

Міністерство освіти і науки України

Луцький національний технічний університет

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

(повне найменування факультету)

Кафедра архітектури та дизайну

(повне найменування кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ЗА СТУПЕНЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ КОМІКС: ІСТОРІЯ ТА
ДИЗАЙН-ОСОБЛИВОСТІ

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»

(назва освітньої програми)

Виконала: здобувачка вищої освіти
групи Дм - 21
РОЛИК Ірина Валеріївна

(підпис)

Керівник:
канд. мист., доц.
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

(підпис)

Кваліфікаційну роботу
допущено до захисту
«15» грудня 2023 р.

Гарант освітньої програми:
канд. мист., доцент
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

Луцьк – 2023 рік

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 1	Бондарук Ю.С. дач.		
Розділ 2	Бондарук Ю.С. дач.		
Розділ 3	Бондарук Ю.С. дач.		

7. Дата видачі завдання 15 серпня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

N з/п	Назва етапів науково-проектної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Розділ 1.	20.09. 2023	виконано
2.	Розділ 2.	15.10. 2023	виконано
3.	Розділ 3.	15.11. 2023	виконано
5	Формування висновків та додатків	20.11. 2023	виконано
6	Розробка проектної частини	24.11.2023	виконано
7	Формування реферату	01.12.2023	виконано
8	Подання пояснювальної записки на інструментальну перевірку на	07.12.2023	виконано
9	Подання виконаного КР з відгуком	12.12.2023	виконано
10	Подання виконаної КР на підпис декану та відповідальному секретарю ЕК	15.12.2023	виконано
11	Захист кваліфікаційної роботи	21.12.2022	виконано

Магістрант

(підпис)

Керівник кваліфікаційно
роботи

(підпис)

Бондарук Ю.С.
(прізвище та ініціали)

Бондарук Ю.С.
(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Водик І.В. Альтернативний комікс: історія і дизайн-особливості (рукопис).

Кваліфікаційна робота магістра ОП «Дизайн» спеціальності 022 Дизайн. Луцький національний технічний університет. Луцьк, 2023. Кваліфікаційна робота магістра складається із вступу, 4 розділів, висновків і пропозицій, переліку джерел посилання, додатків (згідно з структурою кваліфікаційної роботи, затвердженої кафедрою).

Робота присвячена дослідженню історії, дизайн особливостей альтернативного коміксу та розробці власного альтернативного коміксу.

В роботі, у 1 розділі, досліджено історіографію та еволюцію дизайну коміксів і його відгалужень. Виділено і досліджено комікси країн Азії; подано характеристику їх зміни залежно від функціонального, досліджено історичний розвиток коміксу на теренах України. У 2 розділі сформовано типологію комікси; описано функціональні методи та прийоми, їх застосування. У розділі 3 було досліджено дизайн - особливості коміксу з точки зору поліграфії, візуальної ергономіки, художнього стилю і композиції, завдяки цьому вдалося окреслити перспективи розвитку коміксу.

У розділі 4 «Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського» описуються складові частини його проектування, особливості формотворення дизайну розробки та матеріали, які використані при друці коміксу. Об’єктом проектування кваліфікаційної роботи є альтернативний комікс на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського.

Ключові слова: комікс, мальопис, манга, мистецтво.

ANNOTATION

Vodyk I. V. Alternative Comics: History and Design Features (manuscript) Master's Thesis in the field of Design, specialization 022 Design. Lutsk National Technical University. Lutsk, 2023. The master's thesis consists of an introduction, 4 chapters, conclusions and recommendations, a list of references, and appendices (according to the structure approved by the department).

The work is dedicated to the exploration of the history and design features of alternative comics and the development of an original alternative comic. In the first chapter, the historiography and evolution of comic design and its branches are examined. Comics from Asian countries are highlighted and explored, providing an overview of their evolution based on functionality. The historical development of comics in Ukraine is also investigated. The second chapter establishes a typology of comics, describing functional methods and techniques, and their application. In the third chapter, the design features of comics are explored from the perspective of printing, visual ergonomics, artistic style, and composition. This analysis helps outline the prospects for the development of comics.

The fourth chapter, "Design Development of an Alternative Comic Based on Gothic Prose 'Smalyuk' by Stefan Hrabinsky," details the components of its design, peculiarities of design formation, and materials used in the printing process. The object of the thesis project is an alternative comic based on the gothic prose 'Smalyuk' by Stefan Hrabinsky.

Keywords: comic, graphic novel, manga, art.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1 Еволюція сучасного коміксу	10
1.1 Історіографія питання.....	10
1.2 Історія створення коміксу і його різновидів.....	11
1.3Еволюція манги як виду коміксу	15
1.4 Історія створення українського коміксу і його розвиток.....	18
Висновки до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2 Топологія і класифікація коміксів як об'єктів графічного дизайну.....	23
2.1 Загальна типологія коміксів.....	23
2.2 Класифікація коміксів за художньо-образними та конструктивними якостями.....	26
2.3 Функціональні особливості різних видів коміксів.....	29
Висновки до розділу 1.....	314
РОЗДІЛ 3 Дизайн - особливості коміксів.....	33
3.1 Дизайн структури й особливості коміксу як поліграфічної продукції.....	33
3.2 Особливості дизайну та візуальної ергономіки коміксу.....	25
3.3 Концептуальні особливості й композиція коміксу.....	37
3.4 Перспективні напрямки розвитку коміксу.....	10
Висновки до розділу 3.....	42
РОЗДІЛ 4 Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі	44

готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського.....	
4.1 Складові частини об'єкта проектування.....	44
4.2 Особливості формотворення об'єкта розробки.....	44
4.2.1 Функціональне призначення.....	44
4.2.2 Ергономічні вимоги.....	46
4.3 Художнє вираження та стилістика.....	47
4.3.1 Композиційні особливості.....	47
4.3.2 Образно - стилістичне рішення	49
4.4 Конструктивно - технологічні пропозиції.....	50
4.4.1 Функціональне призначення.....	50
Висновки до розділу 4.....	51
ВИСНОВКИ.....	52
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ.....	56
ДОДАТКИ.....	58
Додаток А. Ілюстративний матеріал.....	59
Додаток Б. Таблиці.....	65
Додаток В. Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського.....	70

ВСТУП

Актуальність дослідження. Протягом всієї історії людства одним з найбільш цінних ресурсів була інформація, з розвитком прийшло розуміння важливості також аспекту часу. Тому реаліями сьогодення стали надбання та покращення різноманітних інструментів, за допомогою яких дані різного гатунку можна було швидко передавати та ефективно засвоювати.

Всього виділяють 4 способи передачі інформації: звуковий, візуальний, графічний, текстовий. В сучасному цифровому світі, який невпинно модернізує та оптимізує свою роботу не обмежуються одним методом, а застосовують більш ефективні комбінації. Наприклад, найбільш популярне, перевірене часом поєднання - графічної складової з текстовою, яке відповідно утворює текстово-графічний спосіб передання інформації. Такі складові у своїй структурі має, один з найбільш недооцінених засобів, особливо в Україні, комікс. Через стереотипи він вважається «читвом для невігласів», хоча має у своєму арсеналі безліч візуальних засобів, які можуть бути адаптовані під будь-які запити.

Всупереч винятковій адаптивності, завжди залишаються незмінними два аспекти структури коміксу, які забезпечують легкість сприйняття: чітке, інтуїтивно зрозуміле, лаконічне розміщення інформації; естетичний авторський стиль подачі. Це робить комікс надзвичайно ефективним і перспективним інструментом комунікації. Розглядати комікс виключно як елемент підліткової, дитячої попкультури, яка має на меті розважати - це означає мати дуже обмежений консервативний погляд, що обов'язково призведе до занепаду в кращому випадку до застою.

В будь-якій галузі є певні проблеми пов'язані з комунікацією, донесенням інформації, які можуть виникнути через найрізноманітніші фактори: різницю у віці (вічна проблема непорозумінь між поколіннями), національний, культурний, мовний бар'єр і так далі. Комікс має в собі всі можливості та засоби стати містком, що дозволить побудувати ефективний та естетичний інформаційний обмін.

Адже має, порівняно з іншими видами мистецтв, унікальну історію розвитку. При попаданні самої концепції в інше середовище (країну) вона змінювалась та адаптувалась під культурні, національні особливості. Знаходила, природним шляхом, методи та підходи передачі інформації, емоцій, почуттів які допомогли здобути всесвітню популярність. Якщо прослідкувати етапи розвитку коміксу, причини виникнення його складових, можна зрозуміти механізми їхньої роботи відповідно мати змогу адаптувати їх вже під свої запити.

Переконаливим доказом актуальності та перспективності дослідження коміксу є його розвиток та популярність, попри локацію та вік читача. Люди по всьому світу читають: мангу, манхву, маньхву, американський комікс, європейський, український мальопис. В більш традиційному друкованому вигляді так і в веб варіантах, які часто доповнюються аудіоматеріалом, що допомагає значно розширити палітру вражень від взаємодії з цією літературою. На її основі створюється не мало екранізації таких як аніме, дорами, мультфільми, фільми. Феномен коміксу не тільки з часом не втратив свою актуальність, а й здобув, розширив область свого розповсюдження переріс свою класичну форму.

Мета і завдання роботи. Метою є дослідити історію і дизайн особливості альтернативного коміксу.

Завданнями роботи є:

- 1) Проаналізувати еволюцію сучасного коміксу спираючись на наукові надбання інших дослідників феномені коміксу;
- 2) Дослідити історію створення американського, європейського, українського коміксу, коміксу Азії й простежити їх розвиток та їх різноманітних відгалужень;
- 3) Розглянути, розробити й удосконалити топологію і класифікацію коміксів як об'єктів графічного дизайну, а саме загальну типологію та класифікацію коміксів за художньо-образними та конструктивними якостями;
- 4) Сформуванати функціональні особливості різних видів коміксів.
- 5) Визначити дизайн - особливості коміксів їх структури, друку коміксу як поліграфічної продукції;
- 6) Виділити особливості дизайну та візуальної ергономіки коміксу, концептуальні особливості й композиція коміксу;
- 7) На підґрунті даних досліджень створити дизайн-розробку альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Гребінського, описати складові частини об'єкта проєктування та особливості формотворення об'єкта розробки;
- 8) Обґрунтувати художнє вираження та стилістика, конструктивно - технологічні пропозиції.

Об'єктом дослідження є комікс і всі його відгалуження.

Предметом дослідження є складові, композиційні, художньо-образні елементи структури коміксу причини та наслідки їх застосування.

Методи дослідження. У даному науковому дослідженні аби досягти поставлених мети та цілей застосовано теоретичні та практичні підходи. Що дозволило завдяки спостереженню та аналізу, об'єктивно дослідити хід історії

розвитку коміксу і його відгалужень, визначити ключові зміни причини й наслідки їх застосування. За допомогою метода порівняння вдалося простежити паралельний розвиток коміксу в Америці, Європі та Азії, розпізнати ключові відмінності й об'єднуючі чинники. Відповідно, з методом систематизації вдалося узагальнити для комфортної класифікації інформацію та типізувати усі виявлені особливості коміксів. Своєю чергою такі види аналізів дизайн-розробки як: художньо-графічний, ідейно-композиційний, образно-стилістичний дозволили краще зрозуміти природу та функцію структурних елементів коміксу. Перспективи використання коміксів і його видів у різних галузях вдалося завдяки методу прогнозування. Досліджувалося на основі інформації з книжок, інтернет-ресурсів і різноманітних графічних матеріалів.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у тому, що:

- вперше: проведено аналіз історіографію та розвиток коміксів в контексті паралельного розвитку американського, європейського та азійського коміксу, їх вплив один на одного; проаналізовано складові та композиційні особливості, їх функцію і практичне застосування коміксу та його відгалужень;

- вдосконалено: типологію та класифікацію коміксу всіх відгалужень і структурних складників; погляд на суть і природу коміксу та його відгалужень, розширено методи і область застосування.

- отримали подальший розвиток: ; перспективні напрямки використання коміксу і його відгалужень.

Практичне значення отриманих результатів. Результати роботи можуть бути використані: 1) у науково-теоретичних дослідженнях; 2) у навчально-методичній роботі; 3) у практичній діяльності дизайнерів, ілюстраторів, що передбачає створення нових коміксів. 3) для популяризації українського автора Стефана Грабінського та кращої обізнаності в його творчості.

Апробація роботи. Результати роботи були представлені на VII

Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих учених і студентів «Традиції та новації у дизайні». Опубліковано тези, які пов'язані із темою дослідження [1].

Структура роботи. Робота складається з вступу, 4-х розділів, списку використаних джерел (30 позиція) та додатків. Обсяг роботи (без врахування додатків) — 58 сторінок. Обсяг додатків –30 сторінок.

РОЗДІЛ 1

Еволюція сучасного коміксу

1.1 Історіографія питання

Культура коміксу охопила всі сфери нашого життя, ставши справжнім феноменом. Тому її в різних галузях досліджували закордонні вчені, такі як Ч. Форсфвіль, А. Мескін, Дж. Петті, С. Керні та багато інших. В Україні ж це Г. Почепцов, Н. Космацька, А. Москвичова, Є. Олійник, С. Саманчук, Д. Белов та інші.

Джерелами дослідження стали статті з інтернет-джерел [2], [3] та [10], які розкривають ширше поняття коміксу та сферу його застосування. Своєю чергою наукові статті [4], [25] розкриває комікс як жанр сучасної літератури, досліджує його вплив на читачів. Ніколетта ІЗАЙ в своєму дослідженні розкриває загальну мистецтвознавчу характеристику еволюції розвитку та стилістичних особливостей альтернативного коміксу як самодостатнього явища в графічному дизайні [27]. Важливим доповненням для поглиблення в тему стане виявлення і характеристика основних принципів конструювання графічних типів наративів, зокрема з'ясування вербальних засобів, творення точки зору фокалізатора, розкриття можливості застосування кінематографічних технік у моделювання графічно-вербальних наративів у дослідженні А. О. Цапів [15].

Для розкриття повною мірою розвитку мальовипису в історичному розрізі було обрано нариси та статті, які з різних перспектив дають змогу дослідити комікс всебічно. У літературних джерелах [5] особлива увага приділяється періодам становлення франкомовного коміксу як самодостатнього виду мистецтва, [6] розкриваються історичні моделі та особливості їх жанрово-тематичної репрезентації, зокрема японської манги як окремого самобутнього мистецтва. В дослідженні [23] аналізується таке явище, як корейські комікси, які називаються манхва, та визначення їх особливостей та особливостей їхнього перекладу. Це дослідження допоможе при вивченні та розумінні художньої, культурної та історичної спадщини Кореї через її популярну культуру, зокрема, через манхви.

Досліджено авторами ретроспективу досліджень українських та закордонних науковців, систематизацію основних періодів [8]. Для кращого розуміння контексту і тонкощів цього жанру саме в Україні варто звернутися до довідкового видання [11], велика увага в якому, приділяється українській літературі, її взаємозв'язкам з іншими національними літературами світу, проблемам її інтеграції в європейський літературний та загальнокультурний

контекст. Для доповнення загального уявлення про розвиток цього жанру і його джерела використовується інформація з монограми [12], у якій здійснене системне дослідження української експериментальної прози ХХ - початку ХХІ; акцентується активізація міжмистецької взаємодії в полі художнього експерименту аж до повноцінного функціонування візуального образу (комікс, графічний роман, артбук) та динамізація переходу тексту із друкованої площини до цифрового простору (мультимедійні проєкт, інтерактивні книги-ігри, відеоігри). Кваліфікаційна робота Туча О. О. [19] допомогла розглянути культуру коміксу з іншої точки зору. Дослідити саме українській мальопис допомогла інформація з дослідження Dmytro Belov[24] і стаття І. Огара та Х. С. Копильчака [26]. Також не менш важливим для дослідження є розуміння перспектив застосування у найрізноманітніших сферах, у тому числі в науковій комунікації й дослідженнях перспективних, реалізованих практик такої взаємодії, що представлені в джерелах [9].

Для розкриття технологій виготовлення і створення коміксу, інформацію було досліджено з таких інтернет-джерел [20], [21], [22].

Краще розуміння природи коміксу і його класичного відомого стилю представляє аналіз інформації визнаного у всьому світі автора коміксів Стена Лі у кваліфікаційній роботі [7] і книжку відомого коміксиста та теоретика коміксів Скотта МакКлауда [18]. Немеш авторитетними постатями у світі коміксів є книги авторів Kukkonen K. [16] та Walker M. [17].

1.2 Історія створення коміксу і його різновидів

Комікс (назва походить від англ. comic- комічний, смішний. Для того аби виокремити комікси різних країн використовується термін який відповідає їх мові: Японія – манга; Франція, Бельгія – bande dessinée; Україна – мальопис; Італія – fumetti; Німеччина – bilderbogen) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки») [2]. Якщо розглядати не лише структурну складову, а й художню, то комікси складаються із високо мотивованих знаків, образів і символів, котрі породжують значення різними способами, створюючи код, який читач має проінтерпретувати (С. Підпригора) [3]. Кожна країна змінює не тільки назву терміну, а й стиль подачі, жанри, має свої структурні особливості. Внаслідок цього відношення до коміксу також змінюється. Так, наприклад, в тій частині Європи, де зародився цей жанр (Англія, Бельгія, Німеччина, Франція) комікс вважається повноцінним мистецтвом, а Японія зробила мангу національним надбанням. Америка має

строкату історію від абсолютної любові до ненависті цього жанру. Тому комікс можна вважати повноцінним видом мистецтва з широким спектром тем та можливостей їх реалізовувати, що тільки підтверджує становлення цього жанру.

Історія коміксу як виду образного мистецтва починається з наскельних малюнків (Рис. А.1). Адаже на стінах печер подекуди зустрічаються зображення, які поділяються на певні сцени подій, що розвиваються, утворюючи сюжет. Це можна сміливо назвати його архаїчною формою. Разом з технологічним розвитком видозмінюються також «пращури» сучасного малюпису, наприклад, фрески та барельєфи Античності, Риму, Єгипту – всі вони за допомогою зображення певних образів розповідали історію. Історія виникнення манги бере свої джерела ще з XII ст. та пов'язана з буддистським ченцем, на ім'я Тоба Сьодзо, що створив пародійні мальовані історії. Сучасні дослідники манги не дійшли єдиної думки щодо того, чи можна вважати ці сувої першою мангою. Наприклад, цей факт заперечувався у газеті «Yomiuri Shimbun», а Сейкі Хосокібара називав першою мангою сувій із малюнком «Сігісан Енгі Емакі», що також датований XII ст. Це були чотири живописні сувої із підписами, виконані в стилі контурного малюнку [6]. У Західній Європі з XVI – XVII століть утворюється так звана лубочна література (Рис. А.2), вона була однотипною, загальнодоступною та мала сумнівну якість. В Японії теж був аналог цього явища, Оцу-е – вид жанрових картинок виконаних у вигляді дерев'яних гравюр з підмалювкою або намальовані від руки. На відміну від попередніх джерел коміксу, які використовували виключно зображення, в даному типі конструкції комікс мав зображення та текст, що є одними з ключових елементів коміксу, який ми знаємо сьогодні.

