

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка дизайну коміксу «Відьомські плітки»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг2-20

Ласточкіна С.О.

Науковий керівник д. мист., доц.

Скляренко Н.В.

Рецензент д.пед.н., проф. Єжова О.В.

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

**Ласточкіна С. О. Розробка дизайну коміксу «Відьомські плітки». –
Рукопис.**

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

Кваліфікаційна робота присвячена розробці дизайну авторського коміксу «Відьомські плітки». У роботі проведено комплексне дослідження теоретичних засад та практичних аспектів створення коміксу як феномену сучасної поп-культури. Здійснено аналіз поняття коміксу, його типології за форматами видання та ролі в популярній культурі. Виявлено здатність коміксів відображати актуальні суспільні теми, формувати цінності та ідентичності, а також створювати активні фанатські спільноти. Проведено аналіз основних етапів розробки коміксу та особливостей дизайну персонажів. Досліджено важливість врахування візуальної ієрархії, культурного контексту, цільової аудиторії та технічних аспектів при створенні графічних образів.

Представлено практичну реалізацію дизайн-проєкту коміксу «Відьомські плітки». Розроблено оригінальну концепцію та сценарій, що відходять від стереотипних уявлень про відьом. На основі естетики манги створено дизайн чотирьох головних героїнь з використанням символізму, контрасту та архетипів. Безпосереднє виконання коміксу здійснено за допомогою програмного забезпечення Procreate з використанням техніки скрінтону.

Ключові слова: *комікс, дизайн персонажів, манга, дизайн, сценарій.*

SUMMARY

Lastochkina S.O. Development of the comic design «Witchy Gossip». – Manuscript.

Qualification work for obtaining the educational degree of Bachelor in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work is devoted to the development of the design of the author's comic «Witchy Gossip». The work provides a comprehensive study of the theoretical foundations and practical aspects of creating a comic as a phenomenon of modern pop culture. An analysis of the concept of comics, its typology by publication formats and its role in popular culture is carried out. The ability of comics to reflect current social topics, form values and identities, as well as create active fan communities is revealed. An analysis of the main stages of comic development and features of character design was conducted. The importance of taking into account visual hierarchy, cultural context, target audience and technical aspects in creating graphic images was investigated. The practical implementation of the comic design project «Witchy Gossip» was presented. An original concept and script were developed, departing from stereotypical ideas about witches. Based on the manga aesthetics, the design of four main heroines was created using symbolism, contrast and archetypes. The direct execution of the comic was carried out using Procreate software using the screentone technique.

Keywords: *comic, character design, manga, design, script.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНИЙ.....	10
1.1. Поняття коміксу.....	10
1.2. Типологія коміксів.....	13
1.3. Комікс як елемент сучасної поп-культури	18
Висновки до розділу 1	24
РОЗДІЛ 2. АНАЛІТИЧНИЙ.....	25
2.1. Основні етапи розробки коміксу.....	25
2.2. Розробка дизайну персонажів	32
Висновки до розділу 2	40
РОЗДІЛ 3. ПРОЕКТНИЙ	41
3.1. Розробка концепції та сценарію коміксу.....	41
3.2. Розробка персонажів коміксу.....	51
3.3. Реалізація дизайн-проєкту	57
Висновки до розділу 3	62
ВИСНОВКИ	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	65
ДОДАТКИ	71

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Комікси є унікальним видом мистецтва, що поєднує візуальні та вербальні елементи для створення захоплюючих історій. Вони зазнали значної еволюції та набули широкої популярності як у західній, так і в східній культурах. Дослідження процесу розробки дизайну коміксів є актуальним, оскільки воно дозволяє глибше зрозуміти особливості цього мистецького явища та виявити ефективні підходи до створення привабливих та емоційно резонансних графічних творів.

Вибір тематики про відьом у сучасних коміксах відображає тенденцію до переосмислення традиційних цінностей та руйнування стереотипних уявлень. Через призму фантастичних сюжетів та візуальної мови коміксів можна по-новому розкрити архетип відьми.

Мета проекту. Метою кваліфікаційної роботи є проведення комплексного дослідження теоретичних матеріалів та практичних аспектів розробки дизайну коміксу, а також реалізація авторського дизайн-проекту коміксу на основі отриманих знань.

Завдання дослідження:

- проаналізувати поняття коміксу, його типологію та роль у сучасній поп-культурі;
- дослідити основні етапи розробки коміксу та особливості дизайну персонажів;
- розробити концепцію та сценарій авторського коміксу;
- створити дизайн головних персонажів коміксу;
- реалізувати авторський дизайн-проект коміксу з використанням відповідних технік та програмного забезпечення.

Об'єкт дослідження. Об'єктом дослідження є комікс як вид графічного мистецтва.

