

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ**

«ЗІШЕСТЯ СПОСТЕРІГАЧА»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Ізотова Валерія Володимирівна

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
« ____ » _____ 2024 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

_____ Ізотової Валерії Володимирівни _____

1. Тема роботи: «Розробка коміксного видання «Зішестя спостерігача» науковий керівник роботи PhD. Георгадзе Т. О. затверджені наказом ЗНУ від 05.02.2024 № 234-с
2. Строк подання студентом роботи: 10.06.2024
3. Вихідні дані до роботи: авторська історія, що розкриває проблематику сучасного суспільства.
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): поняття «комікс» та історія виникнення; аналіз аналогів та підготовка; розробка коміксного видання «Зішестя спостерігача».
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, такет коміксу.
6. Консультанти розділів роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали консультанта | Дата, підпис | |
|--------|---------------------------------|--------------|----------|
| | | Надано | Отримано |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

7. Дата видачі завдання: 10.10.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
|----|--|---------------------------|----------|
| 1 | <i>Призначення наукового керівника, отримання завдання, затвердження теми.</i> | 10.10.2023- 20.10.2023 | |
| 2 | <i>Аналіз завдання. Пошуковий етап, пошук та аналіз аналогів різноманітних коміксів. Збір та класифікація теоретичного матеріалу.</i> | 20.10.2023- 23.10.2023 | |
| 3 | <i>Подання тез, участь у міжнародній науково-практичній конференції «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи».</i> | 20.10.2023- 27.10.2023 | |
| 4 | <i>Розробка сценарію. Написання першого розділу. Визначення поняття «комікс». Створення сторіборду.</i> | 01.11.2023- 27.11.2023 | |
| 5 | <i>Пропрацювання сторінок коміксу. Перевірка коміксу. Написання другого розділу. Написання висновків.</i> | 27.11.2023- 05.06.2024 | |
| 6 | <i>Проходження нормоконтролю. Фінальне оформлення роботи.</i> | 14.06.2024 -15.06.2024 | |
| 7 | <i>Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.</i> | 14.06.2024- 15.06.2024 | |
| 8 | <i>Подання роботи на антиплагіат-перевірку системою Unіcheck. Отримання довідки про перевірку.</i> | 14.06.2024- 16.06.2024 | |
| 9 | <i>Отримання допуску до захисту. Подання всіх матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру.</i> | 14.06.2024- 17.06.2024 | |
| 10 | <i>Захист кваліфікаційної роботи.</i> | 17.06.2024 | |

Студент

(підпис)

Валерія ІЗОТОВА

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Тетяна ГЕОРГАДЗЕ

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Ізотова В. В. Розробка коміксного видання «Зішестя спостерігача» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, PhD Т. О. Георгадзе. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 70 с.

UA : Робота викладена на 70 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 42 джерела. Об'єкт дослідження: Розробка коміксного видання. Предмет дослідження: особливості коміксу, як одного з шляхів порушення питання соціальних проблем. Мета дослідження: дослідження поняття «комікс» аналіз ефективності використання коміксів як засобу акцентування уваги на проблематиці сучасного суспільства. В роботі розглянуто та проаналізовано поняття мальовпису, проблематику сучасного суспільства та людяності. Проведено аналіз процесу створення коміксу.

Ключові слова: графічний дизайн, коміксне видання, манга, ілюстрації, чорно білий комікс.

Izotova V. V. Development of «The Descent of the Observer», the Comic Book : Bachelor's thesis, specialty 022 «Design», Educational and Professional Program «Graphic Design» / Sci. adv. Lect. PhD. T. O. Neohadze. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 70 p.

EN : The work is presented on 69 pages of printed text. The list of references includes 42 sources. Research object: Development of a comic book. The subject of the research: peculiarities of the comic as one of the ways of raising the issue of social problems. The purpose of the research: the study of the concept of "comics", the analysis of the effectiveness of the use of comics as a means of focusing attention on the problems of modern society. The work examines and analyzes the concept of painting, the problems of modern society and humanity. The process of creating a comic was analyzed.

Key words: graphic design, comic book, manga, illustrations, black and white comic.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Ізотова В. В., Георгадзе Т. О. Особливості створення коміксу. *Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи*: зб. тез доповідей Міжнар. наук.-практ. конф. 26-27 жовт. 2023 р. Запоріжжя : Хортицька національна академія, 2023. С. 719–720.

ЗМІСТ

| | |
|---|-----------|
| ВСТУП..... | 6 |
| РОЗДІЛ I ПОНЯТТЯ «КОМІКС» ТА ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ..... | 8 |
| 1.1. Явище коміксу у культурі і мистецтві..... | 8 |
| 1.2. Дослідження історії розвитку коміксу..... | 10 |
| 1.3. Стильові та видові різновиди коміксів..... | 18 |
| РОЗДІЛ II АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ПІДГОТОВКА..... | 25 |
| 2.1. Етапи створення коміксу..... | 25 |
| 2.2. Аналіз аналогів..... | 36 |
| 2.3. Підготовчий етап..... | 45 |
| РОЗДІЛ III РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ «ЗІШЕСТЯ СПОСТЕРІГАЧА»..... | 48 |
| 3.1. Розробка сценарію, створення сторіборду..... | 48 |
| 3.2. Рендер сторінок коміксу..... | 50 |
| 3.3. Текстові бульбашки, вибір шрифту..... | 53 |
| 3.4. Розробка обкладинки коміксу..... | 54 |
| ВИСНОВКИ..... | 60 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 62 |
| ДОДАТКИ..... | 67 |

ВСТУП

Комікс — це мистецька форма, що поєднує малюнок та текст у специфічній структурі кадрів (панелей), де використовуються кульки з мовленням для передачі діалогів та думок персонажів, що дозволяє ефективно розповідати історію та виразно висловлювати емоції, відкриваючи широкий спектр жанрів та стилів. Створення коміксу — це творчий процес, що включає створення малюнків та тексту для розповіді історії [1, с. 720].

Комікси є актуальними і активно використовуються у різних сферах завдяки своїй універсальності і можливості звертатися до різних аудиторій та тематик. Цей вид мистецтва дозволяє авторам виразити свої ідеї через зображення та текст, що дозволяє читачу якнайбільше заглибитись в історію. Автори можуть створювати та показувати нові унікальні світи та персонажів. Так як комікси поєднують у собі візуальні та текстові елементи, це додає їм привабливими для широкої аудиторії, незалежно від віку та інтересів.

Комікси є потужним засобом для комунікації та навчання. Вони можуть відображати різні аспекти культурної ідентичності та представляти різні культурні групи. Вивчення цих аспектів може допомогти краще зрозуміти як комікси формують сприйняття культурної ідентичності та інших явищ. Також, комікси часто відображають політичні та соціальні проблеми свого часу. Можна чітко прослідкувати як впливають на громадську думку і відображаються у відповідних культурних контекстах. Комікси використовують різноманітні медіа-техніки та художні прийоми для створення і передачі повідомлень. Вивчаючи ці техніки та їхній вплив на сприйняття глядачів, можна виявити важливі аспекти медіакультури. Комікси можуть впливати на емоційний та когнітивний розвиток читачів, особливо в молодшому віці. Дослідження психологічних аспектів цього виду мистецтва може пролити світло на їхній вплив на сприйняття, мислення та поведінку.

Сучасні комікси відтворюються в різних форматах і на різних носіях — від традиційних друкованих видань до цифрових платформ. Досліджуючи ці

формати, ми можемо краще зрозуміти, як графічний дизайн адаптується до нових технологій і способів споживання контенту.

Об'єкт — коміксне видання.

Предмет — особливості коміксу, як одного з шляхів порушення питання соціальних проблем.

Метою роботи є розробка оригінал макету коміксного видання.

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

1. проаналізувати поняття «комікс»;
2. визначити вплив коміксів на суспільство;
3. проаналізувати аналоги відносно теми наукової роботи;
4. виконати завдання наукової роботи.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тези «Особливості створення коміксу» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи» (26-27 жовтня 2023 року, м. Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 62 сторінки, 3 сторінок ілюстрацій, 5 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 48 сторінок. За темою роботи опублікована одна теза на конференції.

РОЗДІЛ І

ПОНЯТТЯ «КОМІКС» ТА ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ

1.1. Явище коміксу у культурі і мистецтві

Явище коміксу у культурі і мистецтві є унікальним і важливим, оскільки комікси впливають на суспільство, відображають сучасні культурні тенденції. Вони є одним з найважливіших засобів культурного самовираження і використовуються для вираження ідей, цінностей і почуттів суспільства.

Як визначають науковці: «Комікс (від англ. comic – «смішний») – послідовний ряд малюнків у супроводі коротких текстів (філактери), оформлених у форму хмари, які передають думку або мовлення персонажу, що в сукупності представляє собою цілісну історію. По суті, комікс є літературно-художнім твором, що складається з ряду малюнків і вербальних конструкцій» [2, с. 145].

Комікси слугують каналом для обговорення широкого кола тем, від політичних питань до сімейних та міжособистісних стосунків. Крім того, комікси поєднують мистецтво та літературу, створюючи унікальну форму, яка відображає як візуальні, так і текстові аспекти. Це робить їх універсальними і доступними для широкого кола читачів. Комікси завжди були платформою для інновацій та експериментів у мистецтві. Вони дозволяють художникам і письменникам висловлювати свої ідеї за допомогою унікальних графічних і наративних технік.

Багато коміксів стали частиною культурної спадщини та символами свого часу і країни. Вони впливають на колективну пам'ять і стають іконами, що визначають епоху. Комікси часто використовують для висвітлення соціальних проблем і пропаганди різних ідей. Вони можуть бути засобом підвищення обізнаності та мобілізації суспільства до дій.

У розробці коміксів існують свої унікальні переваги: візуалізація інформації для полегшення її розуміння; ілюстрації різних сценаріїв та

ситуацій; розвиток критичного мислення; розвиток мовленнєвих навичок; розвиток творчості автора; спонукання до дискусій і розмірковування на тему коміксу. Комікси можуть стати дуже ефективним інструментом візуалізації складних інформаційних процесів у медіаосвіті. Вони ілюструють складні задачі та забезпечують легкий і зрозумілий спосіб сприйняття інформації. Комікси містять графічні елементи, які можуть допомогти візуалізувати роботу над матеріалом та забезпечити його розуміння. За їх допомогою можна зрозуміти складні процеси, що відбуваються в медіа [3, с. 147].

Однією з характеристик коміксів є їхня універсальність і доступність. Комікси можуть зрозуміти і оцінити люди різного віку, культурного та мовного походження. Комікси - це не лише розважальний жанр, але й засіб виразної комунікації, який можна використовувати для висвітлення соціальних проблем, політичного коментування та культурної адаптації.

Так як комікси є універсальним інструментом для комунікації, є безліч варіантів їх використання. В рекламі комікси можуть бути використані для просування товару, створюючи привертаючий увагу та запам'ятовувальний контент. Вони можуть бути ефективними в інтернет-маркетингу, соціальних мережах та навіть в рекламних оголошеннях на бігбордах. З реклами товарів випиває ще один варіант: технічні документації та інструкції. В такому випадку комікси дуже допомагають зрозуміти як саме використовувати ту чи іншу річ.

Все частіше комікси використовують для висвітлення соціальних, політичних та моральних проблем. Ще дивовижніше те, що комікси можуть зауважувати на культурних особливостях.

Комікси допомагають розуміти та взаємодіяти з різними культурами. Вони можуть відображати традиції, звичаї та менталітет різних народів і сприяти культурному обміну та взаєморозумінню. Також неможливо ігнорувати використання коміксів у навчальних цілях. Їх можна використовувати для візуалізації складних понять та історичних подій, розвитку навичок читання та говоріння, а також стимулювання інтересу до навчання. З рештою, комікси є

формою творчості та самовираження. Художники та письменники можуть виражати свої ідеї, почуття та фантазії за допомогою унікального поєднання малюнка та тексту.

Ще однією важливою характеристикою коміксів є їхній потенціал як засобу інновацій та експериментів. Художники та письменники постійно впроваджують нові техніки, стилі та форми, розширюючи межі та можливості цього виду мистецтва.

Зрештою, комікси мають потужний культурний вплив, формуючи колективну свідомість і визначаючи естетику епохи. Комікси стали частиною нашої культурної спадщини, і їхнє значення передається з покоління в покоління.

Значення поняття «коміксу» влучно розтлумачено в енциклопедії сучасної України: «графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія. Бувають «німі» комікси з інтуїтивно зрозумілим сюжетом» [4, с. 1].

1.2. Дослідження історії розвитку коміксу

Дослідження історії розвитку коміксу є важливим напрямком, який дозволяє краще зрозуміти походження та еволюцію цієї форми мистецтва. Знання і розуміння історії допоможе уникнути повторення тем, ідей або стилів, які вже були використані в минулому. Вивчення попередніх робіт дозволить створити щось нове та оригінальне. Досвід попередників дозволяє вчитися на помилках та підкреслювати найважливіше.

Таким чином, знаючи історію розвитку коміксів можна зрозуміти, що приваблює аудиторію, які теми та жанри користуються популярністю. Це стає важливим при виборі історій та створенні персонажів. Також це допомагає поважати традиції та спадщину коміксів як виду мистецтва. Розуміння історії

може допомогти створити сучасні інтерпретації та адаптації класичних тем, жанрів і персонажів. Можна використовувати традиції для створення чогось нового та цікавого для сучасної аудиторії. Тож вивчення історії жанру коміксів допоможе нам створювати кращі роботи та сприятиме професійному зростанню та успіху в цій галузі.