Все це передісторія зародження сучасного коміксу. Вільям Хогарт (1697–1764) втілював драматичну розповідь у малюнок та започаткував поняття серійності в коміксі. Його наступники використовували принцип послідовних картинок в якості ілюстрацій до твору чи прози. У 1814 в Японії Кацусіка Хокусай (художник, майстер жанру укійо-е) вигадав слово «манга» та вважається першовідкривачем цього жанру. Найбільш цікавою є його робота «Хокусай манга», яку називають «енциклопедією японського народу». Його манга мала чітку організацію сторінок, нелінійно вибудовану складну композицію. Майстер віртуозно вписував у вільний простір своїх малюнків колонки власного тексту, довільно розміщуючи їх на сторінці. У Європі Родольфа Топфера вважають автором першої «історії в естампах» тобто першого сучасного коміксу «Смішні вигадки Топфера». Оригінальність полягає в розбиванні на частини, визначенні послідовності, роботі над місцем і формою

кадрів та тексту. Топфер започаткував коміксий альбом і поняття коміксий персонажа. Згодом він став видатним теоретиком нової форми вираження, теоретично обгрунтувавши (Рис.А.3) жанр у монографії «Essai de physiogonomie» (1845) [3]. У 1848 р. з'являється дуже відомий прийом під назвою «стрічка», що складається з трьох-чотирьох малюнків, де зображена комічна ситуація. Саме у цей період за коміксом у Європі закріплюється клеймо дитячої літератури аж до 1968 р.

Наприкінці ХІХ ст. в США з'являється комікс Річарда Ауткольта «Yellow Kid», – перший справжній комікс із розкадруванням малюнків і появою діалогових бульок (філактерії). Рудольф Діркс, автор «The Katzenjammer Kids» (1897) вперше систематично використав мовні бульки [5]. Пізніше в американських журналах (funnies) комікси мали форму невеликих комічних історій з персонажами, які оформились в ілюстрації з мовними бульками, часто кольорові (а пізніше й чорно-білі), на відміну від аналогічних журналів у Франції (винятково для дітей), були призначені для сімейного читання. Одним з видатних представників цього жанру є Уінзор Мак Кей та його графічний серіал «Little Nemo In Slumberland» (1905) має дуже тонку декоративну модерністську графіку. Такі автори як Ауткольт, Діркс, Мак Кей задали новий напрямок руху розвитку коміксу, урізноманітнивши прийоми та засоби. На початку ХХ Японія стає більш відкритою, її культура починає зазнавати західного впливу, що відобразилось і на коміксах. Японські художники переймали досвід застосування нових пропорцій, технік, роботи з композицією, перспективою, світлом. Це стало важливою подією в становленні майбутнього стилю та художньої цінності манги (Рис.А.3). Однією з найяскравіших особливостей манги є її чіткий поділ на окремі жанри, які орієнтуються на вік та стать, до прикладу для найменших – «Йонен курабу» (1923), для дівчаток – «Сьодзьо курабу», для хлопчиків – «Сьонен курабу» (1914) та ін. Ці жанри активно використовуються і досі.

Культура коміксу в США має найкоротшу історію та є найбільш консервативною. Але завдяки саме їй мальописи набули всесвітньої популярності. Становлення коміксу у США науковці поділяють на періоди:

-золота доба (1938-1959) – комікс змінюється від простого гумористичного до героїчно-епохального, змінюється сюжетно та за художнім стилем, але зберігає світлість і легкість;

-срібна доба (1960-1970) – винайдено поняття «мультивсесвіт», починає зароджуватися гілка альтернативних коміксів, які хочуть відійти від канонічних сюжетів та художнього оформлення;

-бронзова доба (1970-1990) – остаточний відхід від доброго дитячого образу, розкриття злидених тем, розвивається і стилізується класичний стиль під нові потреби;

-сучасна доба (1986-2000) – комікси стають темнішими, персонажі та історії психологічно складніші. Індустрія коміксу стає значно прибутковішою.

На думку Скотта Мак Клауда, появі такого мистецтва посприяли митці експресіонізму, футуризму, дада, фовізму, кубізму та інших авангардних течій. Це вплинуло на формування візуального ряду коміксів, що проявляється у схильності до абстрагування, спрощеної або надміру деталізованої образності, грі кольорів та тіней. У мистецтві змінюють орієнтири: сюжетне наближення коміксу до реальності важить набагато менше, а ніж закладений сенс та ідея. Абстраговано-узагальнені образи персонажів коміксів виконують, зокрема, одну важливу рецептивну функцію. Адже чим більш спрощене обличчя, тим більше читачів зможуть асоціювати себе із героєм коміксу. Абстракція зображення має не меті не прибрати усі деталі, а сфокусуватися на головному [7 с. 9].

Художні та літературні прийоми, поєднані з авторським баченням, дозволяють створити комікс як перспективний інструмент комунікації, який на сьогодні використовується поза межами розважального жанру. Комікси виконують важливу освітню роль, адже допомагають дітям проявити інтерес до навчання і різних наук. У вигляді коміксу створюють біографії історичних осіб, президентів, зірок, науковців. Наприклад, польський «Інститут національної пам'яті» видає для школярів мальописи на історичну тему, в Сорбоні існують курси з історії та естетики коміксів. Також цей культурний феномен давно вийшов за рамки свого жанру, захопивши медіапростір, кіно, відеоігри, інтернет.

Мальопис як метод і практика наукової комунікації може бути реалізований у різних науково-дослідних площинах і на різних етапах досліджень: анкетування, інтерв'ю у вигляді коміксу, представлення результатів, обговорення інтерпретацій, комунікація з читачами та аудиторією проєктів, створення цілісних наративів та методологій аналізу в межах окремих дисциплін. Зрозуміло, що дослідження у вигляді коміксів (CBR) орієнтовані насамперед на широку аудиторію, але вони одночасно стали засобом потужної контекстуалізації, привернення уваги й відтворення багатозарових сенсів коміксу в цілому [9].

Також варто згадати, що комікси використовували в цілях пропаганди різні країни протягом всієї історії. До прикладу в 30-х роках у Югославії білогвардійці після поразки в громадянській війні, друкували мальопис в якому

йшлося про те, як Британія та Німеччина вирішили розвалити Росію, підтримавши більшовиків. Також в графічні романи перетворили класичні твори російської літератури: «Тихий Дон» Шолохова, «Пікову даму» Пушкіна, «Три життя» Лідії Чарської та інші. Таким чином, білогвардійці просували свій дискурс та розповсюджували російську культуру в екзилі у зручному форматі для розуміння [10].

1.3 Еволюція манги як виду коміксу

Під час історичного розвитку коміксу на теренах Америки та Європи, паралельно в Азії утворився феномен “манга”, який функціонально та естетично відрізнявся. Найбільш відома «національна школа» коміксів в Азії – японська. Манга - спершу означала – «ескізи», «гротески», в сучасному значенні її почали вживати тільки на початку ХХ ст. Одна з перших особливостей азійського коміксу, яка впадає у вічі, є те що всі країни використовують одне слово, точніше ієрогліф (漫画). Іноземні читачі, для того аби легше розрізнити мангу за походженням, використовують вимову цього слова відповідно до країни: маньхуа - китайською (розповсюджена в Тайвані, в Китаї, Гонконгу, Макао і Сінгапурі), манхва - корейською (розповсюджена в Південній Кореї) і відповідно манга - японською (розповсюджена в Японії). Це словосполучення є спорідненим для цих мов, перекладається приблизно, як “імпрізовані замальовки”, через те, що вони мають спільну назву, переплітаються і їхні історії й вплив один на одного.

Японській комікс став першовідкривачем і засновником цього витоку коміксу, адже саме через його експорт й активну популяризацію на Заході, та вплив на інші азійські країни, змогли сформуватися і розвинутися маньхуа / манхва. Та й загалом комікс не просто так має такий схвальний відгук серед народів Східної та Південно-Східної Азії, все через їхню ієрогліфічну культуру наслідком якої є покращене сприйняття інформації саме через зображення.

Наперекір не малій популярності манги її не оминули стереотипи, які неодмінно торкалися будь-якого представника цього жанру, наприклад - «клейма дитячої літератури», автори бажали відмежуватись від цього, і асоціюватися із «серйозною» та «складною» мангою. Йосіхіро Тацумі у 1960-х рр ввів термін «гекіка» – твори, що відрізнялися своєю реалістичністю, високим рівнем естетичності промальовки, деталізації персонажів, міміки, рухів, тканин та ін.; складною та заплутаною сюжетною лінією, не стандартним обсягом, авторським стилем. На сучасному етапі, манга стала сумішшю з традицій (японський живопис), впливу американського коміксу та невпинної

модернізації. Це виливається у її характерні риси: чорно-біла або кольорова гама; читання з права наліво (пов'язано з японською писемністю). Авторів (художників) манги називають мангаками, авторів (сценаристів) – манга-генсакуся, а незалежним не професійним видом манги є додзінсі.

Через вплив західних художників, в Японії з'явилися нові технології пов'язані з друком: літографія, мідний друк, цинкове травлення, фотогравіювання. Важливий вклад, також вніс карикатурист Окамото Іппеї під час роботи в газеті “Asahi Shinbun” розробив низку нових жанрів: “нансенсу-манга” - безглуздя (комічний жанр), “eiga shosetsu”- кіноісторії, “manga shōsetsu” - розповідні мультфільми, “kodomo manga” - дитячі комікси, також був одним з тих хто 1920-х роках познайомив японського читача з американськими коміксами.

Манга, як будь-яке мистецтво відображає реакцію народу на історичні події, що відбуваються, тому не дивно що почали з'являтися та ставати популярними політичні карикатури у відповідь на події. Але за цим прийшли наслідки, багато карикатуристів таких як Янасе Масаму були ув'язнені, піддавались тортурам і помирали. В той час уряд був дуже суровим, введено тотальну цензуру, культура манги потерпала від репресій:

- 1925 р. придушуються демократичні рухи, відбуваються арешти редакторів і авторів манги, закриваються більшість журнальних компаній;

- 1930-х роках - середина 1930-х років, придушення невідповідних видань і авторів стає ще жорсткішим, тільки дитячі та не політичні жанри могли видаватися без тотальної цензури; після початку війни на Тихому океані, держава почала обмежувати і вміст дитячої манги, робився акцент на виданні військових пригодницьких історій;

- 1940-х років став найгіршим періодом для індустрії, адже в 1943 році настав дефіцит паперу, уряд жорстко контролював його розподіл що привело до заборони публікацій манги. У 1944 році єдиним журналом що виходив був “Manga”.

- приблизно з 1946 року єдине що могло забезпечити розвагу спустошеному народу - це “ракуго”- оповідання історій та “камісібай” - демонстрація картинок;

- тільки наприкінці 1950-х видавничі компанії почали перший випуск дешевих щотижневиків манги, що в кінцевому результаті змогло відродити індустрію з попелу, адже ще до 1966 тираж наблизився до одного мільйона.

Манга починає стрімко розвиватися, зароджується найбільш популярні сьогодні теми: фентезі і романтика. Попри постійні зміни в стилі манги (вони відбуваються майже кожне десятиліття), її популярність залишається

безперервною до сьогодні. У 1980 році в Японії було видано приблизно 4,3 мільярда книг і журналів, і 27 відсотків з них були коміксами. Комікси в сюжетному форматі наразі є найпоширенішою формою японської манги, і більшість цих сюжетних коміксів друкуються в журналах манги.

Своєю чергою політична ситуація в Кореї не менш сильно відобразилася на історії корейського коміксу. Вплив японської культури почався зі збройного протистояння в період 1910 до 1945 рр., під час якого корейські художники для просування створювали ілюстровані пропагандистські історії. В цей період Корея була частиною Японської імперії, одже японська мова і культура принесли багато змін, тому 1920-х роках починає вживатися термін манхва, але втрачає свою популярність через цензуру і відроджується тільки 1960-70-х роках. Дитяча манхва “Дулі” 1983 року автора Кім Су Чжон, стрімко набрала популярність, після виходу на її основі мультфільму, як в Південній Кореї, так і в Європі.

1948 року, після того, як офіційно була заснована Південна Корея (Республіка Корея) поступово відроджується політична карикатура, був заснований Кім Йон Хваном перший журнал коміксів під назвою “Manhwa Naengjin” (але його швидко закрили). Після війни манхву, також застосовували для підняття морального духу, її популярність стрімко зростала, що призвело до збільшення різноманіття жанрів, створювали публічні місця для купівлі та читання коміксів. Але недовго індустрія процвітала, адже за неї взялася державна цензура. У 1990-х роках було знято заборону на показ японського телебачення, що суттєво вплинуло на розвиток і популяризацію манхви. Однією з найсуттєвіших метаморфоз сталася у 2000-х роках, бо корейський комікс відійшов, більшою мірою, від класичної форми друкованої, а перейшов до онлайн версії (через економічний колапс). Але це пішло тільки на користь індустрії, було створено портал LINE Webtoon на якій почали розповсюджувати манхву, що полегшило і надало доступ до неї не тільки для корейців, а й для користувачів по всьому світу.

На долю манхви випали найважчі випробування, з якими вона відчайдушно бореться і досі. Почати історичний відлік її зародження можна починаючи з XI століття до нашої ери (так датовані знайдені кам'яні рельєфи) або ж 5000-3000 років до нашої ери (так датована знайдена кераміка) Критичним кроком для зародження індустрії було отримання з Заходу, методів літографічного друку на початку XX ст.

1911 році Сунь Ятсенс створив Китайську Республіку, а для розповсюдження пропаганди використовував маньхуа Гонконгу. Близько 17 журналів було створено в Шанхаї в періоді між 1934 і 1937 роками. Цей формат з початком другої японо-китайської війни знову використовували для пропаганди, а у 1941 коли Гонконг окупували японці він абсолютно занепав. У 1945 р. Японія капітулювала і почалися протистояння між комуністами і націоналістами, це знайшло свій відгук у маньхуа «Це епоха мультфільмів» Реньцзяня Хуахуї. Найпопулярніший представник був опублікований у 1935 «Саньмао» автора Чжана Лепіна. В Китаї як і в інших країнах було досить багато карикатуристів які активно через свою творчість висловлювали власну і суспільну думку, так в 1937 році (під час антияпонської війни) багато митців втікли з Шанхаю і інших великих міст для того, щоб мати змогу і далі вести “карикатурну партизанську війну”.

З появою телебачення в 70-х роках, почала формуватися своя попкультура на чолі з дуже популярними фільмами з Брюсом Лі і його кунг-фу, в цей період бойові мистецтва були темою номер один серед авторів маньхуа, але зображення відвертого насилля дало привід уряду Гонконгу запровадити закон про непристойну публікацію.

Вся друкована продукція суворо контролюється владою, тому у другій половині 2000-х і на початку 2010-х років в епоху зародження інтернету, різноманітних соціальних мереж і форумів на чолі яких стояли такі сервіси як Sina Weibo та Douban маньхуа може охопити як ніколи широку аудиторію та має менше редакційного контролю. Як і манхва, маньхуа поступово переходить до вебверсії, адже для автора онлайн відкривається набагато більше можливостей опублікувати свою роботу бути поміченим і здобути репутацію.

Манга, манхва, маньхуа - комікси родом з Азії, мають спільне джерело, схожу історію, стикалися з подібними випробуваннями і труднощами, мають одну назву. На перший погляд, ці комікси ідентичні, дарма тільки країни походження різні. Але якщо ознайомитися з цим феноменом трохи ближче без заперечно можна сказати що вони абсолютно різні, їх не сплутати, кожен з них унікальний, кожен знайшов свій підхід до читача. За допомогою коміксів Азії можна ознайомитися, зрозуміти іншу культуру, зрозуміти хід думок і мати засоби, щоб пояснити їм свої.

1.4 Історія створення українського коміксу і його розвиток

Комікс - це мистецтво, яке має тенденцію приймати унікальні форми, адаптуватися в залежності від того які саме фактори й чинники впливають на

нього, для того аби найкраще передати, донести задум автора до його читачів. Українській мальопис порівняно з американським, європейським чи японським коміксом тільки починає свій шлях, шукає і знаходить свої унікальні художні, композиційні, структурні прийоми, той самий ключ для налагодження контакту з читачем.

Історію початку не простої взаємодії доцільно почати з того часу, коли Україна була в склад СРСР, та мала карикатуристів які у своїх роботах не рідко використовували прийоми, наприклад “мовних хмаринок”. Але радянська влада сприймала виключно “традиційну літературу” присвячену партії, а “не традиційна” та й ще й з національним підтекстом, заборонялася і всіляко дискредитувалася. Стверджували що, споживання коміксів, як правило, виключає логічне мислення реципієнта, ігнорує його духовні потенції, спотворює і збіднює картину світу» [11, с. 265-266]. Це і заклало підґрунтя такого зверхнього, стереотипного до них ставлення, з яким і до сьогодні приходиться боротися. Подібне мислення, було не актуальним і не об'єктивним з самого початку, адже комікс - це складний, синтетичний вид мистецтва, що ґрунтується на медіакомбінації вербальних та невербальних компонентів; жанр масової літератури; жанр розважального медіа» [12, с. 234]. Подібна політика у відношенні до будь-якого виду мистецтва не сприяє його розвитку, а викликає все більше і більше перепон, таких як : заповненість книжкового ринку здебільшого російською літературою (виною є ще один стереотип про непридатність української мови для написання літератури в тому числі й наукової); нечисленна, подекуди мізерна читацька аудиторія.