Предмет дослідження. Предметом дослідження є теоретичні та практичні аспекти створення авторського дизайн-проекту коміксу «Відьомські плітки».

Методи дослідження. Використано системний підхід, який дозволив розглянути процес розробки коміксу як цілісну систему взаємопов'язаних етапів та елементів. Методи аналізу та синтезу були застосовані для вивчення теоретичних засад створення коміксів, зокрема для дослідження поняття коміксу, його типології та ролі в сучасній поп-культурі. Метод узагальнення використано для виявлення ключових принципів та закономірностей у дизайні персонажів коміксів. Методи графічного дизайну, зокрема принципи композиції, колористики та типографіки, використано для розробки візуального ряду авторського дизайн-проекту коміксу «Відьомські плітки». Цифрове малювання в програмі Procreate застосовано для безпосередньої реалізації графічної частини коміксу, створення ілюстрацій та персонажів. Розробку концепції та сценарію авторського коміксу здійснено з використанням методів проєктування та моделювання.

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у всебічному вивченні теоретичних та практичних методів створення дизайну коміксів, а також у розробці унікального авторського дизайн-проекту коміксу «Відьомські плітки» із застосуванням інноваційних технологій та креативних рішень. У ході дослідження було проаналізовано та систематизовано типологію коміксів за форматами видання, жанрами та національними традиціями, що дозволило виявити розмаїття форм та функцій цього явища. Було вивчено новітні техніки та підходи до створення коміксів, такі як використання програмного забезпечення Procreate для цифрового малювання, застосування скрінтону для досягнення естетики манги, а також розробка оригінальної концепції та сценарію. Отримані теоретичні знання та практичні навички були успішно інтегровані в процесі створення авторського дизайн-проекту коміксу «Відьомські плітки». Цей оригінальний графічний твір демонструє креативне поєднання традиційних елементів коміксу з інноваційними рішеннями в дизайні персонажів, візуальній наративності та стилістиці.

Практичне значення одержаних результатів. Результати роботи можуть бути використані для реалізації освітніх, авторських та культурних проєктів,

пов'язаних з популяризацією мистецтва коміксів. Матеріали дослідження можуть слугувати джерелом натхнення та практичних рекомендацій для студентів, які вивчають графічний дизайн, ілюстрацію та візуальне мистецтво. Розроблений авторський комікс «Відьомські плітки» може бути запропонований видавництвам як готовий продукт для публікації та поширення серед широкої аудиторії. Робота має потенціал для її застосування у процесі формування концепцій мультфільмів, фільмів та виставкових проєктів, присвячених темі коміксів та графічної оповіді. Вони можуть бути корисними для сценаристів, режисерів та кураторів, які прагнуть глибше зрозуміти специфіку цього мистецького явища та адаптувати його для різних медіа-форматів.

Апробація результатів дослідження. Результати роботи було представлено на міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», що підтверджено сертифікатом про участь (рис. Б.1).

Публікації. За результатами теоретичного дослідження опубліковано 1 тези на тему: «Дизайн терапевтичних коміксів: функціональні особливості та засоби візуалізації» [52].

Структура і обсяг роботи. Робота складається із теоретичної, аналітичної та проєктної частин, загальних висновків, списку використаних джерел (52 найменування) та додатків. Загальний обсяг роботи 84 сторінки, основний текст роботи 70 сторінки (без додатків). Практична частина – дизайн-розробка коміксу «Відьомські плітки».

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНИЙ

1.1. Поняття коміксу

Комікс як явище масової культури привертає дедалі більшу увагу дослідників з різних галузей знань – культурології, філології, семіотики, дизайну тощо [9]. Проте єдиного загальноприйнятого визначення коміксу досі не існує, що пов'язано з різноманіттям його форм та функцій [13].

У широкому розумінні комікс – це послідовність зображень, поєднаних спільним сюжетом. Ключовою особливістю коміксів є інтеграція вербального та візуального компонентів у рамках єдиного наративу. Тобто текст і малюнок у коміксі не просто співіснують, а утворюють нерозривну смислову єдність, взаємодоповнюючи одне одного.

Класик теорії коміксу Скотт Макклауд визначає комікс як «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності для передачі інформації та/або для виклику у читача естетичного почуття» [45]. Тут акцентується увага на функціональному призначенні коміксу – інформувати та розважати читача.

Інше відоме визначення належить Уїллу Айснеру, який називає комікси «послідовним мистецтвом» (sequential art). Цим підкреслюється, що комікс - це насамперед форма візуального сторітелінгу, в якій розповідь розгортається через низку взаємопов'язаних зображень [45].

Характерними особливостями коміксів є панельна структура (поділ сторінки на кадри), використання таких графічних елементів як мовні бульбашки, розділові лінії, знаки руху та емоцій персонажів тощо. Стилїстика малюнків може варіюватись від реалістичної до карикатурної, але переважно тяжіє до певної умовності та спрощення форм.