З рештою неможливо сказати точно коли перші комікси з'явилися. Хоча форма, в якій ми сьогодні розуміємо комікси, з'явилася в останні століття, прототипи коміксів можна знайти в різних культурах світу впродовж історії. Наприклад, у стародавньому світі існували стіни з малюнками та рельєфами, які розповідали історії, що можна порівняти з панельним макетом коміксу. Також біблійні манускрипти та середньовічні ілюстровані манускрипти мали елементи коміксів у своїх ілюстраціях.

При дослідженні історії розвитку коміксу варто почати з 18 століття, так як саме тоді виникли перші комікси у сучасному сенсі. У цей період дуже активно розвивалася карикатура та сатиричні малюнки. Журнали та газети почали публікувати малюнки, що висміювали політиків, соціальні звичаї та інші аспекти життя суспільства. Ці малюнки можна вважати прообразом карикатур, але вони ще не мали систематизованої форми сучасних коміксів.

Також у цей період стали популярними ілюстрації в книгах і журналах. Вони часто супроводжували текст оповідань та казок, а іноді містили комічні сюжети чи сцени. Хоча це були ілюстрації, а не комікси в сучасному розумінні, їх можна вважати попередниками коміксів. Наприкінці 18 століття з'явилися перші журнали комічного характеру, що містили комічні малюнки. Прикладами подібних журналів можуть слугувати «The Glasgow Looking Glass», що виходило в Шотландії у 1825 році, та «The Comic Almanack», що видавався в Англії з 1835 по 1853 рік.

Одним з ранніх прототипів коміксів були комічні картинки у газетах та журналах, які часто використовували послідовність малюнків зі смішними підписами (див. рис. 1.1).

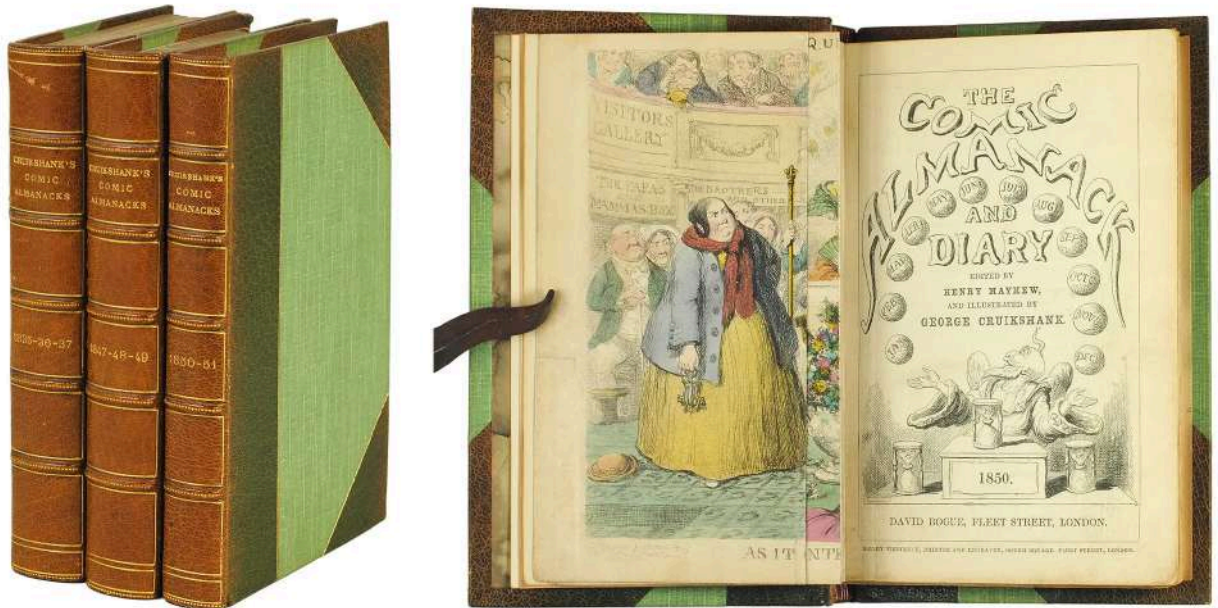


Рисунок 1.1 – комікс «The Comic Almanack» (1835-1853 р.) [5]

У 18 ст. рисунки вперше з'явилися в пресі. Англійський живописець, графік, засновник соціально-критичного напрямку в європейському мистецтві Вільям Хогарт (1697–1764 р.) утілював драматичну розповідь у малюнок. Крім того, він є одним з батьків поняття серійності в коміксі. Автор газетного коміксу – англійський карикатурист, офортист і живописець Томас Роуландсон (1756–1827 р.). Він був видатним англійським карикатуристом, офортистом і живописцем, відомим своїми сатиричними та гумористичними роботами. Його творчість мала великий вплив на розвиток коміксів та карикатури як форми мистецтва, особливо в контексті газетних коміксів. Його серію про пригоди доктора Синтаксиса («Doctor Syntax's Tree Tours: In Search Of Picturesque, Consolation and a Wife») публікували у газетах з 1812 до 1821 р., хронологічно це перший зразок справжньої графічної прози (див. рис. 1.2.).

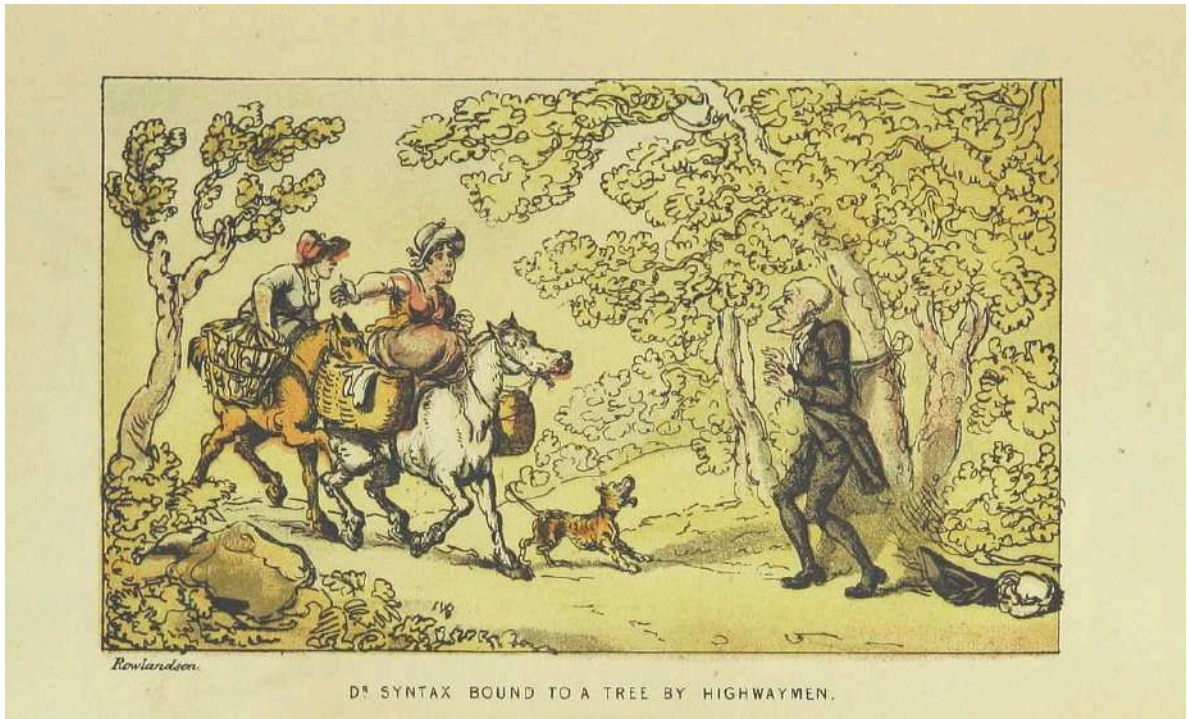


Рисунок 1.2 – комікс «Doctor Syntax's Tree Tours: In Search Of Picturesque, Consolation and a Wife» (1812-1821 р.) [6]

Майже одночасно з Т. Роулндсоном 1814 р. японський майстер кольорової ксилографії Кацусіка Хокусай створив першу серію робіт, яку він назвав «манга». Ця назва досі збереглася на позначення японських коміксів. У 1814 р. Хокусай випускає першу книгу задуманої ним як посібник для художників багатотомної праці «Манга». П'ятнадцять томів «Манга» створювалися протягом багатьох років, вони містять пейзажі, жанрові сцени, етюди різних рухів людей і тварин, переданих іноді за допомогою однієї лінії, зображення квітів і птахів. У «Манга» ми знаходимо малюнки масок тварин з характерним виразом людських фізіономій, молодих і старих, у сльозах чи з усмішкою, задоволених, цікавих тощо. На «Манга» позначилось не тільки широке коло спостережень Хокусає, але й повною мірою виявився його блискучий талант рисувальника. Реалістична гострота його малюнка, який розкриває найхарактерніші властивості природи, виразність і краса лінії ставлять його в один ряд з найбільшими митцями світового мистецтва.

Найпопулярнішим попередником сучасного коміксу став німецький поет і графік Вільгельм Буш (1832–1908 р.), який долучав до своїх віршів серії

малюнків, що відображали сюжетну лінію поетичної розповіді. Його графіко-поетичні історії про пригоди Макса і Моріца (1865 р.) досі мають заслугований успіх (див.рис. 1.3) [7, с. 142].

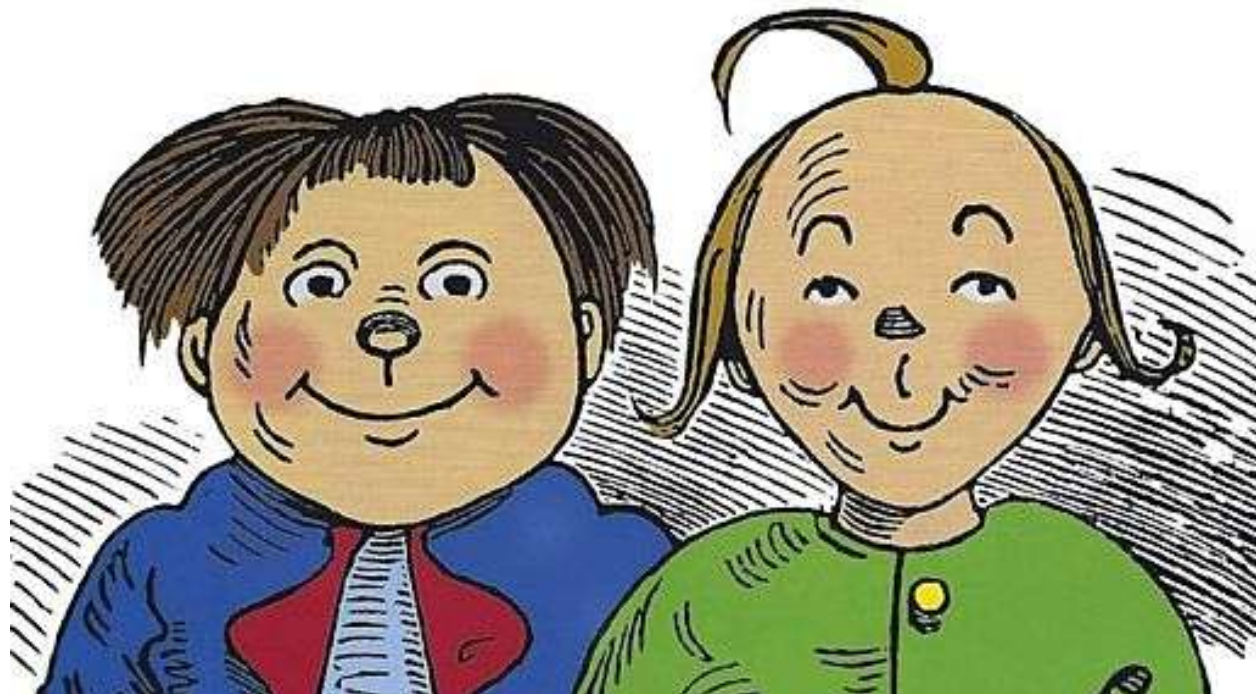


Рисунок 1.3 – комікс «Max and Moritz» (1865) [8]

У 19 столітті, з появою масового книгодрукування та журналістики, з'явилися гумористичні ілюстровані журнали, які містили комічні малюнки з підписами, що мали формат коміксів. Доступність книг і журналів для широкого загалу значно розширилася завдяки прогресу поліграфічних технологій. Як наслідок, відбулося різке зростання кількості людей, які займаються читанням, а згодом і попит на широкий спектр видань. Є декілька представників таких журналів з підписами. Наприклад, «The Adventures of Obadiah Oldbuck» (1842 р.) та «Ally Sloper's Half Holiday» (1867 р.) є ранніми прикладами коміксів у сучасному розумінні (див.рис. 1.4).



Рисунок 1.4 – комікс "The Adventures of Obadiah Oldbuck" (1842 р.) [9]

Після періоду затишшя, коли жанр підтримувала лише лубочна література, 1882 р. започатковано журнал «Le Chat Noir», який став справжнім «дослідницьким центром» оповідей у малюнках. Журнал був візуально привабливим завдяки своїм ілюстраціям та карикатурам. Вони часто відображали культурні та соціальні аспекти французького життя. Тут представлені рисунки без жодного тексту, що доводить самодостатність послідовних малюнків для опису дії чи історії. Після 1889 р., з появою «Le Petit Français illustré», стали відомі комікси «La famille fenouillard», «Sapeur Camembert» та «Savant Cosinus» графіка Марі-Луї-Жорж Коломба, також відомого як Крістоф. Крістоф дотримувався принципу тексту, ілюстрованого малюнком. Він відкрив та використав, задовго до появи кіно, численні кадрування, як «американський план» і середній план, тревелінг, панорамування, погляд з висоти, та інші. Він був тим хто почав будувати своєрідний сценарій, графічну мову. Історії Крістофа були популярними аж до 1970-х років.

