, художники старанно працюють й у час війни.

Незважаючи на те, що український комікс вимагає більшої уваги з боку суспільства, він поступово займає належне місце в сучасному суспільстві. Українські автори ввібрали кращий досвід зарубіжних коміксів та адаптували їх

для місцевого глядача, в результаті чого на ринку з'явилися оригінальні та самобутні медіапродукти.

1.2. Аналіз популярних (ринку) коміксів

Сучасні українські малюнки охоплюють широку тематику й розраховані на читачів різного віку. Здебільшого це яскраві сюжети, наповнені патріотизмом та політичним змістом, які відображають історичні події та характери, розкриваючи культурну спадщину українського народу через міфи та легенди, які ввібрали кращий досвід зарубіжних коміксів. Українські автори вбирають в себе найкращий досвід від коміксів інших країн та адаптують матеріал для місцевих читачів. Завдяки цьому з'являється багато цікавих, оригінальних коміксів. Саме без навичок співробітників та знань автора створення коміксу просто неможливе, оскільки історією створення коміксу команда завжди бере на себе обов'язки: автор тексту, художник, графічний дизайнер, ілюстратор та ін. Однак попри складність процесу створення, формат коміксів дає змогу виразно описувати історично значущі події, створювати репортажі й журналістські розслідування, що не потребують оперативного висвітлення фактів [20, с. 16].

Найпопулярнішим автором написання вітчизняних коміксів став Андрій Данкович «Війна Богів», трилогія «Козаки на орбіті» та «Саркофаг» [9, 33]. Всі ці комікси створені з жанровою тематикою фантастики та українських традицій. Андрій Данкович став новатором графічних романів, унікальний стиль цього написання створив саме він, також екстраординарних персонажів, поставив початок розвитку неординарним сюжетним лініям, в яких поєднується незвичні теми, сюжети, персонажі та багато іншого. Також через найпопулярніших авторів став Олександр Корешков «Серед овець». Автор зміг передати через графічне виконання думку про те, що жорстокі люди існують та можуть критись на тлі суспільства. Комікс «Серед овець» став популярним не тільки на території України, а й за кордоном, успішно апробований у США та отримав декілька престижних нагород.

«TUOS Comics – це молоде видавництво, яке з’явилося на ринку коміксів у 2019 році. Торгова пропозиція компанії – переклад й адаптація відомих франшиз коміксів на українську мову й у твердій обкладинці, що є рідкістю на українському ринку. До кінця 2021 року видавництво встигло отримати ліцензії у таких відомих зарубіжних видавництв, як Marvel, Dark Horse, IDW, Viliant та випустити 25 коміксів» [29].

Зазвичай вибір коміксів, саме ті які обираються для перекладу, організація обирає більш відомі у світі комікси, щоб читачі одразу розпочали читати самі найпопулярніші комікси. У видавництві пояснюють це тим, що для просування авторських коміксів недостатньо ресурсів. Невеликим видавництвам варто починати з популярних брендів для того, щоб відразу зарекомендувати себе та зміцнити позиції на ринку [39, с. 35].

Є декілька платформ де відбувається великий збут коміксів, які добре розбираються на продажах книжкової або ж друкованої продукції. Невеликий список :

- Yakaboo;
- Книгарня Є;
- On the bus;
- Cosmic Shop;
- Geekach Shop.

Для того щоб підвищити продаж коміксів у своєму магазині, часто видавництво робить додаткову продукцію, вона використовується більш як подарунок. Серед них обирають чашки, постери, значки, всі вони зроблені власними зусиллями. Ці подарунки зазвичай використовують для бонусних систем або ж для всіляких акцій.

На сьогодні існує дуже багато платформ, сайтів з перекладами коміксів, манги, манхви, різних мальописів. Цим займається ціла команда. Люди активно займаються перекладами різних коміксів, але людей завжди не вистачає, вони активно шукають аудиторію, людей, щоб вони змогли працювати над перекладом. Також у 21 столітті почали малювати багато коміксів українською.

Їх можна прочитати на різних сайтах та платформах, таких як: «Manga.in.ua» та «Honey Manga» на даний час це самі найпоширеніші сайти з перекладами різних коміксів. Там можна знайти багато різних коміксів, різних жанрів, різної вікової категорії.

Також можна відмітити веб-сайт для читання коміксів. Самий популярний веб-сайт з перекладом манги, манхви та різних коміксних видань є «Manga.in.ua», в якому волонтери перекладають велику кількість різних за жанром та графічною частиною, мальовисів. Наразі він досить функціональний та зручний для використання, також там можна залишати коментарі та ставити вподобайку перекладачам за їх труд, щоб допомогти їм і надалі плідно працювати над перекладом.

Також не менш відомий веб-сайт з перекладом коміксів є «Honey Manga». Там також можна знайти багато перекладачів, котрі намагаються швидко перекладати та випускати розділи. Одним з найголовніших його плюсів є те, що його можна завантажити на головний екран свого мобільного пристрою. Сайт має приємний для очей дизайн, виділяється мобільністю у використанні (має високу швидкість завантаження зображення).

Популярність формату коміксів зумовлена революцією масової культури та розвитком сучасних технологій, які націлені на візуалізацію будь-якого контенту. Г. Почепцов зазначає, що для людини потрібно вміти доносити інформацію таким чином, щоб вона легше її сприймала. У даному випадку комікси постають певним революційним форматом сприйняття контенту, особливо для молодшої аудиторії [39, 37].

Звертаючи увагу на інтереси аудиторії можемо зробити висновок, що вони також відвідують заходи, які пов'язані з поп-культурною сферою. Найпопулярніші з них в Україні це «Comic Con», «Київський фестиваль коміксів», які проходять кожного року [10].

«Comic Con Ukraine — це подія, присвячена популярній культурі, що містить велику кількість тематичних розваг та гарантує цікаве й різноманітне дозвілля» [10]. Люди котрі зможуть відвідати цей неймовірний фестиваль,

зможуть взнати багато нового, подивитись на неймовірні комікси написанні звичайними маловідомими людьми, також можуть зіграти у цікаві турніри, оцінити косплеї людей, котрі готувались до цього неймовірного дня дуже довго. Ринок великий і пропонує багато товарів під цю тематику, а саме: значки, фігурки, комікси та багато іншого.

За даними керівника видавництва «UA Comics» Б. Кордоба та розважального порталу «Третя паралель» в Україні приблизно від 7 до 10 тисяч читачів коміксів, які стабільно купують щонайменше по одному примірнику кожного місяця [2].

За часткою кількості коміксів на ринку переважають іноземні видання, які були перекладені на українську мову, їх близько 90%. Разом з тим, авторські комікси все більше цікавлять українську аудиторію та мають тенденцію на зростання популярності. Регіональними ринками коміксів за кількістю куплених ліцензій наразі є Америка (70%), Європа (22%) й Азія (8%) [21].

Український ринок коміксів, наразі виявлена та представлено більш ніж 30 видавництв, і ця кількість з кожним днем зростає. На думку керівництва TUOS Comics ринок коміксів на даний момент занадто перенасичений і для того, аби вигравати конкуренцію та привернути увагу покупців — потрібно пропонувати найбільш цікавий товар [14, с. 55].

Комікси зазвичай поділяють на видані територіально. У Великобританії та США, Східній Азії та Європі. Всі вони відрізняються за форматом, жанром, традиціями, але основу мають однакову. Як ми знаємо у США більш великий спектр жанрів та стилів, а також вони користуються неабияким впливом на промисловість коміксів у світі. Майже в кожній європейській країні існує свій формат публікації, наприклад, в Італії це — *bonellianos* — чорно-білі книги в м'якій палітурці приблизно по сто сторінок, а у Франції книги коміксів кольорові і друкуються в альбомному форматі в твердій палітурці [37, с. 20].

Саме манга може набагато більше відрізнитися від інших коміксів через те, що читається вона з справа на ліво, це невелика особливість Азії, вона завжди зроблена у чорно-білому кольорі, але іноді деякі сторінки все ж таки бувають

кольоровими. Також у Південній Кореї є свій власний комікс – манхва, як і у Китаї – маньхуа.

При застосуванні стратегії доместикації комікс, як правило, виходить у форматі, характерному для країни, і супроводжується значними змінами оригінальних елементів тексту, скороченнями та пропущеними кадрами та сторінками, заміною графічної форми імен і одиниць оклику [50, с. 113]. Доместикація значною мірою здійснюється для того, щоб дотримуватися культури прийнятою у обраній країні. Через ці дії комікси піддаються не тільки культурній цензурі, але й політичній, тоді художники та автори коміксів замінюють зображення та деякі неприйнятні назви на більш прийнятні.

Таким чином, аналіз ринку коміксів показав, що цей бізнес розвивається швидкими темпами, а кількість конкурентів постійно зростає. Це вимагає пошуку нових способів просування у соціальних мережах. Аналіз також надав узагальнену картину діяльності видавництва та його організаційної структури. Успішне видавництво повинно детально розуміти потреби своїх читачів і орієнтуватися на їх запити.

Найпопулярніші комікси у світі:

- «Магічна битва»

«Jujutsu Kaisen» - це манга, яка здобула неймовірну популярність серед читачів та аніме-фанатів своїм захоплюючим світом та захоплюючим сюжетом. Створив це творіння талановитий молодий художник Акутама Гэгэ. Перша глава манги була випущена у жовтні 2017 року в «Weekly Shonen Jump», видавництво Shueisha [6].

Вона являється найпопулярнішою мангою у світі та набирає читачів щодня. Сюжет манги розповідає про Юджі Ітадорі, це хлопець старшокласник, який опиняється серед дивних подій та серед жахливих істот. Через ці неймовірно дивні події життя юнака змінюється назавжди, саме одним з вирішальних моментів стався, коли юнака обрав один з жахливих істот та зробив його мішенню для своїх зачарованих пальців. Щоб не утворились великі проблеми, хлопець мусив вступити до школи прокляття та приєднатися до світу

магії. Юджі намагається зібрати всі приворотні пальці та знищити їх назавжди, але це виявляється дуже складно, та не так легко, як здавалось. Сюжет насичений вражаючими сценами, неочікуваними подіями та епічними боями. Графічна частина намальована вражаюче, можна дивитись багато разів на один й той самий момент декілька хвилин, розглядаючи кожную деталь. Саме через аніме-адаптацію манга стала популярнішою та викликала багато позитивних емоцій та відгуків серед читачів. Аніме з кожним днем стає все більше й більше популярнішим, та набирає неймовірну кількість аудиторії. Ця манга однозначно гідна вашої уваги!

- «Моя геройська академія»

Кохей Хорікоші, автор і малювальник «Моя геройська академія», створив динамічний світ супергероїв, який швидко здобув визнання серед читачів манги та отримав численні нагороди. Серія також отримала аніме-адаптацію, яка допомогла розширити її аудиторію та зробила його ще більш популярним у всьому світі [7].

Сюжет манги розповідається про те, що більшість людей народжуються з неймовірно надзвичайними здібностями. Ізуку Мідорія головний герой манги, народжується без здібності, але він щиро мріє стати супергероєм, так само як і його улюблений герой – Всемогутній. Кульмінація відбувається тоді, коли головний герой зустрічає свого кумира, його життя змінюється кардинально, через те що у нього з'явився шанс стати одним з супергероїв. Після отримання не контролюючої квірки, він вступає до престижної академії для героїв, але спочатку мусить здати екзамен на свої здібності.

Також через аніме-адаптацію манга стала популярнішою. Варто подивитись аніме, тому що анімацію зробили на неймовірному рівні. Чудово читається кожна емоція персонажів, можна зрозуміти та відчути те, що відчувають головні персонажі.

Манга включає теми дружби, справедливості, сили волі та самовдосконалення. Ця манга та аніме надзвичайно надихають свої читачів та

глядачів, заряджають їх енергію та самовдосконаленням себе. Ця манга також гідна вашої уваги, вона може змінити погляд на життя та себе.

- «Атака титанів»

«Атака Титанів (Attack on Titan) – це японська манга, яку створив Хадзіме Ісаяма (Hajime Isayama). Перший том був випущений у вересні 2009 року, а останній – у квітні 2021 року. Усього було видано 34 томи манги» [5].