Саме слово «комікс» походить від англійського «comic», що означає «смішний» та «комічний». Однак, незважаючи на назву та попри свою розважальну природу, комікси здатні порушувати серйозні теми та транслювати

ідеологічні меседжі. Вони можуть критикувати суспільство, відображати актуальні проблеми, переосмислювати історичні події та культурні феномени. У цьому сенсі комікс стає не лише формою мистецтва, а й засобом комунікації [4; 47].

Цей синтетичний жанр, який поєднує образотворче мистецтво та літературу, послуговується власною унікальною «мовою» й використовується як для розваги, так і для трансляції інформації та ідей авторів [21]. Складність і багатогранність цього явища зумовлює різноманіття підходів до його вивчення.

Сьогодні комікси переживають справжній ренесанс і користуються величезною популярністю в усьому світі [23]. Комікси як форма мистецтва існували у багатьох країнах і в кожній з них вони мають свої особливості та назви.

У США та Великобританії комікси називають просто «comics» або «comic books». Саме в цих країнах комікси досягли найбільшого поширення та комерційного успіху. Американські комікси асоціюються насамперед із супергеройкою – історіями про людей з суперсилами, які рятують світ від лиходіїв. Найвідоміші герої коміксів – Супермен, Бетмен, Спайдермен, Капітан Америка – родом саме зі США. Втім, в Америці та Британії створюють комікси найрізноманітніших жанрів – від дитячих гумористичних до дорослих автобіографічних [27; 45].

У Франції та Бельгії комікси називають «bande dessinée» (BD), що дослівно перекладається як «намальована стрічка» [27]. Французько-бельгійські комікси мають репутацію більшої кількості «серйозних» та «художніх», ніж американські. Вони частіше звертаються до реалістичних сюжетів, соціальної проблематики, філософських питань. Культові французькі комікси – «Астерікс», «Блюберрі», «Інкал», «Персеполіс» (авторка коміксу родом з Ірану, але мова оригіналу коміксу – французька). Бельгія подарувала світові Тентена – молодого репортера, чиї пригоди стали класичним європейським коміксом.

В Італії комікси відомі як «fumetti», тобто «димки» [27]. Ця назва походить від характерних хмаринок з текстом, які вибираються в коміксах для

передачі мовлення персонажів. Втім, в сучасній Італії більшість коміксів – це переклади американських і японських серій.

Японські комікси називаються «манга». Це слово походить від ієрогліфів 漫 (манн - «мимовильний», «той, що тече») та 画 (га - «картинка») [25, 35]. Манга – це не просто вид мистецтва, а ціла індустрія, яка щороку випускає мільярди примірників. Манга має характерний візуальний стиль та специфічну техніку штрихування. Більшість манги чорно-біла і читається справа наліво. Японські комікси охоплюють усі можливості жанру та демографічної групи є манга для дітей, підлітків, домогосподарок тощо. Деякі манга-серії тривають десятиліттями і налічують кілька томів, прикладами є манги Ван Піс та Наруто.

Корейські комікси називають «манхва» [26]. Це слово походить від тих самих ієрогліфів, що й японська манга, і пишеться так само - 漫画. Манхва багато в чому схожа на мангу, але має більш реалістичний стиль малювання. Корейські комікси частіше виходять у кольорі і читаються зліва направо, як західні. В Кореї дуже розвинена цифрова манхва, призначена для читання на смартфонах та планшетах.

Китайські комікси відомі під назвою «маньхуа». Знову ж таки, ієрогліфи ті самі - 漫画. Гонконгський варіант цього слова - 漫畫. Китайські комікси мають давню історію, яка сягає середньовічних гравюр. Сучасна маньхуа увібрала в себе традиції китайського живопису тушшу та західні графічні техніки. В останні роки індустрія маньхуа активно розвивається, багато коміксів створюються відразу в цифровому вигляді.

Хоча комікси і називаються по-різним у різних країнах, вони становлять глобальний культурний феномен. І попри всю різноманітність стилів та назв, комікси залишаються універсальним засобом комунікації, здатним захопити читачів незалежно від їхнього віку, статі чи національності.

1.2. Типологія коміксів

Традиційні (американізовані) комікси – це, мабуть, найбільш впізнаваний тип коміксів у світі. Вони зародилися в США в 1930-х роках і набули величезної популярності завдяки таким персонажам, як Супермен, Бетмен, Капітан Америка та інші [28; 29]. Традиційні комікси зазвичай мають кольорові малюнки, надруковані на недорогому папері, а сюжети часто присвячені пригодам супергероїв. Випуски виходять регулярно, зазвичай щомісяця, і часто утворюють тривалі серії з наскрізними сюжетами. Хоча початково традиційні комікси орієнтувалися на дитячу аудиторію, з часом вони стали охоплювати й дорослих читачів [30].