Для кращого розуміння природи мальопису саме в Україні, слід звернути увагу на творчість футуристів, О. Ільницький вказує: «У тексті, не лише вбачали знак. Текст набував певних властивостей матеріальної речі, що надавало їхнім творам нової онтології. Одиниця значення не зводилася до окремого слова: до уваги брали також сторінку і рядок, так само як розмір і розташування тексту» [13, с. 354]. Одже можна стверджувати що футуристи першими в Україні почали застосовувати та нести у своїй творчості схожі цінності з авторами коміксів, а саме візуальність те як естетична сторона впливає на читача. Те що найбільше вирізняє історію становлення мальопису від інших представників цього мистецтва, є те, що він не ґрунтується на комічному жанрі, не популяризувався завдяки йому, він тільки переймає традиційні та затверджені часом характерні риси. Найбільш поширені комікси запроваджуються з більш практичною метою в основі, наприклад для популяризації української літератури, історії (образів та тем націоналістичного

характеру чи пов'язаних з часами козаччини, УНР, Революції Гідності) шляхом переосмислення й адаптації під новий формат. Яскравими, широко відомими представниками є: «Класні комікси» - адаптація класичних представників літератури; «Воля»- розповідає альтернативну історію з козаками в стилі стімпанк; «Мальована історія незалежності України» - висвітлює історію України, «Максим Оса» - графічний роман який популяризує козацьку тематику по всьому світу, адже на цю мить перекладений польською та французькою мовами. Не можна не відмітити загальної тенденції тягlosti до культурного українського спадку у виборі тем для мальовпису, що допоможе популяризувати та сформувавши правильне уявлення про культуру і національні особливості як українцям, так і іноземцям.

Хоча українській комікс і ґрунтується на засадах давно сформованими іншими видами коміксів, але завдяки симбіозу унікальних прийомів і технік (які притаманні саме цьому виду мистецтва), він не втратив своєї самобутності, не розчиняється у світовому культурному потоці, а навпаки інтегрує свої автентичні сюжети й займає свою ні нащо несхожу нішу. Але водночас, це явище не має вузькоспрямованого характеру, адже використовує загально прийняті засоби вербальної комунікації, такій собі “комунікативний код”, такий як ономапопеї, вигуки, малюнки, знаки, символи якій легко може розшифрувати будь-який читач.

Мальовпис тільки починає свій шлях до завоювання великої популярності й формування своїх характерних жанрів як от супергероїка в Америці, чи до детальної класифікації як в азійських коміксах, але вже можна виділити деякі теми: історичні; за мотивами літературних творів/ переосмислення творів класичної літератури в новому форматі; супергероїка (з національним підтекстом); авантюристка; космічні пригоди; соціальна тематика; горрор; антиутопія; детективи; наукова фантастика.

За останні десять років українські комікси завойовують увагу читачів, а кількість і якість подібних творів зростають. Попри стиль, сюжет зазвичай розгортається на національному тлі, тому особливістю української школи коміксів є використання українських тем і образів з метою популяризації історії та культури України. Тому, за умови стабільного розвитку індустрії в Україні можна сміливо стверджувати що з часом мальовпис зможе стати не менш унікальним феноменом ніж американській, європейській чи азійській комікс.

Висновки до розділу 1

У першому розділі “Еволюція сучасного коміксу” було розглянуто і досліджено історію розвитку, найбільш розповсюджених та популярних, унікальних відгалужень коміксу (американській, європейській, азійській та українській). Те яким чином і за яких умов виникали ті чи інші конструктивні особливості, яку вони несуть функцію.

У пункті 1.1 “Історіографія питання” розглядається широкий контекст культури коміксу, яка стала важливим феноменом, який охоплює всі сфери життя. Зазначено, що вчені з усього світу, такі як Ч. Форсфвіль, А. Мескін, Дж. Петті, С. Керні, а також дослідники з України, такі як Г. Почепцов, Н. Космацька, А. Москвичів, Є. Олійник, С. Саманчук, Д. Белов та інші. Особливу увагу приділяється дослідженням які розглядають історію та особливості коміксів у різних країнах. Також досліджено ретроспективу українських та закордонних наукових досліджень, звертаючи увагу на їхній внесок у розвиток розуміння коміксу. Висвітлюються технології створення коміксів та їх застосування в різних сферах, включаючи наукову комунікацію.

При детальнішому аналізі, якій здійснювався у пункті 1.2 “Історія створення коміксу і його різновидів”, було виявлено паралельність розвитку американського, європейського та азійського коміксу, їх вплив один на одного. Що дозволило прослідкувати й виокремити спільні характерні та унікальні для кожного з різновидів риси. Спільними можна вважати : схоже підґрунтя для зародження чи це наскельні малюнки, Оцу-е чи лубочна література; переживали схожі несприятливі умови такі як війна, державна цензура, заборони; першими хто починав використовувати засоби, які в майбутньому активно використовуватимуться в коміксі, як правило були карикатуристи; графічні романи виражають суспільну думку або бажання, були джерелом розрядки й заспокоєння для народу у буремні часи.

Кожен з різновидів, в певний період мав вплив на інший, тому такі структурні особливості як фрейми, мовні хмаринки, ономапопеї притаманні будь-кому них, але можуть бути видозміненими. Оновні відмінності зосереджені в основному в видозмінненні певних компонентів для кращої взаємодії з читачем через певні особливості культури. Наприклад: американському стилю характерне чітке, строго виміряне, геометрично правильне розташування і зображення фреймів, а художній стиль вирізняється наділенням персонажів надмірної мужності й гіперболізованої жаги до справедливості, вічна боротьба зі злом; європейський комікс в порівнянні є

більш м'яким як в ставленні до нестандартного розміщення фреймів, так і до мальовки певних критеріїв нема.

У пункті 1.3 “Еволюція манги як виду коміксу” було виявлено спільні для всіх азійських коміксів в першу чергу є надмірна гіперболізація будь-яких емоцій які виражають персонажі, часто вони дуже прямолінійні голосні й активні (виражають все що не заведено робити в суспільстві через особливості менталітету)це виражається засобами міміки та активно застосовуються оноματοпеї. В залежності від регіону змінюється також композиція манга використовує книжкову орієнтацію та у зв'язку з особливостями писемності читається з права наліво, манхава та маньхуа використовують композицію по типу сувою читаються зліва на право.

У пункті 1.4 “Історія створення українського коміксу і його розвиток ” було досліджено український мальопис, котрий визначаючись унікальними формами та інноваційним підходом, поступово завойовує світову увагу. Навіть на етапі свого становлення він відзначається не лише традиційними жанрами коміксів, але й унікальним симбіозом методів та технік. Щоб сформуванати правильне уявлення про Україну, українські комікси зосереджуються на темах національної культури, історії та національних темах. За останні десять років українські комікси стали більш різноманітними та якісними, що свідчить про швидкий розвиток і міжнародне визнання цього жанру. Український мальопис, зберігаючи свою особливість, є важливим культурним твором, який успішно інтегрується у світову культуру.

РОЗДІЛ 2

Типологія і класифікація коміксів як об'єктів графічного дизайну

2.1 Загальна типологія коміксів

Важливим етапом дослідження будь-якої теми є типологія та систематизація отриманої інформації. Адже це полегшить розуміння та роботу з різними елементами, що своєю чергою сприятиме полегшенню процесу проектування. Багато аспектів і структурних компонентів коміксу можуть піддаватися класифікації, такі як: розмір, форма, обсяг, жанр, сюжет, стиль та інші.

Існує багато варіацій коміксів, найбільш популярними та широко відомими є американські комікси, європейські комікси, манга, манґхва, маньхуа, вебтюни (Webtoons). Також цей жанр багатий на найрізноманітніші варіації, вони охоплюють :

Графічні романи - це окремий культурний об'єкт зі складним сюжетом і композицією, завершеним форматом (тобто книгою, а не багатосерійними випусками) і орієнтацією на дорослу читацьку аудиторію.

Інді-комікси - це проекти створені самостійними, часто авторами-початківцями які просуваються без допомоги видавництва.

Лайт-новел - походять з Японії, основною особливістю є те що текстова частина значно переважає над графічною. Але у своїй основі дотримується всіх сюжетних особливостей манґи.

Інтерактивні комікси - характерним для цього типу є можливість читача взаємодіяти з історією, а за допомогою варіативності сюжету можна вплинути на хід подій.

Кіноподібні комікси - максимально намагаються за допомогою стилізації нагадувати фільм. Відповідно кадри стають більшими та схожі на стоп-кадри з фільму використовується мінімум тексту.

Рекламні комікси - створюються та використовуються в рекламних цілях і в рамках рекламної компанії.

Альтернативний комікс - це піджанр коміксів, який відзначається експериментами, нестандартними підходами до подачі сюжету та малюнком, а також незалежністю від традиційних структур та тем.

Існують також менш поширені варіації, але вони кидають виклик всім усталеним канонам цього жанру:

Двосторонні комікси - мають незвичайну композицію, за допомогою якої комікс можна читати у двох напрямках і отримати 2 різних історії.

Арт-комікси - головним акцентом є художнє самовираження, стиль та

мистецтво, а не сюжет.

Сповідальні комікси - це комікси головним рушієм якого є особистий досвід, емоції, думки автора яким він хоче поділитися.

Сюрреалістичні комікси - назва говорить сама за себе, жоден аспект не залишиться без експериментальних, сюрреалістичних абстрактних елементів.

Авангардні комікси - це переосмислення всіх класичних складових за допомогою нестандартних форм та неочікуваних рішень.

Окремо потрібно виділити також такі формати коміксу як:

Антологія - це збірка яка містить невеликі роботи різних авторів.

Кросовери - поєднання 2 або більше незалежних авторських світів, які за допомогою сюжету взаємодіють один з одним.

Адаптації - це комікси які були створені на основі книжок, фільмів або відео ігор.

Незалежно від виду чи структурних особливостей, саме жанр стає містком між автором та читачем. За допомогою конкретних візуальних й сюжетних засобів, які характерні конкретному різновиду, можна ділитися своїми ідеями. Така популярність і поширеність коміксу частково зумовлена величезною кількістю тем які можна поєднувати, відповідно кожен може знайти те, що до вподоби саме йому. Найбільш популярні можна поділити на категорії : класичні - ті що зустрічаються в усіх видах літератури (романтика, драма, біографія, мелодрама, пригоди, комедія, казка, еротика, пародія), фантастичні - ті в яких присутні фантастичні або надприродні елементи, будь то магія, наукова фантастика чи інші аспекти, що відхиляються від реальності (фентезі, темне фентезі, фантастика, містика, наукова фантастика, кіберпанк, стімпанк, постапокаліпсис), напружені та інтригуючі сюжети - (нуар, кримінал, політика, бойовик, детектив, спортивні, психологічні, вестерн, супергероїка, жахи, трилери), наукові - (історичні, псевдоісторичні, соціальні, ЛГБТ+, феміністичні),

Для кращого розуміння природи коміксу варто також розглянути типологію з точки зору видавництва. Дуже важливим, а іноді фундаментальним для різних літературних і медійних продуктів є рейтинг, адже саме від нього залежить успішність проєкт. Рейтинг в коміксах - це система яка дозволяє класифікувати вміст на відповідність для певної вікової групи. Він потрібен в першу чергу для того аби читачі могли обрати комікс відповідний до своїх вікових можливостей. Система оцінки може відрізнитися, бо іноді створюється і переформатовується самими видавництвами чи галузевими організаціями. Основні категорії рейтингів включають:

Е (Everyone): підходить для будь-якої вікової групи, може містити мінімальні прояви насилля.

Т (Teen): рекомендується для підлітків від 13 років, допускається помірний вміст насильства та сексуального контексту.

М (Mature): призначено для читачів від 17 років, допускається інтенсивне насильство, нецензурні висловлювання та сексуальний вміст.

АО (Adults Only): виключно для дорослої аудиторії, може містити екстремальний вміст насильства, сексуального контенту та нецензурну мову.

Система рейтингів дозволяє читачу, будь-якої вікової категорії, чіткіше розуміти що саме очікувати від того чи іншого коміксу. Що в свою чергу допоможе зробити свідомий вибір при покупці й відповідно при читанні.

Не менш важливим є тираж, в залежності від типу, він відображає різні стратегії й властивості коміксів. Всього виділяють 4 типи : масовий тираж

(High Print Run), обмежений тираж (Limited Print Run), спеціальні/ обмежені видання, електронні та цифрові комікси. Для масового тиражу характерна кількість примірників вимірюється в десятках тисяч - мільйонах, друкується література і жанри популярні в широкого загалу. Своєю чергою обмежений тираж може бути обмеженим до кількох тисяч примірників, в такій кількості мають шанс бути надрукованими менш популярні жанри, спец випуски, альтернативні формати тощо. Спеціальні/ обмежені видання - це суттєво обмежений тираж, наприклад для спеціальних заходів, подій чи для колекціонування часто присутній додатковий контент. Натомість електронні та цифрові комікси не обмежені тиражем тому можуть бути широко розповсюдженими в інтернеті.

Важливим також структурним фактором є кількість сторінок, від цього залежить формат, тип друку та варіація коміксу, враховуючи це виділяється кілька основних категорій:

Короткі комікси - від 1 до 10 сторінок, такому об'єму відповідають або можуть відповідати комікс-стрічка, арткомікс, вебкомікс.

Стандартні комікси - від 20 до 30 сторінок, здебільшого комікси є серійними тому ця кількість відповідає одному випуску (класичний формат).

Цифрові та інтерактивні комікси - немає ніяких обмежень кількість сторінок може довільною, єдиною вимогою є підлаштування формату під онлайн читання.

Також є певні виключення, наприклад, графічні романи мають більшу кількість сторінок від 100 до 300 і більше, епічні серії коміксів на відміну від класичних в одній серії можуть мати більш ніж 50 сторінок.

Через здебільшого друковану форму коміксів, заведено класифікувати для зручності за часом випуску, а саме періодичність. Ось декілька категорій: щотижневі (короткі стрічки, серійні комікси або вебтюни), щомісячні (здебільшого класичні серійні комікси), кварталні або сезонні (довгі епізоди або спеціальні випуски), річні (графічні романи, альтернативні комікси), з непередбачуваним графіком (здебільшого онлайн-комікси). В кожній країні є схожа система класифікації, однак різниця може полягати в деяких критеріях як в позначенні або реалізації, до прикладу:

У Великобританії велика кількість щорічників публікуються незадовго до закінчення кожного року. Британські щорічники – це великогабаритні книги у твердій палітурці в 100 чи більше повноколірних сторінок. Дата на таких щорічниках указана, як правило, на наступний рік, щоб продавці не знімали їх з полиць магазинів відразу після Нового року. Такі щорічники особливо часто зустрічаються серед видань “Fleetway”, “Egmont”. Тим часом на американському ринку найбільш поширеним типом є “Monthly” - щомісячне видання[14 с. 4]. Популярними є такі як комікс-журнали: "Marvel Comics Presents" чи "Action Comics," вони випускаються регулярно і містять кілька історій у кожному номері. В Японії мангу друкують переважно в великих томах або серіях, однак існують також спеціальні випуски або антології, що включають різні історії в одному виданні. У французькій та бельгійській комікс-культурі використовують альбомні видання. Тобто комікси видаються у великому форматі та часто у твердих обкладинках. А в країнах Латинської Америки можуть існувати власні комікс-журнали чи альманахи, які випускаються на регулярній основі.

2.2 Класифікація коміксів за художньо-образними та конструктивними якостями.

Основна особливість, яка виділяє комікс з поміж будь-якого іншого виду літератури, є саме те, що історія розповідається спираючись більшою мірою на графічну частину. Систематизуючи й класифікуючи використані художні засоби, стилі та техніки можна зрозуміти яким чином вони застосовуються, до якого ефекту це приводить. Що допоможе добитися бажаних результатів і покращити свою майстерність в їх застосуванні.

Фундаментальною складовою для коміксу є його конструктивні елементи та їх різноманіття. Використання великої кількості панелей дозволить більш детально розповісти історію, а використовуючи великі панелі можна ефективно зробити акцент на конкретній сцені. Доцільно насамперед розглянути можливі

варіації панелей (кадрів):

Класичні кадри: прямокутник або квадрат є найпоширенішими використовуються для розкриття сюжету за допомогою зображень, круглі або овальні використовуються рідше, але завдяки цьому на фоні прямокутних панелей вони ефективно фокусують увагу на інформації всередині них.

Нестандартні кадри: неоднакові форми, зазвичай в композиції коміксу використовують симетрію або ж урівноважують панелі для того, щоб полегшити сприйняття історії. Але в цьому випадку все навпаки, використовуються кадри з багатьма різними формами, або використовувати виключно форму зображеного об'єкта, що відкриває багате поле для експериментів. Кадри “Мозаїка”, це такі які практично не повторюють форми один одного, що в купі нагадує вигляд мозаїки.

Кадри з перспективою: кадри які зображені в перспективі створюються для підтримки ілюзії тривимірності, чи ефекту глибини. Бічні кадр або ті що розміщуються під певним кутом, використовуються для створення динамічності, підсилення швидкості пересування персонажа чи об'єкта.

Розгорнуті кадри: один кадр простягається на декілька сторінок. він застосовується для розкриття детальнішого певного моменту історії, наприклад для драматичності. Спільні кадри, це декілька, будь-як, з'єднаних між собою панелей, щоб передати взаємодію.

Текстові кадри: це ті які передають вміст історії більшою мірою за допомогою тексту якій може супроводжуватися мінімалістичними ілюстраціями або дизайном. Мовні хмаринки/ кульки: це панелі які нагадують формою хмаринку чи кульку, в залежності від типу інформації (пряма мова, діалог, думки, крик тощо)

Панелі, мовні хмаринки, текст все це є ключовими елементами для створення лейауту сторінки коміксу метою якого є досягнення ефективного й естетично привабливого використання простору сторінки. Для цього необхідно враховувати різні фактори: розмір кадру, їхнє розташування, взаємодія один з одним, хмаринками та читачем. Найчастіше застосовують декілька варіацій використання цього принципу:

Класичний: в основі його лежить метод сітки при розміщенні елементів (застосовується в більшості коміксів.), характеризується також використанням кадрів різних розмірів і розташуванням мовних хмаринок переважно в верхній частині сторінок.

Інноваційний: часто “порушує” традиційні правила створення коміксу, шляхом впровадження найрізноманітніших форм і розмірів кадрів, що дозволяє

на контрасті досягти несподіваних, інноваційних ефектів. Наприклад дуже великі кадри можуть застосовуватися для створення ілюзії простору або ж монументальності.

Динамічний: головними принципами застосування якого є, всіма засобами створювати й підсилювати рух, наприклад мовні хмаринки можуть взаємодіяти з іншими елементами, а саме з їхньою формою і лініями.

Симетричний: запорукою успішного застосування є одне правило - дотримуватися симетрії гармонії як у формах, так і в кольорах.

Експериментальний: спирається на використання інноваційних експериментальних та креативних ідей та технік, таких от як інтерактивні елементи, наприклад стрілка годинника яку можна покрутити.