Після 19-го століття розвиток коміксів показує трансформацію від простих ілюстрованих історій до складних оповідей, які досліджують різноманітні теми та художні стилі. Для жанру коміксу став символічним

«Tintin». Тентен створений бельгійцем Жоржем Проспер Ремі, також відомим як Ерже. Комікс вийшов у 1929 році. В ньому йшлося про пригоди головного героя: він мандрував, боровся зі злом та прославляв дружбу. Цей комікс сильно вплинув на жанр, але вплив проявився аж після 1945 року. Пізніше, у 1946 році був створений однойменний з коміксом щотижневик «Тентен» який містив історії в жанрі пригоди. Щотижневик публікував провідних коміксистів: Jacobs (Blake et Mortimer), Cuvelier (Corentin), Martin (Alix), Tibet (Chick Bill, Ric Hochet), Graton (Michel Vaillant) та інших. Також, одночасно з Тентен випускається «Spirou». Спіру, на відміну від Тентен, орієнтувався на гумористичні історії. Провідним щотижневим виданням Франції був «Pilote» заснований Удерзо, Госіні та Шарльє 1959 р. Журнал Пілот був широкоформатним і мав гарну якість а також дуже вдало поєднував спортивні та наукові новини з коміксами. Журнал Pilote відкрив багато талановитих коміксних творів, як: Astérix le Gaulois (Р. Госіні та А. Удерзо), Tanguy et Laverdure (Ж.-М. Шарльє та А. Удерзо), Barbe-Rouge (Ж.-М. Шарльє та В. Хубінон), Blueberry (Ж.-М. Шарльє) та ін. Таким чином, пригоди гала Астерікса – стали одним з найкращих гумористичних циклів усіх часів, який налічує понад 20 альбомів.

З 70-х років комікс спробував почати орієнтуватися на трохи старшу аудиторію – на підлітків. Під керівництвом молодого видавця Жака Глена почали публікуватися такі твори як: «Le canard sauvage», «Gomme» та «Circus». На початку 80-х комікс почав нагадувати графічний роман. У таких романах кількість сторінок могла перевищувати 44 сторінки, що робило їх достатньо довгими. Представниками авторів таких коміксів-романів можна назвати: в США В. Айснера, в Італії Х. Пратома, в Аргентині А. Брецца, у Франції в журналі «À suivre» і його «романами з продовженням», такими як Ici-même (Тарді/Форест), L'Ombre du Corbeau та La Belette (Комес), Les Cités obscures (Шутен/Петерс), Isabelle (Серве).

У 1980-х роках свою популярність в Європі почали отримувати японські манга. Манга супроводжувалися мультиплікацією «аніме» що додавало успіху. Одними з найпопулярніших видань того часу були: Goldorak, Dragon Ball (див. рис. 1.5) та Albatog. В той час стався розквіт коміксу, так як читачі віддавали перевагу коміксам в формі альбомів книжного формату. [7, 144].

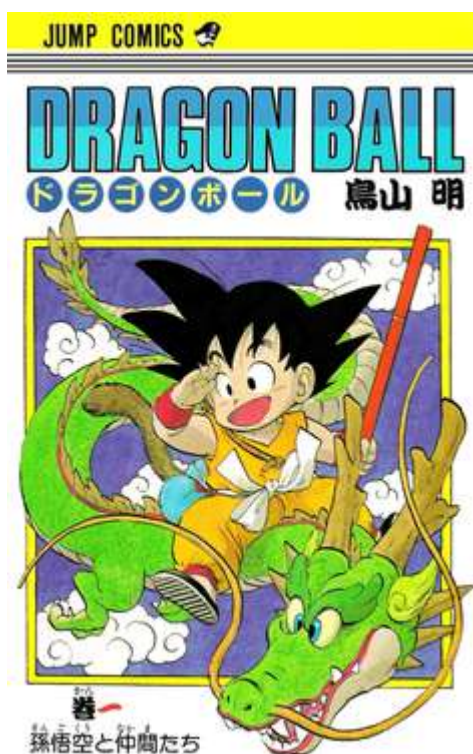


Рисунок 1.5 – Комікс «Dragon Ball» [10]

У 1990-х роках проявився міжнародний взаємовплив – франко-бельгійські комікси зацікавилися американськими і японськими, американці - мангою і європейськими творами і т. д. Якщо в Америці переважали комікси з фантастичними і героїчними сюжетами, то в Європі тяжіли до реалізму, гумору. Орієнтація на більш вимогливого, інтелектуально досвідченого читача. Графічна проза видавалася в Європі у вигляді дорогих альбомів у твердій обкладинці (хоча існує й у газетно-журнальній остаточній версії). В Японії один альбом манги може містити кілька тисяч сторінок.

Як було визначено з історії коміксу, комікс має великий вплив на свою аудиторію. Так як комікси допомагають полегшити сприйняття інформації, це

робить їх потужним інструментом для впливу. Саме тому на початку історії коміксів їх часто використовували в газетах для підкреслення якоїсь інформації.

1.3. Стильові та видові різновиди коміксів

Варто зазначити що комікси діляться на різні види. Їх можна поділяти за: жанром, форматом, стилем, походженням та аудиторією. Кожен з цих видів коміксів має свої унікальні особливості та підходи до розповіді історій, що дозволяє коміксам мати дуже різноманітну аудиторію. Варто розділити види коміксів таким чином:

За форматом:

- Стріп-комікси (Comic Strips). Такі комікси зазвичай складаються з декількох панелей розташованих у лінію (див. рис. 1.6). Такий формат зручно використовувати в газетах, журналах та рекламі. Це один з найстаріших типів коміксів. Вони дозволяють невеликою кількістю картинок розповісти історію чи жарт [11, с. 29].

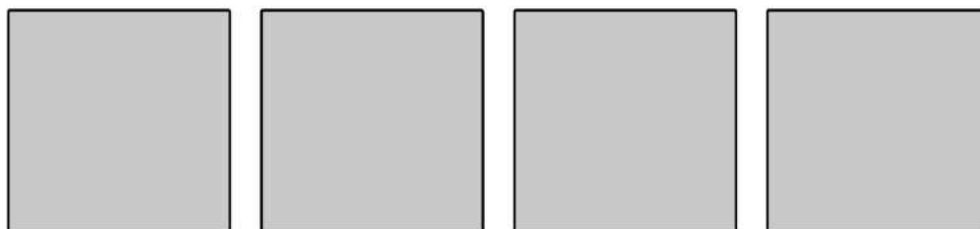


Рисунок 1.6. – Приклад розміщення панелей в стріп-коміксах (авторська демонстрація)

- Одиночні випуски (Single Issues) – це найпоширеніший формат коміксів, який передбачає публікацію окремих журналів або буклетів з однією історією або частиною серії. Часто такі комікси використовуються для конкурсів, а пізніше, якщо оригінал отримає успіх, є можливість створення серії.

- Графічні романи (Graphic Novels) – це форма оповідної літератури що поєднує текст і зображення для розповіді історії. Від звичайних коміксів

графічні романи відрізняються довжиною. Вони можуть складатися з десятків чи сотень сторінок. Також вони розповідають цілісну історію, хоча іноді трапляються серії [12, с. 180].

- Веб-комікси (Webcomics) – це комікси, які створюються та публікуються за допомогою комп'ютерних інструментів і розповсюджуються переважно в комп'ютерних мережах. Зокрема, сьогодні веб-комікси часто видаються і існують виключно он-лайн, і лише окремі можуть бути надруковані. Через це часто їх називають «онлайн-комікси». З різних причин, веб-комікси не часто відрізняються високою художньою якістю. Здебільшого це пов'язано з тим, що опублікувати свій веб-комікс може практично кожна людина, яка має соціальні мережі. Тобто, для веб-коміксів характерний «самвидав» коли автори публікують свої роботи самостійно [11, с. 36].

За жанром:

- Супергероїчні (Superhero) – це жанр фантастики, в якому в центрі уваги герой який має надприродні можливості. Цей жанр відрізняється використанням чітких образів добра та зла. Добрий протагоніст бореться зі злим антагоністом. В ролі протагоніста – «супергерой», а в ролі антагоніста, частіше за все, «суперлиходій». Протягом твору досліджуються пригоди супергероя і його боротьба зі злом.

- Фентезі (Fantasy) – це жанр в якому описується історія яка відбувається у світі де існує магія, надприродні істоти, нереальні локації та інші подібні елементи. Цей жанр допомагає автору використати максимум своєї фантазії, не обмежуючи себе законами нашого світу, а створюючи новий зі своїм унікальним устроєм.

- Наукова фантастика (Science Fiction). Цей жанр використовує уявні наукові відкриття та технологічні інновації. Жанр все ще дозволяє використати надзвичайні, динамічні історії, при цьому дотримуючись законів нашого світу, що дозволяє глядачу заглибитись в історію, так як він відчуває що знаходиться в схожих умовах з героями.

- Жахи (Science Fiction) – це жанр який має на меті створити атмосферу страху, викликати цим сильні емоції у глядача. Жахи мають на меті викликати максимально сильні емоції. Для цього вони використовують різноманітні прийоми для досягнення результату. Такі сюжети викликають страх, тривогу, а також мають тримати в напрузі.

- Пригодницькі (Adventure). Пригодницький жанр є найпопулярнішим жанром серед кіно, літератури, коміксів та інших. Він зосереджується на історіях про подорожі та надзвичайними пригодами героїв. Для такого жанру характерний чіткий початок історії – початок пригоди.

- Романтичні (Romance). Цей жанр розповідає історії з акцентом на кохання, взаємні почуття чи стосунки інтимного характеру. Для жанру є характерним наявність перешкод в стосунках для головних героїв, переборюючи які, почуття головних стають сильнішими. Жанр активно грає на різних емоціях, тому має свою вірну аудиторію серед емпатичних людей.

- Комедійні (Comedy) – це жанр мистецтва який має розважати аудиторію, викликати сміх та піднімати настрій. Головним рухачем жанру є абсурдні історії, кумедні ситуації чи самі персонажі, які можуть бути перебільшеними, такими які викликають сміх.

- Детективні (Detective/Crime) – це популярний жанр літератури, кіно та коміксів. Сюжет в таких історіях зосереджений на розгадуванні таємниць, вбивств і крадіжок. Жанр відрізняється активною участю читача в розслідуванні справ. Зазвичай автори по ходу сюжету дають підказки завдяки яким глядач має можливість також бути «детективом».

За стилем:

- Манга (Manga). Манга є одним із популярних предметів у Японії, а також у решті світу. Сотні книг манги щодня друкуються в Японії, а деякі друковані книги манги оцифровуються у веб-вміст для читання коміксів через Інтернет. Потім люди роблять переклад японської мови в мангу на іншу мову, щоб поділитися насолодою від читання манги для читачів, які не є японцями. Проте

люди зробити переклад тексту на друкованому коміксі (вони називають це скануванням) вручну, тому що не існує автоматичного методу для перекладу комічного текстового зображення будь-якою іншою мовою. Складність у вилученні японського персонажа в манзі полягає в тому, як виявити комікс і витягти його текст у вертикальному напрямку, оскільки японський класичний напрямок написання зверху вниз і справа наліво. Приклади: «Naruto», «One Piece», «Attack on Titan» [13].

- Банд-десіне (Bande Dessinée). Банд-десіне має власні національні інституції, регулярно висвітлюється на перших шпальтах і отримав визнання державних діячів, починаючи від Де Голля. На шляху до комплексного ознайомлення з найбільш франкомовними культурними явищами ця книга розглядає національну специфіку як актуальну для англomовного читача, досліджуючи при цьому пов'язані питання, такі як вираження тексту та зображення, історичні прецеденти та соціологічні наслідки. Приклад: «Астерікс», «Тінтін», «Blake and Mortimer» [14].

- Супергеройські комікси. В таких коміксах перевага надається атмосферності. Супергеройські комікси містять багато екшену, тому їх мальовка динамічна і часто грає на контрастних кольорах. Динаміка кольору та ліній потрібна для відтворення захопливих сцен бою, які є невід'ємною частиною цього жанру та стилю. Приклади: Комікси Marvel і DC, такі як «Бетмен», «Супермен», «Месники».

- Графічні романи. Графічні романи не сильно відрізняються від звичайних коміксів. Головною відмінністю є масштабність: вони є більшими в розмірах та більш художньо завершеними. Графічні романи здебільшого розраховані на дорослу аудиторію, так як дитяча аудиторія не може утримувати увагу на довгому творі. Приклади: «Watchmen» Алана Мура, «Sandman» Ніла Геймана [15, с. 3].

За походженням:

- Американські комікси (American Comics). Здебільшого відомі супергеройським жанром, тим не менш, не страждають відсутністю і інших жанрів.
- Європейські комікси (European Comics). Включають в себе стиль банд-десіне, зазвичай мають високохудожній стиль.
- Японські комікси (Manga). Манга не обмежені в жанрах, тим не менш мають специфічний формат (див. рис. 1.7). Зазвичай використовується тільки чорний та білий кольори, стиль малювання лінійний. Манга читається зигзагоподібним шляхом – починаючи з верхнього правого фрейму.