Стріпами (comic strips) називають короткі комікси, які зазвичай складаються з 2-5 панелей (кадрів) і публікуються в газетах або журналах [19]. Вони можуть розташовуватись горизонтально, вертикально або у вигляді 2x2 панелі. Стріпи часто носять гумористичний характер і присвячені якійсь одній дотепній ситуації або жарту. Серед класичних персонажів газетних стріпів - Гарфілд, Снупі, Кельвін і Гоббс [31]. Піонером жанру був американський художник Річард Фелтон Ауткольт, який 1896 року почав випускати серію «Жовтий малюк». У наш час стріпи поширені не лише в пресі, але й у мережі як інтернет-меми.

Графічний роман це різновид коміксів, що за форматом, обсягом та серйозністю наближається до традиційної літератури [19; 23]. На відміну від більшості коміксів, графічний роман зазвичай містить закінчену, цілісну історію і виходить одним томом у палітурці, а не окремими випусками. Обсяг графічного роману може сягати кількасот сторінок. За змістом графічні романи часто апелюють до дорослої аудиторії і порушують серйозні філософські, соціальні, психологічні теми.

Веб-комікси створюються спеціально для публікації в мережі інтернет. Як правило, веб-комікси безкоштовні для читачів і монетизуються за рахунок реклами, краудфандингу або продажу супутніх товарів. Автори веб-коміксів мають більшу свободу в виборі тем, формату, графіки і періодичності

публікацій, ніж творці коміксів для друку. Веб-комікси можуть експериментувати з нелінійним сюжетом, анімацією, інтерактивністю. Веб-комікси відкривають індустрію для незалежних авторів [46].

Ще один різновид коміксів – фотокомікси, у яких замість мальованих зображень використовуються фотографії реальних акторів або моделей [19; 27]. Персонажі зображуються в костюмах і гримі, їхні пози і міміка передають хід сюжету. Перші фотокомікси з'явилися в Італії в 1940-х роках. Цей жанр набув популярності в Іспанії та Латинській Америці, де фотокомікси називають фотонovelами. Фотокомікси часто використовувались для адаптації популярних фільмів, серіалів та навіть літературних творів.

Мангою є японські комікси, які мають характерний візуальний стиль та способи розповіді історій [25]. На відміну від західних коміксів, манга часто виходить чорно-білою і читається справа наліво. Більшість манги публікується окремими главами в товстих журналах, а вже потім збирається в томи-танкобони. В Японії манга охоплює всі вікові та соціальні групи. Жанрове розмаїття манги величезне – від дитячих казок до дорослих психологічних драм. Специфічні піджанри манги орієнтовані на певну категорію читачів: сьодзьо – для дівчат, сьонен – для хлопців, дзьосей – для молодих жінок, сейнен – для молодих чоловіків тощо.

Манхва та маньхуа, відповідно, є корейські та китайські комікси [26]. Вони розвивалися під впливом японської манги, але мають свої художні особливості. Наприклад, в манхві персонажі зазвичай мають більш реалістичні пропорції, ніж герої манги. Серед специфічних жанрів манхви – сунджон (романтика), сегук (історичне фентезі). Маньхуа раніше малювалися тушшю і пензлем на сувоях, як традиційний китайський живопис. Нині китайські комікси випускаються як в друкованому, так і в цифровому форматах.

Ця класифікація демонструє різноманіття форматів коміксів у світі, і водночас певну умовність кордонів між ними. Адже графічний роман може існувати і в цифровому вигляді, а манга – виходити в кольорі й читатися зліва направо. Національні індустрії коміксів постійно запозичують прийоми одна в

одної. Це робить типологію коміксів ще більш заплутаною й водночас цікавою темою для дослідження.

За розміром та форматом видання комікси можна поділити на кілька основних категорій: сингл (або флоппі), тейд (або ТПБ), хардковер, омнібус, дайджест, графічний роман, артбук, зін, ашет, абсолют, комікс-газета, флікербук, ван-шот, флеш, скетчбук, ашкан, інтерактивний комікс, комікс-інсталяція, motion comics (анімований комікс), веб-комікс.

Тонкий журнальний випуск коміксів, який містить один розділ більшої історії, носить назву сингл (або флоппі). Сингли мають м'яку обкладинку та скріплені скобами, в них близько 24-32 сторінок. Це найпоширеніший формат періодичних коміксів [19].

Тейдом (або ТПБ) називають збірник, що містить кілька синглів, об'єднаних спільною сюжетною аркою. Він має м'яку обкладинку та склейку, обсяг – від 100 до 200 сторінок. Тейди є зручними для читання завершеної історії [27].

Збірник в твердій палітурці називається хардковером. Він може містити тейд або кілька синглів. Такі видання мають кращу якість паперу та друку, часто доповнюються бонусними матеріалами. Хардковери призначені для колекціонерів та шанувальників комікс-серії.