Комікс і всі його види це повноцінне мистецтво, тому доцільним є використовувати при його проектуванні засади й принципи як художні, так і дизайнерські. Часто принципи й засади, цих двох напрямів, переплітаються і накладаються, адже вони часто ґрунтуються один на одному. Ось деякі ключові елементи та прийоми, які використовуються в дизайні та художньому конструюванні коміксів:

Лінія, а саме товщина, за допомогою варіацій якої можна створити контраст та підкреслювати деталі та стиль який може полягати в особливому ефекті, текстурі, пунктирі тощо. Важливим елементом візуальної мови постає індексальна лінія, яка відображає вектор руху персонажа, вказує на те, що він бачить, відчуває на запах або ж робить ефект збільшення (зумінг). Існує два типи таких ліній (ззовні схожі на звичайні стрілки): лінія руху (motion/speed/action line) та дейктична лінія [16, р. 18-20].

Колірна палітра, це інструмент широкого спектра застосування, може впливати на емоційний стан, загальну атмосферу на сприйняття історії в цілому.

Графічні спецефекти, це не від'ємна частина будь-якого коміксу, використання графічних спецефектів, таких як смуги, крапки, вибухи та інші графічні ефекти, що додають динаміку до коміксу. Також використовують так звані символи еманата - це поняття відповідає англійському *emanata*, що є похідним від дієслова *emanate* (випромінювати, виходити, витікати) і означає певний набір конвенціаналізованих пекторальних символів, що використовують у графічних наративах (коміксах) для вираження емоційних реакцій, як-от сліз, сміху, підвищеної інтонації, злості тощо [15 с.52]. У своїй роботі під назвою "The Lexicon of Comicana" Морт Вокер (Waker, 1980) [17] створив класифікаційну систему символів еманата. Послуговуючись універсальною

системою візуальних проявів емоцій типу еманата можна підсумувати: потрійні літети zzz експлікують стан сну; універсальні знаки грошової одиниці долара/євро/фунта тощо – жадібність або думки про фінансову вигоду; плашки що літають по колу – запаморочення; темні замальовки або чорна хмара – поганий настрій; довільно розташовані зірочки, кульки або спіралі – стан сп'яніння або запаморочення через отруєння/удар; череп із кістками – смерть або небезпеку; запалена лампочка – раптову появу ідеї або розв'язання проблеми.[15 с. 52]

Також існують графічні прийоми та стилі, які можуть бути характерними для певних типів коміксів чи жанрів. Кожен жанр має свої особливості і може використовувати графічні прийоми, які підкреслюють ці особливості. Таких стилів є безліч, ось деякі приклади найбільш популярних:

Ретро-стиль: це стиль коміксів, які відтворюють або намагаються відтворити стиль минулих десятиліть, такі як комікси 1950-х або 1980-х років. Використовуючи стилізовані та геометричні форми, старовинної техніки та вінтажних автомобілів, графіку яка нагадує стилі певних реклам та дизайну з минулих десятиліть. Загалом, ретро-стиль втілює ідею відновлення естетики минулих епох, надаючи їй свіжий та модерний вигляд.

Супергеройські комікси: даний стиль використовує графічні прийоми, такі як динамічні рамки для передачі швидкості та бойових сцен, великі вибухи для вираження сили супергероїв, а також спеціальні ефекти для показу суперсил, відповідний одяг. Також характерна гіперболізована тяглість до справедливості яка втілюється як в сюжеті, так і в графічному оформленні.

Жахи: для цього типу особливо важливим є передати атмосферу, для цього використовуються темні кольори, глибокі тіні та деталізовані зображення монстрів для створення атмосфери жаху.

Історичні комікси: В цьому жанрі характерні графічні елементи можуть включати відтворення архітектури, одягу та культурних особливостей певного історичного періоду.

Драма: комікси жанру драми можуть використовувати деталізовані обличчя та вирази, щоб передати емоційну глибину персонажів, а також мінімалістичний стиль для підсилення інтимних моментів.

2.3 Функціональні особливості різних видів коміксів

Комікс — це не тільки розважальний мистецький формат, але і потужний засіб комунікації, який об'єднує в собі текст та зображення, сприяючи передачі ідей, емоцій та історій. Розуміння функцій коміксу відіграє ключову роль у

вивченні його впливу на аудиторію та виявленні його різноманітності. Допомагає авторам і художникам сформувати комікси в яких ефективно втілюють задумане, відповідно створити специфічний стиль. Основні функції коміксів які першочергово виділяють:

Пізнавальна функція, полягає у передачі знань та інформації (наприклад наукові концепції, історичні факти, географічні аспекти, або будь-яку іншу форму пізнання). Головною метою є максимально легко, ефективно і швидко допомогти засвоїти інформацію, застосовуючи зображення для візуального представлення складних концепцій чи абстрактних понять. Графіка надає візуальні приклади, текст своєю чергою деталізує пояснення, завершальним елементом є лаконічна і зрозуміла подача структури/ взаємозв'язків між елементами.

Комунікативна функція, відображається в використанні всіх можливих методів комунікації, за допомогою міміки, рухів, поз, мови персонажів що служать інструментом комунікації та взаєморозуміння між автором та читачем, це робить комікси більш виразними. Текстові діалоги та зображення мови тіла в коміксах грають важливу роль у передачі інформації та настрою, їх комбінація допомагає читачеві легше розуміти контекст і сприймати емоції персонажів. Комікси можуть використовувати символіку та метафори для створення глибокого розуміння певних ідей чи тем.

Інтерактивна функція, визначає як цей мистецький формат може взаємодіяти з читачем, створюючи відчуття активності та залучення. Найбільше можливостей для реалізації цієї функції є саме в веб варіанті коміксів, адже за допомогою сучасних технологій можна створити можливість читачам обрати розвиток сюжету.

Культурна функція, обумовлює його роль у відображенні та передачі культурних аспектів, традицій, соціальних нюансів і ідентичності через мистецький формат коміксів. Комікси стають засобом вираження, збереження та розуміння різних культурних реалій. За допомогою інтегрування в сюжет конкретний культурний контекст, читачі поглиблюють знання про різноманітні аспекти життя та суспільства. Також комікси можуть виступати засобом висловлення та популяризації різноманітності та гетерогенності суспільства, представляючи різні соціокультурні групи та меншини.

Естетична функція, визначає роль коміксу у створенні візуально привабливого та художнього досвіду для читача. Ця функція наголошує на важливості естетичного враження, краси та мистецтва в процесі сприйняття та розуміння коміксів.

Розважальна функція, виражається через комічні ситуації, гумор, захопливий сюжет та інші елементи, які сприяють веселошам та відпочинку. Використання карикатурних образів або вигаданих сцен, гра слів, іронія та гумористичних елементів у діалогах може підсилити комічний ефект та забезпечити розважальний аспект.

Політична та сатирична функція, полягає у висміюванні та аналізі політичних подій, суспільних проблем, лідерів чи інших аспектів сучасного життя через гострий гумор та сатиру.

Кожна з цих функцій може бути важливою залежно від мети та спрямувань автора, а також цільової аудиторії. Комікси надають можливість поєднувати різноманітні елементи і створювати унікальний досвід для читача. Також існують декілька неочевидних функцій коміксів, які можуть бути менш помітними, але важливими:

Реабілітаційна функція, комікси використовуються для реабілітації осіб з певними порушеннями, такими як порушення читання чи аутизм.

Функція подолання мовних бар'єрів, комікс стає інструментом при вивченні мови, адже є джерелом лексики, надає доступ до загально вживаних виразів демонструє способи застосування, дозволяє легше сприймати друкований текст.

Психотерапевтична функція, полягає в застосуванні пацієнтами з проблемами вираження емоцій, оповідання історій, що своєю чергою сприяє допомозі у розв'язання особистісних питань.

Вплив на читацьку активність, через взаємодію з текстом та зображеннями, комікси можуть стимулювати активну участь читача у розумінні історії та сприяти розвитку літературної грамотності.

Висновки до розділу 2

В розділі №2 “Типи коміксів як об'єктів графічного дизайну” проведено надає глибокий і детальний огляд різноманітних аспектів світу коміксів. Розглядаючи їхню різноманітність в жанрах, стилях, форматах та регіонах, ми виявляємо, що комікси є унікальним та універсальним мистецьким середовищем.

У пункті 2.1 “Загальна типологія коміксів” розглянуто різноманіття жанрів, походження та культурні варіації коміксів, що свідчать про їхню широку апеляцію та важливість у різних культурах. Класифікація за жанрами дозволяє глибше розуміти різновиди коміксів та їхні особливості. Типи коміксів, такі як манга, вебтюрни та графічні романи, вказують на те, що цей мистецький жанр активно адаптується до нових форматів та технологій. Еволюція коміксів

відбувається на різних рівнях, включаючи структуру оповіді, графічні прийоми та формати випуску.

У пункті 2.2 “Класифікація коміксів за художньо-образними та конструктивними якостями” виявлено, що комікси - це багатошарове мистецтво, яке використовує різноманітні засоби виразності та стильові підходи для створення неповторних та цікавих візуальних оповідей. Художники та автори можуть вільно експериментувати з різними елементами для досягнення певного ефекту та викликання певних емоцій у читачів.

У пункті 2.3 “Функціональні особливості різних видів коміксів” розглянуто різноманітні функції комікс, включаючи пізнавальну, комунікативну, навчальну, культурну, інтерактивну, естетичну та розважальну. Підкреслення цих функцій дозволяє коміксам бути не лише мистецьким вираженням, але й потужним інструментом відтворення, комунікації, навчання та аналізу суспільних та культурних аспектів. Цей мистецький формат відзначається високою гнучкістю і може стати ефективним засобом вираження різних ідей та вражень.

РОЗДІЛ 3

Дизайн - особливості коміксів

3.1 Дизайн структури й особливості друку коміксу як поліграфічної продукції

Простежуючи взаємодію технологічних інновацій та творчих індустрій можна побачити, що межі між наукою і мистецтвом, традицією і новаторством стають все більше розмитими. Сучасні технологічні досягнення проникають у творчі сфери, надаючи нові можливості та трансформуючи традиційні практики. Творча індустрія, завжди відзначалась відкритим пошуком нових форм вираження, активно впроваджують технологічні інновації у свою діяльність. Це дозволяє витворити нові мистецькі форми та підходи, віддзеркалюючи еволюцію взаємодії між технікою та творчістю.

Друкований комікс - це різновид поліграфічної продукції який має ряд конструктивно-технологічних особливостей, які визначають його структуру та спосіб виготовлення. Основними аспектами є такі конструкції та технології:

Першою найбільш візуально помітною деталлю є формат і розмір коміксу, в залежності від стандартів видавництва, жанру, специфіки друку, призначення тощо. Стандартними розмірами є "letter" (8.5 x 11 дюймів) або "comic book" (6.625 x 10.25 дюймів) вони вважаються зручними як для друку та розміщення на полицях, так і для читача.

Різноманітні фактори також можуть впливати на кількість і тип сторінок, вони можуть бути односторінковими або містити кілька сторінок, утворюючи довші оповіді. Кількість сторінок у коміксі їх послідовність та зв'язок між ними - це важливі складники для створення логічного сюжету та ефективної подачі історії. Важливо при створенні композиції та при підготовці макета враховувати лівий і правий борти, оскільки вони визначають місце для скріпок чи спайок.

Технології друку вже не одна сотня років, вона ніколи не стоїть на місці, весь час змінюється і вдосконалюється під віянням нових викликів та потреб. Адже до недавнього часу фізичні - друковані або писані носії інформації були чи не єдиним інструментом поширення і збереження знань.

Зараз, попри широкий вибір способів передачі даних, друк залишається актуальним. В залежності від потреб можна підібрати відповідний тип друку, для коміксу важливо забезпечити відповідну якість зображення, колірні можливості та вартість виробництва. Найчастіше для цього використовують офсетний або цифровий друк:

Офсетний друк - в основному використовується для друку великих тиражів, забезпечує високу якість зображення і передачу кольорів, є економічно вигідним саме для великих тиражів. Технологія полягає в використанні гумових ковдр, які переносять зображення з пластин на папір.

Цифровий друк - є більш гнучким (адже дає змогу налаштувати кожен копію окремо), підходить для невеличких партій, працює з цифровими файлами, швидкий в застосуванні. Для нанесення зображення використовується тонер або струменеві технології. Єдиним значним недоліком є гірша якість руку і дорожча собівартість виготовлення.

Це далеко не єдині типи друку, коли виникають нестандартні запити можна використати менш поширені види. До прикладу трафаретний друк, використовується за допомогою якого зображення можна нанести не тільки на папір, але й на текстиль, кераміку метал тощо. Налаштування друку займає багато часу тому для малих тиражів є дорожчим. Процес друку здійснюється за допомогою спеціальних сітчастих трафаретів; високий друк - метод який використовувався ще в давнину не є високо ефективним чи точним, залишається в основному дуже нішовим для малих тиражів. це форма рельєфного друку яка за допомогою спеціально виготовлених пластин і пресу переносить зображення з характерним відбитком, надаючи готовому виробу тактильну і візуальну глибину; глибокий друк - технологія для великих тиражів з повторювальним друком, характеризується високою якістю, адже використовує спеціально виготовлені мідні пластини з протравленими отворами за допомогою яких і наноситься зображення (в основному це великі ділянки заповнені суцільним кольором), часто застосовується в газетах/ журналах в упаковуванні тощо; точкове ультрафіолетове покриття - процес нанесення ультрафіолетового покриття на окремі ділянки коміксу (наприклад у вигляді певного дизайну/ візерунка), для створення глянцевого ефекту. Або ж наноситься для захисту окремих ділянок, покриття робить її більш стійким фізичного впливу; тиснення фольгою - технологія в процесі якої фольга пігментна/металева наноситься при впливі тепла і тиску на комікс. Таким чином створюються безліч ефектів матовий гляцевий голографічний, нанесені на текст, фігуру, об'єкт, фон тощо.

Для того аби визначитися з видом друку, потрібно чітко розуміти буде комікс чорно білим чи в кольорі розуміти яка палітра, чи гама буде використана. Для того аби барви були такими як задумано необхідно правильно підібрати папір. При виборі правильного типу, головну роль як правило відіграє текстура та вага. Матова поверхня виглядає більш приємною як на вигляд, так і на дотик,

але кольори втрачають свою яскравість на відміну від глянцевої, хоча суттєвим недоліком якої можуть бути бліки які заважають читанню. Своєю чергою вага використовується для класичного розміру коміксів в середньому 80-100 г/м², але для більших форматів може розглядатися папір вагою 50 г/м² і вище для більшої стійкості та відчуття якості.

Друк коміксів - це процес, який вимагає уважної уваги до багатьох конструктивних та технологічних аспектів. Папір та чорнила грають ключову роль у створенні високоякісного продукту. Вибір паперу і його характеристики, такі як текстура, вага впливають на відчуття та естетику коміксів. У світі сучасної поліграфії та технологій друк коміксів стає все більш доступним та вдосконаленим. Друковані комікси залишаються популярним засобом вираження художнього висловлення та розважання, пристосовуючись до нових технологій і смаків аудиторії. Таким чином, друк коміксів продовжує залишатися не лише мистецьким, але й технічним викликом, який може бути вирішений з врахуванням різноманітних аспектів його виробництва.

3.2 Особливості дизайну та візуальної ергономіки коміксу

Сучасний світ, насичений враженнями та величезним потоком інформації, робить особливо важливим розуміння аспектів дизайну та функціональності коміксу. У цьому контексті, вивчення та аналіз взаємодії графічних та текстових елементів, ергономіки, а також технічних та художніх аспектів стає не від'ємною частиною розуміння та цінування цього формату мистецтва. У даному дослідженні розкриваються ключові елементи, що визначають успішний дизайн та функціональність коміксу, розглядаючи їх вплив на сприйняття та взаємодію читача з цією унікальною формою виразу.

Функціональні вимоги до коміксів визначають ті характеристики та можливості, які мають бути вбудовані у комікс для забезпечення його ефективного функціонування та відповідності вимогам аудиторії. Ось деякі функціональні вимоги до коміксів:

Запорукою успіху коміксу є правильно показана історія, а саме правильно вибудована наративність, що легко і логічно сприймається читачем. Всі функціональні компоненти коміксу повинні створювати продуктивний симбіоз, підкреслюючи та підсилюючи вже створений ефект.

Так композиція допомагає естетично та логічно закріпити хід сюжету, дати додаткового контексту що змушує замислитись. А в дизайні персонажу закодовується, за допомогою різноманітних художньо-психологічних асоціативних прийомів, від характеру до вподобань і політичних поглядів. На

основі чого, здебільшого несвідомо вибудовується враження і ставлення читача до персонажа, хоча інколи ефект може бути непередбачуваним (особливо через національні відмінності автора й читача).

Прикладом найбільш важливого та очевидного симбіозу є взаємодія тексту та зображення, адже саме вони є першочерговими засобами комунікації. При цьому важливо враховувати вплив мови та відповідно тексту, хоч основний акцент і робиться на ілюстрації, вони повинні бути доступні для цільової аудиторії. Вибір мови, стилю та використання сленгу повинні враховувати відмінності в аудиторії.

Говорючі про доступність неможливо не враховувати стрімкий розвиток технологій та те як комікси адаптувалися і продовжують розвиватися в цьому напрямі. Як і будь-які вебресурси на просторах інтернету, які прагнуть до легкої, продуктивної й естетичної взаємодії з користувачем. Комікс перейняв це прагнення, додаючи функції та можливості що дають нові враження в процесі читання. За допомогою різноманітних інтерактивних елементів: анімація, звукові ефекти (музика, ембієнт тощо), можливість вибору що впливає на розвиток сюжету. Адаптивність важлива як в контексті підлаштування під нові реалії, так і до нових гаджетів за допомогою яких і здійснюється взаємодія. Новітні тенденції підводять нас до впровадження інклюзивності в всі сфери життя, комікс не є виключенням. Створюється аудіопереклад та різноманітні адаптації для людей з вадами зору, слуху чи іншими фізичними або когнітивними обмеженнями.

Окрім визначення функціональних характеристик, не менш важливим є звернення уваги до аспектів санітарії та гігієни в контексті створення коміксів. Зазвичай питання санітарно-гігієнічних особливостей, як правило, не стоїть так гостро як в інших галузях. Оскільки комікси є друкованою продукцією, а не продуктом, з яким працюють у фізичному чи харчовому виробництві. Однак є деякі аспекти, які можуть впливати на здоров'я та безпеку при створенні чи використанні коміксів:

А саме це матеріали, в тому числі чорнила, важливим є переконатися що вони відповідають стандартам безпеки відповідно не містять у своєму складі токсичних речовин. Адже часто при друці та збірці коміксів, використовуються безліч продуктів хімічної промисловості: клеї, фольги, речовини для ламінації тощо. Загалом, хоча санітарно-гігієнічні аспекти не стосуються коміксів так само прямо, як, наприклад, харчової продукції, важливо враховувати їхню безпеку та відповідність стандартам при їх створенні та виробництві.