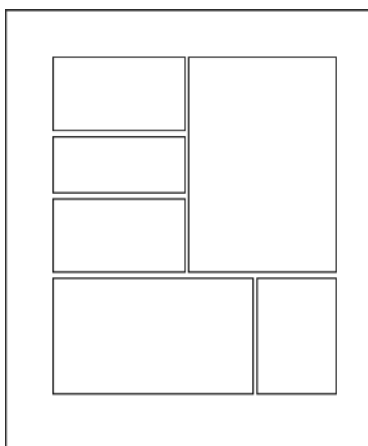


Рисунок 1.7 – Приклад розміщення панелей в манга (авторська демонстрація)

- Манхва (Manhwa). Корейські комікси які нагадують манга і маньюа. Мають вертикальний формат, де фрейми розміщені послідовно зверху вниз. Зазвичай мають близько 6-7 довгих сторінок в главі (див. рис. 1.8). Зазвичай манхва, на відміну від манга кольорові, але є виключення.

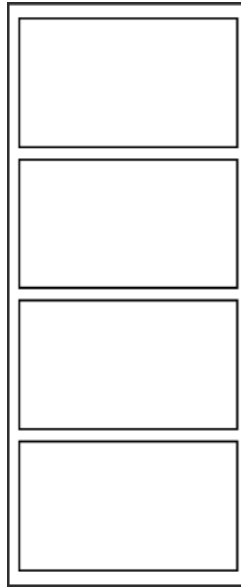


Рисунок 1.8 – Приклад розміщення панелей в манхва та маньюа (авторська демонстрація)

- Маньюа (Manhua). Китайські комікси що мають найбільшу схожість з манхва. Формат співпадає майже повністю, тим не менш, маньюа мають свої відмінності в стилях і жанрах.

За аудиторією:

- Дитячі (Children's Comics). Такі комікси мають прості, зрозумілі сюжети які дозволяють дітям легко їх сприймати. Часто такі комікси мають повчальний характер який робить їх корисними для молодших читачів. Приклад: «Donald Duck», «SpongeBob SquarePants».
- Підліткові (Young Adult Comics). Комікси орієнтовані на більш дорослу аудиторію. Вони охоплюють широкий спектр тем та жанрів що відповідають інтересам підліткової аудиторії. Так як комікси мають бути орієнтуватися на підліткові проблеми і інтереси, частими є теми дорослішання, ідентичності, дружби та стосунків. Приклади: «Ms. Marvel», «The Runaways», «Teen Titans», «Spider-Man: Miles Morales».
- Дорослі (Adult Comics). Комікси для дорослої аудиторії мають складні а іноді важкі сюжети. Теми і зображення можуть мати сцени насильства як фізичного так і психічного, піднімати важкі питання. Приклади: «Watchmen», «Sandman», «Saga», «Berserk».

- Сімейні комікси. Комікси призначені для аудиторій різних вікових груп. Такі комікси мають універсальні теми, здебільшого розважальні, такі, які не навантажуватимуть читача. Приклади: «Tintin», «Asterix», «Calvin and Hobbes».
- Повчальні комікси. Такі комікси мають виключно навчальний характер, здебільшого зберігаються в навчальних закладах та бібліотеках. Приклади: «The Arrival» Шона Тана, «March» Джона Льюїса.

РОЗДІЛ II

АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ПІДГОТОВКА

2.1. Етапи створення коміксу

Основним завданням дипломної роботи є створення коміксного видання. В першу чергу варто визначити якою саме має бути історія. Для цього варто звернутися до історії коміксу в цілому. Для створення якісної, продуманої історії, на досвіді історії варто дослідити: які історії мали популярність; які цілі має комікс на меті; як і чому різняться комікси в різних часових періодах. Створення коміксу це складний і багатогранний процес, який включає багато рівнів дослідження. Автор має проаналізувати безліч інформації: стосовно оточення, особистості персонажу, філософії твору та ідей якими той ділиться. Як і любий інший твір, комікс має певний вплив на читача. Так чи інакше, автор може нав'язати ідеологію, надихнути до дії чи донести іншу інформацію. В цілому, кожний з етапів розробки має великий вплив на кінцевий результат.

Першим етапом варто виділити розробку ідеї та концепції. Варто визначити про що саме буде йти мова у творі, які теми потрібно підняти і яку історію використати. Також, створюючи історію не можна забувати про жанри і аудиторію яка буде споживати кінцевий продукт. Ідея є фундаментом коміксу, тому, цьому етапу варто приділити особливу увагу. Навіть цей етап можна розділити на багато інших, такі як:

1. Мозковий штурм. Такий прийом використовується для швидкого генерування великої кількості ідей. Під час мозкового штурму не варто обмежувати себе, основна задача – придумати як можна більше ідей. Ідеї мають бути абсолютно абстрактними, а в процесі можуть приймати участь декілька людей. Дуже зручно в такому випадку проводити мозковий штурм в форматі вільного обговорення [16, с. 35].

2. Так як під час мозкового штурму було створено велику кількість ідей, то варто проаналізувати і вибрати найвдаліші, і врешті використати або одну, або комбінувати декілька ідей.
3. Визначення теми коміксу. Тепер, маючи основу у вигляді ідей, ми можемо визначитися з темою. Тема є центральною ідеєю або повідомленням яке автор хоче донести завдяки коміксу. Теми можуть бути як глобальними, так і локальними. Глобальними темами можна назвати ті, які піднімають питання справедливості, добра та зла чи інші. Локальними можна вважати теми більш особистого характеру, як наприклад теми особистісного зростання, кар'єри чи подібні. Так чи інакше, читач має розуміти і бути зацікавленим у темі, так як вона має викликати емоційний відгук і мати певну глибину.
4. Також варто визначити конфлікт історії. Для того щоб розкрити ідею і заставити її працювати, автор має створити певний конфлікт який і буде рухати сюжет історії. Конфлікт можна назвати інструментом завдяки якому історія розгортається в якомусь напрямку. Таким рушієм може стати внутрішній чи міжособистісний конфлікт між персонажами, або навіть глобальний, світовий конфлікт. Для коміксу важливо визначити початок та кінець конфлікту, так як на основі цього будуть створені точки уваги завдяки яким читач розуміє коли твір буде підходити до кінця.
5. Після визначення ідеї та теми, варто приділити увагу жанрам коміксу. Жанри допоможуть визначити загальний тон і стиль коміксу. Це може бути романтика, фентезі, фантастика, супергероїка, жахи, комедія чи детектив. Авжеж, комікс має поєднувати декілька жанрів – це додасть реалістичності і зробить історію цікавою. Жанр впливає не тільки на саму історію, персонажів та діалоги, а навіть на стиль малювання та використані прийоми для створення атмосфери.
6. При розробці сценарію варто також брати до уваги цільову аудиторію. Аналіз цільової аудиторії є невід'ємною частиною при створенні сценарію. Від неї залежать жанри, теми і навіть конфлікти історії. Не варто використовувати

важкі теми у творах для дитячої аудиторії, так само як і використовувати прості і поверхневі для дорослої. Тож варто визначити якою є вікова група аудиторії та її інтереси. Відштовхуючись від вікової категорії можна визначити теми які можуть їх зацікавити. Як наприклад, підліткова аудиторія може надати перевагу історіям про супергероїв чи юних головних героїв. В той самий час, дорослу аудиторію з більшою вірогідністю зацікавлять історії складні чи навіть важкі.

7. Після проходження всіх попередніх етапів, на основі їх результатів можна визначитися зі стилем малювання коміксу. На цьому етапі важливо зрозуміти яку атмосферу має створювати комікс: чи має він бути лякаючим і моторошним, чи яскравим і смішним. Незважаючи на визначений напрямок, автор може використовувати карикатурні вставки в коміксі в жанрі жахи, або навпаки додати сумну історію в комедію. Це може зробити твір більш живим, або взагалі спантеличити читача, що іноді теж може принести користь якщо скористатися цим правильно.

8. Аналіз ринку є важливим для підкорення аудиторії. Автор має звернути увагу на те, якими є поточні тренди, популярні жанри та теми у коміксах чи у світі в цілому. Варто провести аналіз аналогів який дозволить визначити найвдаліші сторони вибраного напрямку.

9. На першому етапі необхідно створити світ в якому будуть розгортатися події коміксу. Світ є невід'ємною частиною історії, на рівні з головним героєм. Звертаючись до аналогів варто проаналізувати і створити свій особистий, детальний світ. В розробку світу коміксу входить розробка географії, історії, культури та законів світу. Вони можуть бути абсолютно оригінальними, не схожими на наш світ, або навпаки, історія може «існувати в нашій реальності», повторюючи події реальності чи створюючи нові. Особливу увагу треба приділити фентезійним світам. Так як такі світи мають свої особисті закони, читач має зрозуміти їх якнайкраще щоб правильно сприймати історію.

10. Як і без світу, комікс не може існувати без головного героя чи героїв. Головний герой є тим, хто приймає безпосередню участь в конфлікті коміксу.

Важливим є створення детальних профілів головних героїв. Варто визначитися з їх зовнішністю, мотивацією, характером та особистісний розвиток протягом коміксу. Також варто приділити увагу й другорядним персонажам, так як вони матимуть хоч і не значущий, але вплив на історію та головного героя. Другорядні персонажі підтримують основну історію та навіть можуть мати свою, другорядну історію.

11. Сюжетна лінія. Завершальною частиною першого етапу має стати розробка самого сценарію. Автор має прописати основну лінію сюжету. Варто визначитися з основними подіями та сюжетними поворотами. Також, вдалою ідеєю є розробка додаткових сюжетних ліній, вони додадуть історії глибини.

Коли перший етап пройдений, і автор має концепцію, сценарій, моделі світу та персонажів, можна переходити до інших етапів. Наступні етапи будуються на основі першого етапу, тобто, наприклад, на основі розробленої моделі поведінки персонажу і сценарію, автор може розробити безпосередньо його дизайн. Спираючись на них варто прийняти до уваги такі деталі: в який час живе персонаж; який світ його оточує; який він має характер; яким видом діяльності займається персонаж; як сюжет впливає на нього. Всі ці питання допоможуть створити конкретний образ який буде говорити сам за себе.

Створення дизайну персонажа має мати за правило такі аспекти: головний герой є обличчям історії і має відповідати їй; якісний дизайн персонажу може дати конкретне уявлення про комікс в цілому, навіть коли читач бачить тільки персонажа; автор має провести пильний аналіз і створити детальний та реалістичний образ аби читачі коміксу мали змогу відчувати історію правильно.

Останнім часом набирають популярності персонажі які заставляють читача відчувати схожість з ними. Персонажі набувають слабкостей притаманних звичайній людині, як наприклад, персонаж, так званий «офісний клерк», який показує своє нудне життя, як ось, зненацька розгортається історія коміксу, і з виду звичайна людина демонструє себе з нової, незвичайної сторони. Такий прийом дозволяє читачу уявити себе на місці герою. Також є

важливим вибір кольорів персонажу та світу в цілому. Краще всього в першу чергу створити концепт-арт персонажу де він буде зображений з різних сторін (див. рис. 2.1). Також варто зобразити його в різних позах чи з різними емоціями аби мати конкретний образ [17, с. 142].

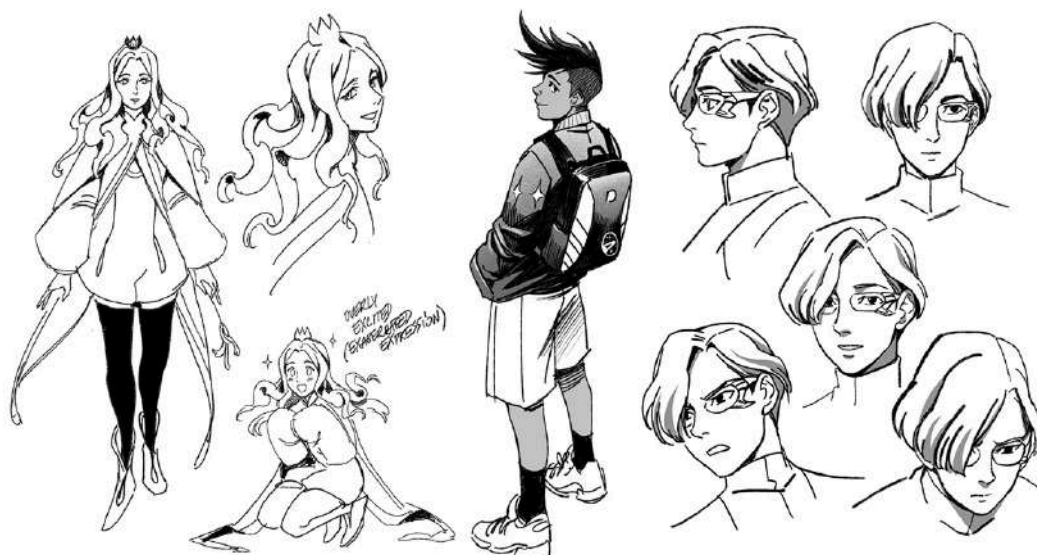


Рисунок 2.1 – Приклад начерків сторінок з коміксу «World Piece» [18]

Таку саму увагу як і при розробці персонажу треба приділити розробці дизайну світу. Які відчуття має викликати цей світ? Жах чи захват? Це світ минулого чи майбутнього? Такі та інші питання має задати собі автор при розробці світу коміксу. Розробка світу включає в себе розробку локацій, предметів і загальної атмосфери, які залежать від ідеї та сценарію коміксу.