Історія цієї манги розпочинається з того, що люди живуть за високими стінами та у великих селах, містах, це дає змогу захистити себе від велетнів, яких називають титани. Титани – це великі людиноподібні істоти, які мешкають за стінами та знищують людей. Ерен Єгер це хлопець, який ще в дитинстві втратив свою матір через напад титанів, і з того часу його мрія одна – це помста титанам та визволення людства від титанів. Історія розгортається навколо його, Ерена, його друзів та товаришів, намагаючись вижити в цей жахливий період часу. В манзі можна дізнатись про історію титанів, їх створення та розкриття таємниць людства. Манга побудована на політиці, філософії, та психології. Ця манга може давити на психіку, тому треба бути готовим до будь-чого. Ця манга стала популярною на просторах інтернету у 2021 році, тоді її багато хто читав Атаку титанів. Зараз вона також являється популярною та серед читачів стане легендою.

Популярність манга здобула ще в Японії, а далі розповсюдилася по всьому світу. Також є анімаційна версія манги, яку можна подивитись на просторах інтернету та створено декілька ігор, які також можна знайти в інтернеті. Випускалася манга цілих 12 кропітких років.

- «Клинок, який знищує демонів»

Манга «Клинок, який знищує демонів» є одним із найпопулярніших та найуспішніших творів останніх років. Вона написана та проілюстрована Койохару Готоге, відомим під псевдонімом Коюошіро Омото. Манга була вперше опублікована в лютому 2016 року в журналі Weekly Shonen Jump, а завершена у травні 2020 року.

Історія відбувається в Японії в епоху Тайського періоду. В цій історії люди володіють неабиякою силою та мають клинок, котрим вони знищують демонів. Ще одна найголовніша деталь, демонам не можна з'являтися на сонці, тому що вони згорають, вони з'являються лише вночі. Тандзіро Камадо, головний персонаж манги, який жив зі своєю родиною, він мав декілька сестер, братів та матір. Їх житло розташовувалось досить далеко від селища, одного дня юнак затримався в селищі через погіршення погоди, та пройшов пізніше. Але його родина стала нападом одного сильного демона, котрий знищив його сім'ю. Єдиною хто вижив, це було його маленька сестра Незуко, але через те що демон вкусив її вона перетворилась на демона. Щоб знайти того демона, який знищив його сім'ю, він вирішив приєднатися до організації, яка винищує демонів. Його чекає багато труднощів, він проходить щодня тяжке тренування, щоб пройти відбір. Свою молодшу сестру він носить у спеціальній дерев'яній коробці, що не пропускає світло, та носить як портфель.

На своєму шляху він зустрічає інших мисливців, та деякі з них стають його найкращими друзями. Кожен мисливець має неймовірні навички та технологію боротьби з демонами. Ця манга створена неймовірними боями між мисливцями та демонами, цікавим сюжетом, котрий затягує з кожним наступним розділом. Також зробили аніме-серіал, який отримав велику популярність у всьому світі. Через популярність аніме, манга стала ще більше популярнішою, набрала велику аудиторію, та з'явилося ще більше шанувальників.

У манзі можна спостерігати розвиток персонажів, їх емоції та стани, проблематику персонажів та дізнаватись про сім'ю. Також розповідь про страхи персонажів, їх подолання, стійкості та незламності. Також можна спостерігати багато неочікуваних поворотних подій, від яких дух перехоплює.

- «Наруто»

Автором цього неймовірного шедевру, можна навіть сказати легенди, став Кісімото Масасі. Наразі манга «Наруто» закінчилася та почали випускати «Боруто».

Головний герой на ім'я Наруто Узумаки, хлопець який живе у селищі під назвою Листя. Його батьки рано покинули його, ще коли він був зовсім маленьким. Захищаючи селище від дев'ятихвостого лиса, батьки хлопчик загинули та запечатали частину демона-лиса всередині маленького хлопчика. Його дитинство було важким для нього, його всі ненавиділи через те що всередині його був демон, який майже не знищив селище. Можна спостерігати як росте та розвивається хлопець, стає сильнішим та завжди залишається веселим. На нього чекаю багато різноманітних випробувань, через які він має пройти сам та впоратись з цим. Йому допомагають його друзі та наставники, вчителі. Можна спостерігати за тим як змінюється відношенні людей до юнака, від злоби та ненависті до визнання серед людей.

Ця манга пройшла великий шлях, починаючи від пригод до глибокої психології. Сюжет манги містить в собі теми дружби, війни, віри в себе та свої сили та кохання. Вона також включає в себе відображення людського життя. Кого не спитай всі знають про Наруто. Це вже легенда, саме через аніме-адаптацію манга стала популярнішою та завоювала багато сердець та прихильності. Ця манга містить в собі багато томів та розділів.

- «Токійський гуль»

«Токуо Ghouл» ця манга є дуже популярною, завдяки їй було адаптовано аніме, ігри, фільми та багато іншого. Також вона отримала багато нагород та номінацій. Саме вона стала класикою серед жанру dark fantasy , також відома своєю неймовірно-впливовою історією та графікою мистецтва.

Історія розпочинається у Токіо, де мешкають люди, які схожі на вампірів, їх називають «гулі». Для життя їм потрібно знищувати людей, та ж сама схема як і у вампірів, тільки їм можна знаходитись на сонці. Кен Канекі головний герой манги, зустрічається з дівчиною, котра виявилась гулем. Але виходить так, що вони потрапляють під завал біля будівлі, після чого юнак вже прокинувся гулем. Він не може заспокоїтись та звикнути до нового себе, але знаходить сили на це, та тримає себе у руках.

В манзі є багато аспектів пов'язаних з мораллю, ідентичністю та приналежністю. Можна побачити неймовірну мальовку манги, наскільки деталі деталізовані, манга відома завдяки бойовими сценами, досить складним для сприйняття сюжетом та глибокими персонажами.

- «Кайдзю номер 8»

Це манга написана та проілюстрована Наоею Мацумото. Публікується з липня 2020 року та досі тримає, статус онгоїнг. На сьогоднішній день манга має 7 томів та 90 глав.

Ця манга про те як монстри, відомі як кайдзю, регулярно нападають на мирне населення, і щоб запобігти світової катастрофи, треба винищувати цих монстрів, тому в Японії є сили оборони, щоб обороняти мирних жителів. Головний персонаж стає Кафка Хібіно, який змалку хотів потрапити до сил оборони та допомагати знищувати кайдзю, але кожен раз у нього не виходило скласти іспити. І тому він вирішив для початку піти до бригади прибиральників, котрі прибирають знищених кайдзю, тим самим він вивчає структуру монстрів та знаходить ядро кожного. Весь сюжет буде побудований саме на знищенні монстрів.

У манзі є багато неочікуваних подій, котрі зведуть з розуму, але сюжет цікавий та не можна відірватись від прочитання. Графічна частина манги зроблена на високому рівні, промальовані кожні деталі, емоції персонажів також підібрані до кожного персонажа вдало. Саме емоції підкреслюють персонажам їх особливості, та додають енергетику при читанні. Деякі сторінки манги зроблені у кольорі, ці моменти показують як саме виглядають персонажі, а також ці моменти додають динамічності у мангу.

1.3. Порівняння індустрії коміксів в Україні та за кордоном

Більшість манги представлено в чорно-білому кольорі, лише обкладинки та окремі ілюстрації зображені кольоровими. Ця практика бере свій початок у давній традиції монохромного малювання в Японії. Крім того, вибір чорно-

білого кольору допомагає заощадити на виробничих витратах, а враховуючи складний робочий графік художників, часто не вистачає часу на використання кольору. Крім того, манга зазвичай читається або переглядається справа наліво, віддзеркалюючи формат, у якому японські ієрогліфи написані в стовпцях.

На відміну від відомих американських персонажів, створених видавничими компаніями, японські комікси та персонажі належать окремим художникам. У західній індустрії коміксів, особливо в США, колективне виробництво є нормою, а концепція окремого автора менш поширена. Навпаки, манга – це насамперед індивідуальний вид мистецтва. Артист займає центральне місце, час від часу звертаючись за допомогою до сценариста. Однак частіше мангака (професійний художник манги) створює сюжет, пише тексти та малює твір мистецтва за допомогою спеціально розроблених металевих ручок, вставлених у дерев'яні ручки [26].

Кажучи про комікси у візуальному вимірі, незважаючи на його беззаперечну розважальну функцію, можна відзначити особливий вплив західного (або східного, у випадку японських коміксів) образотворчого мистецтва та розвитку коміксів. Аналізуючи те, що Скотт Макклауд вважає важливими факторами, що сприяли появі цього мистецтва, він згадував про творчість художників-імпресіоністів, що не випадково, адже саме західне мистецтво стало одним з неабиякої уваги серед великої аудиторії. Також можна відзначити вплив таких авангардних течій, як експресіонізм, футуризм, дадаїзм, фовізм, кубізм. На формування комічного візуального ряду, що виявляється в абстрактних, спрощених або надмірно деталізованих тенденціях зображення, кольорів та тіней. У мистецтві орієнтир змінюється, і його схожість з реальністю є набагато меншою, ніж її основний зміст та ідея.

Корейська манхва окремий вид мистецтва, який виділяється серед інших популярних індустрій, таких як аніме, манга та комікси, завдяки власним унікальним методам і естетиці. Вивчаючи особливості корейської манхви, ми можемо дізнатися про ці методи та стилі, які можуть покращити мистецтво та зробити корейську манхву більш відомою в усьому світі. Це важлива тема у

вивченні корейської культури, оскільки вона може допомогти нам краще зрозуміти корейську культуру та сприяти культурному спілкуванню між різними націями.

Корейська манхва окремий вид мистецтва, який виділяється серед інших популярних індустрій, таких як аніме, манга та комікси, завдяки власним унікальним методам і естетиці. Вивчаючи особливості корейської манхви, ми можемо дізнатися про ці методи та стилі, які можуть покращити мистецтво та зробити корейську манхву більш відомою в усьому світі. Це важлива тема у вивченні корейської культури, оскільки вона може допомогти нам краще зрозуміти корейську культуру та сприяти культурному спілкуванню між різними націями.

Манга є синтезом традиційного і водночас нового, вона поміщає в себе різну тематику, різні жанри, та багато іншого. Японці ніколи не зрікалися своєї самобутньої культури, але разом з тим осмислено і вибірково запозичували все краще із Заходу [26]. Японські автори, художники взяли собі до уваги формат коміксів із Заходу, та вирішили об'єднати їх з традиціями та культурною пам'яткою перетворивши історію в малюнок.

Щодо текстової частини треба все ретельно обдумати та підібрати найкращий шрифт, який би доповнював ілюстрацію та робив би її більш динамічнішою. Композиційним рішенням текстів, тобто розміщення абзців, як-то кажуть розмовних хмаринок, над цим треба також працювати, щоб вони виглядали гармонійно, зрозуміло та не перенавантажували сторінку.

Скоріш за все, комікси – найбільш перспективна галузь японської масової культури, оскільки тема супергероїв ще не вичерпала себе, а політ фантазії авторів не обмежується рамками бюджету [26]. Зараз Японія є світовим лідером у виробництві коміксів. Японський ринок коміксів є надзвичайно великим, перевершуючи ринок американської та французької промисловості.

При вивченні американських коміксів виявилось, що найпопулярнішими з них є комікси про супергероїв, читаючи ці комікси, треба більше уваги приділяти

саме про оповідь героя, щоб детальніше зрозуміти його історію та роздивитись розвиток сюжету.

Порівнюючи комікси Азії, японські, китайські та корейські комікси, стиль у них схожий, але всі вони відрізняються один від одного. Наприклад, манга зазвичай малюється чорно-білою, але є пару сторінок зроблених в кольорі, його додають тоді, коли в манзі відбувається щось масштабне, і щоб читачі звернули на це увагу, ці сторінки спеціально роблять різнокольоровими. Перейдемо до манхви та маньхуа, їх вже роблять кольоровими, у манхві грають більше з градієнтом кольору, будують складні перспективні побудови, роблять неймовірну атмосферу, читач обов'язково залишиться на цьому фреймі та буде розглядати кожну деталь, так як на це неймовірно дивитись. З приводу маньхуа, у більшості випадків кожний розділ малюють та передають як маленьку життєву ситуацію пов'язуючи їх з сюжетною лінією.