Не менш важливим аспектом є виконання всіх ергономічних вимог, адже це стосується безпосередньої взаємодії людини з коміксом. Для взаємодії без ризику травм чи погіршення здоров'я і забезпечення комфорту, необхідно звернути увагу на декілька вимог. Забезпечення різноманітності форматів дасть більший вибір для споживача, відповідно до його потреб, також незалежно від розміру необхідно забезпечити надійність конструкції й зручність гортання сторінок. Якість друку відповідно чіткість тексту, при тривалому користуванні, можуть впливати на якість зору. Тому забезпечення читабельності, шляхом збалансованого контрасту між текстом і фоном, уникання занадто малого за розміром тексту та розміщувати на сторінці у зручному для читання місці, допоможе уникнути ризику. Також це стосується й кольору, варто уникати надто агресивну колірну гаму. Дизайн сторінок повинен бути логічним і не заважати читанню, занадто перевантажені сторінки або надмірне використання ефектів, можуть відірвати увагу від сюжету. Важливі елементи (такі як кадри, текст, та ін.) розміщуються так, щоб читач легко міг їх знайти та сприйняти.

Вивчення функціональних вимог, ергономічних та санітарно-гігієнічних аспектів коміксів виявляє велику різноманітність вимог, необхідних для створення високоякісних та доступних робіт. Забезпечення зручності, ефективності та безпеки читання є ключовими факторами в розробці коміксів, що відповідають вимогам сучасної аудиторії. Оптимізація дизайну та врахування ергономічних та санітарно-гігієнічних норм не лише підвищують якість та доступність коміксів, але й створюють умови для їх широкого й різноманітного сприйняття.

3.3 Художній стиль і композиція коміксу

Художній стиль та композиція грають визначальну роль у світі коміксів, впливаючи на сприйняття та емоційний зв'язок читачів із твором. Художній стиль стає візитівкою автора, надаючи коміксу унікальності та естетичного виразу. Композиція ж відповідає за структуру та темп історії, створюючи динаміку та напруження в читацькому сприйнятті. Ці дві складові не лише відображають технічну майстерність художника, але і роблять комікс доступнішим та захопливим. Здатність передати емоції, створити неповторний образ та динаміку подій, роблять стиль та композицію не від'ємною частиною мови коміксів.

Для ґрунтовнішого дослідження їх елементів необхідно звернутися до роботи Скотта МакКлауда - американського коміксиста і теоретика коміксів. У своїй роботі, підназвою "Understanding Comics: The Invisible Art" (Розуміння

коміксів: Невидиме мистецтво), [18] він висвітлив різні аспекти коміксів та їхні взаємовідносини з читачем, досліджуючи численні нюанси побудови цього мистецтва. Основні концепції, які були викладені в роботі:

Застосування певних сюжетних концепцій саме до літературної частини коміксу. Наприклад, важливо так побудувати сюжет, щоб читач відчував емпатію стосовно персонажа й ідентифікував себе з ним, це може суттєво впливати на емоційний зв'язок. МакКлауд підкреслює живучість коміксів і здатність змінюватися з часом. Він підкреслює, що комікси є видом мистецтва, який може змінюватися та адаптуватися до нових і різноманітних культурних потреб.

Взаємодія текстової частини, композиції та зображень в кадрах дуже важлива для сприйняття, одна частина стає продовженням іншої завдяки цьому можна зробити історію об'ємнішою. До прикладу, розкривається суть поняття замкненості (здатність читача замкнути кілька кадрів у єдиний образ у своєму уявленні) та "інтерференції" (як читач "заповнює" порожнечу між кадрами).

МакКлауд порівнює комікс з мовою, визначаючи й порівнюючи їх структуру та вплив на читача. Кожен кадр в коміксі - це "знак", комбінація яких має потужну спроможність транслювати значення через зв'язок тексту та зображень. Також він виділяє певний іконічний лексикон - використання стилізованих, узагальнених образів, щоб передати певні ідеї або почуття. Це дозволяє коміксам подавати універсальні повідомлення, які можуть сприйматися різними читачами. Потрібно не забувати також про синергію тексту і зображення, які разом створюють більше нових знань. Цей симбіоз являє собою джерелом нової інформації, інструментом який має змогу розширити глибину історії.

Все ж найбільший акцент С. МакКлауд робив на нюансах розташування і технік малювання кадрів. Для кращого занурення читача в історію треба з самого початку задати правильний тон, розкрити оточення, локацію в якій відбувається історія. Для цього використовують панорамну панель (вона велика за розміром і може розгорнуто продемонструвати місце дії) або використати ланцюг пов'язаних між собою менших кадрів (розміром кадра можна виділити, підкреслити важливість сцени). Його форма може вказувати на часові рамки (довгий кадр - дія, що відбувається протягом певного часу, повільна дія або велика кількість дій; короткі, але високі панелі - швидка дія), водночас відсутність будь-якої форми вказує на відсутність часу (часто використовуються для ілюстрування заднього плану.) Не варто розташовувати більше ніж 6 панелей на 1 сторінку, це може суттєво погіршити сприйняття. Разом з кадрами на динаміку перебігу часу та руху впливає не тільки форма, але й розташування

і зображення, в коміксах рух передається зліва на право. Якщо персонаж вбігає в сцену то починає рух зліва, якщо покидає то з права. Якщо дотримуватися цих правил це значно полегшить комунікацію між автором та читачем, полегшить розуміння того що відбувається. Додати різноманіття і динаміки в найпростіші, повільніші сцени дозволять ракурси й плановість. Всього найбільш поширеними є: дальній/ панорамний план (зображують загальний вид місця подій); загальний план (чітко видно всього персонажа, трохи вужче, але все одно демонструє загальний план конкретної локації); середній план (використовується для зображення взаємодії персонажів); близький план (акценту увагу на чомусь конкретному, наприклад фокусуватися на обличчі); макроплан (показує одну окрему деталь).

Скотт МакКлауд показує, що комікси є потужним, невидимим мистецтвом. Визначаючи їх як мову, він наголошує на універсальності образів, іконічному лексиконі та важливості синергії тексту та зображення. Його аналіз кадрів і послідовностей підкреслює, наскільки важливими вони є для створення ритму історії. Комікси сприймаються не лише як захопливе читання, але і як глибоке та важливе мистецтво, здатне передавати та сприймати ідеї унікальним способом, який відрізняється від інших видів медіа.

Також не можна не відмітити риси які притаманні виключно коміксам Азії. Для манги характерним є підвищена увага до деталей книжкова конфігурація, на відміну від маньхуа або манхва які частіше акцентуються на головному і використовують стрічковий тип структури (варто зауважити що це обумовлено низкою причин таких як культурні особливості, тип друку, спосіб видавництва тощо.)

Також унікальною рисою є специфічний напрям читання (відповідно і розташування кадрів також) японські й китайські комікси читаються справа наліво, своєю чергою корейські використовують притаманний для європейських і американських, напрям зліва на право. Як і в будь-якому іншому типі коміксу присутні символи еманата, але через особливий притаманний тільки Азії вираження емоцій в мистецтві, виник свій унікальний набір звуконаслідувань. Вони імітують звуки тварин і неживих предметів, звуки емоцій, психічні стани людей, рух тощо.

Відомий на весь світ художній стиль манги (які є притаманними саме для цього виду коміксів, адже манхва робить акцент на більш реалістичній мальовці персонажів, а маньхуа немає настільки характерних ефектів) супроводжуються графічними ефектами: штрихи, тонування та лінії для створення атмосфери та емоцій у коміксі. Композиція кадрів має не надто широку варіацію, але все ж в

більшості використовуються маленькі панелі. Хоча в цифрових маньхуа, через вертикальне компонування використовуються довгі панелі (що дає плацдарм для додання динаміки)

У підсумку треба зазначити, що за допомогою аналізу композиції, стилю та особливостей коміксів, звертаючись до роботи "Understanding Comics: The Invisible Art" (Розуміння коміксів: Невидиме мистецтво) та особливостей та характерних рис азійських коміксів, визначаються ключові елементи цього мистецтва. Композиція та художній стиль коміксів — це не лише елементи візуального вираження, але й ключові засоби комунікації, здатні створювати глибокий зв'язок з аудиторією та адаптуватися до різних культурних контекстів. Всі ці аспекти свідчать про багатство та гнучкість світу коміксів як мистецької форми, яка продовжує еволюцію та знаходить нові виразні засоби в різних культурах та часах.

3.4 Перспективні напрямки розвитку коміксу

Комікси - це унікальне явище, надійність якого було перевірено не одним десятком років. За цей час він неодноразово переосмислювався, вдосконалювався і йшов у ногу з новими технологіями, ніколи не забував свої корені та традиції даючи широке поле для творчості авторам. Комікси, манга, маньхуа, маньхва, мальописи всі вони це результат адаптації до часу місця і аудиторії, але виклики сьогодення прямо зараз змінюють їх.

На цю мить активного розвитку зазнає ІТ сфера, з появою смартфонів, планшетів, технологій доповненої та віртуальної реальності до коміксів прийшла нова хвиля популярності в новому онлайн форматі. Відповідно з'явилися нові форми, елементи коміксів такі як: інтерактивні комікси, анімації та інтерактивно графічні оповідання, візуальні новели.

Одна з основних особливостей цього жанру є адаптивність, тобто вона може бути розроблена опираючись на вимоги будь-якої наявної (чи тієї яку розроблять в майбутньому) медіаплатформи. Світові тенденції прагнуть до глобалізації й розмиття культурних кордонів, як це явище безпосередньо торкається коміксу можна спостерігати на прикладі популярності коміксів Азії, що не згасає, а тільки набирає обертів по всьому світі. Це створює сприятливі умови для розвитку нових жанрів і видів, таких як український мальопис, LGBTQ+ тематики, наукової фантастики, історичних історій тощо. Завдяки цьому великі компанії почали бачити перспективи в цьому напрямку тому активно вкладають гроші в ліцензування для створення коміксів та

різноманітної продукції на основі коміксів (товарів, фільмів, відеоігор та інших споріднених продуктів.)

Великою перевагою сучасної комікс-індустрії є те, що їй не потрібно повністю покладатися на видавництва як запоруку процвітання. Адже в епоху інтернету кожен автор має всі інструменти для поширення, популяризації своїх проєктів, що в результаті принесе не тільки визнання йому, а й урізноманітнить унікальною роботою вже створену світову колекцію коміксів і залучить нових людей.

Коміксисти та мангаки часто поєднують різні жанри, також створюють нові проєкти з митцями різних жанрів (музикантів, письменників, художників) що в результаті сформує унікальний витвір для створення нових художніх вражень. Як і в будь-якому мистецтві автори розвивають та впроваджують глибокі, складні сюжети, наповнюють символами, висловлюють складні суспільно важливі й філософські думки через свої роботи. За допомогою саме цього жанру найлегше доносити до великих мас ідеї, це сприятиме якісному зростанню загально рівня культури, обізнаності. Важливо також розвивати таким чином емпатію і співчуття, для зменшення агресії в суспільстві, кращого розуміння інших і для комфортної взаємодії різних людей, більшої інклюзивності суспільства.

Слід зауважити, що комікси в сучасному світі стають не лише розважальним засобом, але й потужним інструментом для висловлення соціальних, культурних та політичних ідей. Спостережені тенденції розвитку свідчать про те, що комікси стають універсальним мовцем, який об'єднує різноманітні аспекти культури та надає розголосу менш висловленим темам.

З одного боку, технологічний прогрес, інновації та нові формати дозволяють творцям коміксів експериментувати, створюючи інтерактивні, віртуальні та аудіовізуальні досвіди. З іншого боку, соціальний вплив коміксів надає їм роль не лише розважального засобу, а й засобу вираження ідентичності, гостросоціальних питань та навіть освітнього інструменту.

Спільноти фанатів, представлене різномаїття та використання коміксів для обговорення актуальних соціальних питань свідчать про їхню ключову роль у формуванні сучасного культурного ландшафту. Майбутнє коміксів виглядає захопливим, оскільки їхня важлива позиція в суспільстві буде тільки підсилюватися завдяки вдосконаленню технологій, зростанню культурного обміну та поширенню креативних ідей через цей унікальний мистецький формат.

Висновки до розділу 3

В розділі 3 "Дизайн - особливості коміксів" було розглянуто різні аспекти коміксу як поліграфічної продукції, ми можемо визначити ключові чинники, які визначають якість та впливають на сприйняття цього мистецького формату.

У пункті 3.1 "Дизайн структури й особливості друку коміксу як поліграфічної продукції" розглядався дизайн структури та особливості друку коміксу, незалежно від цифрового чи традиційного носія, грають важливу роль у створенні ефективною комунікації між творцем та читачем. Завдяки взаємодії творчих індустрій та технологічних інновацій межі між наукою та мистецтвом стають все менш чіткими. Технічні досягнення не лише проникають у творчі сфери, але й змінюють їх, створюючи нові можливості та нові види мистецтва. Важливими характеристиками друкованого коміксу є формат, розмір, конструкція та технології друку. Вибір паперу, метод друку та нові технології є одними з багатьох факторів, які впливають на структуру та спосіб виготовлення коміксу. Такий підхід дозволяє створювати високоякісні та естетично привабливі продукти, враховуючи сучасні вимоги та технологічні можливості. Таким чином, друк коміксів залишається не лише мистецьким, але й технічним завданням, яке успішно поєднує традиції та інновації в сучасному світі технологій і мистецтва.

Аспекти дизайну та функціональності коміксу, розглянуто у пункті 3.2 "Особливості дизайну та візуальної ергономіки коміксу". Навігація, доступність та ергономіка, визначають зручність читання та розуміння контенту для різних аудиторій, це стає важливим у світі, де диверсифікація аудиторій вимагає уваги до різних потреб читачів. Дослідження показує, що функціональні вимоги визначають не лише особливості коміксів, але й здатність їх задовольняти потреби читачів. Історія, композиція, дизайн персонажів і використання інтерактивних елементів працюють разом, щоб створити приємне сприйняття та взаємодію. Нові технології роблять комікси більш доступними та адаптивними, щоб задовольнити потреби різних аудиторій. Наголошується на тому, що ергономічні та санітарно-гігієнічні аспекти, такі як безпека матеріалів і зручність читання, є життєво важливими для виробництва якісних коміксів. Удосконалення цих елементів не тільки допомагає покращити якість, але й сприяє ширшому сприйняттю цього унікального мистецтва.

У пункті 3.3 "Художній стиль і композиція коміксу" досліджено цінність, незалежно від стилю та композиції, сприйняття та емоційний зв'язок між читачем та коміксом. У той час як композиція визначає структуру та динаміку історії, художній стиль діє як візитівка автора, надаючи коміксу унікальність та

естетичний вираз. Ці компоненти не тільки демонструють технічні навички художника, але й роблять комікс більш доступним і захопливим для читача. У роботі Скотта МакКлауда розглядаються ключові елементи коміксової творчості, такі як взаємодія тексту та зображень, структура сюжету та те, як він впливає на читача. Розуміння цих компонентів полегшує більш детальне вивчення коміксів і підвищує якість їх виготовлення.

У пункті 3.4 “Перспективні напрямки розвитку коміксу” розглядалися перспективи розвитку коміксів. Враховувалися не лише технічні та художні інновації, але й відповідь на соціокультурні зміни та потреби сучасного суспільства. Утворювальні технології, такі як розширена реальність чи інтерактивність, можуть надати коміксам нові форми виразу та зробити їх більш доступними та цікавими для різних шарів аудиторії.

Загалом, комікс як мистецька форма продовжує розвиватися, а аналіз його структур, дизайну, технічних та художніх аспектів вказує на його живучість та здатність адаптуватися до змін у сучасному медіасередовищі.

РОЗДІЛ 4

Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського

4.1 Складові частини об'єкта проєктування

Об'єкт проєктування - це друкований альтернативний комікс, його верстка та ілюстрації. Його складовими частинами є обкладинка, форзаці та книжковий блок, який містить елементи: екслібрис, титул до біографії Стефана Грабінського, розгортка з біографією Стефана Грабінського, передмова, титул до коміксу, сторінки з коміксом, титул до сторінок з додатковим контентом, розгортки з додатковим контентом (а саме ілюстрації з персонажами та детальніша інформація про них), сторінки для нотаток. Комікс містить в собі тридцять дві сторінки (шістнадцять розгорток).

4.2 Особливості формотворення об'єкта розробки

4.2.1 Функціональне призначення

Першочергове функціональне призначення друкованого альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського, це особисте ознайомлення з його змістом. Відповідно важливим є правильно визначити цільову аудиторію, аби досягти правильного ефекту. Комікси мають рейтинги, які дозволяють класифікувати вміст відповідно до вікових груп. Вкрай важливо, щоб читачі могли обрати комікс, який відповідає їхнім віковим можливостям.

Проаналізувавши сюжет коміксу, було виявлено психологічно важкі сцени та неясково описані моменти залізничних катастроф. Тому за класифікацією рейтингів (переставлених в цьому дослідженні), проєктований комікс відповідає: Т (Teen): рекомендується для підлітків від 13 років, допускається помірний вміст насильства та сексуального контексту; М (Mature): призначено для читачів від 17 років, допускається інтенсивне насильство, нецензурні висловлювання та сексуальний вміст.

Об'єкт розробки виконує, низку функцій які першочергово направлені на комфортну та плідну взаємодію з користувачем. Пізнавальна функція відображає саму суть розроблюваного коміксу, а саме презентувати діяльність українського поета за допомогою переосмислення однієї з його робіт та інтеграцію іншим форматом. Також більшої інформативної користі та поглиблення в контекст автора було розроблено розгортку з його біографією. Культурна функція полягає у знищенні нав'язаного стереотипу, що українська література це виключно страждання, кохання або село. Для того аби читач повною мірою

усвідомив абсурдність даної концепції, було обрано саме готичну прозу українського автора, для наочної демонстрації різнобарв'я жанрів і майстерності митців.

Комунікативна функція, повною мірою застосовується у коміксі, адже він наповнений найрізноманітнішими методами комунікації: мовою тіла персонажів, текстом, кольором залученням символіки й метафор. Для досягнення більшої зануреності читача в сюжет та спонукання до роздумів над історією було реалізовано інтерактивну функцію у вигляді сторінок для нотаток на яких можна записувати свої спостереження думки й теорії. А уразі передачі коміксу іншим особам можна буде порівнювати та ділитися думками з іншими.