Велике зібрання коміксів, що може містити цілі серії або навіть усі твори певного автора, називається омнібусом. Омнібуси схожі на хардковери, але більші за обсягом – 600-1200 сторінок. Вони часто мають суперобкладинку та футляр.

Дайджестом називають невеликий за розміром комікс (близько 13x18 см), який легко носити з собою. Вони набули поширення завдяки японській манзі. Дайджести містять чорно-білі комікси на недорогому папері.

Графічним романом називають комікс у форматі книги, що містить завершену історію. Він має більший обсяг (від 60 до 200 сторінок) і серйозніше оформлення, ніж сингли чи тейди. Графічні романи позиціонуються як «серйозна література» і часто порушують недитячі теми [19].

Збірник ілюстрацій, концепт-артів та нарисів, присвячений певній комікс-серії, персонажу або творчості автора, називається артбуком. Артбуки мають великий формат і надруковані на якісному крейдованому папері. Вони цікавлять не лише фанатів коміксів, а й художників та дизайнерів [19].

Маленькі аматорські видання коміксів, які часто робляться вручну, називаються зінами [14]. Найпростіші з них – це кілька аркушів, складених та скріплених посередині. Зіни дозволяють митцям-початківцям показати свою творчість. Поширюються вони зазвичай у вузькому колі.

Окрім згаданих вище форматів, існує формат ашетів, у якому комікси виходять окремими випусками (найчастіше щотижня), а потім збираються у тверду палітурку. Кожен випуск зазвичай містить 12-24 сторінки коміксу, а також додаткові матеріали - постери, значки, фігурки тощо. Ашети популярні в Європі та дозволяють читачам поступово зібрати цілу серію.

Абсолютно називають преміальний формат видання коміксів, розроблений DC Comics. Він має збільшений розмір (приблизно 21x31 см), тверду обкладинку, суперобкладинку та шмуцтитули. В абсолютах використовується папір найвищої якості, а малюнки проходять ретельну реставрацію та перефарбовування. Вони призначені для найбільш вимогливих колекціонерів.

Періодичне видання, що містить кілька коміксів різних жанрів та авторів, називається комікс-газетою. Вони були популярні в середині XX століття, особливо в Європі. Зазвичай комікс-газети мали великий формат (A3 або більше), кольорові обкладинки та чорно-білі сторінки всередині. Зараз вони майже зникли, але інколи видаються як ностальгічні або експериментальні проєкти [33].

Невеликий комікс у форматі книжечки-гармошки називають флікербуком. При швидкому перегортанні його сторінок створюється ілюзія анімації, ніби персонажі рухаються. Флікербуки були популярними на початку XX століття, а зараз інколи використовуються як мистецькі або рекламні проєкти.

Окремий випуск коміксу, який розповідає завершену історію і не є частиною регулярної серії, називається ван-шотом [27]. Ван-шоти часто

присвячені походженню персонажів, їхнім окремим пригодам або альтернативним всесвітам.

Дуже короткий комікс, що складається буквально з кількох панелей, називають флешем. Флеші використовуються для гегів, лаконічних жартів, а також як тизери до майбутніх серій.

Скетчбуком називають збірку начерків, ескізів та концепт-артів до коміксу, часто з коментарями автора. Таке видання цікаве для вивчення творчого процесу художника.

Чорновий варіант коміксу, надрукований для обмеженого кола людей з метою отримати фідбек, називають ашканом (дослівно - «попільничкою»). Він допомагає автору вдосконалити свою роботу перед повноцінним виданням.

Інтерактивним коміксом називають комікс з елементами гри, який дозволяє читачеві впливати на розвиток сюжету. Він може містити розгалуження історії, міні-ігри, паралельні лінії оповіді тощо.

Комікс, представлений у вигляді арт-об'єкту в галереї або публічному просторі, називають комікс-інсталяцією. Наприклад, панелі коміксу можуть бути розвішені на стінах кімнати або надруковані на великих банерах. Комікс-інсталяції розмивають межі між коміксом та образотворчим мистецтвом.

Цифровий комікс з доданими ефектами анімації, звуком та іноді озвученням реплік називають motion comics (анімованим коміксом). За стилем такі комікси нагадують спрощені мультфільми, але зберігають нерухомі зображення та панелі.

Веб-комікс не має матеріальної форми, він існує лише в цифровому вигляді. Формат веб-коміксів довільний, це можуть бути як повноцінні графічні романи, так і короткі стріпи. Головна риса веб-коміксів – орієнтація на перегляд з екрана комп'ютера, планшета чи телефону.