Хочеться більше розповісти про корейські комікси. Корейська манхва характеризується поєднанням стилізованих зображень, емоцій, оповідної структури та використання кольору. Корейські комікси, тобто манхви, вдало володіють умінням передавати емоції персонажів. Досить важливою частиною в створенні манхви є вираження емоцій. Мангаки серйозно ставляться до емоцій, як саме їх передати, вони ретельно обробляють пози та міміку персонажів, щоб вдало передати емоції персонажа та його настроїв. Емоційні зміни, коли раптово змінюється настрої персонажа, дуже поширені в корейській манхві. Можливо це викликано зміною обстановки, розмовою з іншим персонажем або внутрішнім конфліктом. Саме зміни в емоціях вдало виражені через вирази обличчя та пози головних героїв.

«Ще одним важливим аспектом експресії емоцій в корейських манхвах є використання катарсису. Катарсис – це поняття, яке використовується в літературній теорії та психології для опису емоційного звільнення, яке відбувається у читача чи глядача під час сприйняття драматичного твору» [16, с. 465-466].

Читацька аудиторія корейських коміксів характеризується широким діапазоном інтересів, від молоді до дорослих. Основну аудиторію читання манхви складають підлітки та молодь, але комікси в Кореї надзвичайно популярні, тому мають набагато більшу аудиторію. Як правило, манхви створюються з урахуванням демографічних груп та інтересів читачів. Корейські комікси призначені для обох статей, і існують різні типи коміксів, як-от любовні романи з романтичним сюжетом, бойовики, фантастичні оповідання чи історичні комікси. Ці манхви можуть бути орієнтовані на читачів, які віддають перевагу кримінальним трилерам чи романтичним історіям кохання.

Корейські автори манхви часто розглядають аудиторію, як важливий фактор у процесі створення манхви, беручи до уваги її вподобання та вимоги. Використовуючи соціальні мережі автори коміксів знаходять сайти для спілкування з читачами та отримання відгуків про свою роботу. В останні роки корейські комікси стали надзвичайно популярними і широко поширилися в кожній країні.

Корейські комікси мають свої особливості, порівнюючи їх з іншими видами коміксів. Працювати над манхвою потребується достатньо високий рівень малювання, щоб з легкістю малювати та передавати емоції та їх внутрішній стан. Манхви зазвичай мають більш складний сюжет, розвиток історії. Творці корейських манхв велику значимість приділяють саме деталям, щоб максимально зацікавити читача.

Неабиякий вплив мають саме корейські комікси, тобто манхви на сучасну культуру, не тільки в Кореї. У більшості людей виникає неабиякий інтерес до читання корейських манхв, які натомість допомагають розвивати та зробити більш відомою корейську культуру. Більшість манхв були адаптовані до відомих фільмів та аніме-серіалів, це допомогло зацікавити неймовірну кількість людей та звернути свою увагу на мистецтво Кореї та культуру.

Ще одна цікава інформація, але вже про корейські імена. Переклад корейських імен на українську мову може мати свої особливості через те, що корейська мова має власну систему письма, звуковий склад та структуру слів, які

відрізняються від української мови [38, с. 76-87]. Особливість перекладання імен корейською зазвичай складається з структури. Тобто корейські імена поєднуються зі складів, які мають різні значення.

Кажучи за сторінки коміксів, у них практично все сторінки насичені діями та драматичним жанром. Зазвичай у коміксах простір для тексту обмежений, тому іноді виходить так, що речення ніби обриваються, текстову частину роблять короткою, неповною та лаконічною.

Щодо суто європейського коміксу, то варто підкреслити, що потужними центрами його є Франція, Італія та Бельгія. «Тут графічні романи стають бестселерами, а прибутки від їх продажів перевищують 200 млн. Євро на рік» [17, с. 62].

Українські комікси, тобто мальописи, досить молода індустрія в Україні, але розвивається доволі швидкими темпами. Багато людей перекладають міжнародні комікси на українську мову, можна знайти на просторах інтернету неймовірну кількість коміксів, які тільки створюються та ті, які перекладаються. Діапазон тем в коміксах різноманітний — від коміксів найменших до антиутопій. Оглядач PRM.UA поговорив з художником, перекладачкою та видавцями коміксів та намагався розібратись, якої є українська комікс сфера та хто вони — українські поціновувачі дев'ятого мистецтва [30].

Поширення культури коміксів в Україні та збільшення кількості коміксів призвели, до зменшення частини українських коміксів у її загальній кількості, а також до збільшення кількості українського продукту в індустрії коміксів. Так, за даними Я. Мішенова, якщо в 2018-му році кожен четвертий виданий комікс був від українського автора, то у 2019-му вже кожен п'ятий. Водночас, спостерігається збільшення українських творів на 70 %, тобто у 2019-му році побачили світ понад 30 коміксів від українських авторів [9, с. 35].

РОЗДІЛ II

РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ НА РОМАН-БЕСТСЕЛЕР «ПОЛІАННА» ЕЛЕОНОР ПОРТЕР

2.1. Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна» Елеонор Портер

Темою дипломної роботи було обрано створення коміксу по виданню «Поліанна» – роман-бестселер американської письменниці Елеонор Портер, опублікований в 1913 році. Події твору відбуваються у невеличкому американському провінційному містечку Белдінгсвілі.

Елеонор Портер – американська письменниця, автор всесвітньо відомої «Поліанна». Опублікована книга «Поліанна» була у 1913 році, саме через цю книгу письменниця стала відомою. Американська актриса Мері Пікфорд заплатила Елеонор вагому на той час суму за право екранізувати роман. Читачі були у захваті від історії, що надсилали письменниці велику кількість листів із питаннями, що ж далі сталося із героїнею. Тому Елеонор вже у 1915 році видала продовження розповіді під назвою «Юність Поліанни» [18]. Елеонор Портер після неймовірної слави продовжила створювати книги одна за іншою, так і з'явилися 14 романів саме дитячих та аж 4 томи опідань. Кажучи за книгу «Поліанна» вона й надалі продовжувала набирати обертів популярності, її показували у театрах, кінофільмах, а також вона з'являлась в різних книгах різних письменників.

На початку літературної творчості Елеонор взяла собі псевдонім Елеонор Стюарт та опублікувала перший свій роман «По той бік потоку». Читачі тепло прийняли книгу, це надихнуло її на створення не тільки однієї книги, так і з'явилась «Поліанна», котра принесла Портер славу, зробивши її відомою. В цьому творі ми можемо спостерігати дивовижно-захоплюючу історію про дівчинку-сироту, яка втратила батьків та ніколи не дає собі сумувати, завдяки грі, якій колись навчив її батько, навчившись насолоджуватися найпростішими речами у світі, навіть коли все було жахливо, вона ніколи не здавалася. Елеонор

Портер багато працювала та створила гідні оповідання показавши читачам дивовижний світ. Через успіх саме цієї історії авторка вирішила все ж таки дописати продовження неперевершеної книги про дівчинку Поліанну.

Повість «Поліанна» відомий дівчинкою, яка переживає багато смутку, але завдяки грі, придуманій її батьком, вона підходить до всього з життєрадісністю та вмє знаходити радість навіть у най неприємніших речах. Дівчинка потрапивши в аварію ледь не залишилася інвалідом, проте їй допомогла підтримка друзів, які намагались зберегти оптимізм дівчинки. Та за допомогою цієї підтримки вона змогла заново навчитися ходити. Це важливий урок про позитивне ставлення до життя, який допоможе вирішити будь-які проблеми.

Актуальність видання «Поліанна» письменниці Елеонор Портер буде й надалі актуальним ще декілька століть. Тому що в повісті розкриваються значимі для людей проблеми та не тільки.

Роман «Поліанна», хоч і вивчається в школах, не можна вважати спеціально орієнтованим на дитячого та підліткового читача. Питання, які автор піднімає у своєму творі, універсальні, тобто актуальні для будь-якого читача. Роман «Поліанна» вже понад сто років вважається бестселером. Чим пояснюється така популярність цього роману? Напевно тому, що справжні цінності людини в житті вічні. Сліпий оптимізм домінує в інших образних системах світової літератури. Образ цієї дівчини є втіленням добра, тепла і радості. Її запам'ятають дивовижною оптимістичною дівчинкою, з позитивним настроєм і добротою до інших.

Своїм відкритим, ласкавим і радісним світоглядом Поліанна змінює не лише настрій тітки, але й її характер, спонукаючи жінку відкрити в собі найкращі людські якості. Тільки через зміни, міс Поллі може досягти щастя з лікарем Чилтоном. Вона звільнилася від усього злого і жорстокого, що було в її душі, і це відкрило для неї новий шлях. Так само змінюються й інші герої роману, які знаходять щастя, любов і сімейний затишок. Тому Елеонор Портер стверджує, що людина може змінити своє життя на краще, а для цього вона повинна змінити

своє серце, наповнити своє серце добротою і турботою, а також проявити любов і співчуття до інших.

На початку повісті «Поліанна», до багатой та самотньої міс Поллі приходять донька Дженні. Дженні вийшла заміж за порядного і доброго пастора, але всупереч волі батьків. Ображені цим шлюбом рідні майже не підтримували з нею зв'язок. Тож молода пара вирушила на південь. Коли вона народила дівчинку на ім'я Поліанна, поєднавши імена своїх сестер Поллі та Анна. Поліанна зростала у великій нужді, коли була дитиною, у неї не було навіть іграшок. Натомість у неї був безцінний скарб, якому навчив її батько – гра в радість. Гра була запропонована Біблією. Він помітив, що Господь часто закликає людей радіти, коли знову почав читати Святе Письмо. Пастор сказав: «Коли Бог уже вісімсот разів потрудився звернутись до нас із закликом веселитися, то, звичайно, Він дуже хотів, щоб ми були веселими». На створення гри для доньки його надихнув прикрий випадок. У будь-якій ситуації потрібно знаходити привід для радості. Кожен день той, хто їх опанує, перетворить своє життя на маленьке свято. «Гра в радість» — це найдорожча коштовність у світі, бо вона дарує найголовнішу цінність — щастя. Тітка Поллі прийняла маленьку дівчинку не з любові чи навіть співчуття, а чисто з обов'язку дає їй житло. Довкола цієї гри обертається сюжет книги [33].

Життя продовжує перевіряти любов Поліанни до улюбленої гри та її здатність бути щирою та вдячною в будь-якій ситуації. Дівчинці довелося подолати багато труднощів: холодний прийом тітки, недовіру дорослих до життя, розчарування в житті і навіть нещасний випадок, через який вона тяжко захворіла і була надовго прикута до ліжка. Але саме її гра, не тільки допомагає їй гідно пережити всі кепські часи, а й допомагає змінити погляд на життя в кращу сторону її близьких та друзів.

Усі герої роману показані в їх розвитку. Авторка відтворює зміни в їх житті, душі і навіть зовнішності. Тому образ дійових осіб у творі мінливий, змінилась і їх мова, що свідчить про внутрішні зміни героїв.

Працюючи над створенням коміксів, можемо отримати багато досвіду для подальшої праці. Спершу для того щоб розпочати свій власний комікс, треба обдумати сюжет, чого саме ви хочете. Для другого етапу потрібно вибрати жанр своєї історії, обдумати як будуть виглядати головні персонажі. А вже потім можна робити сторіборд для себе, щоб краще розуміти свій сюжет та не заплутатись.

Характеристика персонажів повісті:

Міс Поллі Гаррінгтон. 40-річна самотня тітка Поліанни, сувора жінка, ніколи не посміхається. Сама керувала маєтком багато років і великим спадком, який залишив їй батько.

Ненсі. Кухарка міс Поллі. Ненсі повинна працювати на міс Поллі, оскільки вона втратила батька, залишивши матір з трьома маленькими дітьми на руках.

Том. Літній садівник міс Поллі, багато років працював у маєтку. Він пам'ятає Дженні ще дитиною і розповідає Поліанні про її матір. У Тома є син Тімоті, який також працює на міс Поллі. Тімоті красивий молодий чоловік, який закоханий у Ненсі.

Лікар Чилтон. Добрий, привітний та чуйний, він був самотнім і нещасним, тому що любив тітку Поллі, з якою тривалий час мав непорозуміння. Завдяки Поліанні вони змогли поговорити разом та порозумітися з цим непорозумінням, яке турбувало їх протягом довгого проміжку часу. В кінці історії вони одружилися та стали щасливими.