Після першого етапу, розробки дизайну персонажу і світу, варто почати створювати розкадровку для коміксу. При розробці сценарію та розкадровки є доволі дієвим є створення сторіборду. Сторіборд – набір найважливіших моментів в коміксі, створений для полегшення задачі створення розкадровки. Це можуть бути ключові кадри історії послідовно розміщені у певній таблиці. Працюючи таким чином автор може легко створити структуровану історію світу [19, с. 143]. Для подальшої роботи автору необхідно створити начерки сторінок коміксу. Вони допоможуть швидко поєднати сценарій з візуальною складовою. На стадії начерків автору не варто приділяти занадто багато уваги кожному елементу, так як головною задачею є збереження цілісності оповідання. Також

при створенні начерків, автор коміксу має звернути увагу на розміщення текстових кульок. Мовні кульки знаходяться на стику між текстом і персонажами коміксів, вони інформують читача про тон мови та позицію мовців (див. рис. 2.2) [20].

VOLUME 1 / CHAPTER 07

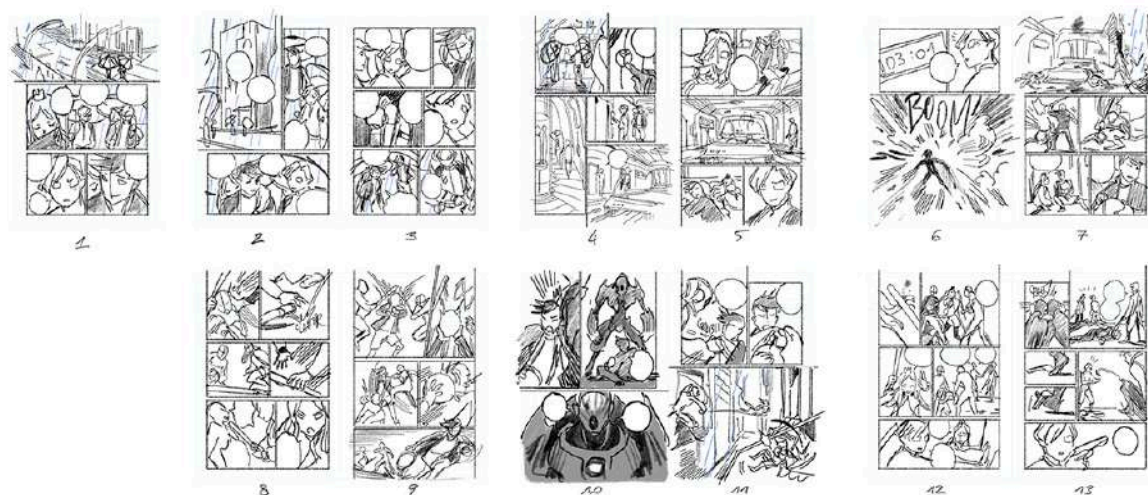


Рисунок 2.2 – Приклад начерків сторінок з коміксу «World Piece» [18]

Мініатюри є важливою частиною процесу створення манги. Ескізи, які японською називають *петти* або «ім'я», — це приблизний проект вашої манги, який має зосереджуватися на темпі сюжету та тому, як ваші персонажі рухаються в обстановці, а також вони включають діалоги. Розмір і розташування повітряної кулі може вплинути на композицію, тому діалог необхідний. Якщо не безпосередньо на мініатюрах, будь ласка, надайте сценарій, щоб вказати, який діалог належить якому персонажу та панелі (не забудьте також включити звукові ефекти). Мініатюри — це невеликі ескізи з акцентом на важливих емоційних виразах, де це необхідно для відображення настрою, якого ви хочете досягти [18].

На перший погляд структура сторінки коміксу може здатися легкою для визначення. На практиці конфігурація сторінки, розмір і форма панелей можуть відрізнятися від однієї сторінки до іншої. Крім того, автори часто малюють розширений вміст (розмовна кулька), який перекриває дві панелі або більше. У

деяких ситуаціях вилучення панелі може стати справжньою проблемою. Іншими важливими елементами коміксів є повідомлення. Індексція повного тексту можлива, лише якщо текст можна витягти. Проте текст зазвичай вбудований серед графічних елементів. Більше того, на відміну від газет, макет тексту у виносках може бути нерегулярним. Класичний метод вилучення тексту може виявитися невдалим [21 с. 2].

Коли створено розкадровку коміксу, варто перейти до його відмальовки. Під відмальовкою коміксу можна розуміти створення більш детальних ескізів, а потім, якісне їх відтворення. Деталізація ескізів включає в себе приділення уваги деталям персонажів та навколишнього середовища. В цей час створюється якісний контур персонажів, фонів та інших об'єктів. Підсумовуючи це перетворення попередніх начерків на більш чіткі та детальні малюнки. Також на цьому етапі все ще можна вносити правки в композицію панелей та сторінок. У випадку якщо комікс малюється одразу на папері, не у цифровому варіанті, тоді використовується інкінг. Для інкінгу використовуються чорнила та пензлі, або маркери для обведення ескізів вручну (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Процес інкінгу сторінки манги «MASTER KEATON» [22]

У випадку якщо комікс в цифровому варіанті, використовується різне програмне забезпечення. Останнім часом набуває популярності додаток Clip

Studio Paint Ex [23]. Додаток дозволяє редагувати комікс в спеціальному режимі, де автор має змогу перемикатися між сторінками як між вкладками, а результат експортувати одразу в форматі PDF. Крім Clip Studio Paint Ex є багато інших додатків які варто розглянути, як наприклад Adobe Photoshop. Photoshop є ветераном ринку, тому, навіть попри те що він не має функцій для створення саме коміксів, його значущість змінити неможливо. Він є одним з найпоширеніших графічних редакторів, що використовуються для створення ілюстрацій, дизайнів, фоторедагування, коміксів та навіть анімацій [24]. Також варто звернути увагу на додаток для iPad. Procreate є найпопулярнішим додатком серед додатків для iPad. Цей графічний редактор дає змогу працювати з великою кількістю шарів, реалістичними пензлями та текстурами [25]. Якщо попередні додатки мали лише платну підписку, то MediBang Paint є безкоштовним програмним забезпеченням для малювання ілюстрацій та коміксів. Цей додаток має велику інтегровану бібліотеку матеріалів та інструментів що дозволяє виконувати роботу швидко [26].

Під час відмальовки чистовика важливо зберігати конкретний стиль. Постійні зміни стилю викликають враження нерішучості автора. Комікс що виконаний в одному стилі виглядає професійно і якісно. Дотримання стилю допомагає уникнути розбіжностей і дозволяє краще контролювати якість. Варто одразу вирішити і зупинитися на якомусь одному стилі. Збереження стилю допомагає читачу впізнавати та запам'ятовувати персонажів, а також уникнути ситуацій коли персонаж від зміни стилю став не впізнаваним. Також, єдинство стилю допомагає зберегти єдину художню атмосферу яка підтримує тему та настрій коміксу, це також підтримує цілісність і гармонійність твору. Таким чином читач не буде відволікатися від самої історії, і зосередиться виключено на сюжеті. Для авторів коміксів, як і для всіх митців, важлива впізнаваність. Збереження єдиного стилю гарантує впізнаваність картинки.

Тим не менш, деякі твори обходять це правило. Для цього треба чітко розуміти чому і де використовувати зміни стилю. Грамотний підхід до цього

може зробити ваш комікс надзвичайно видовищними. Різкі зміни товщини ліній, чи навіть зміна техніки на, наприклад, більш живописну, з використанням ефекту фарби, створить динаміку і контраст (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Порівняння двох сторінок манги «Gintama» [27, 28]

Наступним зазвичай є колорування. Колорування є дуже важливим для коміксу. Саме колір допомагає визначити атмосферу у коміксі. Правильно підібрані кольори впливають на настрій сцени, іноді, сильніше ніж сам сюжет. На цьому етапі важливо визначити основні кольори коміксу. Які кольори мають мати персонажі? які кольори личитимуть світу коміксу? До цих питань варто віднестися із усією серйозністю. Так чи інакше, в першу чергу в коміксі ми сприймаємо візуальну частину, і тільки потім сам сюжет. Варто звернути увагу на психологію кольору. Необхідно використовувати кольори які підкреслили б емоційний стан персонажів та атмосферою навколо. Є безліч різних технік для колорування ілюстрації. Найпростіший з них полягає в тому, щоб спочатку створити головний шар з кольорами персонажів, а потім на інших шарах створити тіні та відблиски на персонажі. Також важливо звернути увагу на світлові ефекти. Додавання світлових ефектів, таких як відблиски, створить ефект завершеності та яскравості.

Останнім етапом основної частини розробки коміксу можна вважати додавання тексту. В це входить додавання діалогів, думок персонажів, звукових ефектів та інші текстові блоки. Важливо щоб шрифт та текст в цілому виглядали гармонійно і читабельно. Текст не має перетягнути на себе увагу. Також текст має підтримувати композицію з фреймів та інших елементів. Також, варто розглянути ідею використання леттерингу. Використання леттерингу одна з тенденцій сучасного дизайну. Це змушує дизайнера шукати нові конфігураційні рішення, такі, які надають можливості для естетичного різноманіття. Напис, або леттеринг — це унікальний набір символів, виконаних (намальованих чи вирізаних) для однієї конкретної ситуації. Основною відмінністю від шрифтів і каліграфії є акцент на графіку, на «контекст» у якому використовується леттеринг [29, с. 94]. У коміксах часто використовується леттеринг для передачі звукових ефектів.



Рисунок 2.4 – Використання леттерингу у якості звукових ефектів в манзі «One Punch Man» [30]

Після проходження основних етапів розробки коміксу варто почати редагування та коректуру. Автор має повністю перевірити комікс на наявність помилок, незрозумілих діалогів чи невідповідностей. Дуже легко зробити

помилки при створенні коміксу, так як це великий і багат шаровий проект. Під час редагування та коректури варто залучити редактора для професійної оцінки. Важливо приділити багато уваги тексту, так як легше всього зробити саме граматичні, орфографічні, та пунктуаційні помилки.

Не варто забувати про обкладинку коміксу. Обкладинка коміксу є найголовнішим інструментом привернення уваги до коміксу, адже перше що бачить потенційний читач це обкладинка.

Створення обкладинки для коміксу — це творчий та стратегічний процес, який відображає загальний настрій та зміст коміксу, привертає увагу читача та передає його основну ідею. Перш за все, варто чітко зрозуміти зміст свого коміксу та визначити основні елементи, які слід відобразити на обкладинці. Розуміння теми, настрою та основної ідеї є вирішальним для подальшої роботи. Важливо вибрати ключові елементи, які найкращим чином відображають суть сюжету. Це може бути герой, важлива сцена або символічний елемент, що передає основну ідею коміксу. Обкладинка може містити важливі події або моменти, що підкреслюють ключові елементи сюжету. Вона може дати підказку щодо того, що відбудеться в коміксі.

Коли нарешті з самою розробкою коміксу покінчено, настає етап публікації та розповсюдження. Зазвичай, автори-новачки не приділяють достатньо уваги цьому етапу, через що комікс може не отримати тої уваги на яку він заслуговує. В першу чергу автор має звернути увагу на підготовку для друку, у випадку якщо комікс на це розрахований. Це включає в себе підготовку файлів коміксу у відповідних форматах для друку або цифрової публікації. Потрібно звернути увагу на налаштування роздільної здатності, кольорового профілю чи формату сторінок в цілому. Після цього потрібно обрати платформи для публікації. Їх потрібно обрати незалежно від типу видання. Розповсюдження коміксу є дуже важливим для його успіху, можна випустити комікс на ринок, зайнятися його маркетингом, презентаціями та участю у виставках та фестивалях.

Підсумовуючи можна зробити висновок що розробка коміксу надзвичайно складний процес. Він вимагає багато зусиль і уваги на кожному етапі. Від першого етапу розробки і аж до публікації коміксу кожен крок є важливим для досягнення успіху. Комікс має бути якісно опрацьованим аби справити враження і знайти своїх читачів.

2.2. Аналіз аналогів

Для проекту було обрано формат манги, тому варто провести аналіз відповідних робіт. Манга зазвичай видається на невеликих форматі на відміну від західних коміксів. Зазвичай розміри становлять близько 12,8 см x 18,2 см (5 x 7 дюймів). При аналізі аналогів варто звернути увагу на види манги за довжиною видання.

Ваншот – це короткий комікс що складається лише з одного розділу. Зазвичай такі короткі роботи використовуються як пробні роботи для того щоб оцінити інтерес читачів до витворів автора. Зазвичай такі комікси мають розміри від 15 до 60 сторінок. Прикладом можна вважати "Look Back" від Tatsuki Fujimoto (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Обкладинка манги «Look Back» [31]

Також існують короткі, середні та довгі серії. Такі видання різняться обмеженням по кількості розділів або томів. Такі видання мають чітко визначений початок та кінець. Короткі серії зазвичай довжиною від 2 до 4 томів, в той час як середні мають від 5 до 15 томів, а довгі мають понад 15. Прикладом коротких серій можна вважати популярну мангу «Соланін» від Inio Asanoa. В ній нараховується 2 томи. "Tokyo Ghoul" від Sui Ishida є прикладом середньої довжини серій а також нараховує 14 томів. Тим часом "One Piece" від Eiichiro Oda має понад 100 томів і вважається за довгу серію (див. рис. 2.5).