Усі ці формати підкреслюють різноманітність та винахідливість світу коміксів. Вони доводять, що дев'яте мистецтво не стоїть на місці, а постійно розвивається. Митці шукають нові способи створювати та презентувати свої історії, а читачі охоче приймають ці експерименти. Тож майбутнє коміксу обіцяє

бути насиченим і непередбачуваним. Усі ці формати доводять, що комікс – гнучка форма мистецтва. Вона може адаптуватися під будь-які задуми авторів, потреби читачів та особливості каналів дистрибуції. І хоча більшість коміксів виходить у кількох стандартних форматах, простір для експериментів залишається завжди. Тому в майбутньому ми напевно побачимо ще більше дивовижних варіацій коміксу.

1.3. Комікс як елемент сучасної поп-культури

Поп-культура, або популярна культура, є невід'ємною частиною сучасного суспільства. Вона охоплює широкий спектр культурних явищ, які користуються значною популярністю та визнанням серед широких верств населення. Поп-культура включає в себе різноманітні форми мистецтва, розваг, моди, стилю життя тощо, які транслиуються через засоби масової інформації та стають об'єктами масового споживання [42].

Дослідження коміксу як елементу поп-культури є важливим для розуміння сучасних культурних процесів. Аналіз змісту, форми та функцій коміксів дозволяє виявити їхню роль у формуванні суспільних настроїв, цінностей та ідентичностей. Вивчення взаємодії коміксів з іншими формами поп-культури, такими як кіно, телебачення, відеоігри тощо, розкриває механізми функціонування сучасної культурної індустрії. Крім того, дослідження рецепції коміксів різними аудиторіями та існування навколо них фанатських спільнот (фендомів) дає змогу краще зрозуміти процеси споживання та інтерпретації культурних текстів у сучасному суспільстві.

Характерними рисами поп-культури є орієнтація на масовий попит, комерційний успіх, доступність та зрозумілість для широкої аудиторії. Твори поп-культури часто апелюють до емоцій, використовують стереотипні образи та сюжети, відображають актуальні суспільні теми та проблеми. Водночас, попри свою масовість та комерційну природу, поп-культура здатна продукувати якісні та новаторські твори, які справляють значний вплив на суспільство та культуру в цілому.

Поп-культура відіграє важливу роль у формуванні ідентичностей, смаків та цінностей людей [32]. Вона є відображенням домінуючих суспільних настроїв та водночас здатна впливати на них. Через твори поп-культури люди отримують певні моделі поведінки, стилі життя, уявлення про успіх, красу, відносини тощо. Однією з характерних особливостей поп-культури є її глобальний характер. Завдяки розвитку засобів масової комунікації та інформаційних технологій, твори поп-культури швидко поширюються по всьому світу, долаючи географічні та культурні кордони. Це сприяє формуванню глобальної культурної спільноти, в якій люди з різних країн споживають та обговорюють одні й ті самі культурні продукти.

Одним з яскравих та впливових елементів сучасної поп-культури є комікс [1]. Розвиток цифрових технологій та онлайн-платформ значно сприяє їх популяризації, надаючи читачам можливість легко знаходити, купувати та читати твори в електронному форматі, що підвищує доступність будь-якої літератури. Ключову роль у популярності коміксів відіграє також різноманітність жанрів та тем. Сучасні комікси охоплюють широкий спектр історій, від класичних супергеройських пригод до глибоких особистих драм, від науково-фантастичних епосів до соціально-політичних коментарів [44], наприклад у сучасних супергеройських коміксах нерідко можна зустріти приклади використання прийому репортажу-інтерв'ю [3], автори коміксів вдаються до включення елементів інтерв'ю в оповідь з метою надання їй більшої реалістичності, динамічності та емоційної насиченості, використання репортажу-інтерв'ю в коміксах також слугує засобом інформування читача про передісторію подій, надання довідкової інформації, необхідної для розуміння сюжету. Такий чином різноманітність дозволяє кожному читачеві знайти твори, які відповідають його смакам та інтересам, незалежно від віку чи бекграунду.

Соціальні мережі сприяють об'єднанню фанатів коміксів, надаючи їм платформу для обговорення улюблених серій, обміну творчістю та теоріями, що призводить до формування активних спільнот. Розвиток кіно- та телеіндустрії, заснованої на коміксах, також значно впливає на їхню популярність. Успішні

екранізації, особливо в рамках кіновсесвітів Marvel та DC [24; 28; 39; 40], привернули увагу мільйонів глядачів по всьому світу в 2010-х роках і продовжують користуватися великим попитом. Ці фільми, серіали й мультсеріали не лише привертають увагу існуючих фанатів коміксів, але й спонукають нову аудиторію ознайомитися з оригінальними графічними творами та зануритися в захоплюючі світи коміксів [42].