Джиммі Він, 10-річний сирота, який втік із притулку для бездомних. Поліанна знайомиться з хлопчиком і вирішує йому допомогти. Дівчина безуспішно намагалася переконати свою тітку прийняти хлопчика, і після спроби отримати допомогу від жінок міста, хлопчика усиновив Джон Пендлтон на прохання Поліанни.

Джон Віттієр. Батько Поліанни, який нещодавно помер. Його спадщина дівчині складалася лише з кількох книг, адже він був пастором невеликої місіонерської церкви і отримував дуже мізерну платню.

Дженні Віттієр. Одного разу покійна мати Поліанни вийшла заміж за пастуха і поїхала з ним на південь, незважаючи на заперечення родини. Батьки не хотіли знайомитися з дружиною місіонера, тому з Дженні не спілкувалися. Деякий час Джейн все ще писала сама; її батьки та сестри знали, що останню дитину Джейн (решта дітей померли) звали Поліанна — на честь її двох сестер, Поллі та Анни.

Місіс Сноу. 40-річна прикута до ліжка жінка, яка останні 15 років робила лише те, що хотіла робити, якби все було інакше. За нею доглядає її дочка. Міс Поллі щотижня дає своїм пацієнтам щось смачненьке. Поліанна починає відвідувати місіс Сноу, що повністю змінює її погляд і змушує її мислити позитивно.

Джон Пендлтон. Чоловік жив один у великому будинку в Пендлтон-Хіллз. Колись він любив подорожувати, але тепер живе самотньо та ізольовано від світу. Поліанна довго не могла з ним поговорити, а пізніше допомогла йому, коли він зламав ногу в лісі, і дівчина з Джоном стали хорошими друзями. Пендлтон закохався в матір Поліанни, Жанну, перш ніж вийти заміж за священнослужителя. Дізнавшись, що Поліанна — дочка Дженні, він мріє, щоб дівчина жила з ним.

Тімоті – Водій. Гарний та кмітливий хлопець, який хотів купити перший у світі автомобіль. Кохає Ненсі, кухарку міс Поллі.

Поліанна Віттієр. Поліанна – дівчинка, котрій всього 11 років. Вона гарна та мила, дуже полюбляє всім допомагати. Дівчинка розумна на свій вік, але все таки робить кумедні помилки. На то вона маленька дівчинка, все життя ще попереду. У свої 11 років Поліанна пізнала велике горе, через те що втратила обох своїх батьків, через що змушена приїхали та жити разом зі своєю тіткою Поллі. Поллі прийняла дівчинку, адже це її обов'язок, але відносилась до неї холодно. Поліанна незважаючи ні на що робить перші кроки назустріч, тим самим відкриває її серце. У містечку її всі любили, адже вона допомагала всім та зробила містечко з похмурої хмари в перші промінці Сонця. Саме через те що Поліанна знала гру, яку навчив її батько, вона не засмучувалась до останнього.

2.2. Основні етапи розробки коміксу

Головним етапом створення коміксу було обміркувати про що саме буде мальопис. Після того як ми обрали тему для свого власного мальопису, потрібно було обрати, як саме втілити цю ідею, як розповісти її для світу, яка саме форма оповіді буде. Тож обрали намалювати мальопис за роман-бестселером «Поліанна» Елеонор Портер. Сюжет був вражаючим та залишив приємний слід у серці, так і вирішили як саме буде виглядати цей мальопис. Над створенням коміксу треба ще було подумати та продумати всі подальші дії, щоб отримати бажаний результат.

Написання історії, розповіді. В першу чергу для зручності треба написати саме найголовніше що буде відбуватися у коміксі. Це називається синопсис. Спочатку можна зробити невеликий сторіборд, щоб було зручно малювати потім мальопис. Таким чином важливі моменти будуть записані та будуть начерки роботи, корисна річ для тих, хто малює комікси.

Зазвичай художники використовують безліч різноманітних технік, коли малюють комікси. Найбільш популярною серед них вважається саме техніка рисунка. Ця техніка дозволяє передавати задум автора, передавати форму та об'єм, рух та психологію головних персонажів коміксу. Через рисунок можна відчувати кольорову палітру.

Наступний не менш головнішим етапом це аналіз героїв, як саме вони будуть виглядати, взаємодіяти друг з другом, які риси характеру будуть виражені найбільше. У коміксах основним об'єктом завжди буде персонаж, через нього можна передати багато різного, ідеї, характер, погляд на світ. Тому це є одним з найголовніших етапів створення мальопису. Через персонажів можна здобути популярність, визнання серед великою аудиторії, головне щоб персонаж був захоплюючим, цікавим, артистичним, тим який зможе зацікавити людей.

Щоб скласти гарне враження та зацікавити глядача в своєму коміксі, треба попрацювати над першим кадром, вони завжди задають настрій, атмосферу для

глядача. Тому самі перші кадри сторінки повинні бути розгорнутим, обширним, це буде зроблено для того щоб продемонструвати початок мальопису.

Щоб прослідковувалась різноманітність у коміксі, слід кадри розміщувати правильно. Також треба слідкувати за планами, тобто намагатись не зосереджуватися тільки на одному крупному плані, а й позбавляти його. Якщо було взято крупний план та кадрували лише на ньому, в такому випадку читачі будуть занадто зосереджені на самій темі, тим самим вони не зможуть побачити розвиток інших сюжетних подій. Як правило масштабні кадри не роблять акцент на дрібних деталях, а саме ці дрібні деталі потрібні для сюжету та розвитку персонажів.

Є багато засобів що допомагають побудувати композицію так, щоб можна було роздивитись візуальний баланс, взаємодію серед персонажів, їх розвиток, відносини та зв'язок. В ці засоби входять: перспектива, негативний простір, лінія дій персонажів, глибина та правило третин та інші. Всі вони допомагають зробити динаміку в сюжеті, вплив на хід історії та зв'язок між персонажами.

Панорами не єдиний спосіб почати історію. Об'єднавши серію кадрів однією ідеєю, можна створити настрій з мінімальною кількістю інформації. Хочеться розказати більше про панелі у мальописі. Залежно від кількості та розміру панелей можна сказати про їх динаміку та важливість в сюжеті. Якщо розмір панелей більший за інші, це означає що ця сцена важлива в сюжеті. Саме головне про що забувати не можна, це залишати місце для мовних бульбашок. Також треба враховувати про вільний простір, його треба залишати, щоб картинка не змішалась та не виглядала брудно. Іншим словами дати повітря сторінці.

Манхви все більше й більше стають популярними серед підлітків, що допомагає впливати на розвиток мистецтва та літературних жанрів у всьому світі. Кожен читач хоча б раз бачив, як у коміксі відбуваються батальні сцени, для них використовують високі та короткі панелі, вони означають швидку дію. Насправді якщо вдивляти в сцени у коміксі, можна побачити багато цікавих композиційних ідей. Тим самим підвищити свої знання про комікси.

Працювати над створенням власного коміксу відразу почали з графічного планшету, для малювання ілюстрацій. З допомогою графічного планшету можна більш точно та натурально передати все те що хочеш намалювати, а це є дуже корисною дією для коміксів. А подальші дії були здійснені вже у графічній програмі «Adobe Photoshop», для того щоб додати текстову частину для так званих «хмаринок» та більш детально роздивитися свою роботу.

Комікс був створений на основі оповідання «Поліанна» Елеонор Портер, американської письменниці. Спочатку був створений сценарій коміксу, а вже потім був створений ілюстративний матеріал. В ролі головної героїні стала дівчинка на ім'я Поліанна. На протязі всього коміксу спостерігається відображення та розкриття кожного персонажу. Самою важливою частиною про створенні коміксу було створити саме головних персонажів, адже сюжет створений саме на них. Нижче показано ілюстрований матеріал нарисів головної героїні Поліанна (див. рис. 2.1).



Рис. 2.1 – Пошук прототипу головної героїні

Комікси мають свої унікальні властивості, для них знаходять неймовірні культурні пам'ятки та незвичайні формати. Так як саме ці властивості дають змогу митцям створити надзвичайну атмосферу привернувши увагу багатьох читачів. Ці аспекти збагачують митців, авторів коміксів творчими варіаціями, також допомагає розширити візуальний простір. Комікс здобув найбільшого

поширення саме через формування наймовірної культури, до якої належать кіно, анімаційні фільми, шоу та покази мод.

Після пошуку прототипів головної героїні на ім'я Поліанна, було здійснено наступне. Далі були промальовані деталі головної героїні, такі як: лице, волосся, одяг, тіла та емоції головної героїні. Також було вирішено промалювати тонкі лінії, які слугували для тіней та бліків на одязі, волоссі та на тілі (див. рис. 2.2).



Рис. 2.2 – Деталізація головної героїні

Складним завданням є висловити ідею у її візуальному ряді використовуючи лінії і колірну палітру. Кадри в коміксі нагадують карикатуру на реальні дії. Також за допомогою вітчизняних фахівців був проведений аналіз теоретичних робіт, це свідчить про те що комікс може бути з різним ступенем складності та деталізації.

Для того щоб зробити персонажа та не перезавантажити його потрібно знати систему трьох кольорів, тобто щоб у персонажа було не більше трьох кольорів. Щоб це зробити, першим ділом треба вибудувати ієрархію між кольорами: визначити основний колір, тобто домінуючий, вторинний та акцентні кольори. Так персонаж буде виглядати збалансованим.

Головний герой він є найголовнішим персонажем у коміксі, тому треба більше уваги приділяти саме йому. Розповідати більше про його життя, плани, передаючи це все у графічній частині. Додавляти більше елементів, краще

деталізувати йому, але й не забувати про інших не менш важливих персонажів. Це все потрібно пам'ятати, приділяти багато часу на дрібниці. Також фон, читач повинен розуміти де саме відбувається подія, тому краще промальовувати такі важливі аспекти та не забувати про них.

Спочатку було вирішено зробити колір волосся головної героїні рудим. Потім вирішили змінити його, та розробити його світлим, ніби колір пшениці, це було зроблено для того, щоб показати головну героїню Поліанна світлою веселою дівчинкою. Палітра кольорів була обрана, колір волосся (FFEEA4 та A8985A). Також обрано наряди, з різними орнаментами та кольоровою палітрою. Перший наряд був зроблений зеленого кольору (DCFEC8 та A8D891), далі вже пішов синій колір (D6EEEC та 98C6C3), третій був обраний рожевого кольору (FFE5F9 та D9A7CD), четвертий фіолетового кольору (E8DBF6 та C9B5E0) та коричневий колір (D3AE92 та BC9678), (див. Рис. 2.3).



Рис. 2.3 – Поліанна, як головна героїня коміксу

Другий етап – це розробка власного коміксу «Поліанна», тобто розробка ескізних сторінок графічної історії. Ці ескізи були створені у Adobe Photoshop, в графічній програмі, на графічному планшеті. Комікс складається з 12 сторінок та має дві обкладинки.

Наступним ділом треба розробити макети кожної сторінки, які потім будуть допомагати в розробці кожної сторінки коміксу. Як саме будуть

розташовані кадри на сторінці, персонажі та діалоги. В примітку можна розглянути різні композиційні рішення, це також допоможе знайти відмінний спосіб щоб розповісти історію мальопису.

Продумавши текстові блоки з історією та діалогами, треба створити для читача зручну композицію для читання хмаринок тексту, щоб читач зрозумів в якому напрямку читати. Розташувати текст треба так, щоб ці текстові хмаринки не заважали сприйняттю самого мальопису, тобто малюнків. Щоб уникнути перенавантаження сторінки потрібно не так багато добавляти тексту, щоб текст доповнював сторінку. Історію розповідає не тільки текстова частина, але й сам комікс, тобто зображення. Найчастіше для новачків складно підібрати вдалий шрифт для коміксу. Треба обрати такий шрифт щоб був читабельним, зрозумілим, та щоб з легкістю можна було прочитати.

Найголовнішою помилкою при створенні коміксу є недотримання чітких рис персонажів, тобто завжди змінюється форма лиця, волосся, руки або тіла. Тому треба якомога більше уваги приділяти цьому аспекту, щоб персонаж не змінювався постійно.

Для початківців краще розробляти ескізи всіх сторінок, що за чим слідує. Також треба слідкувати за динамікою кадрів а також за розташуванням композиційних кадрів, щоб це допомогло створити зрозумілі для людей сцени, а також зробити їх цікавими.