Естетична функція, є однією з важливих для досягнення бажаного ефекту, а саме за допомогою авторського стилю колірної гами та дизайну персонажів, локацій, композиції сторінок, підсилюється ефект від історії. Правильно розставлені акценти й підібраний стиль, методи суттєво полегшують сприйняття. Для розкриття даної історії було обрано мінімалістичний контрастний стиль, в якому поєднується чорно-білий графічний стиль з акцентними теплими кольорами: від жовтого до червоного. Таке поєднання підкреслює атмосферу. Розкрита повною мірою, доповнювальна функція, важливим аспектом оповіді є повне занурення, що особливо в коміксі передається за допомогою ілюстрацій. Далеко не кожна людина має досвід хоча б ознайомлення з роботою польської залізниці 1920-х. років, (саме цей період описується в прозі) тому саме зображення і правильна передача акцентів є важливим для розуміння та отримання задоволення від читання.

Розважальна функція, як і будь-якій інший вид художньої літератури комікс в першу чергу створюється для приємного проведення часу з цікавою історією. Легко здобуваючи новий досвід, емоції це сприяє терапевтичному ефекту, адже дозволяє по-іншому подивитися на своє життя, зрозуміти вчинки інших людей. Дана історія яка розкривається в проєктному коміксі, є багатшаровою та неоднозначною тому всупереч відносно невеликому об'єму буде неодноразово перечитуватися.

Неочевидна, на перший погляд, психотерапевтична функція розкривається в коміксі "Смалюх" повною мірою. Адже таємним персонажем якій пронизує всю історію є психічне здоров'я головного героя Бороня, відкрито демонструються негативні наслідні, відсутності будь-якого лікування психологічного здоров'я.

4.2.2 Ергономічні вимоги

Під час розробки коміксу було застосовано і дотримано ергономічні вимоги щодо поліграфічної продукції. Згідно з ДСТУ 4489:2005 було обрано формат який відповідає антропометричним та фізіологічним вимогам, а саме формат В5 (176x250мм).

Найбільш вагомими сенсорами за допомогою яких людина контактує з даною поліграфією є тактильні й зорові. При друці використовуються тільки якісний папір, фарби та техніка, які відповідають всім вимогам, що унеможлиблює надання шкоди організму людини через отруйні речовини. Використані матеріали характеризуються приємною текстурою, та якісною обробкою, що забезпечує відсутність різких запахів. Скрупульозна збірка майстрів поліграфії, забезпечує безпеку тактильних сенсорів людини, при контакті з поліграфією.

Для захисту зору, при розробці коміксу застосовувалися композиційні методи, завдяки яким не виникає перешкод для перегортування сторінок та сприйнятті інформації. Також для запобігання через мірного напруження очей, було застосовано контрастний чорно білий стиль який відтіняється теплою палітрою кольорів (жовтий, оранжевий, червоний). Комбінація і чергування яких допомагає ефективно розставляти акценти, що допомагає сприйняттю сюжету. Якщо розглянути дане поєднання з точки зору психології, можна зазначити що:

1) Чорний і білий це взаємо рівні кольори, що одночасно є контрастними, вони є фундаментальною основою, символом стабільності й успішності. Хоча за допомогою художніх прийомів можуть набувати як нейтральних, так і зловісних відтінків.

2) Червоний є символом енергії та пристрасті, його інтенсивність може викликати відчуття активності та зберігати емоційний заряд. Крім того, червоний привертає увагу, що робить його ідеальним для акцентів і визначення важливих деталей.

3) Жовтий символізує радість, світло та позитивний настрій. Він викликає враження тепла та може створити відчуття оптимізму. Жовтий також використовується для виділення та створення враження руху, надаючи малюнку динаміку.

4) Помаранчевий поєднує енергію червоного та радісний настрій жовтого. Він викликає ентузіазм та теплоту, створюючи ласкаву та комунікативну атмосферу. Помаранчевий може надавати малюнку свіжий вигляд та залучати увагу.

Усі ці теплі кольори не лише викликають позитивні емоції та підвищують настрій, але й відмінно привертають увагу глядача, допомагаючи акцентувати важливі елементи.

Також дуже важливим аспектом якому треба приділити увагу - це шрифт, від підбору якого безпосередньо залежить зручність читання. Для повного занурення було обрано декілька шрифтів, одночасно на одній сторінці взаємодіє не більше 2 шрифтів для дотримання балансу та для того аби запобігти виникненню візуального шуму. Використовуються такі види шрифтів:

1) Авторський шрифт якій буде інтегрований виключно в ілюстрації та титулки, виступає в ролі домінанти на сторінці.

2) Основний шрифт e-Ukraine UltraLigh, використовується в діалогах, для вираження думок персонажа в біографії. Буде поєднуватися тільки з максимум двома шрифтом за раз, тільки за умови домінування на сторінці основного.

3) Акцентний шрифт, використовується для вираження страшних звуків, чи загрозливої інтонації персонажа. Поєднується виключно з основним шрифтом.

4) Шрифт який імітує рукопис, використовується тільки в розділі з додатковим контентом.

5) Шрифт для заголовків для газет, використовуються для імітації газетного стилю в розгортці “Біографія” і на декількох кадрах.

Тож при використанні друкованого коміксу за призначенням шкоди здоров'ю нанесено не буде. З точки зору ергономіки як науки взаємозв'язку людини з середовищем і його елементами, даний об'єкт розробки відповідає всім вимогам.

4.3 Художнє вираження та стилістика

4.3.1 Композиційні особливості

Композиція в коміксі - це основоположне поняття, оскільки визначає розташування об'єктів, персонажів та елементів на сторінці для досягнення оптимального візуального враження та ефективного розкриття сюжету. Важливим завданням якого в проєктуванні коміксу на основі готичної прози, є інтегрування сюжету в новий формат не втративши при цьому атмосферу передавши всі акценти.

Саме тому було обрано формат альтернативного коміксу, адже зі всіх можливих варіантів він надає найбільш широкий спектр художніх та композиційних методів, зберігає у своїй основі найбільш ефективні прийоми перевірені часом та не боїться нових викликів та експериментів.

Атмосфера оповіді повинна створюватися ще до того як читач відкриє першу сторінку коміксу, завдяки текстурі матеріалу та особливостям друку поєднанні з дизайном титулки акцентом якої є великий напис та потяг який немов змії уроборос огортає комікс, створює ефект старої книжки зі зловісним наповненням.

Наступне наповнення сторінок також готує читача до знайомства з історією, а саме екслібрис який розміщується посередині не даючи змоги не помітити його - це символ невідворотності, що одним своїм існуванням дає привід замислитися тільки відкривши комікс.

Важливим компонентом структури коміксу є біографія автора Стефана Гребінського, вона складається з титулки за якою розгортка у вигляді сторінок газети. Що посиляє нас до наповнення коміксу, адже саме в такому стилі оформлені кадри які розповідають про залізничні катастрофи, А це є дуже важливим сюжетним поворотом який відкриває нові сторони історії. З точки зору композиції використання схожих елементів робить загальну картину більш урівноваженою та легшою для сприйняття, але в цьому випадку є ще інші причини для використання такого методу. А саме несвідоме порівняння вагомості для сюжету залізничних катастроф та вагомості українського автора для світу.

Це ж найважливішою частиною є сама оповідь у вигляді коміксу, в даній розробці було використано по більшій мірі класичну форму для кадрів та мовних бульбашок. Також використовуються великі панорамні фрейми для висвітлення загальної панорами подій для задання атмосфери, тону подальшої оповіді. Для передання плину часу чи повернення в минуле через спогади, було використано низку менших кадрів, завдяки яким і було зроблено перехід. Також для створення більшої динаміки використовуються витягнуті фрейми в бік руху та прийом з накладанням фреймів один на одного для створення візуальної глибини.

Важливим художнім методом який використовується в прозі є перехід від реальності до спогадів головного героя, для того, щоб чітко передати цей візуально перехід фрейми в спогадах розміщені більш косо, хаотично. В реальному часі панелі розташовані збалансовано один відносно одного мають однакові відстані, це дає чітко зрозуміти читачеві що оповідь продовжується через спогади.

Щоб додати загадкової атмосфери та зробити особливий акцент на цьому сюжетно-важливому методі, було вирішено створити певний символ, ним став дим, що виходить з трубки яку курить головний герой це доповнило графічний

ряд. Коли Боронь занурюється в спогади першого разу дим з трубки плавно перетікає, огортаючи спочатку фрейм в реальному часі потім в спогадах, надалі цей ефект буде використовуватися без прямого посилання на трубку як сигнал занурення. Також було створено багато інших важливих символів які пронизують історію, наприклад: потяг який є вірним супутником головного героя протягом всього сюжету, концепція руху як така, вузькі простори Які в будь-якій іншій історії додавали затишку, але в цьому випадку задають панічні настрої.

Важливо відзначити, що комікси, особливо в альтернативному форматі, виявляються потужним мистецтвом, яке об'єднує в собі не лише візуальні аспекти, але й глибокий зв'язок із сюжетом та емоціями персонажів. Композиція грає ключову роль у створенні враження та передачі історії, а різноманітні художні та композиційні методи роблять кожен комікс унікальним та ефективним у вираженні ідей. У даному альтернативному коміксі, що базується на готичній прозі, вдало поєднуються елементи дизайну, символіки та композиції, роблячи його дивовижний та незабутнім для читача.

4.3.2 Образно - стилістичне рішення

Образно стилістичне рішення безпосередньо пов'язане зі змістом готичної прози “Смалух”, яка наповнена гнітючою атмосферою безвиході.

Весь сюжет відбувається в потязі який прямує через осінню Польщу 1920-х років, тому важливим завданням було точно передати атмосферу та локацію. Для вирішення цього завдання за основу було обрано графічний, мінімалістичний, чорно-білий стиль, він допоміг візуально постарити розповідь, зробити її холодною, відчуженою. Беручи до уваги, що події розгортаються осінню у темну пору доби, додаткова тепла палітра кольорів (жовтий, помаранчевий, червоний) стане символічним доповненням до обраного стилю. Адже ці кольори не тільки присутні в природній гаммі цієї пори року, але й завдяки асоціації з теплотою, безпекою, новим початком, сонцем, добром на чорно-білому тлі, вселяють у душу надію одним своїм виглядом. Хоча в цьому випадку вони подібні більше до зимового сонця яке світить, але не гріє так само і ці кольори вони дають надію, але надії немає, цей прийом буде неодноразово використано в ході оповіді що матиме накопичувальний ефект.

Також важливим аспектом є дизайн персонажів, головні персонажі детально промальовані особливо Боронь, адже всю ситуацію ми бачимо від його лиця, через призму його сприйняття. Тому другорядні персонажі, чим менше вони залучені в сюжеті, що розгортається, тим менш вони промальовані, не видно

лиць тільки силуети. Навіть кохана Бороня, Катерина має тільки чітку форму в його спогадах, але лиця майже не видно. Єдиним виключенням є двоє людей які волею долі були небайдужі йому та Смалюх. Хоча другий головний герой немає певної чіткої форми, його природа невідома, попри це він промальований чіткіше за всіх, бо він є головним рушієм сюжету, причиною всьому. Такий загадковий і глибокий образ, ґрунтуючись на описі з прози було поєднано з символічним образом диму. Кожен раз коли дим огортав головного героя і він поринав у спогади, повертаючись до реальності його психічний стан ставав все гіршим і гіршим, його лице за стилістикою все більше схоже на лице другорядного персонажа яке поступово губилося в тіні, це символізує безповоротність тих процесів що почалися.

Також в ході сюжету часто використовуються монументальні, панорамні пейзажі, а головний герой в маленькому кадрі на передньому плані. Часте повторення цього метода, викликає відчуття мізерності та нікчемності головного персонажа його неспроможність, а точніше небажання впливати на долю. Зображення вічного руху поїзда, вузьких довгих коридорів, філософська концепція яку впродовж всієї розповіді розвиває головний персонаж все це свідчить і підкреслює недалекоглядність та вузькість його поглядів.

Хоча в спогадах Боронь зображається з іскрою в очах, молодим, закоханим та перспективним, але це швидше було початком кінця. Цей символ іскри буде з'являтися періодично, протягом всієї історії у світлі гасової лампи, в теплому світлі з вікон вагонів, що падають на колію, в далеких вогнях залізничних світлофорів як відголос минулих перспектив буде світити та сама іскра.

4.4 Конструктивно - технологічні пропозиції

4.4.1 Матеріали та технологія виготовлення

Для виготовлення даного об'єкта проектування, а саме друкованого альтернативного коміксу на основі готичної прози "Смалюх" Стефана Грибінського було використано:

для титулки акварельний папір 180 грам.

папір для внутрішніх листків 90 грам.

Метод який застосовується для скріплення книжкового блоку обрали скоби, зважаючи на невеликий об'єм, якій характерний для поодиноких коміксів, це найпоширеніший спосіб.

Зважаючи на тираж та вимоги до якості друку було обрано цифровий друк, адже це забезпечить баланс між ціною і якістю.

Технологія виготовлення коміксу не обмежується лише друком та версткою, пред цим виконується безліч етапів проєктування персні ж нести макет в поліграфію.

Для початку розробки було обрано автора і текст які стануть основою коміксу, в цьому випадку це готичної прози “Смалюх” Стефана Грїбїнського. Важливо також обрати інструменти які допоможуть у реалізації даного проєкту він звичайного олівця і паперу до графічного планшета і графічних редакторів, мною було обрано для виконання графічних робіт саме Adobe Photoshop.

Виділяються наступні етапи:

1. Поділити текст на те що буде ілюструватися, мову персонажів їхні думки.
2. Створити розкадрування, приблизно розподілити кадри по сторінках, та розмістити майбутні акценти.
3. Створити ескізи майбутніх ілюстрацій за допомогою паперу, а потім і за допомогою графічних редакторів. Підбираючи різноманітні концепції.
4. Довести до ідеалу кожен ілюстрацію, і титулку.
5. Підібрати шрифти відповідно до потреб, зібрати докупи ілюстрації текст звуки розмістити їх на сторінках
6. Підготувати макет до друку, надіслати до друкарні.

Висновки до розділу 4

В розділі 4 “Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грїбїнського” описано об’єкт проєктування друкований комікс, проаналізовано його складові частини, особливості формотворення.

У пункті 4.1 “Складові частини об’єкта проєктування” розглянуто елементи структури коміксу. Було виявлено такі складові: обкладинка, форзаци та книжковий блок, якій містить елементи: еклїбрис, титул до біографії Стефана Грїбїнського, розгортка з біографією Стефана Грїбїнського, передмова, титул до коміксу, сторінки з коміксом, титул до сторінок з додатковим контентом, розгортки з додатковим контентом, сторінки для нотаток.

У пункті 4.2 ”Особливості формотворення об’єкта розробки” було сформульовано функціональне призначення та ергономічні вимоги. Комікс "Смалюх" вдалий не лише у форматі готичної прози, але й у виконанні функцій: від освітлення поетичної спадщини до психотерапевтичного відображення ментального стану головного героя. Його рейтингове позиціювання відповідає віковим можливостям, забезпечуючи відмінне сприйняття та задоволення від читання. Під час розробки об’єкта проєктування були дотримані ергономічні

вимоги щодо поліграфічної продукції. Від обраного формату до використання якісних матеріалів, усе було спроектовано з урахуванням фізіології користувачів. Контрастна кольорова гама, розміщення акцентів та вибір шрифтів забезпечують не лише естетичне сприйняття, але й комфортну взаємодію з коміксом. Ергономічний підхід сприяє безпеці та задоволенню читачів, враховуючи їхні фізичні та емоційні потреби.

У пункті 4.3 “Художнє вираження та стилістика” розглядаються композиційні особливості об’єкта проектування. «Смалюх» — це комікс, де враження залежить від композиції. Вибір альтернативного формату дозволяє використовувати широкий спектр художніх стилів. Загадкова атмосфера створюється титулкою та ескізом у графічному дизайні. Схожі елементи історії та біографії забезпечують баланс і важливість. Комікс унікальний і виразний завдяки використанню різноманітних прийомів, таких як великі панорами та символічний дим. Це робить готичну прозу ефективним візуальним мистецтвом. Також розглядалося образно стилістичне рішення. Використовуючи мінімалістичний стиль і символічні кольори, «Смалюх» майстерно передає атмосферу готичної прози. Використання символів, таких як дим, і дизайн персонажів тісно пов’язані з сюжетом, підкреслюючи безперервність подій. Цей комікс чудово поєднує готичну прозу з візуальним мистецтвом завдяки майстерній композиції та виразним деталям, таким як іскри в очах головного героя.

У пункті 4.4 “Конструктивно - технологічні пропозиції” було розглянуто матеріали, такі як акварельний папір і звичайний папір, а скоби використовувалися для скріплення. Для оптимального співвідношення якості та ціни обрано цифровий друк. Вибір автора, розробка ескізів і підготовка до друку були частиною процесу.

Усе це свідчить про успішне втілення мети створення коміксу "Смалюх" та його потенціал впливу на читача.

ВИСНОВКИ

1) Проаналізувавши еволюцію сучасного коміксу спираючись на наукові надбання інших дослідників феномені коміксу. Комікс як глобальний феномен привертає увагу дослідників з усього світу, включаючи українських вчених. В Україні дослідження вивчає вплив коміксу на читачів, використовуючи різні джерела, включаючи Інтернет-статті та наукові статті.

2) Дослідити історію створення американського, європейського, українського коміксу, коміксу Азії й простежити їх розвиток та їх різноманітних відгалужень. Комікси мають різні назви в різних країнах, наприклад, манга в

Японії, *bande dessinée* в Франції та мальопис в Україні, з різними структурними та художніми особливостями. Комікси об'єднують літературу та мистецтво, створюючи високо мотивовані знаки, образи та символи, які читач може інтерпретувати. Сприйняття коміксу як повноцінного мистецтва в Європі та національного надбання в Японії є результатом культурних змін. Поява коміксу в Японії та Західній Європі визначила його розвиток. Кожна культура внесла свій внесок у розвиток і визнання коміксу як окремого жанру мистецтва. У Японії з початку ХХ століття комікси, особливо «манга», відзначаються новим стилем і впливом заходу на японську культуру, сприяючи розвитку нових технік і пропорцій у малюнках. Культура коміксу в Сполучених Штатах пройшла через різні періоди, включаючи золоту, срібну, бронзову та сучасну епоху. Це призвело до зміни сюжетів, стилів і характерів, що призвело до значного зростання популярності коміксів у всьому світі. Візуальний стиль коміксів значною мірою сформувався естетиками експресіонізму, футуризму, дада, фовізму та кубізму. Абстракція та узагальнені зображення персонажів стали ключовими компонентами. Крім того, що вони служать розважальним засобом, комікси використовуються для навчання, підвищуючи інтерес дітей до навчання, а також служать ефективним засобом спілкування між науковцями та дослідниками. Як і мистецтво, комікси мають здатність приймати незвичайні форми та адаптуватися, щоб ефективно передавати задум автора читачам. Порівняно зі світовими аналогами, українська мальопис тільки починає розвиватися, шукаючи унікальні художні, композиційні та структурні прийоми, щоб зацікавити читача. Початок української мальопису пов'язаний із часом перебування в СРСР, де він спробував висловити та відновити свою національну самобутність, стикаючись із обмеженнями та заборонами.