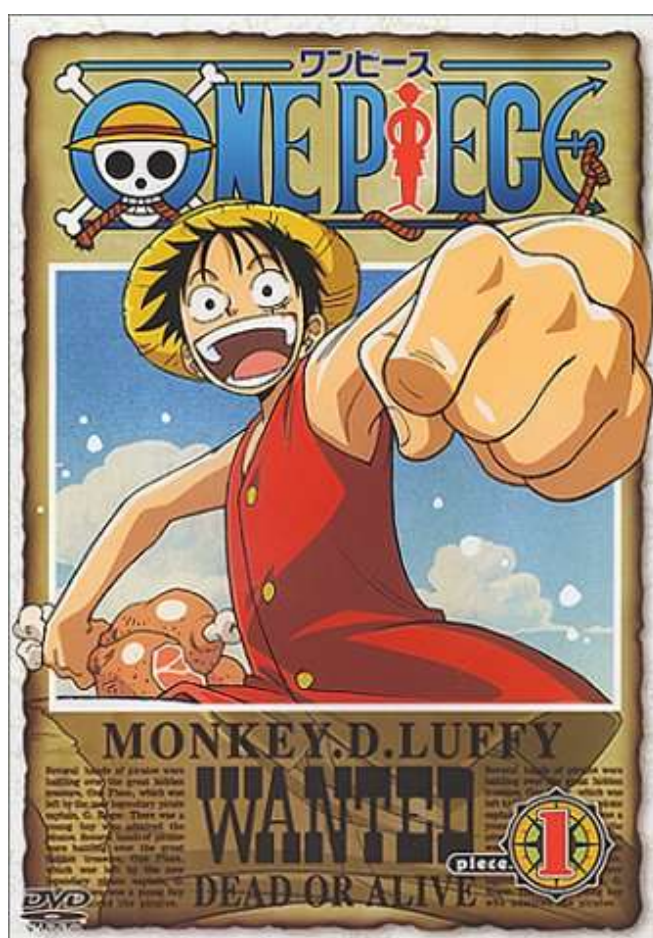


Рисунок 2.4 – Обкладинка DVD «Ван Піс» [32]

Також не варто забувати про «омнібус видання». Такі видання є скоріше збірками які використовуються для перевидання популярних серій. Вони можуть мати від 2 до 5 томів у одному випуску.

Завдяки сучасним технологіям тепер не обов'язково друкувати мангу для її розповсюдження. Манга, яка публікується в цифровому форматі на веб сайтах

або додатках називається веб-манга. Веб-манга не обмежується в розмірах як та яку друкують, так як за розмірами друкованої манги стежить не тільки автор манги, але й редактори та видавництво в цілому, тому що вони стежать за реакцією аудиторії. Таким чином можна визначити успіх манги, і у випадку якщо робота не знайшла своєї аудиторії – зняти її з видання. В той час як автори веб-манги можуть публікувати роботи незалежно від успіху чи підтримки аудиторії. Прикладом можна вважати "One Punch Man" від ONE.

Останній вид на який варто звернути увагу це Додзінсі (Doujinshi). Додзінсі визначаються як неофіційні або фанатські роботи, що не обмежуються в розмірах, хоча зазвичай не перевищують 1-3 розділів. Це можуть бути фанатські роботи за мотивами популярних серій, як наприклад "Naruto" або "Attack on Titan".

Наступним кроком є чітке визначення жанрів твору. Так як манга охоплює великий спектр жанрів, не варто обмежувати себе лише одним. Кількість жанрів в одній манзі може сягати десятків. Основними жанрами можна визначити ті, які спираються на вік та стать аудиторії. Вони діляться на шьонен (Shonen), шьодзьо (Shojo), сейнен (Seinen), джосей (Josei) та кодомо (Kodomo). Шьонен і шьодзьо орієнтовані на підліткову аудиторію, але різняться за статтю аудиторії: шьонен має бути популярним у хлопчачої аудиторії, а шьодзьо для дівочої. Так само як і з попередніми, сейнен і джосей належать одній віковій аудиторії – дорослим читачам. Сейнен призначений для дорослої чоловічої аудиторії, а джосей для жіночої. Останнім з основних жанрів є кодомо. Він же орієнтується на дитячу аудиторію [33, с. 34].

Другорядними жанрами можна назвати більш звичні для нас фентезі, фантастику, жахи, пригоди, романтику, комедію, детектив та спорт. Також є специфічні жанри які притаманні лише манзі: ісекай та меха. Здебільшого другорядні жанри орієнтуються на основні, але це не стосується ісекаїв та мех. Зазвичай, якщо основним жанром твору є шьодзьо, то другорядні містять жанр романтика.

Такий специфічний жанр як ісекай розповідає про потрапляння у інший світ. Зазвичай головний герой переноситься з нашого світу в магічний. Прикладом є "Sword Art Online" або "Re".

Жанр меха розповідає історії темою яких є роботи та механічні битви. Прикладами є "Evangelion" та "Gundam".

Кількість додаткових жанрів може варіюватися в залежності від кваліфікації. Загалом існує понад 20 основних і другорядних жанрів, кожен з яких є унікальним. Манга часто комбінує велику кількість жанрів в одному творі. Як наприклад, манга може одночасно мати жанри романтика та фентезі, як «Inuyasha» (див. рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Обкладинка манги «Inuyasha» [34]

Після визначення з довжиною та жанром можна перейти безпосередньо до аналізу аналогів. «D.Gray-man» – це популярна японська манга, створена ілюстраторкою і письменницею Кацуро Хосіно. Ця манга є найпопулярнішою роботою авторки. D.Gray-man була вперше опублікована в журналі Weekly Shonen Jump в травні 2004 року. Weekly Shonen Jump є популярним в Японії журналом, який спеціалізується на манзі в жанрі шьонен. Манга розповідає історію Алена Вокера, молодого екзорциста, який бореться проти зловісних

істот, відомих як Акуми. За допомогою святого предмета, відомого як Інновація, він перемагає цих монстрів. Акуми вважаються ворогами людства, і їх головна мета - знищення людей. Також існує деяка організація яка і створює цих істот.

Історія цікава неочікуваними поворотами і своєю безжалісністю до глядача. Манга відноситься до жанру шьонен, який зазвичай мотивує працювати над собою і вірити в людей, цінувати друзів. Тим не менш D.Gray-man намагається притримуватися більш реалістичних поглядів. Головний герой не завжди правий, друзі не незмінні, а світ привітливий до тих хто докладає зусилля. Але все таки можна чітко простежити притаманні шьонену особливості. Головний герой відчайдушно намагається дізнатися правду про навколишній світ, має чіткі принципи і має роль позитивного персонажа який цінує життя інших. Також іноді прослідковується незрілість рішень головного героя на початку коміксу, які в подальшому виправляються і за рахунок цього головний герой дорослішає, що є важливим для твору у жанрі шьонен.

Антагоністи історії також заслуговують на особливу увагу. Вони відрізняються своєю складністю, глибоким розвитком і багатогранністю. Вони називають себе родиною Ноа (див. рис. 2.6). Родина Ноа має складну і заплутану історію в якій вони перероджуються і служать головному антагоністу, Тисячолітньому графу, харизматичному голові роду Ноа. Антагоністи в цій манзі не є однозначно злими. Іноді навіть читач може приймати сторону антагоністів, що є показником їх неоднозначності. Їх дії і мотивації є наслідком важких життєвих рішень і обставин. Такий підхід до створення персонажів робить їх цікавими та реалістичними.



Рисунок 2.6 – Обкладинка манги «D.Gray-man» [35]

Так як серед жанрів є фентезі та містика, візуальна складова манги завжди вражає динамічністю і композиційними рішеннями. Тим не менш, художник не спирається лише на магичні ефекти. Динаміка створюється за рахунок перспективи, поз та композиційних елементів. Художник завжди безпомилково створює кожний фрейм, які, насамперед, іноді взаємодіють між собою, що створює відчуття занурення. Крім особливостей малюнку художника, важко не зауважити на прогресі художника протягом всього процесу створення манги. Перші та останні розділи дуже сильно відрізняються якістю виконання (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – Порівняння початкових сторінок манги «D.Gray-man» з новими [36]

Кольорове рішення відповідає типу видання, манга здебільшого є чорно-білою. В міру контрастне, детальне та зрозуміле зображення, текстури якісно поєднуються з лініями. Авторка приділяє багато уваги деталям і композиції. Це стосується як персонажів так і фонів, що робить зображення гармонійними і приємними, при цьому не навантажуючи їх. В манзі багато зброї, деталізовані костюми та виразні обличчя героїв додають глибини і реалістичності світу манги. Кожен персонаж має особистий дизайн який відповідає його ролі в сюжеті. Найбільше уваги мангака приділяє виразам облич, так як це дозволяє читачу зрозуміти внутрішні переживання персонажу. Екшн-сцени представлені з високим рівнем динаміки та енергії. Битви та рухи персонажів зображені таким чином, що створюють динаміку та напругу. Це досягається завдяки використанню різних ракурсів, ліній руху та різноманітних ефектів типу ефектів швидкості. Контраст між темними і світлими тонами відіграє дуже важливу роль у створенні настрою та атмосфери. Темні сцени підкреслюють небезпеку і тривогу, тоді як світлі тони використовуються для більш спокійних і емоційно значущих сцен. У цій манзі часто використовуються символічні зображення та елементи, щоб підкреслити певні аспекти сюжету чи персонажів. Це можуть бути різноманітні символи, знаки, орнаменти тощо, які додають додатковий шар сенсу зображенню.

Здебільшого використовуються нестандартні мовні бульки. Автор використовує не овали чи кола, він використовує довільні багатокутники які мають свій шарм і відрізняють цю роботу від інших.

Також, через мальовку, наступною підлягає аналізу манга «Gokurakugai» (див. рис. 2.8). Це відносно нова робота в жанрі шьонен, яка почала публікуватися з липня 2022 року, в тому ж журналі що попередня манга D.Gray-man.



Рисунок 2.7 – Обкладинка манги «Gokurakugai» [37]

Головні герої Тао та Алма – пара фахівців із усунення проблем, що працюють у галасливому районі Червоних Ліхтарів. Вони готові взятися за будь-яку роботу, яка потребує вирішення.

На цей час є не так багато глав для аналізу манги. Але цю роботу неможливо проігнорувати завдяки візуальній складовій. Ця манга вражає якістю зображення. Як і в попередній манзі, художник чудово працює з композицією, перспективою та стилем.

В цій манзі для позначення мовлення використовуються круглі бульки (див. рис. 2.9). Також, як і попередня манга, ця робота виконана в чорно-білих

кольорах. Художник демонструє чудові здібності у роботі з перспективою. Ракурси у кожному фреймі змінюються, що мінімізує «закам'янілий» ефект від перегляду статичних зображень.



Рисунок 2.8 – Приклад оригінальних сторінок манги «Gokurakugai» [38]

Важливо також звернути увагу на стиль художника. Манга майже одразу знайшла прихильників через свій стиль. Стиль не є специфічним чи неповторним, тим не менш мальовка є вкрай приємною, автор приділяє багато уваги деталям та анатомії персонажів. Кожний персонаж є унікальним. Автор поєднує традиційні елементи японської культури з сучасними що робить цей стиль дуже цікавим і незвичайним. Також тут є персонажі-гуманоїди які поєднують ознаки людей та інших тварин (див. рис. 2.9). Персонажі ретельно пропрацьовані та деталізовані. Їхні характерні риси обличчя, зачіски та одяг відображають їхні особистості і допомагають читачу розуміти персонажів ще до того як побачать їх перші діалоги. Автор використовує різні деталі, щоб підкреслити індивідуальність та емоції кожного персонажа.



Рисунок 2.9 – Приклад гуманоїдного персонажу манги «Gokurakugai» [39]

2.3. Підготовчий етап

В першу чергу варто зрозуміти що саме потрібно підготувати. Проект — це спроба створити, змінити або вивести з експлуатації унікальний продукт, послугу чи результат. Проект має певну дату початку та завершення та завершується, коли його цілі досягнуті.

У життєвому циклі управління проектом є кілька фаз:

1. Планування. Новий проект починається з визначення його цілей, обсягу, мети та кінцевих результатів. Використання структурованого набору шаблонів для ініціювання нових проектів, є гарною можливістю якісно спланувати проект. Планування передбачає створення набору планів, які допоможуть провести подальші етапи проекту: аналіз і проектування, розробка, фіналізування. Створені плани допоможуть вам керувати часом, обсягом, вартістю, якістю, змінами, ризиками та проблемами. Планування може зайняти багато часу, особливо це актуально для комікс проектів де продумування сюжету може зайняти не визначений період часу.

2. Аналіз і дизайн. Аналіз і проектування передбачає важливу попередню роботу щодо забезпечення відповідності планів та вимогам перед початком розробки.
3. Розробка є активною фазою впровадження, результатом розробки слугує створення фізичного результату проекту, що буде представлено клієнту. Потім використовується ряд найкращих процесів управління для управління часом, вартістю, якістю, змінами, ризиками та проблемами.
4. Монітор. На цьому етапі керівник проекту офіційно закриває проект, а потім відстежує та звітує про його загальний рівень успіху зацікавленій стороні або клієнту-спонсору.

На всіх етапах управління проектом керівник проекту відстежує та контролює проект та його ресурси.