Графічну літературу звинувачували в розбещенні молоді, комікси втрачали популярність, а потім поверталися в попит. Однак комікси зарекомендували себе як окремий вид мистецтва.

Першим ділом треба звертати увагу на персонажів, приділити їм якомога більше часу, промалювати деталі а вже потім накладати тіні та коригувати світло. Коли все готово можна приступати до роботи з кольором, підібрати найкращі кольори які поєднуються між собою та доповнюють одне одного. Після цих всіх етапів йде деталізація, можна додавати різні акценти, промалювати бліки в очах, на волоссі блиск і таке інше. Фону, також є одним з найважливіших етапів, так як саме він задає атмосферу та орієнтує читача де знаходяться персонажі.

Після закінчення кропіткої роботи над мальовисом, в самому кінці треба зробити огляд всього мальовису, переглянути всі сторінки та за потреби зробити корективи які потрібні. Цей етап потрібен для того, щоб не було плутанини в сюжеті або сюжетних дир, тому рекомендується завжди переглядати роботи в кінці.

На першій сторінці головна героїня на ім'я Поліанна тільки приїжджає до тітки, її зустрічає молода дівчина Ненсі, служниця дому. На першому ескізі стоїть Ненсі чекає на Поліанну, та судно, котре наближається до причалу. Після зустрічі вони разом наближаються до свого транспорту, Поліанна веде розмову з Ненсі та розповідає чому вони приїздила сюди. На другій сторінці головна героїня вже зустрічається зі своєю тіткою, та міцно обіймає її. Тітка Поллі показує маленькій дівчинці її кімнату, але ця кімната розташована на горищі, в кімнаті зовсім порожньо, немає затишку, є тільки ліжко на якому буде спати дівчинка, стілець та вікно. Поліанна була дуже здивована, можна було побачити сум в її очах, але вона не давала собі засмучуватись (див. рис. 2.4).



Рис. 2.4 – Перша та друга сторінки коміксу «Поліанна»

Міжнародні читачі часто цікавляться читанням корейських манхв, які потім перекладаються на місцеву мову. Деякі потім перетворюються на фільми, аніме або навіть телевізійні програми, тобто телесеріали. Популярність

корейських манхв зростає в усьому світі завдяки їх різноманітній аудиторії, яку можна знайти різними мовами в Інтернеті.

Корейська манхва має багато спільних рис й з китайською маньхуа, не тільки з японською мангою. Вони діляться за кількістю зображень, віковим рейтингом, аудиторією читачів, а також за тематикою. У Китаї існує маньхуа для школярів різних статей, юнацького віку, твори для дорослих читачів від 18 років, існує також окрема категорія коміксів для жінок [32, с. 9].

Третя сторінка. До місіс Поллі приходять Тімоті, водій, та просить дозволу на купівлю машини. Місіс Поллі не одразу погоджується на це, тому що вважає що машини тільки забруднюють повітря. Але після довгих умовлянь, жінка все таки дозволяє придбати машину. Після того як тітка Поллі повернулася до своїх справ, Поліанна не гаяла часу та спустилася з другого поверху на вулицю та побігла до річки. В цей момент до її кімнати заходить Ненсі, та не розуміє куди ділась дівчинка, визирнувши у вікно, вона побачила, що та біжить до річки. Ненсі вийшла та стрімко побігла до дівчинки, там і відбулась розмова (див. рис. 2.5).



Рис. 2.5 – Третя та четверта сторінки коміксу «Поліанна»

Кольорова гама у мальопісі «Поліанна». Спочатку було розробити яскравий комікс з насиченими кольорами, як у коміксах Marvel, але добре обміркувавши стало зрозуміло, що це було б невдалою ідеєю, так як такі яскраві

кольори не впишуться у комікс та буде виглядати занадто яскраво. Тому було вирішено взяти більш приглушену кольорову гаму, та зробити акцент на персонажах, таким чином виділяючи найголовніше.

На п'ятій сторінці вже відбулась інша подія. Поліанна вирушає до місіс Сноу, щоб віддати їй ліки та пригостити її смачним бульйоном. Але по дорозі зустрічає мовчазного та непривітливого Джона Пендлтона, відбулась невелика розмова між ними після чого вони розійшлись. Поліанна приходить до місіс Сноу вітається, та сідає поряд з нею. Через деякий час дівчина приходить та розповідає Ненсі про те, як відбулась розмова з мовчазним Джоном Пендлтоном. До них виходить тітка та обурено питає чому вона не з'явилась на сьогоднішнє заняття, на що дівчина відповідає, що в її кімнаті немає стола, та вона не зможе без нього вчитись. Не довго думаючи, вони вирушили в дім, в зовсім інше напрямлення від кімнати Поліанни. Відчинивши двері, перед їх очами було гарне та м'яке ліжко привабливого кольору, стіл за яким Поліанна зможе навчатись, та столик біля ліжка. Дівчинка було дуже здивована та зраділа, коли місіс Поллі сказала, що від тепер це її кімната (див. рис. 2.6).



Рис. 2.6 – П'ята та шоста сторінки коміксу «Поліанна»

На взаємодію зображень один з одним впливає компонування кадрів, тобто треба контролювати їх кількість, форму та розміщення на сторінці. Це дає змогу ілюстраціям ввібрати в себе смислове навантаження, аніж якщо б вони були

окремо. Саме грамотна композиція надає плавні переходи між кадрами, це не дає глядачу заплутатись в послідовності та робить їх більш легкими до сприйняття.

Сьома сторінка. На цій сторінці відбувається досить інтригуючі моменти коміксу. На першому фреймі Поліанна підходить до садівника Тома, та цікавиться квітами які він тримає в руках. У дівчини зароджується в голові надзвичайна ідея, вона давно знає про те що Тімоті подобається Ненсі, він кохає її, як і вона його. І ось Поліанна вигадала як Тімоті може освідчитись Ненсі. Досить зворушливий момент в мальописі, дівчинка знову допомагає всім. Восьма сторінка. Поліанна знову йде до місіс Сноу, щоб пригостити їй, та віддати ліки, але раптом вона побачила когось на дереві, її це зацікавило та вона незважаючи ні на що пішла туди. Це виявився хлопчик Джиммі, сирота, який втік із притулку для бездомних. Поліанна з ним здружилися та обіцяла допомогти йому. По графічній частині було додано два патерни, це квітковий патерн та з серцями, саме ці деталі додають у комікс різнобарвності та динаміки (див. рис. 2.7).



Рис. 2.7 – Сьома та восьма сторінки коміксу «Поліанна»

Розробляючи комікс, першим ділом треба обрати стиль коміксу, в якому надалі буде просуватись робота. Доречно вигадати свій власний стиль малювання, можна розробити акценти, щоб було помітно що це оригінальна

робота, розробити акценти, зазвичай ці акценти подобаються людям, це дозволяє просунути свою роботу та зробити її популярнішою.

Існує декілька стилів, серед них:

- Американський стиль
- Європейський стиль
- Азіатський стиль

Розробка дипломної роботи була обрана з акцентними елементами європейського стилю та азіатського. Європейські комікси зазвичай можуть включати більш складну роботу та глибокі сюжетні лінії. Азіатські стилі зазвичай мають більш динамічніші сюжетні лінії. Мовні бульбашки читаються як і українські книжки, тобто зліва направо, текст розміщений збалансовано, це дозволяє не перенавантажувати сторінку та зробити її цікавою.

Комікси в Європі, тобто європейські комікси славляться різноманітністю жанрів та стилів. Вони можуть бути різними, драматичними, космічними, історичними, жахливими (мається на увазі жанр – страшний, або ще називають хорор), фантастичними та іншими. Європейські комікси відомі своєю якістю зображень та неймовірною деталізацією. Навіть деякі автори витрачають багато коштів на те, щоб розробити кадр більш деталізований та якісний. Також вони відомі своїми неймовірними сюжетами та розвиненими героями. Європейські комікси добре вміють поєднувати у собі всі аспекти та теми, працювати над історією, політикою та культурою, також включають у собі літературні посилання та вміють обговорювати складні соціальні питання.

Кольорова гама дуже важлива частина коміксу. За допомогою кольору можна задати настрій, стан персонажів коміксу та викликати спектр емоцій, які читач відчуває під час читання. Саме за допомогою певної палітри кольорів читач може дізнатись про культуру та країну, детально роздивитись стиль автора.

Кольорова палітра, саме вона задає читачу настрій, виразність та атмосферу, який буде відчуватись протягом розділу. Від кольорової палітри залежить, як читач буде сприймати комікс. Тому під час підбору кольорів ми

орієнтувалися на читацьку аудиторію дітей, підлітків та й дорослих. Усвідомлюючи цей фактор, було обрано теплі та приглушені кольори, які поєднуються між собою та відповідають загальному стилю коміксу. Після опрацювання контурів, час приступити до заливки кольорової палітри. В роботу було взято заливку, як перший шар кольору, а вже потім були промальовані тіні та бліки на одяг, волосся, шкіру, та інші предмети фону.

Діалог персонажів у коміксах є важливим елементом для розвитку персонажів, сюжету та сприйняття історії читачем. Для кожного персонажа додали власну манеру розмови та використали різний сленг, лексику та граматичні особливості, щоб зробити їх діалог особливим. У дипломній роботі, а саме у розробці коміксу, діалог виражав емоційний стан персонажів, також можна використовувати відповідні тони голосу для передачі почуттів, таких як сарказм, радість та гнів. Оскільки в коміксах простір для письма обмежений, діалоги краще робити коротким та уникаючи зайвих слів, щоб зосередитися на головній ідеї. Елементи, такі як міміка та жести, були додані до діалогу, щоб підкреслити емоції. Темп і ритм діалогу змінювалися відповідно до сцени, щоб підкреслити напруженість та інтенсивність ситуації. Для підкреслення ключових моментів були використані спеціальні ефекти, такі як мовні хмаринки та розміщення тексту.

Аналізуючи такі аспекти та елементи в коміксі як контури, розкадровка, діалоги, шрифти, кольорове рішення, оформлення, ця вся робота зосереджена на коміксі, адже потребує підхід до кожної деталі коміксу. З допомогою різних мовних засобів для діалогів, це допоможе зробити персонажів емоційними та такі моменти зроблять комікс насиченим. Маючи свій стиль малювання це може створити атмосферний та запальний вигляд коміксу.

Також важливо було дотримуватися балансування між кольорами, щоб всі сторінки виглядали гармонічно та не перенавантажували сторінки. Розмальовуючи сторінки були використані різноманітні техніки, серед них світлотінь, текстури, градієнти. Оформлення кольору є важливою складовою у створенні коміксу, адже колір задає настрій, атмосферу, перше враження про

комікс. Саме колір допомагає створити привабливість та розпочати історію (див.рис. 2.8).



Рис. 2.8 – Перші сторінки коміксу «Поліанна» у кольорі та з текстовою частиною

Мовні хмаринки розташували поруч з персонажами коміксу, в цих мовних хмаринках є стрілка котра направлена до вуст того, хто говорить. Форма та розміри змінювалися в залежності від сцени та події що відбувалась. Мовні хмаринки часто легко вписуються в ілюстрації та не сильно перекривають важливо елементи коміксу. Також для зручного читання треба було розмістити хмаринки у правильний порядок читання, щоб читач не загубився коли читав діалог між персонажами.

Досить часто мовну бульбашки, тобто баблери розбивають на декілька малих, це зроблено для того, щоб вона не займала багато місця на сторінці, або ж позначити в мові персонажів паузу. Також мовні бульбашки поєднуються між собою на різних фреймах сторінки, щоб можна було побачити що мова персонажів продовжується.

Жирний текст використовується для того щоб виділити, або ж акцентувати увагу на дії, саме через варіації розміру літери можна використовувати це для того, щоб показати збільшення тону голосу персонажів або ж для крику. Іноді

навіть для певних персонажів роблять спеціальні шрифти, це забезпечить їх мову характерним стилем не виходячи за рамки стилю коміксу.

Дві сторінки коміксу з розкадровки першої сторінки. Треба не забувати про те що забагато діалогу не треба вписувати, щоб читач не втомлювався читати діалог та щоб сам діалог не перенавантажував сторінку, а навпаки доповнював її та робив більш органічною (див.рис. 2.9).