3) Розглянути, розробити й удосконалити топологію і класифікацію коміксів як об'єктів графічного дизайну, а саме загальну типологію та класифікацію коміксів за художньо-образними та конструктивними якостями. Розгляд різноманіття жанрів у пункті 2.1 вказує на широку апеляцію коміксів та їхню важливість у різних культурах, а класифікація коміксів за жанрами допомагає краще зрозуміти різновиди та особливості цього мистецького жанру. Комікси, такі як манга, вебтюни та графічні романи, активно адаптуються до нових форматів та технологій, демонструючи свою трансформацію та універсальність у використанні різних медіа. Як зазначено в пункті 2.2, комікси є багатоплановим мистецтвом, яке використовує широкий спектр засобів виразності та стильових підходів, що дозволяє художникам експериментувати та створювати унікальні візуальні оповіді. Експерименти з елементами:

зазначено, що художники та автори можуть сміливо експериментувати з різними елементами коміксів, щоб створити певний ефект і змусити читачів відчувати певні емоції.

4) Сформувати функціональні особливості різних видів коміксів. З метою підкреслення того, наскільки універсальними та важливими комікси є в різних контекстах, наведено перелік функцій, які виконують комікси: пізнавальний, комунікативний, навчальний, культурний, інтерактивний, естетичний та розважальний. Комікси не просто передають мистецькі ідеї, але й є потужним засобом навчання, відтворення, комунікації та аналізу культурних і суспільних аспектів. Комікси, як мистецький формат, можуть ефективно виражати різноманітні ідеї та враження. Комікси показали, що вони можуть бути корисним засобом передачі різноманітних ідей і вражень, підкреслюючи їхню роль у культурі та суспільстві.

5) Визначити дизайн - особливості коміксів їх структури, друку коміксу як поліграфічної продукції. Відзначається важлива роль технологій у взаємодії між творцем і читачем, створюючи нові можливості та руйнуючи старі. На якість і зовнішній вигляд продукту впливають такі технічні аспекти, як формат, розмір, конструкція, технології друку та вибір паперу, коли друкують комікси. Друк коміксів залишається складним технічним завданням, яке успішно поєднує традиції та інновації, враховуючи сучасні вимоги та можливості технологій. Вплив коміксу на навігацію, доступність та ергономіку обговорюється, що є важливим для розуміння контенту різними аудиторіями.

6) Виділити особливості дизайну та візуальної ергономіки коміксу, концептуальні особливості й композиція коміксу. Незалежно від стилю, композиції чи художнього вираження, ключовим є емоційний зв'язок між читачем та коміксом, що визначає його доступність та привабливість. Композиція та художній стиль служать візитівкою автора, надаючи коміксу унікальність та естетичний вираз, що сприяє сприйняттю та розумінню твору. Розуміння взаємодії тексту та зображень, структури сюжету допомагає вивчати комікси більш детально та підвищує якість їх виготовлення. Розгляд перспектив розвитку коміксів враховує технічні, художні й соціокультурні інновації, свідчачи про його живучість та здатність адаптуватися до змін у сучасному медіасередовищі.

7) На підґрунті даних досліджень створити дизайн-розробку альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Гребінського, описати складові частини об'єкта проектування та особливості формотворення об'єкта розробки. Обкладинка, форзаци, книжковий блок, елементи включають

екслібрис, титул біографії, розгортка біографії, передмову, титул коміксу, сторінки коміксу, Комікс чудово написаний у стилі готичної прози, а також служить засобом психотерапевтичного відображення психічного стану головного героя. Враховуючи вікові можливості та рейтингове позиціонування, дизайн дотримувався ергономічних вимог. Ергономічний підхід забезпечив безпеку та задоволення читачів, враховуючи їхні фізичні та емоційні потреби, від формату до високоякісних матеріалів.

8) Обґрунтувати художнє вираження та стилістика, конструктивно - технологічні пропозиції. Вибір альтернативного формату коміксу дозволяє використовувати різноманітні художні стилі, створюючи загадкову атмосферу через графічний дизайн титулки та есклібрису. Прийоми, такі як величезні панорами та символічний дим, роблять комікс особливим і виразним. Щоб передати атмосферу готичної прози, використання мінімалістичного стилю та символічних кольорів допомагає. Використання символів, таких як дим, і сюжетний дизайн персонажів підкреслюють безперервність подій, що робить комікс візуально майстерним. Використання цифрового друку, акварельного паперу та звичайного паперу є найкращими варіантами співвідношення якості та ціни. Вибір автора, розробка ескізів і підготовка до друку є частиною процесу. Комікс «Смалюх» демонструє взаємодію творчості та технологій, де вибір формату, художніх засобів і технічних аспектів сприяють створенню виразного і мистецького продукту.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Водик І., Бондарчук Ю., КОМІКС І ЙОГО СКЛАДОВІ В ІСТОРИЧНОМУ РОЗРІЗІ/ Тези доповідей - VII Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих учених і студентів «Традиції та новації у дизайні», ЛНТУ 2023 р. 19.05.2023 с. 56-60

2. Комікс / М. В. Савчук // Енциклопедія Сучасної України [Електронний ресурс] / Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.] ; НАН України, НТШ. – К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2014. – Режим доступу: <https://esu.com.ua/article-1449>

3. СВІТЛАНА ПІДОПРИГОРА. Українська графічна проза на шляху до популярності.

URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/>

4. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. СТАНОВЛЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЖАНРУ СУЧАСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.

URL: https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf

5. Наталя Космацька. НАРИС З ІСТОРІЇ ВИНИКНЕННЯ І СТАНОВЛЕННЯ ЖАНРУ КОМІКСУ

6. Яремчук О. О., Іванова Н. І. Історичні моделі японської манги та особливості їх жанрово-тематичної репрезентації.

URL: https://www.dnu.dp.ua/docs/zbirniki/fszmk/program_5b8d0351f415f.pdf#page=260

7. Правнік Валентина Олександрівна. ЕКЗИСТЕНЦІАЛЬНІ МОТИВИ У КОМІКСАХ СТЕНА ЛІ.

URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/58849292-6c0e-4e46-b1ad-3afbe2fe1f7c/content>

8. Сергій Крикуненко. РЕТРОСПЕКТИВНИЙ АНАЛІЗ КОМІКСУ ЯК ОБ'ЄКТА ДОСЛІДЖЕННЯ УКРАЇНСЬКИХ І ЗАРУБІЖНИХ НАУКОВЦІВ.

URL: <http://librinfosciences.knukim.edu.ua/article/view/259198/255979>

9. Оксана Гудошник. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації
URL: <https://cct.dp.ua/index.php/journal/article/view/199>

10. Антон Визковський. Якою буває політична пропаганда у мультфільмах, коміксах та іграх?

URL: <https://yabl.ua/2021/02/23/yakoyu-buvaye-politichna-propaganda-u-multfilmah-komiksah-ta-igrah>

11. Лексикон загального та порівняльного літературознавства / за ред. А. Волкова та ін. Чернівці : Золоті литаври, 2001. 636 с.

12. Підопригора С. Українська експериментальна проза ХХ – початку ХХІ століть: «неможлива» література : монографія. Миколаїв : Іліон, 2018. 391 с.

13. Ільницький О. Український футуризм (1914–1930). Львів : Літопис, 2003. 456 с

14. Комікс як жанр масового мистецтва URL: <https://studfile.net/preview/3283128/>

15. А. О. Цапів, Конструювання графічних нарративів (коміксів) (на матеріалі графічних текстів циклу Fables) URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Construing-of-the-graphic-narratives-comics-a-case-study-of-graphic-texts-Fables-A.-O.-Tsapiv.pdf>

16. Kukkonen K. Contemporary comics storytelling. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2013. 231 p.

17. Walker, M. The Lexicon of Comicana. New York: Comicana, Inc, 1980. 108 p

18. Скотт МакКлауд, "Understanding Comics: The Invisible Art"

19. Туча О. О. Популяризація видавництв української комікс-індустрії у медіа: добірка рецензій : робота на здобуття кваліфікаційного ступеня магістра : спец. 061 – журналістика / наук. кер. Т. В. Ковальова. Суми : Сумський державний університет, 2022. 53 с.

20. Nga Nguyen, How technology changed comics, photography and poetry

URL: https://medium.com/@nga_93573/how-technology-changed-comics-photography-and-poetry-46be222a12d0

21. Devin Larson, OVERVIEW OF THE COMIC CREATION PROCESS URL: <https://makingcomics.com/2014/01/16/overview-comic-creation-process/>

22. shashi shekhar, How Comics are Printed – 10 Ways

URL: <https://gobookmart.com/how-comics-are-printed-10-ways/>

23. Козарь Анастасії Павлівни, ПОЕТИКАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ КОРЕЙСЬКОЇ МАНХВИ

URL: http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/787878787/4400/%d0%9a%d0%be%d1%8020-21_%d0%9a%d0%be%d0%b7%d0%b0%d1%80%d1%8c_%d0%90%d0%9f.pdf?sequence=1&isAllowed=y

24. Dmytro Belov, Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні\

URL: <http://librinfosciences.knukim.edu.ua/article/view/205728>

25. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О, СТАНОВЛЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЖАНРУ СУЧАСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

URL: https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf

26. Е. І. Огар, Х. С. Копильчак, СУЧАСНИЙ УКРАЇНСЬКИЙ «МАЛЬОПИС»: ВИДАВНИЧІ РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

URL: <http://pvs.uad.lviv.ua/static/media/2-76/10.pdf>

27. Ніколетта ІЗАЙ, РОЗВИТОК АЛЬТЕРНАТИВНОГО КОМІКСУ В США ТА ЄВРОПІ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТ

URL: http://www.artedu.uz.ua/doc-files/konkurs_studrob/2019/stud_vistnik2019.pdf#page=14

28. ПІЗНАЙКО URL: <http://nvk-piznayko.com.ua/2021/05/06/naskelni-malyunki/>

29. ЕНЦИКЛОПЕДІЯ

URL: https://docs.google.com/document/d/1S3B1-pRjqMB_XLt4iBic_H9GI3QZ_RorntbAqX7h2EI/edit

30. Spring Comics URL:<http://springcomics.com/>

ДОДАТКИ

Додаток А. Ілюстративний матеріал



малюнки

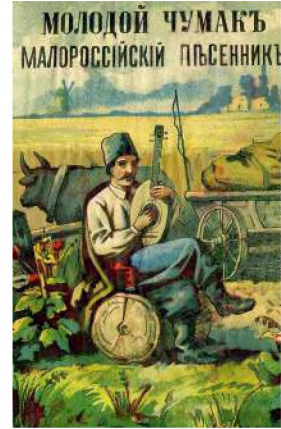
Рис. 1 Наскельні
Рис.2 Лубочна література

Рис.3 Комікс бронзової доби

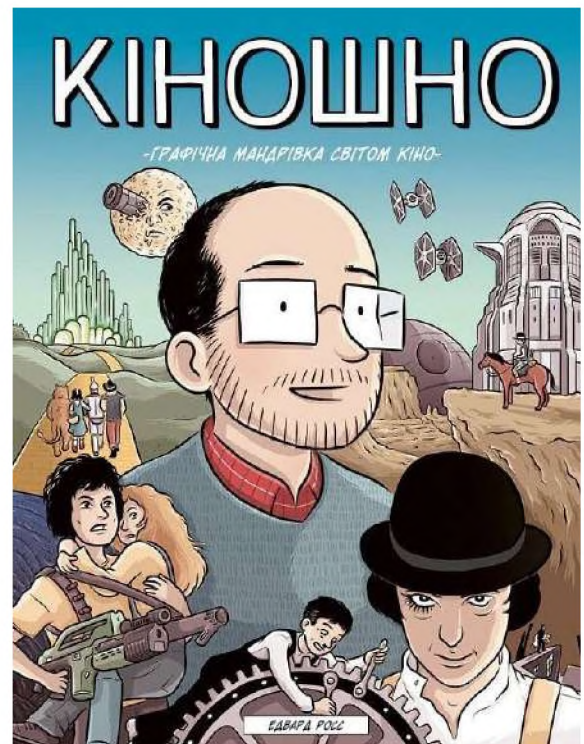


Рис. 4 Комікси в кіно





Рис.5 Манга 1920 років

Рис.6 Камісібай



Рис.6 Комікс Втеча



Рис 7 Роль коміксів у культурі

Додаток Б. Таблиці

<p>ПОХОДЖЕННЯ МАНҒИ</p> <p>Історія виникнення манґи починається XII столітті і пов'язана з буттям пародійних мальованих історій в Японії.</p>  <p>ВІЛЬЯМ ХОГАРТ</p>	<p>до XII</p> <p>XII</p> <p>XVI-XVII</p> <p>1697-1764</p>	 <p>НАСКЕЛЬНІ МАЛЮНКИ</p> <p>Ранні форми коміксу виявляються на стінах печер, де зображення поділяються на сцени подій, утворюючи сюжет.</p>  <p>МОЛОДОЙ ЧУМАКЪ МАЛОРОССІЙСЬКИЙ ПЬСЕННИКЪ</p> <p>ЛУБОЧНА ЛІТЕРАТУРА</p>
<p>Художник Вільям Хогарт втілює драматичні розповіді у малюнках та започатковує поняття серійності в коміксі.</p>	<p>1938-1959</p>	<p>Ранні форми коміксу виявляються на стінах печер, де зображення поділяються на сцени подій, утворюючи сюжет.</p> <p>РЕВОЛЮЦІЯ ЖАНРУ</p> <p>Комікс змінюється від гумористичного до героїчно-епохального, зберігаючи світлість і легкість.</p>
<p>СРІБНА ДОБА КОМІКСІВ У США</p> <p>Виникає поняття "мультивесвіт", зароджується гілка альтернативних коміксів, відхід від канонічних сюжетів.</p>	<p>1970-1990</p> <p>1970-1990</p>	<p>БРОНЗОВА ДОБА КОМІКСІВ У США</p> <p>Остаточний відхід від доброго дитячого образу, розкриття злиденних тем, розвиток стилізації класичного стилю.</p>
<p>СУЧАСНА ДОБА КОМІКСІВ У США</p> <p>Комікси стають темнішими, персонажі та історії психологічно складніші, індустрія стає прибутковішою.</p> <p>ВПЛИВ АВАНГАРДНИХ ТЕЧІЙ</p>	<p>1986-2000</p> <p>1980-2023</p>	
<p>Вплив експресіонізму, футуризму, дада, фовізму, кубізму та інших авангардних течій на формування візуального ряду коміксів.</p>	<p>2000-2023</p>	<p>РОЗШИРЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ</p> <p>Комікси використовуються поза межами розважального жанру, захоплюючи медіапростір, кіно, відеоігри, інтернет.</p>

Табл. Б.1 Історія розвитку коміксу і його видів



Табл. Б 2 Історія еволюції коміксів



Табл. Б 3 Методи вдосконалення коміксів



Табл. Б 4 Відомі українські комікси



Табл. Б. 5 Види комікси 78



Табл. Б.6 Формати коміксу

РОЗВИТОК ТА ВИДИ КОМІКСІВ



Табл. Б. 7 Розвиток і види коміксів



Табл. Б. 8 Види тем коміксів



Табл. Б. 9 Види комікси



Табл. Б. 10 Варіації використання лейауту

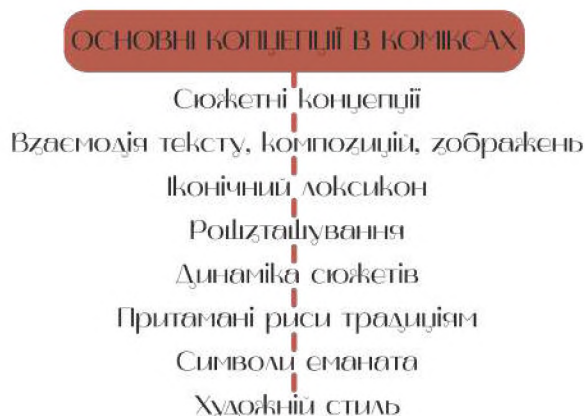


Табл. Б. 11 Жанри і стилі



Табл. Б.12 Основні концепції вимоги



Табл. Б.13 Ергономічні

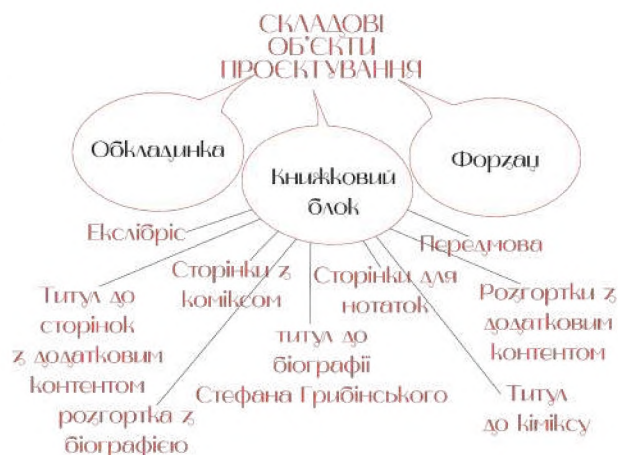


Табл. Б.14 Елементи коміксів

Табл. Б.15 Складові об'єкта



Табл. Б.16 За класифікацією



Табл. Б.17 Функції у проєктуванні



Табл. Б.18 Використані кольори



Табл. Б.19 Використані матеріали

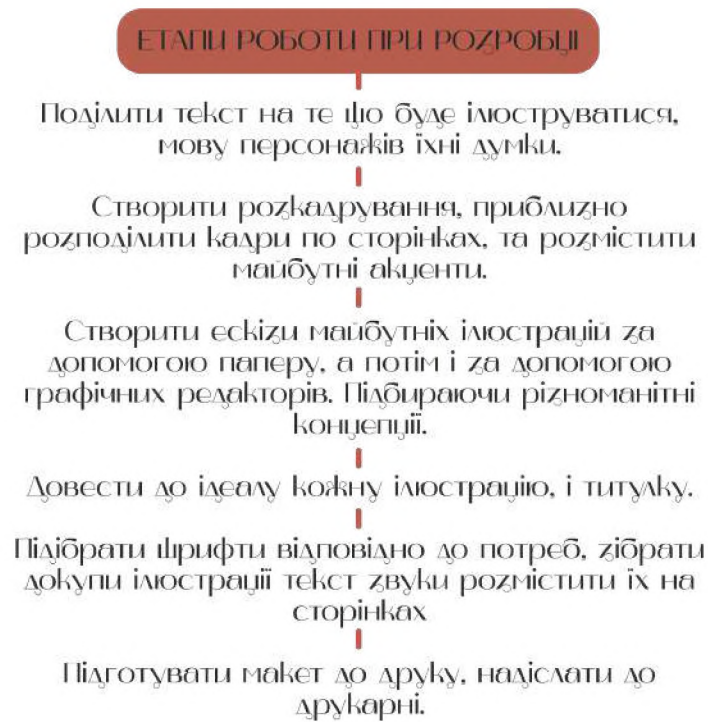


Табл. Б.20 етапи роботи при розробці

Додаток В. Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” Стефана Грабінського

ЗАВДАННЯ НА ДИЗАЙН-РОЗРОБКУ

(назва об’єкта проєктування) для

(підприємства, фірми, замовника та ін.)