В підготовчий етап розробки коміксу можна віднести вибір формату та жанру. Для розробки було обрано формат манги. Це передбачає використання чорного та білого кольорів. Сторінки коміксу обмежені форматом паперу А5 для зручності читання та зберігання. Це є класичний розмір для манги. Також, за довжиною було обрано саме формат ваншоту, так як він дозволяє розповісти історію за допомогою невеликої кількості сторінок. Більшість манг друкуються чорно-білими, що робить їх менш дорогими у виробництві, ніж кольорові комікси. Водночас чорно-білі ілюстрації надають твору особливого стилю. Також важливо зазначити що манга читається справа наліво і зверху вниз, чим відрізняється від західних коміксів. Це стосується як розташування панелей, так і розміщення мовних бульбашок. Манга характеризується особливим стилем малювання, з великими очима, чіткими лініями та емоційною експресією. Однак стиль значно варіюється в залежності від авторів та жанрів. Формат манги має унікальні риси та структуру що створює особливий спосіб оповідання історії, що іноді сильно відрізняється від інших коміксів.

В якості основного жанру манги обрано шьонен, а в якості другорядних фентезі, драма, повсякденне життя та психологія. Так як останнім часом автори

намагаються розширити аудиторію, навіть попри те що жанр був орієнтований на чоловічу аудиторію, зараз шьонен має багато прихильниць.

РОЗДІЛ ІІІ

РОЗРОБКА КОМІКСНОГО ВИДАННЯ «ЗІШЕСТЯ СПОСТЕРІГАЧА»

3.1. Розробка сценарію, створення сторіборду

Основною темою коміксу є ідея людяності. Натхненником для вибору такої тематики був тренд в TikTok під назвою «Норесоре». Норесоре – це естетика та філософія, заснована на надії та людяності. Вона зосереджена на стані людини та особливій щоденній взаємодії з природою, іншими людьми і навіть неживими об'єктами. Норесоре не обов'язково релігійний, але він точно є духовним і зазвичай супроводжується сильним почуттям розуму [40].

В TikTok існує багато відео на цей тренд. Всі вони переслідують ідею демонстрації доброї сторони людства. Ці відео заохочують людей допомагати одне одному і не забувати про людяність. Часто з'являються відео про зустрічі рідних які давно не бачилися чи про людей яким допомагають інші. "Ядро надії" (Норе Core) стало популярним у часи стресу та тривоги, пропонуючи користувачам простір для релаксації та позитивного мислення. Естетика допомагає людям знайти підтримку і натхнення та підтримує психічне благополуччя.

Таким чином за основу сюжету було обрано взаємопоміч. Історія розповідає про архангела Уриїла який спустився на землю аби подивитися на людство. Головний герой має на меті зробити висновки про те, чи варто людство уваги. Ангел спостерігає як добрі так і погані вчинки людей. Іноді він вирішує для себе що людство жахливе і огидне, іноді що людство має шанс. Оскільки ангел спостерігає як позитивні, так і негативні аспекти людства, манга може досліджувати глибокі емоційні та соціальні питання. манга глибоко аналізує внутрішній світ ангела та людських персонажів, їхні думки, мотивації та моральні дилеми. Врешті ангел робить для себе висновки і повертається на небеса аби і далі стежити за порядком і допомагати людству. Для полегшення

процесу розкадровки було створено сторіборд за яким чітко прослідковується сюжетна лінія (див. рис. 3.1).



Рисунок 3.1 – Сторіборд для коміксу (авторська демонстрація)

Історія починається з моменту коли головний герой, янгол, згадує травмуюче минуле. Колись давно була війна між ангелами і дияволами. Дияволи не були народжені злими, від початку це були такі самі янголи. Але після того як Бог створив людей, у серцях цих янголів зародилося зло. Янголи не розуміли чому Бог приділяє так багато уваги людству. Адже на фоні янголів люди виглядають нікчемно: вони слабкі і легко піддаються спокусам, люди роблять багато помилок і зневажають Бога. Тому деякі янголи влаштували революцію через яку всі янголи які були проти людей стали дияволами. Ця передісторія допомагає зрозуміти мотивацію головного героя до спостереження за людством.

На перших сторінках манги можна побачити відношення головного героя до цієї революції (див. рис. 3.2). Головний герой є архангелом і також не розуміє чому Бог приділяв так багато уваги людям, але він не посмів протирічити Богу.



Рисунок 3.2 – Одна з перших сторінок коміксу яка демонструє відношення головного героя до революції дияволів (авторська демонстрація)

Після цього герой спускається на землю і стикається з дитиною що грає з котами, які перелякалися коли відчули зішестя янгола. Він спостерігає як дівчинка грає та заспокоює переляканий кошенят. Герой вважає це за гарний початок своєї пригоди і продовжує шукати матеріали для аналізу.

3.2. Рендер сторінок коміксу

В першу чергу була створена розкадровка всіх сторінок коміксу. Для полегшення рендеру кожна сторінка має мати начерк в якому буде розраховано композицію таким чином аби ілюстрація гармонійно поєднувалася з текстом.

Перший крок - намалювати приблизний ескіз сторінки, визначивши позиції ключових елементів, персонажів, панелей і тексту. Також треба брати до уваги особливості формату манги, а конкретно: спосіб розміщення фреймів і текстових кульок (див. рис. 3.3).



Рисунок 3.3 – Один з начерків сторінок манги (авторська демонстрація)

Після етапу розкадровки був здійснений етап рендеру сторінок. Першим етапом рендеру став лайнарт. Лайнарт представляє собою чітке обведення ліній ескізу для створення охайної картинки. Після цього треба зробити тонування та затінення сторінок. Затінення додає відчуття глибини, а тонування може впливати на атмосферу, наприклад, додаючи мрачності. Також в манзі є

популярним додавання різноманітних текстур які легко додають відчуття деталізованості за рахунок повторюваного рисунку (див. рис. 3.4).

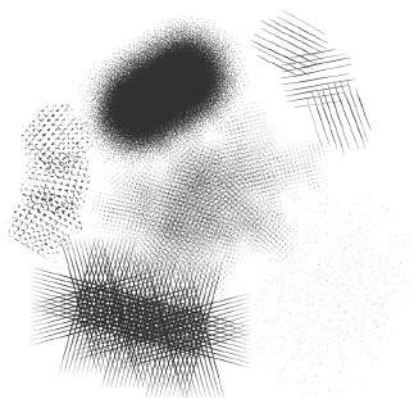


Рисунок 3.4 – Приклад текстур (авторська демонстрація)

Для ілюстрування коміксу було використано Clip Studio EX. Потужний інструмент для фарбування, тонування та нанесення написів, популярний серед мангак. Це програмне забезпечення дозволило постійно бачити кожну сторінку і редагувати їх одночасно. Після етапу текстурювання і лайнарту варто звірити ілюстрацію з начерком аби не загубити деталі (див. рис. 3.5).



Рисунок 3.5 – Приклад сторінки коміксу яка пройшла етап рендеру (авторська демонстрація)

3.3. Текстові бульбашки, вибір шрифту

Для демонстрування діалогів було обрано овальні текстові кульки. Текстові кульки є важливим елементом коміксів, оскільки вони містять діалоги, думки персонажів, звукові ефекти та інші текстові елементи. Овальні текстові бульбашки мають ряд переваг над іншими формами, такими як квадрати та прямокутники. Овальні текстові бульбашки не займають лишнє місце і легко піддаються редагуванню, так як не обов'язково зберігати одне й те саме співвідношення сторін. Овальні бульбашки виглядають м'якше та більш органічно ніж квадратні чи багатокутні, що краще поєднується з загальним стилем манги, де часто використовуються криві та органічні форми. Також саме овальні бульбашки є стандартними для більшої частини манги, вони широко використовуються у башатьої популярних творах.

Шрифтом було обрано Corbel light (див. рис. 3.6). Corbel Light має низку переваг, які роблять його ідеальним для коміксів. Його розбірливість, естетичний вигляд, універсальність і технічні переваги сприяють створенню високоякісних, привабливих текстів, які виділяють зображення і забезпечують сприйнятливості для читача.



Рисунок 3.6 – Приклад сторінки коміксу з використанням шрифту Corbel light (авторська демонстрація)

3.4. Розробка обкладинки коміксу

Створення ефективної композиції обкладинки для коміксу — це важливий етап у визначенні його візуального стилю та здатності передати ключові моменти сюжету. Потрібно спроектувати композицію обкладинки так, щоб ключові елементи були легко помітні. Розташування елементів має бути таким, щоб створювати цікаву та гармонійну картину. Обкладинка коміксу має мати глибокий зв'язок із сюжетом і грати важливу роль у передачі основних елементів історії.

Скетч обкладинки виконаний у чорно-білій кольоровій палітрі. Створення скетчу у чорно-білому варіанті має кілька переваг, особливо при розробці коміксів чи ілюстрацій. Чорно-білі графічні ефекти і градієнти дозволяють створювати цікаві зображення і надавати їм об'єм і глибину.

Композиція в обкладинці для коміксу побудована таким чином, щоб були задіяні два центри уваги - головний герой та планета Земля. Використання двох центрів уваги може підвищити загальний інтерес до коміксу, що є цікавим кроком, оскільки читачеві цікаво розглянути обидва елементи та зрозуміти, як вони взаємодіють. Планета використовується як елемент який посилається на людство в цілому. Основним центром уваги є головний герой, він знаходиться на лицьовій стороні коміксу. Планета Земля як елемент композиції має сильну символіку, що посилається на людство, природу, тощо. Це відкриває можливість висловлювати глибокі ідеї або повідомлення через зображення, надаючи читачам контекст до історії. Персонаж дивиться назад і таким чином спрямовує увагу глядача на планету. Розташування головного героя на передній стороні коміксу створює контраст між індивідуальністю персонажа і широким контекстом планети. Це може вказати на важливість індивідууму в рамках широкого світу. Головний герой знаходиться десь поза межами Землі, для нього планета знаходиться за шторою, як експонат у музеї. Це має створити враження відчуженості, він не є людиною, він лише спостерігає за людством. Було

створено 3 начерки композиції для обкладинки, де врешті обрано було третій варіант. (див. рис. 3.7).



Рисунок 3.7 - 3 начерки обкладинки коміксу (авторська демонстрація)

Вибір кольору і стилю визначає емоційний тон обкладинки. Яскраві та контрастні кольори можуть привертати увагу, тоді як темні та спокійні кольори можуть викликати загадковість та напругу. Яскрава і барвиста планета викликає зацікавлення. Вона зображена з використанням насичених кольорів аби передати відношення головного героя до неї. Якби були використані мляві, безбарвні кольори то утворилося б враження байдужості. Використання кольорів в ілюстраціях може створювати різноманітні враження та викликати різні емоції.

Для обкладинки була використана спліт-комплементарна колірна схема. Були задіяні такі кольори як: синій, фіолетовий і помаранчевий. Помаранчевий часто асоціюється з енергією, теплом і радістю. Цей колір може створювати

враження оптимізму та позитивного настрою. Синій часто викликає враження спокою, стабільності та безпеки. Це може також вказувати на прохолоду та глибокий розум. Фіолетовий часто асоціюється з розкішшю, мрійливістю та таємничістю. Цей колір може надавати роботі загадковості та елегантності.

Коли ці 3 кольори використовуються разом на ілюстрації, ви можете створювати багатофакторні ефекти, що поєднують різні емоції та асоціації. Наприклад, поєднання помаранчевого і синього може передати баланс тепла і спокою, а додавання фіолетового може додати загадковості і глибини. Залежно від вашої тематики і емоційних цілей, це поєднання може створити яскраві і виразні візуальні ефекти.

Виділяють 4 основні кольорові схеми:

1. Монохромна схема - використовуються різні відтінки одного тону. Таку схему можна використовувати для створення простих повідомлень, відображення вишуканості бренду. Ця схема також цілком застосовна для оформлення єдиного плану.
2. Аналогова схема - передбачає використання близьких тонів, розташованих поруч один з одним на колірному колі. Така схема завдяки своїй тональній подібності сприяє сприйняттю дизайну як цілісної розробки.
3. Тріадна схема заснована на використанні трьох кольорів, розташованих у вершинах рівностороннього трикутника, вписаного в кольорове коло. Ця схема використовується найчастіше, так як вона визнана найбільш універсальною і зрозумілою. Один із кольорів використовується для фону, два інших - для вмісту та виділених областей.
4. Комплементарна схема побудована на контрасті. У цій схемі використовуються кольори, які протистоять один одному в колірному колі. Він використовується для збільшення контрасту між фоном і переднім планом за потреби. Для привернення уваги до того чи іншого елемента використовуються додаткові кольори. Потрібний об'єкт автоматично виділяється на тлі навколишнього вмісту [41, с. 10].

На основі цих чотирьох схем створена спліт-комплементарна колірна схема (використання кольорів, які знаходяться один проти одного на колірному колі) може створити ефективні конфлікти та зберегти баланс. Вона додає візуальний інтерес та глибину обкладинці (див. рис. 3.8).



Рисунок 3.8 - Начерк обкладинки коміксу

Після самої ілюстрації варто перейти до основних елементів обкладинки, таких як: назва коміксу, авторство, логотип видавництва тощо.

Назва коміксу відіграє ключову роль у дизайні його обкладинки. Це важливий елемент, який не тільки ідентифікує твір, але й передає його тему, стиль та загальний настрій. Назва має бути ефектною і читабельною. Вона повинна відразу привертати увагу читача і робити обкладинку привабливою. Назва служить ключем до ідентифікації коміксу. Це дозволяє читачеві ідентифікувати твір і встановити зв'язок з його змістом. Шрифт, колір і оформлення заголовка можуть ще більше підкреслити стиль коміксу. Наприклад, графічний шрифт може підкреслити елементи фентезійного або пригодницького стилю.