Рис. 2.9 – Перші сторінки розкадровки коміксу «Поліанна»

Перейдемо до шрифтів, для коміксу треба обирати читабельні шрифти, щоб читач зміг прочитати цей шрифт. Шрифт також впливає на створення атмосфери та настрою в коміксі. При виборі шрифтів треба звертати увагу на розмір, міжстроковий інтервал та інші особливості. Не забути про персонажів, який персонаж такий і шрифт, підібрати більш вдалий шрифт саме для певного персонажа. Обравши гармонійний та читабельний шрифт, який підходить для персонажів коміксу. Тож, варто звернути увагу на те, що для читача одним з найголовніших критеріїв коміксу є читабельність, читачу треба забезпечити комфортне та приємне читання. Шрифт який був обраний для мовних реплік – Bubblebody Neue.

Розмір проєкту сягає у 12 сторінок, в них розміщенні важливі події/моменти для сюжету власного коміксу. Цільова аудиторія направлена на різний вік, так як містить у собі доволі дорослі життєві ситуації.

В коміксі важливо вміти передавати жанр в якому малюєш комікс. Для свого коміксу я обрала теплі приглушені відтінки кольорової палітри. Саме через це при читанні можна відчуту тепло коміксу та насолодитись спокійною атмосферою до певного моменту.

Для фону у коміксі було обрано два найголовніших кольори. Це ніжний блакитний колір (#E0E8F5), він служив для того, щоб коли більшість подій відбувались на вулиці, це було видно. Другий колір був обраний ніжно-помаранчевого кольору (#F5E8E0). Його було обрано для того щоб було помітно, що події відбуваються саме в приміщенні. Кольорова палітра була обрана в теплих м'яких кольорах, ця кольорова палітра підходить під тематику оповідання, так як події відбувались досить давно, то й кольори треба робити збалансованими та м'якими (див.рис. 2.10).

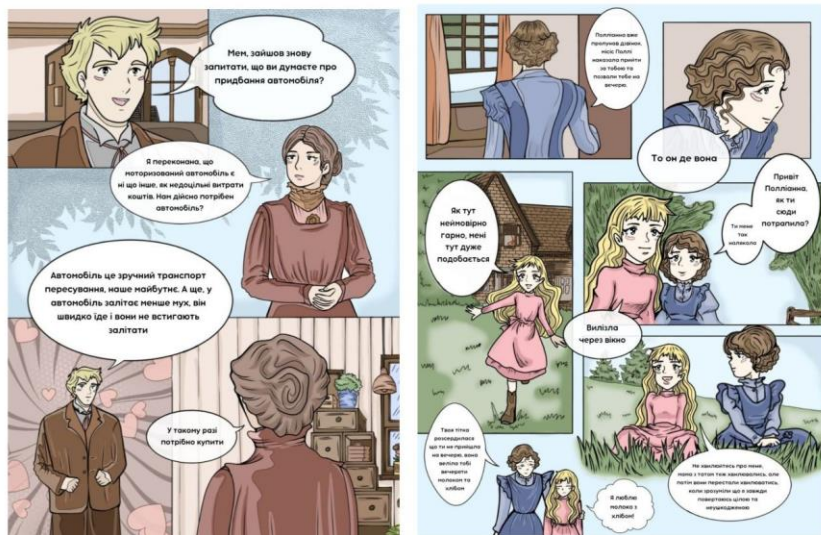


Рис. 2.10 – Третя та четверта готові сторінки коміксу «Поліанна»

Обкладинка є важливою частиною коміксу, завдяки обкладинці можна привернути увагу багатьох читачів, а саме своєю неймовірною та не забутньою обкладинкою.

Обкладинка повинна відповідати жанру та тематиці книги. Саме обкладинка надає читачеві перше враження від книги, тому обкладинка повинна відповідати тематиці книги, передавати її настрій. Якщо книга написана про щось світле та тепле, або романтичне, то це означає що й обкладинка має бути схожою на світлу та теплу тематику. Так само це діє і навпаки, якщо книга про бойовик, то це повинно бути на обкладинці. Художник має бути усвідомленим, що обкладинка книги має бути унікальною та винятковою, щоб це надало змогу виділити книгу серед багатьох інших книг.

Щоб розробити обкладинку та привернути читачів, треба обирати ті кольори, які зможуть виділятися серед інших кольорів, та розробляти обкладинку цікавою, надавати їй життя, повітря. Обкладинка вимагає багато часу, ретельно обдумати те що буде знаходитись на обкладинці, звертати уваги до деталей.

Перш ніж розробити обкладинку для коміксу чи книги, треба зрозуміти призначення обкладинки та їх цільову аудиторію. Саме обкладинка створює перше враження від книги. Також існують різні види обкладинок, кожен вид служить різним цілям та звертається до різної аудиторії.

Розробка обкладинки. Обкладинка коміксу «Поліанна» має насичену та світлу обкладинку. На ній зображена дівчина, головна героїня Поліанна, одягнута в розкішне бузкове плаття, яке розвивається на вітру. На фоні позаду дівчини зображений краєвид, вона стоїть на великій просторій поляні з неймовірно гарним блакитним небом. На обкладинці дівчинка посміхається, все життя вона грала в гру, в яку навчив грати її батько. Гра полягала в тому, щоб знайти те, чому можна радіти, навіть в складних ситуаціях. На задній частині обкладинки можна побачити невелику поляну з квітами та текст в якому розповідається сюжет історії. Шрифт підібраний один, а саме – Flow. Саме цей шрифт підходить для опису цієї історії. Колірна палітра: плаття було зроблено у світлому кольорі, саме цей бузковий колір виділяє головну героїню, Поліанну (E7BBFF), волосся було обрано зробити світлого кольору, схожим на пшеницю серед барвистого неба (FFEEA4), небо блакитного кольору (B7E6FD) та поляна,

зеленого кольору (B8CD66). Також було додано на фон маленьких пташок, які вільно пролітають поміж хмарами (див. рис. 2.11).



Рис. 2.11 – Обкладинка до коміксу «Поліанна»

Розробляючи обкладинку можна виділити певні зображення тим самим привернути читача або читачів саме до цієї книги. Візуально представляючи ключові ідеї чи теми, обкладинка може стати потужним інструментом для залучення великої аудиторії читачів. Також коли обкладинка майже готова, вона потребує ретельного аналізу елементів, перевірку ефективності серед потенційних читачів.

Було розроблено ще одну обкладинку, але вже для книги. На обкладинці зображена дівчинка у рожевому наряді зі шляпкою на голові. Колір для фону позаду обрано м'який та ніжно-коричневого кольору, щоб візуально виділити головну героїню, Поліанну. Навколо головної героїні було вирішено зробити рамку з гострими кутами, щоб це нагадувало тематику книги. З іншої сторони обкладинки, тобто задня частина, розташований текст з описом історії, сюжету книги. Але спершу текст був поміщений у квадрат білого кольору, щоб текст привертав увагу очей одразу при розвороті книги. Використані два шрифти, основний на обкладинці книги це Calmins Sans High та Cocomat Pro. Колірна палітра: основний фон обраний в теплому кольорі (F5E8E0), плаття ніжно-

рожевого кольору (FFD3F4), волосся головної героїні пшеничного кольору (FFEEA4) та колір шрифту (6B6033) (див. рис. 2.12).

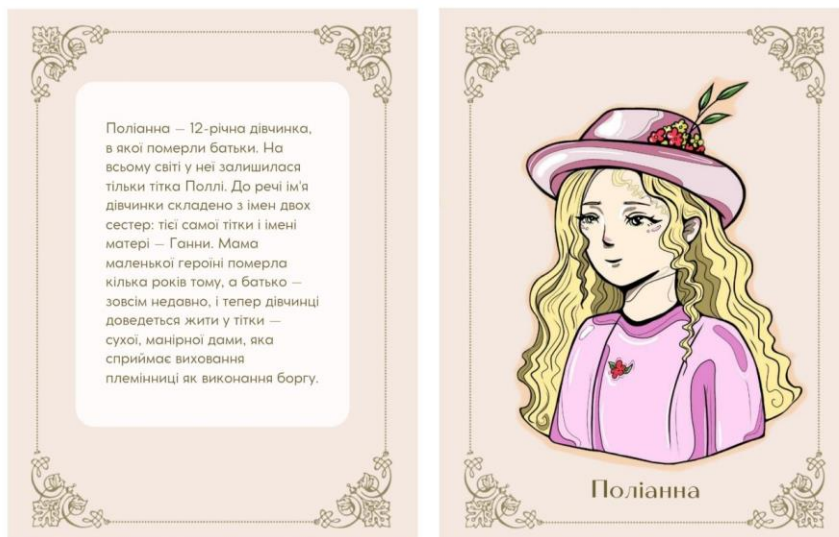


Рис. 2.12 – Обкладинка для книги «Поліанна»

Крім того потрібно не забувати про текст, а не лише картинку. Текст має бути чітким, та щоб легко можна було прочитати. На лицевій сторінці краще розмістити назву коміксу або самої книги, автора та художника, а на іншій сторінці можна додати опис історії, про що саме буде комікс або ж книга. Але варто пам'ятати що вистачить додати тільки початок оповіді, щоб заінтригувати читача.

Тож основне призначення обкладинки для книги або ж коміксу це залучити якомога більше читачів та заінтригувати людину. Обкладинка діє як візуальне представлення, якщо обкладинка виявиться яскравою та привабливою читач одразу її помітить та захоче дослідити її. Саме обкладинка може розпалити неабияку цікавість і викликати великий інтерес до книги або ж коміксу, тому варто не забувати приділяти обкладинці більше часу, щоб створити її неперевершеною для читачів тим самим залучити їх читати цю книгу/комікс.

ВИСНОВКИ

У ході написання дипломної роботи були вирішені поставлені перед нами цілі та завдання. Тому ми можемо зробити ряд висновків, які узагальнюють результати нашого дослідження.

Розглянувши графічний об'єкт, тобто комікс, як невід'ємну складову сучасної комунікації. Будучи особливим видом художньо-графічного дискурсу, комікс є послідовним процесом взаємодії тексту, що включає вербальні компоненти, і реального читача. Було виявлено, що відмінною рисою цього виду графічного тексту є наявність спеціального суб'єкта – автора тексту та художника.

Сучасні комікси мають великий потенціал як медіапродукт, адже за допомогою графічних форматів можна візуально подавати суспільно значущу інформацію, розкриваючи важливі для суспільства, особливо молодого покоління, історичні події. Досвід Німеччини та США показує, що замальовки також можуть бути ефективними для донесення репортажів і новин до аудиторії.

Водночас комікси залишаються самостійним видом мистецтва, який характеризується трудомістким творчим процесом створення та поширення інформації. Хоча скетчинг не можна класифікувати як самостійний засіб масової інформації, він є важливою частиною просторової структури сучасних медіа в розвитку теорії журналістики.

Вивчивши історію розвитку коміксів, стає зрозуміло, що це жанр, який з'явився дуже давно, але й досі залишається дуже популярним. Ця особливість пояснюється барвистістю, лаконічністю і тим, що комікс може бути доступний будь-якій цільовій аудиторії. Специфіка мовних бульбашок показує те, що будь-що можна втілити у графічну форму та цим самим донести до читача все це.

Дослідивши комікси, можна зробити висновок, що комікс не є обмеженим у віці, соціальному положенні та статті. Комікси може читати будь-хто, хто цього хоче. Є багато різних жанрів, різні тематики, персонажі, графічна частина, це все можна знайти та прочитати на просторах інтернету.

У рамках даної бакалаврської роботи був проведений детальний аналіз процесу створення коміксів, які вони бувають, де їх можна прочитати та розроблено власний комікс «Розробка коміксного видання під назвою «Поліанна»». Обрано було працювати саме з графічним планшетом, щоб передати всі творчі аспекти коміксу. Також було проаналізовано та показано сюжет власного коміксу та розглянули персонажів історії, їх особливості, характер, поведінку.