Соціальні та культурні зрушення також відіграють роль у зростанні популярності коміксів. У світі, де візуальна комунікація набуває все більшого значення, комікси є ефективним інструментом для передачі ідей та емоцій, вони викриваються і для освіти [10]. Вони здатні порушувати складні соціальні, медичні, політичні та особисті теми в доступній та цікавій формі, спонукаючи читачів до роздумів, дискусій та маючи терапевтичний ефект.

Сучасні комікси все більше інтегрують ЛГБТК+ тематику та персонажів, виходячи за рамки застарілих стереотипів [49]. Як показує приклад серії «Пісочник» Ніла Геймана, письменники намагаються відобразити різноманітність сексуальних орієнтацій та гендерних ідентичностей природним, ненав'язливим способом, уникаючи токсичних зображень [5, 11]. Хоча подекуди трапляються проблемні моменти, загалом спостерігається тенденція до інклюзивності та репрезентації ЛГБТК+ персонажів як повноцінних, багатогранних героїв зі своїми складними історіями та мотивами. Це свідчить про позитивні зрушення у комікській індустрії в напрямку більшої відкритості та розуміння питань сексуальності та гендеру.

Комікси стали невід'ємною частиною сучасної поп-культури. Їхні іконічні персонажі, такі як Супермен, Бетмен, Людина-павук, Наруто Узумаки, Ерен Єгер та Монкі Д. Луффі, перетворилися на впізнавані символи, що виходять далеко за межі сторінок коміксів. Вони присутні в кіно, телебаченні, відеоіграх, на одязі та в колекційних предметах, формуючи навколо себе культурні феномени та фендоми.

Фендом — це термін, який використовується для опису спільноти шанувальників, об'єднаних спільним інтересом до певного твору або явища

поп-культури, такого як книга, фільм, серіал, комікс, відеогра, музичний гурт тощо. Слово «фендом» походить від англійського «fandom», яке утворилося злиттям слів «fanatic» (фанатичний) та «domain» (область, сфера), тобто дослівно означає «сфера фанатів» [41].

Учасники фендому, яких називають фанатами або фанами, активно слідкують за новинами, обговорюють та аналізують об'єкт свого захоплення. Вони часто створюють власний контент, пов'язаний з улюбленим твором: фан-арти (малюнки або інші витвори мистецтва), фанфіки (любительські літературні твори), косплеї (костюми та образи персонажів), музичні композиції, відеоролики тощо [39; 41]. Не дивлячись на те, що індустрія коміксів, манги та інших поп-культурних явищ тільки зароджується у нашій країні [16], українські фанати, як і фанати по всьому світу, організовують та відвідують тематичні заходи й конвенції, де мають змогу поспілкуватися з однодумцями та, іноді, з авторами або акторами, причетними до створення об'єкта фендому [7].

Фендоми відіграють значну роль у сучасній поп-культурі. Вони є потужною силою, здатною впливати на популярність та комерційний успіх творів. Активність фанатів у соціальних мережах, на форумах та інших майданчиках привертає увагу до улюбленого твору, розширює його аудиторію. Фендоми можуть чинити тиск на авторів та видавців, домагаючись певних рішень щодо розвитку сюжету або випуску продовження. Деякі франшизи, такі як «Месники» Marvel, «Наруто» або «Моя геройська академія» завдячують своїм колосальним успіхом саме відданості та ентузіазму фанатських спільнот.

Для багатьох людей належність до фендому є важливою частиною ідентичності та способом самовираження. Фанатські спільноти часто стають місцем, де люди знаходять однодумців, друзів та почуття причетності. Діяльність у фендомі дозволяє розвивати творчі здібності, отримувати нові знання та навички.

Загалом, феномен фендомів є невід'ємною та впливовою частиною сучасної поп-культури. Фанатські спільноти роблять значний внесок у популяризацію та розвиток улюблених творів, надають людям можливості для

самовираження та соціалізації, а також відіграють помітну роль у формуванні культурного ландшафту [39].

Азіатська поп- та комікс-культура, яка включає в себе такі форми як манга, манхва, маньхуа, та аніме переживає період неймовірного розквіту та популярності в усьому світі [2; 6; 25; 48; 51]. Ці унікальні форми графічного мистецтва, що зародилися в Японії, Південній Кореї та Китаї, завоювали серця мільйонів читачів далеко за межами своїх країн і стали впливовою частиною глобальної поп-культури.

Манга, японські комікси, що читаються справа наліво, є однією з найвідоміших та найпопулярніших форм азіатських коміксів [12; 25]. З її унікальним візуальним стилем, що характеризується виразними емоціями персонажів, динамічними кадрами та детально промальованими фонами, манга охоплює широкий спектр жанрів та тем – від пригод та фентезі до романтики, жахів та slice-of-life історій. Такі культові серії як «Наруто», «Ван піс», «Атака титанів» та «Моя геройська академія» здобули шалену популярність не лише в Японії, але й в усьому світі, породжуючи успішні аніме-адаптації, фільми, відеоігри та мерч.