Заголовок часто взаємодіє з графічними елементами обкладинки, створюючи гармонічний загальний дизайн. Він може вписатися в архітектуру коміксу і брати участь у створенні образів. Якщо заголовок вміло використовується для створення таємничості чи загадковості, це може зацікавити читача та викликати бажання дізнатися більше. Назва може вплинути на загальну атмосферу коміксу. Наприклад, серйозна і загадова назва може підкреслити драматичну сторону історії. Таким чином, назва мультфільму на обкладинці глибоко впливає не тільки на функцію ідентифікації, а й на емоційну реакцію читача, передає важливі аспекти смаку і сюжету твору.

Для написання назви коміксу був обраний акцидентний шрифт «Decor initial». Такі декоративні шрифти мають унікальний дизайн і часто використовуються для надання особливого стилю або враження від тексту, на відміну від класичних шрифтів. Ці шрифти можуть мати нетрадиційні форми символів, унікальні деталі, орнаменти або екстравагантні елементи. Такі шрифти допомагають створити точну візуальну ієрархію серед використаних шрифтів, тому потенціальному читачу легко розпізнати назву серед інших написів. Також варто звернути увагу на те, який унікальний і неповторний стиль може створити використання декоративного шрифту при його використанні на обкладинці твору. Навіть шрифт може передати настрій та атмосферу в творі.

Виразність акцидентного шрифту і його емоційний вплив на людину виникає за допомогою послідовної низки асоціацій, викликаних деяким досвідом, а також гармонійним поєднанням таких властивостей: рівноваги, простоти, умовності, значення, виразності, простору і кольору. Декоративні шрифти для виділення ключових слів або фраз, тому ідеально підходять для використання на обкладинці коміксу. На емоційний стан людини впливає безпосередньо ідея акцидентного шрифту, а саме образ, втілений у букві за допомогою графічних засобів. Характеристики візуального ряду у поєднанні з організацією перцептивних відносин формують візуальні образи, забарвлені

безліччю значень і відтінків емоцій, «розчинених» у конкретності образу [42, с. 16].



Рисунок 3.9 - Готова обкладинка коміксу

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи було досліджено поняття «комікс». Комікси є актуальними і активно використовуються у різних сферах завдяки своїй універсальності і можливості звертатися до різних аудиторій та тематик. Цей вид мистецтва дозволяє авторам виразити свої ідеї через зображення та текст, що дозволяє читачу якнайбільше заглибитись в історію. Автори можуть створити та показати нові унікальні світи та персонажів. Так як комікси поєднують у собі візуальні та текстові елементи, це додає їм привабливими для широкої аудиторії, незалежно від віку та інтересів.

Також було проаналізовано ефективність використання коміксу як засобу акцентування уваги на проблемах сучасного суспільства. Як було визначено з історії коміксу, комікс має великий вплив на свою аудиторію. Оскільки комікси допомагають полегшити сприйняття інформації, це робить їх потужним інструментом для впливу. Саме тому, на початку історії коміксів, їх часто використовували в газетах для підкреслення якоїсь інформації.

Було проаналізовано одразу декілька аналогів по різних критеріям. Найбільшу увагу було приділено аналізу одразу двох представників формату манги: «D.Gray-man» та «Gokurakugai». «D.Gray-man» – це популярна японська манга, створена ілюстраторкою і письменницею Кацуро Хосіно. D.Gray-man була вперше опублікована в журналі Weekly Shonen Jump в травні 2004 року. «Gokurakugai» це відносно нова робота в жанрі шьонен, яка почала публікуватися з липня 2022 року, в тому ж журналі що попередня манга D.Gray-man. Обидві манги є представниками жанру шьонен, який здебільшого є популярним у підлітків чоловічої статі. Тим не менш, аудиторія шьонен не обмежується тільки чоловіками, цей жанр також має багато прихильниць. Так сталося через те, що автори намагаються охопити більшу аудиторію, тому, жанр зберіг свої характерні особливості, але й не обмежився ними, що допомогло розширити коло читачів. Обидва твори мають виразну і якісну графіку що викликає потужну реакцію у читачів. Аналіз аналогів показав важливість

візуальної складової коміксу. Також було проаналізовано вигляд текстових кульок. В D.Gray-man використовуються кульки у вигляді багатокутників, в той час як в Gokurakugai саме класичні овальні кульки. При аналізі було помічено що Gokurakugai часто демонструє яскраві, майже карикатурні емоції, на відміну від D.Gray-man. В D.Gray-man більше спокійних, не дуже виразних емоцій, а якщо автор все ж таки намагається передати яскраві емоції то використовує вирази притаманні стилю манги.

Останнім завданням кваліфікаційної роботи було створення оригінальної манги в форматі ваншот. Це передбачало використання чорного та білого кольорів. Сторінки коміксу були обмежені форматом паперу А5 для зручності читання та зберігання. Це є класичним розміром для манги. Також, за довжиною було обрано саме формат ваншоту, оскільки він дозволяє розповісти історію за допомогою невеликої кількості сторінок. Більшість манг друкуються чорно-білими, що робить їх менш дорогими у виробництві, ніж кольорові комікси. Було пройдено всі етапи розробки манги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ізотова В. В., Георгадзе Т. О. Особливості створення коміксу. *Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи*: зб. тез доповідей Міжнар. наук.-практ. конф. 26-27 жовт. 2023 р. Запоріжжя : Хортицька національна академія, 2023. С. 719–720.
2. Насалевич Т. В, Рябуха Т. В, Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. 2020. Том 31(70) № 4. ч. 3. С. 144–149.
3. Яворська Т. М., Ханжина К. В. Сучасні медіаосвітні комікси. *Інформація та соціум*. 2023. С. 146–149.
4. Савчук М. Комікс. *Енциклопедія сучасної України*. Київ : Інститут досліджень НАН України, 2014. Т. 14. С. 1-2 URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 12.06.2024).
5. The Comic Almanack for 1835-37, and 1847-51 8 parts by George Cruikshank on John Windle Antiquarian Bookseller. John Windle Antiquarian Bookseller. URL: <https://www.johnwindle.com/pages/books/123763/george-cruikshank/the-comic-almanack-for-1835-37-and-1847-51-8-parts> (дата звернення: 14.06.2024).
6. Directory listing for ia801307.us.archive.org. URL: https://ia801307.us.archive.org/BookReader/BookReaderImages.php?zip=/29/items/tourofdoctorsynt01comb/tourofdoctorsynt01comb_jp2.zip&file=tourofdoctorsynt01comb_jp2/tourofdoctorsynt01comb_0035.jp2&id=tourofdoctorsynt01comb∓scale=2&rotate=0 (дата звернення: 14.06.2024).
7. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету*. 2012. Вип. 19. С. 141–147.
8. Modernere Version als farbige Darstellung. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/MaxUndMoritzFarbe_von_WilhelmBusch.JPG (дата звернення: 14.06.2024).

9. Read The Very First Comic Book: The Adventures of Obadiah Oldbuck (1837). Open Culture. URL: <https://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html> (дата звернення: 14.06.2024).
10. Wikimedia Commons. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c9/DB_Tankōbon.png (дата звернення: 14.06.2024).
11. Пискун, Д. А. *Комікси в екранній культурі США XXI ст.: на прикладі кінопродукції студій DC та MARVEL*. 2021. Master's Thesis. ХДАК.
12. Підпригова С. Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова). *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського*, 2017, 2: 180-187.
13. Олійник, В. (2023). УКРАЇНСЬКИЙ КОМІКС: ЕВОЛЮЦІЯ ЧИ ДЕГРАДАЦІЯ КНИЖКОВОГО ДИЗАЙНУ?. *Věda a perspektivy*, (3 (22)).
14. Grove, L. *Comics in French: The European Bande Dessinée in Context*. New York, Oxford: Berghahn Books. 2010. Vol. 14. 360 p. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9781845458102/html>
15. Zanettin F. Translating comics and graphic novels. *The Routledge handbook of translation and culture*. London, New York : Routledge. 2018. pp. 445–460.
16. Кочерга Є.В. «Мозковий штурм» як ефективний метод навчання. *Вісник Науково-методичного центру навчальних закладів сфери цивільного захисту*. 2017. № 27. С. 35–38.
17. Вдович А. О., Сидоренко О.С. Особливості розробки персонажа-талісмана відомого бренда. *Збірник тез доповідей : IV Всеукр. наук.-практичної конференції молодих учених, студентів і курсантів*. Харків : РЕДКОЛЕГІЯ, 2020. С. 142–144.

18. VIZ Media : Manga Creation 101: digital news
source. URL : <https://www.viz.com/blog/posts/manga-creation-101> (дата звернення: 12.06.2024).
19. Удріс-Бородавко Н. С. Практика ілюстрування у візуалізації рекламної ідеї в ххі столітті. *Сучасний дизайн як результат переосмислення модерних і постмодерних теорій*. Київ : КНУКиМ, 2021. С. 146–149.
20. Rigaud, C., Burie, J., Ogier, J. Text-Independent Speech Balloon Segmentation for Comics and Manga. *GREC 2015 : Lecture Notes in Computer Science*. 2017. Vol. 9657. P. 133–147.
21. Burie J. C., Ogier J. M. Panel and Speech Balloon Extraction from Comic Books. *2012 10th IAPR International Workshop on Document Analysis Systems*, Gold Coast, QLD, Australia, 2012. P. 424-428.
22. 浦沢チャンネル -URASAWA CHANNEL-. 「MASTER キートン」風なコマ割りをお見せします。How to draw a “MASTER KEATON”-esque layout відео онлайн. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I6lhHM-UQrw>
30.05.2022. (Дата звернення: 12.06.2024).
23. CELSYS, Inc. Clip Studio Paint EX [ресурс онлайн]. Clip Studio. URL: <https://www.clipstudio.net/en/> (Дата звернення: 12.06.2024)
24. Adobe Photoshop електронний ресурс. Adobe Inc. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html> (дата звернення: 12.06.2024).
25. Procreate електронний ресурс. Savage Interactive Pty Ltd. URL: <https://procreate.art/> (дата звернення: 12.06.2024).
26. MediBang електронний ресурс. MediBang Inc. URL: <https://medibangpaint.com/> (дата звернення: 13.06.2024).
27. Gintama lesson 109. URL: <https://static.wikia.nocookie.net/gintama/images/5/5e/109.jpg/revision/latest?cb=20120704093701> (дата звернення: 15.06.2024).
28. Gintama lesson 391. URL: <https://pbs.twimg.com/media/EwD25faXcAoX8F3.jpg> (date of access: 15.06.2024).

29. Терехович Н. О. Використання леттерингу у сучасному дизайні. *Традиції та інновації у сучасному дизайні*. Івано-Франківськ: Університет Короля Данила, 2023. С. 94-97. URL: http://repository.ukd.edu.ua/bitstream/handle/123456789/512/2023_Традиції_та_інновації_у_сучасному_дизайні.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=95 (Дата звернення: 13.06.2024).
30. Japan Powered - Explore the intersection between anime and culture. URL: <https://www.japanpowered.com/media/images/one-punch-man-1.jpg> (дата звернення: 14.06.2024).
31. Учасники проєктів Вікімедіа. Озирнись (манга) – Вікіпедія, 2023. Вікіпедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Озирнись_\(манга\)#/media/Файл:Look_Back_Cover.jpg](https://uk.wikipedia.org/wiki/Озирнись_(манга)#/media/Файл:Look_Back_Cover.jpg) (дата звернення: 14.06.2024).
32. Wikimedia Commons. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/uk/c/c5/One_pіec.jpg (дата звернення: 14.06.2024).
33. BRYCE, Mio; DAVIS, Jason. An overview of manga genres. *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. London : The Continuum International Publishing Group Ltd, 2010, 34-61.
34. Contributors to Wikimedia projects. Inuyasha - Wikipedia, 2002. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Inuyasha#/media/File:Inuyasha_1.png (date of access: 14.06.2024).
35. Wikimedia Commons. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/d3/D.Gray-man_1.png (дата звернення: 14.06.2024).
36. AlexEnterprises. The Artistic Evolution Of D.Gray-Man відео онлайн. YouTube. URL:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&app=desktop&v=z1P4yc13ELg>
01.10.2021. (Дата звернення: 12.06.2024).

37. Contributors to Wikimedia projects. Gokurakugai - Wikipedia, 2023.
Wikipedia, the free encyclopedia. URL:

https://en.wikipedia.org/wiki/Gokurakugai#/media/File:Gokurakugai_1.png (дата звернення: 14.06.2024).

38. GOKURAKUGAI Vol. 1-2 Manga Set by Yuto Sano. eBay. URL:
<https://i.ebayimg.com/images/g/sxEAAOSws89jicaF/s-l500.webp> (дата звернення: 14.06.2024).

39. Contributors to Gokurakugai Wiki. Mr. Fido. Gokurakugai Wiki. URL:
https://gokurakugai.fandom.com/wiki/Mr._Fido?file=Mr._Fido_Portrait.png (дата звернення: 14.06.2024).

40. Contributors to Aesthetics Wiki. Нореcore. Aesthetics Wiki. URL:
<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Нореcore> (дата звернення: 14.06.2024).

41. Савюк, І., Абдулаєв, А. М. Х., & Алатабі, А. Х. (2019).
ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ КОЛІРНОЇ СХЕМИ НА СПОЖИВАЧА В
РЕКЛАМНОМУ ВЕБ-ДИЗАЙНІ. Наукові нотатки, (67), 8-12.

42. Іваненко, Т. О. Емоційний потенціал акцидентного шрифту. *Вісник
Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 2011, 4: 14-16.

ДОДАТОК А

Мокапи макету коміксу



ДОДАТОК Б

Внутрішня обкладинка



ДОДАТОК В

Начерки головного героя



ДОДАТОК Г

Демонстраційна графіка