Проведене дослідження, однак, не вичерпує всіх напрямів вивчення порушеної проблеми. Перспективними, можуть бути наступні: ЗСУ комікси або комікси для військових, майбутній розвиток коміксів в Україні та за її межами, комікси та штучний інтелект, вплив та застосування коміксів при освітній та профілактичній діяльності з населення на теми національної безпеки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баранова Т. Комікси як фактор заповнення життєвого простору особливості засобами графічного дизайну. Запоріжжя: Запорізький національний технічний університет, С. 244-245.
2. Кордоба Б. Український ринок коміксів. 2020. URL: <https://vezha.net.ua/interview/ukrayinskij-rinok-komiksiv-lishe-rozpochav-svij-shlyax-bogdan-kordoba/> (дата звернення: 31.05.2021).
3. Васильєва В. Тютюнник І. Особливості українського коміксу крізь призму історичного розвитку. *Студентський науковий вісник Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. № 45, Вип. Тернопіль: ТНПУ, 2020. С. 141-144.
4. Вострякова Н. В. Використання коміксу у навчально-виховному процесі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. № 13, Луганськ: Педагогічні науки, 2013. С. 226-233.
5. Все про мангу «Атака титанів». URL: <https://nusho.com.ua/blog-vse-pro-mangu-ataka-titaniv-ua> (дата звернення: 27.03.2023).
6. Все про мангу «Магічна битва». URL: <https://nusho.com.ua/blog-vse-pro-mangu-magichna-bitva-ua> (дата звернення: 30.10.2023).
7. Все про мангу «Моя геройська академія». URL: <https://www.nusho.com.ua/blog-vse-pro-mangu-moya-gerojska-akademija-ua> (дата звернення: 6.02.2024).
8. Гуцул Я. Д. Комікс як інтерсеміотричний феномен української масової літератури (на матеріалі графічного роману М. Тимошенка і К. Горішного «герой поневолі. За повістю Івана Франка») : *Потенціал коміксу системі нової української школи*. Чернівці, 2021. 26 с.

9. Дмитро Б. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. Випуск 5, Київ, 2020. С. 33-35.

10. Для відвідувачів. URL:
<https://comiccon.ua/pravila-dlya-vidviduvachiv>

11. Захар Беркут. Легенда (комікс). URL:
[https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B0%D1%80_%D0%91%D0%B5%D1%80%D0%BA%D1%83%D1%82._%D0%9B%D0%B5%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0_\(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81\)](https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B0%D1%80_%D0%91%D0%B5%D1%80%D0%BA%D1%83%D1%82._%D0%9B%D0%B5%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0_(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81)) (дата звернення: 20.09.2019).

12. «Знайди і покажи мальопис»: про комікси на українському ринку. URL:
<https://bookforum.ua/p/1297>

13. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. Київ: *Київський національний університет технологій та дизайну*, 2022. 17 с.

14. Крикуненко С. В. Структурно-стилістичні компоненти коміксу в реальному просторі формування видовищної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. № 3, Київ: наук. Журнал, 2023. С. 53-57.

15. Козарь А. П. Поетикальні особливості корейської манхви. *Корейська мова, література і переклад, Західноєвропейська англійська мова*. Київ: Київський національний лінгвістичний університет, 2023. С. 6-31.

16. Ковалів І. Ю. Літературознавча енциклопедія. Київ: ВЦ «Академія», 2007. С. 465-466.

17. Коваль Н. Франкомовні комікси: Астерікс, Смурфи і Тентен. *Зарубіжна література*. № 7, 2016. С. 62-69.

18. Книги Елеонор Портер. URL:
<https://book24.ua/ua/authors/elinor-porter/> (дата звернення: 14.04.2016).

19. Лисько Р. Б. , Георгадзе Т. Комікс як вид мистецтва. *Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи* : збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної конференції. Запоріжжя: Видавництво Хортицької національної академії, 2023. С. 731-732.

20. Лиса І. Комікс як окремий складник структури медіапростору. Житомир, 2023. 16 с.

21. Мальюписи в Україні — підсумки 2020. URL: <https://uageek.space/komiksy-v-ukraini-2020/#gs.2w3jze> (дата звернення: 31.05.2021).

22. Манга – що це таке, суть, поняття та визначення простими словами. URL: <https://termin.in.ua/manha/>

23. Мангака. Людина, яка створює мангу. URL: <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%B0%D0%BA%D0%B0>

24. Магія манги: як вибрати та де купити мангу на українській мові | День за днем. URL: <https://denzadnem.com.ua/blogy/korysni-porady/165170> (дата звернення: 29.12.2023).

25. Манхва: Унікальна світова культура корейських коміксів. URL: https://ilenta.com/ps/culture/culture_5998.html (дата звернення: 23.05.2023).

26. Мангаманія. URL: <https://amanogawa.space/articles/liter/manamana/> (дата звернення: 21.11.2018).

27. Починаємо колекціонувати комікси. URL: <https://www.ideo-grafika.com/begin-collecting-comics/> (дата звернення: 16.10.2016).

28. Пчеловська О. О. Проблема перекладу манхви (на основі уривків з манхви «여신강림») Київ: *Київський національний лінгвістичний університет*, 2023. С. 7-12.

29. Про нас. Видавництво ТУОС Комікс. URL: <https://tuoscomics.com/about-us> (дата звернення: 25.05.2021).

30. Світ яскравих ілюстрацій та великої конкуренції: Чим живе і як розвивається українська комікс-індустрія. URL: <https://prm.ua/svit-yaskravih-ilyustratsiy-ta-velikoyi-konkurenciyi-chim-zhive-i-yak-rozvivayetsya-ukrayinska-komiks-industriya/> (дата звернення: 05.11.2019).

31. Троян Т. Г. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення. *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука»*. Серія «Соціальні комунікації», Київ: Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2018. С. 24-26.

32. Туча О. О. Популяризація видавництв української комікс-індустрії у медіа: *Добірка Рецензій Popularization of publishing houses of the Ukrainian comics industry in the media: a collection of reviews*. Суми, 2022. С. 8-9.

33. Поліанна (характеристика та аналіз героїв твору) — Елеонор Портер: жанр, тема, ідея, композиція, проблематика, характеристика героїв на УкрЛіб URL: <https://www.ukrlib.com.ua/review-zl/printit.php?tid=9559>

34. Українські комікси. URL: <https://is.gd/0Kg16I>

35. Українські мальописи: історії перших видань та сюжети сучасних коміксів. URL: <https://www.salonapysalo.com.ua/ukrainski-malopysy-istorii-pershykh-vydan-ta-siuzhety-suchasnykh-komiksiv/> (дата видання: 06.07.2022).

36. Хлестова С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. *Вісник Харківського національного університету імені ВН Каразіна*. Серія «Соціальні комунікації». Харків, 2017. С. 13-17.

37. Штифуряк М. Ю. Особливості географічного роману та їх відтворення в українському перекладі (на матеріалі твору «Вартові» Алана Мура). Миколаїв, 2022. 20 с.

38. Щегель О. М. Практична транскрипція корейських імен українською мовою: порівняння, проблеми і пропозиції. *Мовознавство*. № 1. Київ, 2009. С. 76-87.

39. Щербак М. О. Стратегія просування в соціальних мережах за допомогою SMM-інструментів (на прикладі видавництва коміксів TUOS Comics). Київ, 2021. С. 35-37.

40. Мовні бульбашки. URL:
<https://pin.it/6GsrJ3LSk>

41. Елементи емоцій персонажів. URL:
<https://pin.it/68Ox6u7DB>

42. Джерело звуку. URL:
<https://pin.it/2dy4GrtIy>

43. Джерело звуку. URL:
<https://pin.it/63M3TanVP>

44. Скрінтони. URL:
<https://pin.it/7bUSMSNm8>

45. Скрінтони. URL:
<https://pin.it/2hS1M83FD>

46. Що таке манга? Коли з'явилась та як читати? URL:
<https://tseivo.com/b/kawaiididko/t/lrpjldavdn>

47. Baron-Carvais A. La bande dessinée. A. Baron-Carvais. Paris. p. 51-90.

48. McCloud, S. Understanding comics. New York: Harper Collins Publishers p. 58.

49. Longman Dictionary of Contemporary English. [Електронна адреса]. URL: <https://www.ldoceonline.com> (дата звернення: 13.10.2018).

50. Zanettin, F. Comics in Translation Studies. An Overview F. Zanettin Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008, p. 113.

ДОДАТКИ

Додаток А

Комікс як частина візуального мистецтва

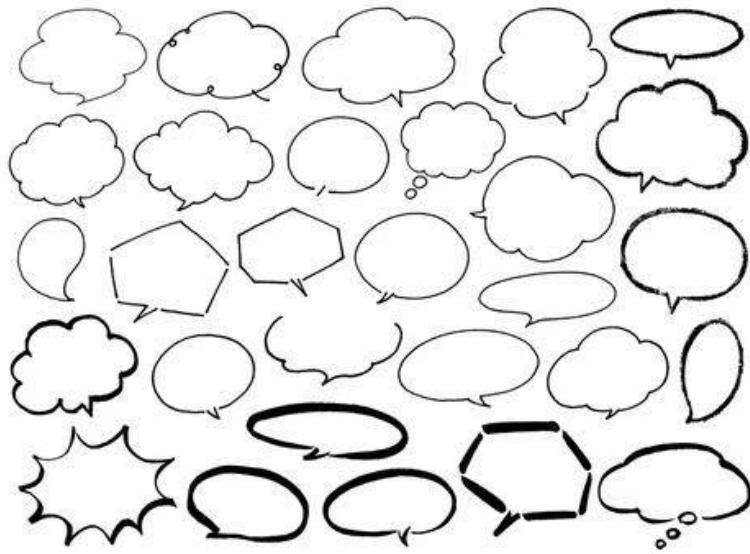


Рисунок А. 1. – Мовні бульбашки (бабли)