1. Призначення та галузь застосування: книжка призначена для ознайомлення з творчість Стефана Грабінського (художня література). Категорія читачів: Т (Teen): рекомендується для підлітків від 13 років, допускається помірний вміст насильства та сексуального контексту, М (Mature): призначено для читачів від 17 років, допускається інтенсивне насильство, нецензурні висловлювання та сексуальний вміст;

2. Умова для розробки : завдання на дипломне проєктування;

3. Мета розробки: є дослідити історію і дизайн особливості альтернативного коміксу, розробка авторського альтернативного коміксу;

4. Джерела: інформаційні джерела, аналоги та прототипи, які обумовлюють проєктування;

5. Вимоги до розробки об’єктів проєктування: обкладинка, екслібрис, титулка до життєпису, життєпис Стефана Грабінського, передмова, титулка до коміксу, комікс;

- склад об’єкта і вимоги до його складових частин: • умови експлуатації: відбувається при кімнатній температурі, вологості вище 40%;

- конструктивно-технологічне забезпечення: комп’ютерні програми Adobe Photoshop, CorelDraw, графічний планшет.

- ергономічні вимоги: повинні відповідати гігієнічним факторам (використання екологічно чистих матеріалів), фізіологічним факторам та вимогам візуальної ергономіки;

- вимоги естетики: передавати, підкреслювати і доповнювати сюжет обраної готичної прози;

- патентна чистота: дизайн-розробка є авторською;

- вимоги до категорії якості: найвищі.

6. Економічні вимоги:

- орієнтовна вартість замовлення: 4 000 грн.

7. Специфічні вимоги : розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози “Смалюх” вимагає підтримки та дотримання атмосфери сюжету;

8. Характер та стадії розробки: розробка концепції проєктування, створення пошукових ескізів, вибір остаточного варіанту, візуалізація зображення, верстка тексту, створення обкладинки, написання пояснювальної записки;

9. Обмеження: час, кошти;

10. Композиційні елементи та види робіт, що підлягають розробці : графічне рішення, виконання макета, пояснювальної записки, проведення проектних досліджень;

11. Перелік документів і художньо-графічних матеріалів, що передаються замовнику результати розробки: дизайн коміксу, дослідний матеріал;

12. Порядок контролю та приймання: згідно з вимогами методики проєктування та за домовленістю сторін.

Студент _____ (підпис)

Керівник кваліфікаційної роботи _____ (підпис)

Замовник _____ (підпис)



Рис. В 1 Обкладинка



ЖИТТЄПИС

Стефана Грабінського



Рис. В 2 Есклібріс і титулка до життєписа

ЖИТТЄПИС

Стефана Грабінського



Стефан Грабінський
1920–1930

ЛІТЕРАТУРНА СПАДЩИНА

Грабінський визначався виданням кількох збірок моторошних оповідань, таких як "Демон руку" (1919), "Шалений подорожній" (1920), "Несамовита оповідь" (1922), та "Книга вогню" (1922), а також готичних повістей: "Салямандра", "Тінь Вафомета", "Монастир і море", "Острий Ітонго".

ПІСЛЯ НАРОДЖЕННЯ ТА СМЯ

Стрімке кам'янецьке містечко на Львівщині, Кам'янка Струмилова, було свідком народження великого літератора – Стефана Грабінського, який народився 12 листопада 1887 року. Українець греко-католицького віросповідання, його батько, Денис Грабінський, був повітовим суддею та патріотом, а брат обіймав священницьке сановництво в унійській церкві.

УНІКАЛЬНИЙ СТИЛЬ ТА ВИЗНАННЯ

★ Артур Гутнікевич ★

Польський дослідник, характеризував творчість Грабінського як "галичанський" вид фантастики, що відзначався особливостями.

Хоча його успіх був признаний у Львові, в Польщі його ігнорували, приволячи до Болехого мовчання високої критики.

Рис. В 3 Життєпис Стефана Грабінського

ЖИТТЄПИС

Стефана Грабінського

ЖИТТЯ В ТІНІ СМЕРТІ

Стефан Грабінський не уникнув трагічного впливу тогочасної європейської хвороби – сухот. Його життя відзначалося постійним страхом і очікуваннями вирішальних моментів. Початково проживавши у Самборі, він згодом переїхав до Львова, де і провів велику частину свого життя.

ВИЗНАННЯ ІА

ОСТАННІ РОКИ

У квітні 1931 року Грабінський отримав літературну премію Львова, яка врятувала його ще кілька років. Однак літо 1935 року виявилось випробуванням для нього – після спроби лікування в горах він повернувся до Львова та стикнувся із крововиливом. Відтоді письменник майже не піднімався з ліжка.

НІЖ ДВОМА ПОВАЖИ

Хоча Грабінський творив польською, його роботу критикували за "русинізм" та український вплив, які не тільки проявлялися у словах, але й у стилістиці та побудові речень.

НАСАДОВ І ВИЗНАННЯ

Літературна спадщина Грабінського залишається актуальною, а його вплив і визнання зберігаються в Галичині, де він знайшов своє справжнє визнання.



СМАЛЮХ



Рис. В 4 Передмова і титулка до коміксу



Рис. В 5 сторінка 1-2



Рис. В 5 сторінка 3-4

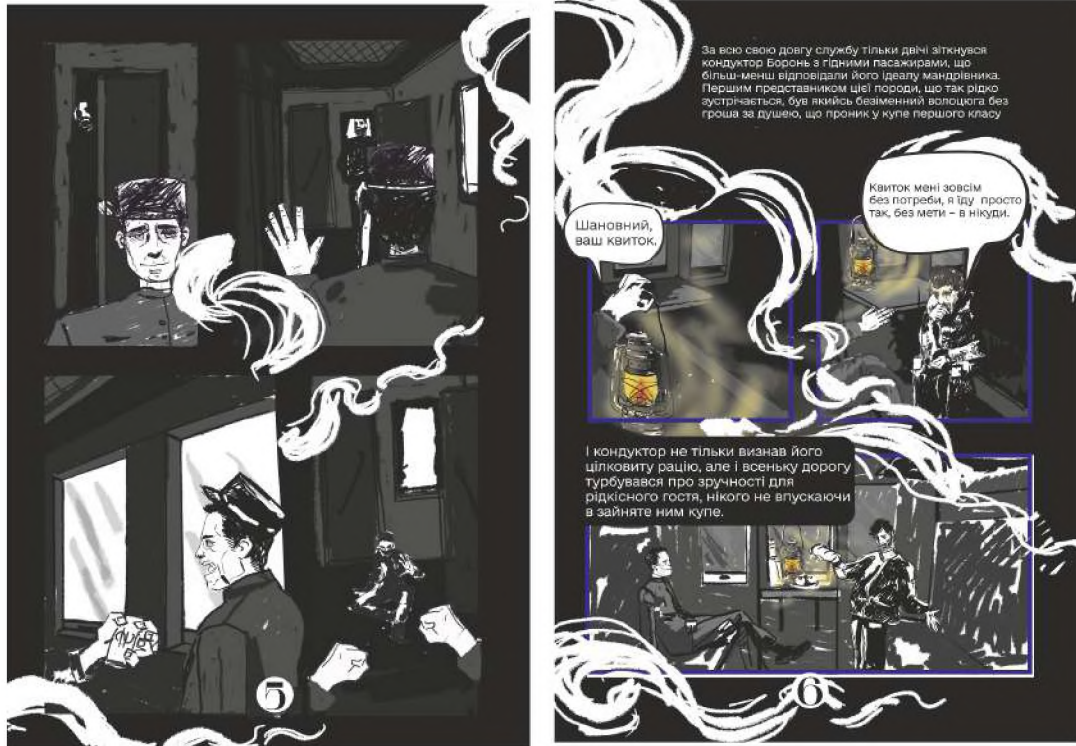


Рис. В 7 сторінка 5-6



Рис. В8 сторінка 7-8



Рис. В9 сторінка 9-10



Рис. В10 сторінка 11-12



Рис. В11 сторінка 13-14



Рис. В12 сторінка 15-16

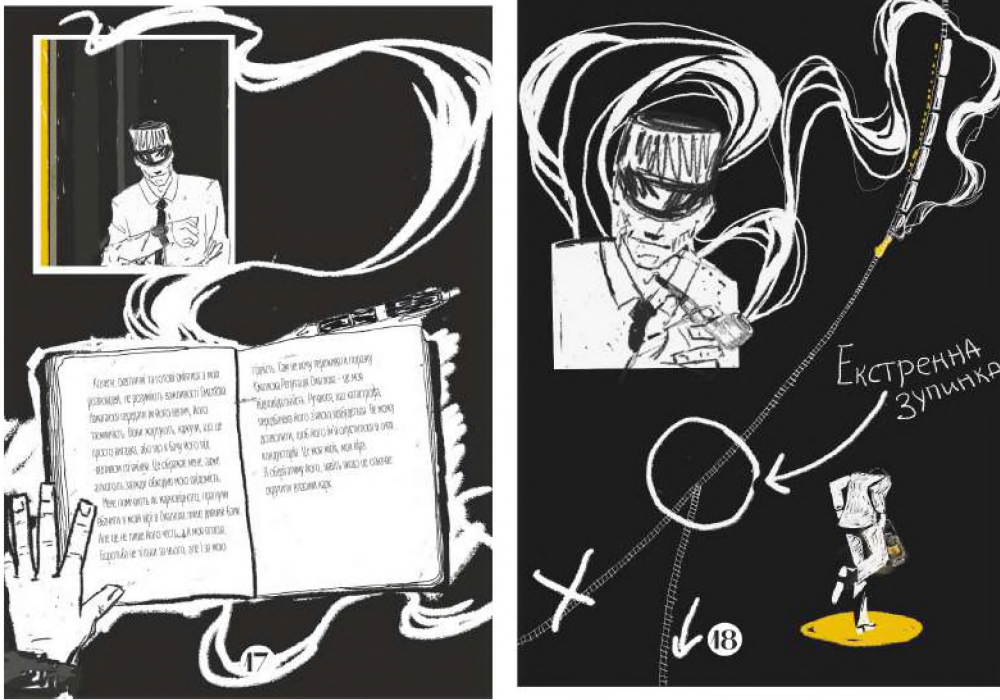


Рис. В13 сторінка 17-18



Рис. В13 сторінка 19-20



Рис. В14 сторінки 20-21



Рис. В15 сторінка 23



Табл. В. 16 планшет

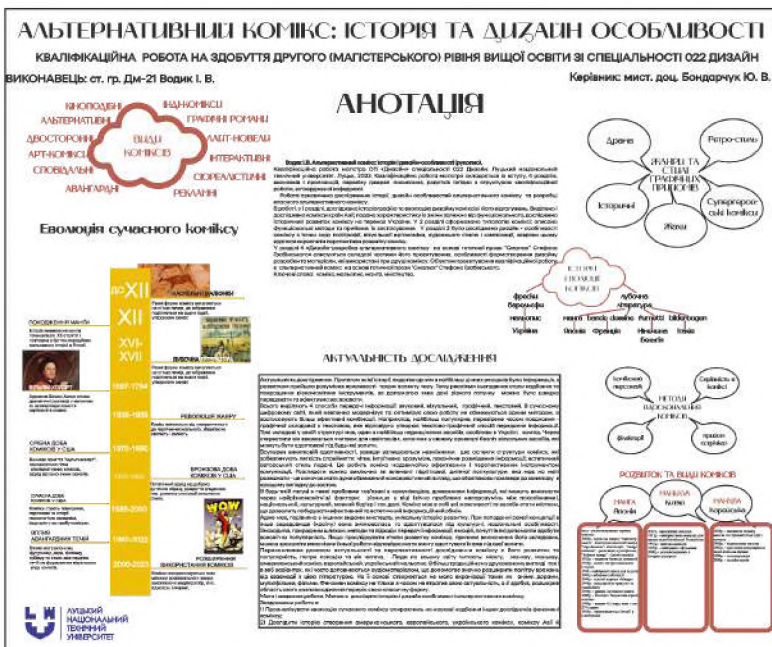


Табл. В. 17 планшет

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ КОМІКС: ІСТОРІЯ ТА ДИЗАЙН ОСОБЛИВОСТІ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА НА ЗДОБУТТЯ ДРУГОГО (МАГІСТЕРСЬКОГО) РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ 022 ДИЗАЙН

ВИКОНАВЕЦЬ: ст. гр. Дм-21 Водик І. В. Керівник: мист. доц. Бондарчук Ю. В.

ІЛІСТРАТИВНІ СХЕМИ

ПІДГОТОВКА ІЛІСТРАЦІЙ

Позначити текст на тек. доц. ілюстраціях, нову персоналію і нові дії.

Створити розділування, приблизно розподілити кадри по сторінках, до розділення вихідних елементів.

Створити скелет і набір чорних ілюстрацій за допомогою пензля, а також і за допомогою профілю, розділювача. Підготувати різноманітні ілюстрації.

Довести до бачку ілюстрації, і титулу. Підготувати графік відповідно до потреб, зібрати документи ілюстрацій і еле. з'являються і на сторінках.

Підготувати скелет до друку, надати до друку.

СКОЛАДОУ ОБ'ЄКТІ ПРОСКТУВАННЯ

- Обкладинка
- Екслібрис
- Титул до сторінок з додатковим контентом
- Сторінки з коміксами
- Сторінки для нотаток
- Титул до біографії Стефана Грибінського
- Розгортка з додатковим контентом
- Титул до коміксу
- Вертувала

ВІКОРИСТАНІ МАТЕРІАЛИ

- Для титулу: акварельний папір 180грам
- Для внутрішніх листків: папір 90грам
- Метод кріплення: скіби

ЕЛЕМЕНТИ КОМІКСІВ

- Інтерактивні комікси
- Анімації
- Інтерактивно графічні оповідання
- Візуальні новели

ПРОСКТУВАННЯ ПЛАНЕРА

- Пізнавальна
- Психотерапевтична
- Розважальна
- Естетична
- Комунікативна

СВІДОМІ КОМІКСИ В КОМІКСАХ

Свідомі ілюстрації

Взаємодія тексту, композиція, зображення

Висновки, абстракція


Розділювачі

Анімаційні скелети

Протипові речі традиційні

Символі, стилизація

Художній стиль



ЛВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Табл. В. 18 планшет

АННУНАЦІЙНІ КОМІКС: ІСТОРІЯ ТА ДИЗАЙН ОСОБАЛИВОСТІ
належати до проекту другого змагання з спеціальної тематики освіти в спеціальності (зод дизайн) виконавці: гр. Даш-21 Бонк І.В.
Київська обл. м. Боярчук Ю.В.

ІНСТРУКЦІЙНІ СХЕМИ

АННОТАЦІЯ

АННОТАЦІЯ

АННОТАЦІЯ

Табл. В. 18 планшет

Додаток В. Дизайн-розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози "Смалюх" Стефана Грабінського

ЗАВДАННЯ НА ДИЗАЙН-РОЗРОБКУ

(назва об'єкта проектування) для

(підприємства, фірми, замовника та ін.)

1. Призначення та галузь застосування: книжка призначена для ознайомлення з творчість Стефана Грабінського (художня література). Категорія читачів: Т (Teen): рекомендується для підлітків від 13 років, допускається помірний вміст насильства та сексуального контексту, М (Mature): призначено для читачів від 17 років, допускається інтенсивне насильство, нецензурні висловлювання та сексуальний вміст;

2. Умова для розробки : завдання на дипломне проектування;

3. Мета розробки: є дослідити історію і дизайн особливості альтернативного коміксу, розробка авторського альтернативного коміксу;

4. Джерела: інформаційні джерела, аналоги та прототипи, які обумовлюють проектування;

5. Вимоги до розробки об'єктів проектування: обкладинка, екслібрис, титулка до життєпису, життєпис Стефана Грабінського, передмова, титулка до коміксу, комікс;

- склад об'єкта і вимоги до його складових частин: • умови експлуатації: відбувається при кімнатній температурі, вологості вище 40%;

- конструктивно-технологічне забезпечення: комп'ютерні програми Adobe Photoshop, CorelDraw, графічний планшет.

- ергономічні вимоги: повинні відповідати гігієнічним факторам використання екологічно чистих матеріалів), фізіологічним факторам та вимогам візуальної ергономіки;

- вимоги естетики: передавати, підкреслювати і доповнювати сюжет обраної готичної прози;

- патентна чистота: дизайн-розробка є авторською;

- вимоги до категорії якості: найвищі.

6. Економічні вимоги:

- орієнтовна вартість замовлення: 4 000 грн.

7. Специфічні вимоги : розробка альтернативного коміксу на основі готичної прози "Смалюх" вимагає підтримки та дотримання атмосфери сюжету;

8. Характер та стадії розробки: розробка концепції проектування, створення пошукових ескізів, вибір остаточного варіанту, візуалізація зображення, верстка тексту, створення обкладинки, написання пояснювальної записки;

9. Обмеження: час, кошти;

10. Композиційні елементи та види робіт, що підлягають розробці : графічне рішення, виконання макета, пояснювальної записки, проведення проєктних досліджень;

11. Перелік документів і художньо-графічних матеріалів, що передаються замовнику результати розробки: дизайн коміксу, дослідний матеріал;

12. Порядок контролю та приймання: згідно з вимогами методики проектування та за домовленістю сторін.

Студент _____ (підпис)

Керівник кваліфікаційної роботи _____ (підпис)

Замовник _____ (підпис)