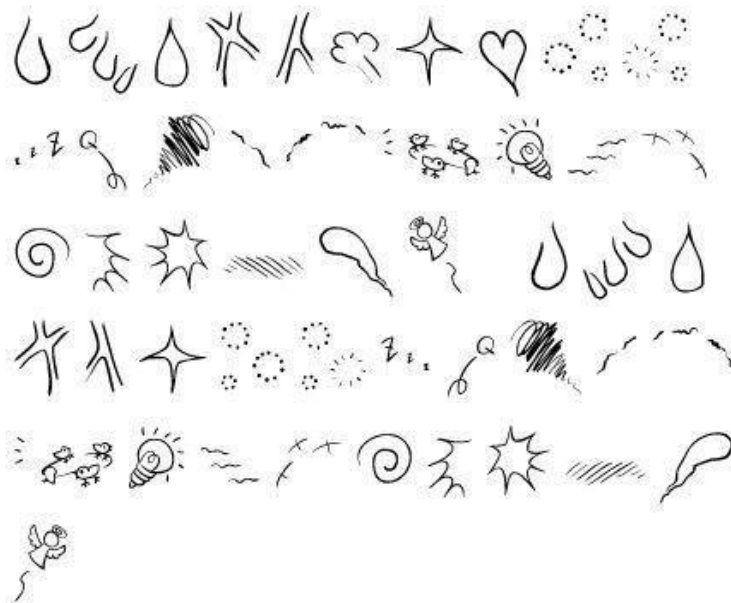


Рисунок А. 2. – Елементи емоцій персонажів

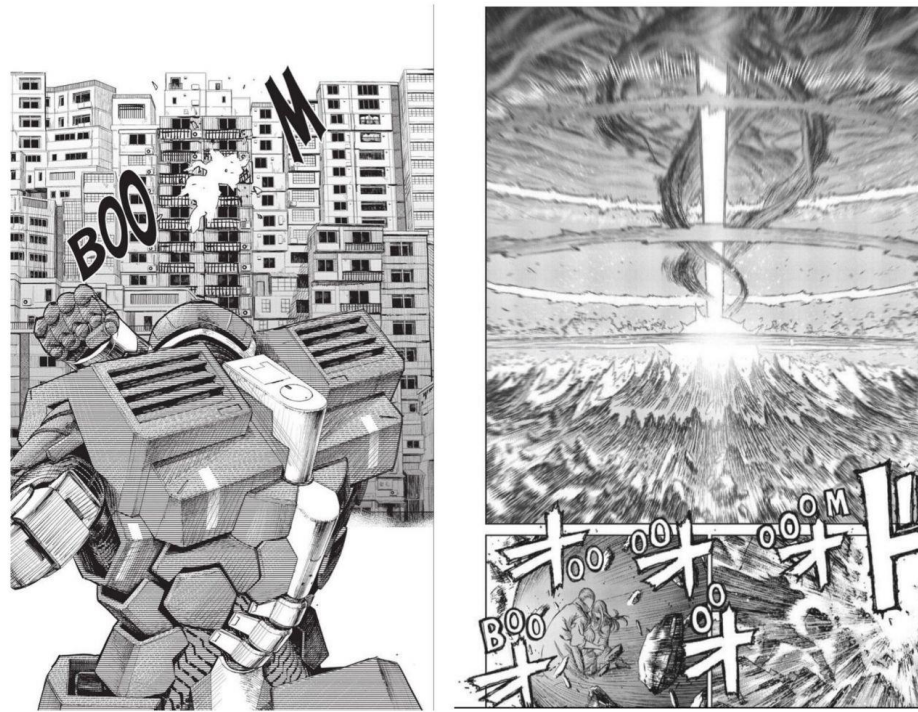


Рисунок А. 3. – Порівняння джерел звуку

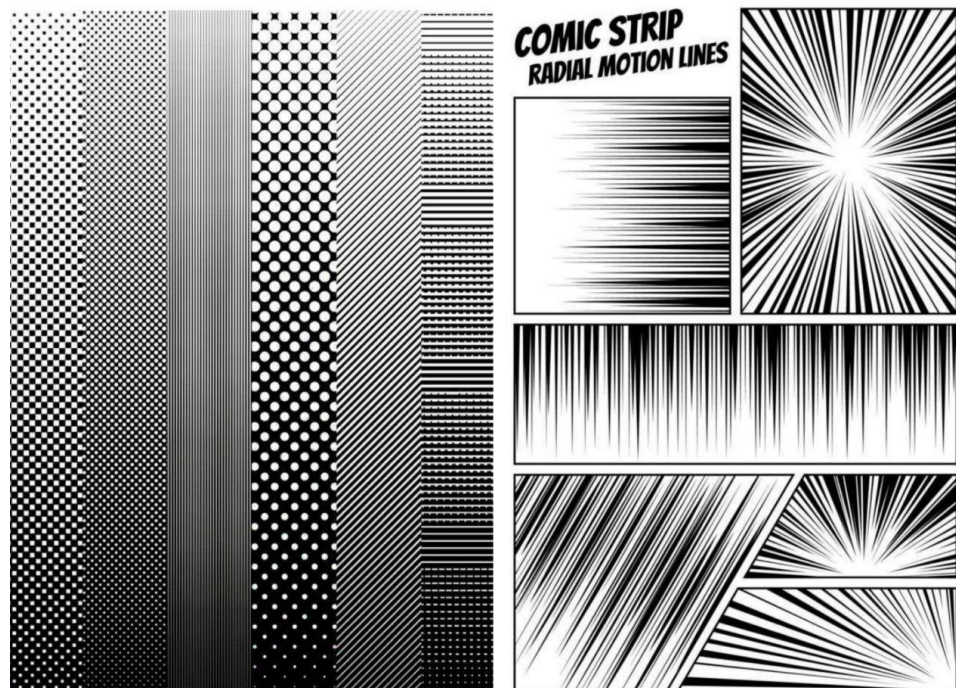


Рисунок А. 4. – Скрінтони

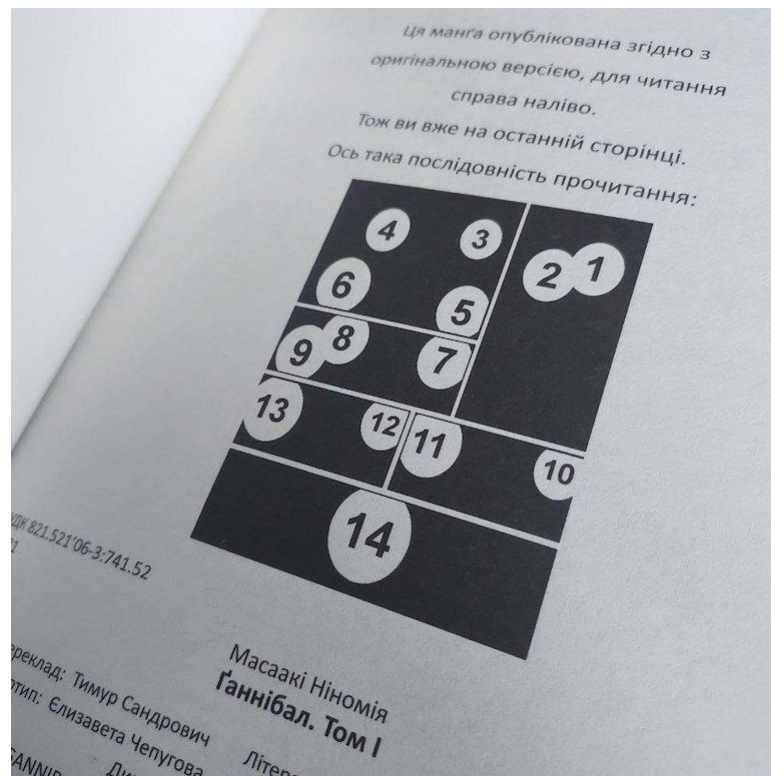


Рисунок А. 5. – Читання манги справа на ліво

Додаток Б

Основні етапи розробки коміксу



Рисунок Б. 1. – Пошук прототипу головної героїні



Рисунок Б. 2. – Поліанна, як головна героїня коміксу



Рисунок Б. 3. – Перша та друга сторінки коміксу «Поліанна»



Рисунок Б. 4. – Третя та четверта сторінки коміксу «Поліанна»

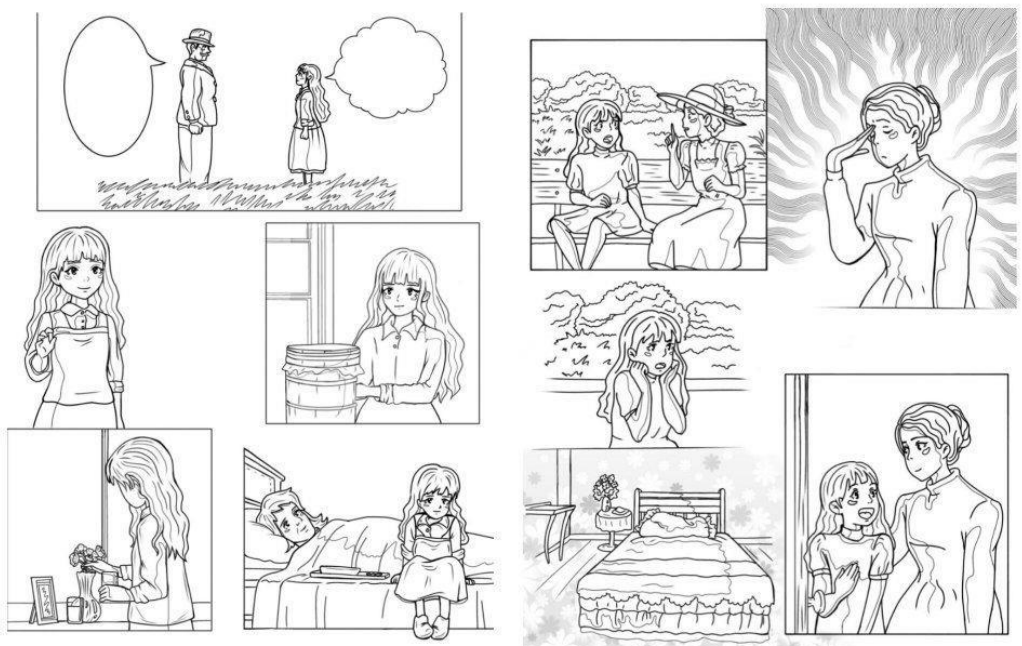


Рисунок Б. 5. – П'ята та шоста сторінки коміксу «Поліанна»



Рисунок Б. 6. – Сьома та восьма сторінки коміксу «Поліанна»



Рисунок Б. 7. – Перші сторінки коміксу «Поліанна» у кольорі та з текстовою частиною



Рисунок Б. 8. – Перші сторінки розкадровки коміксу «Поліанна»

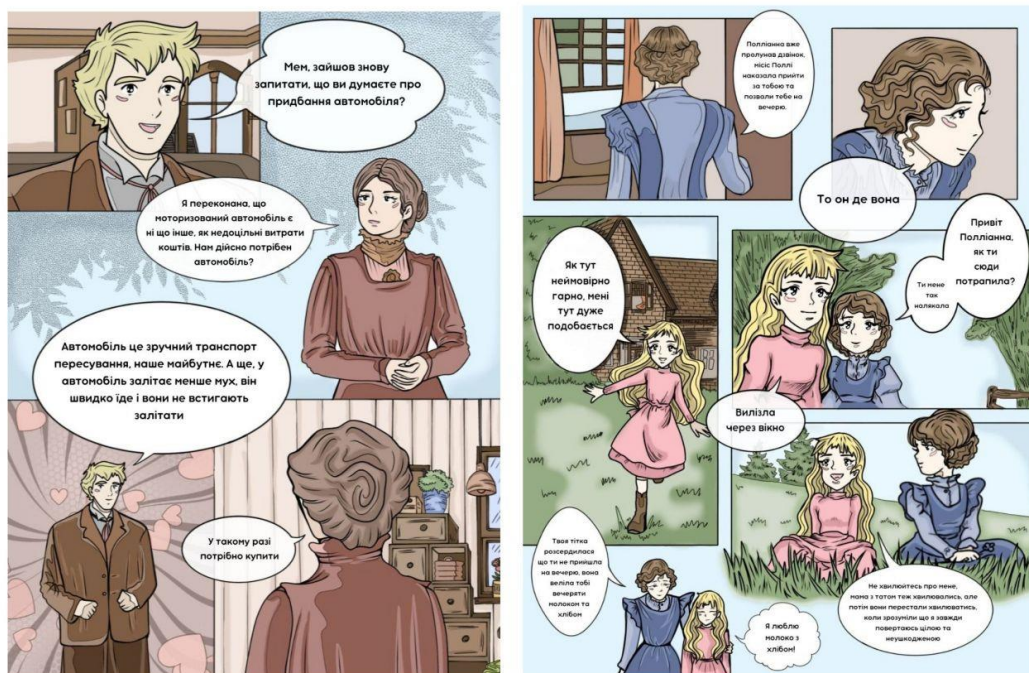


Рисунок Б. 9. – Третя та четверта готові сторінки коміксу «Поліанна»



Рисунок Б. 10 – Обкладинка до коміксу «Поліанна»

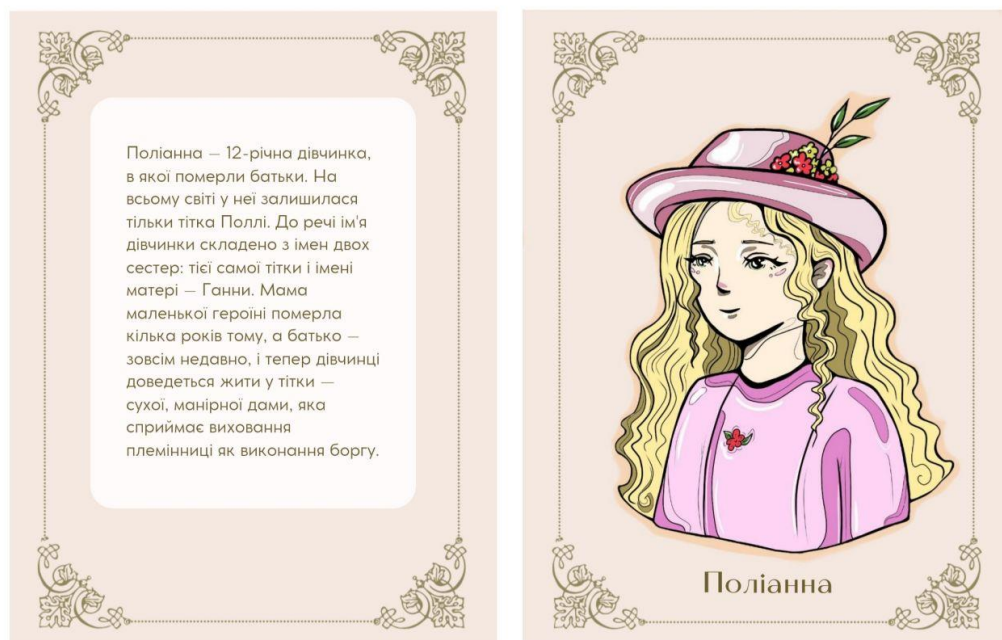


Рисунок Б. 11. – Обкладинка до книги «Поліанна»