Південнокорейська манхва та китайська маньхуа також набувають все більшої популярності на міжнародному рівні [26]. Ці форми коміксів, хоча і мають певні стилістичні відмінності від японської манги, також пропонують читачам захоплюючі історії та чудових персонажів. Манхва, наприклад, часто фокусується на темах романтики, драми та повсякденного життя, залучаючи читачів емоційно резонуючими сюжетами та реалістичними персонажами. Маньхуа, в свою чергу, часто черпає натхнення з багатой китайської історії та міфології, створюючи епічні фентезійні саги та пригоди.

Але справжнім проривом в азіатській комікс та поп-культуру стали вебтуни – цифрові комікси, створені спеціально для читання на смартфонах та інших мобільних пристроях. Вебтуни, що зародилися в Південній Кореї, пропонують унікальний досвід читання з вертикальною орієнтацією сторінок, анімацією та іноді навіть звуковими ефектами. Платформи вебтунів, такі як Naver Webtoon та

Line Webtoon, стали неймовірно популярними не лише в Азії, але й в усьому світі, залучаючи мільйони читачів щодня.

Успіх азіатських коміксів можна пояснити кількома факторами. По-перше, вони пропонують унікальний та свіжий візуальний стиль, що відрізняється від західних коміксів. По-друге, вони часто розповідають захоплюючі та емоційно резонуючі історії, а також історії, які переповнені азійським колоритом та культурою. По-третє, розвиток цифрових платформ та соціальних мереж зробив азіатські комікси більш доступними для глобальної аудиторії, дозволяючи читачам легко відкривати для себе нові серії та ділитися ними з друзями.

Популярність азіатських коміксів також привела до зростання інтересу до азіатської культури в цілому. Багато фанатів манги, манхва та маньхуа починають вивчати мови, цікавитися кухнею, модою та традиціями країн, з яких походять їхні улюблені комікси. Це сприяє культурному обміну та взаєморозумінню, породжують мовну гібридизацію [8], руйнуючи стереотипи та упередження.

Азіатська комікс-культура продовжує розвиватися та завойовувати нових шанувальників по всьому світу. З появою нових талановитих авторів, інноваційних форматів та захоплюючих історій манга, манхва та маньхуа вже стати провідною силою в глобальній індустрії коміксів. Вони пропонують читачам унікальний та захоплюючий досвід, що резонує на емоційному та культурному рівні, і демонструють, що великі історії та персонажі здатні долати мовні та географічні бар'єри, об'єднуючи людей у спільній любові до мистецтва.

Висновки до розділу 1

1. Проведено аналіз та дослідження коміксу як феномену. Зокрема, було розглянуто основні визначення поняття коміксу, його типологію та роль у контексті популярної культури.

2. Розглянуто поняття коміксу. Аналіз наукових джерел засвідчив відсутність єдиного загальноприйнятого визначення коміксу, що пов'язано з різноманіттям його форм та функцій. Комікс розглядається як послідовність зображень, поєднаних спільним сюжетом, у якій відбувається інтеграція вербального та візуального компонентів у рамках єдиного наративу [22].

3. Досліджено типологію коміксів за розміром та форматом видання. Було виявлено, що комікси можуть бути представлені у різноманітних форматах, таких як сингл, тейд, графічний роман, веб-комікс та інші. Кожен з цих форматів має свої особливості щодо обсягу, друку, наявності додаткових матеріалів тощо. Розуміння специфіки форматів коміксів є важливим для їх дослідження.

4. Розглянуто комікс як елемент сучасної поп-культури. Комікси здатні відображати актуальні теми та проблеми, транслювати ідеологічні меседжі та викликати емоційний відгук у читачів. Навколо популярних коміксів формуються активні фанатські спільноти (фендоми), що сприяє популяризації та комерційному успіху графічних творів.

Таким чином, було розглянуто теоретичний фундамент дослідження коміксу як унікального феномену. Проведений аналіз дозволив окреслити ключові характеристики та функції коміксів, їх типологічне розмаїття та роль у формуванні культурного ландшафту сучасності. Отримані результати слугують основою для подальшого вивчення особливостей розробки авторського дизайн-проекту коміксу в наступних розділах роботи.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІТИЧНИЙ

2.1. Основні етапи розробки коміксу

Процес розробки коміксів є складний і багатогранний процес, що складається з низки взаємопов'язаних етапів. Кожен етап розробки відіграє вирішальну роль у створенні якісного та привабливого для читача продукту. Від початкової ідеї до фінальної публікації, комікс може проходити через руки сценаристів, художників, колористів, літераторів та редакторів, які докладають максимум зусиль для втілення задуманої концепції в життя [18].

Розуміння основних етапів розробки коміксів є важливим не лише для професіоналів індустрії, але й для дослідників, критиків та поціновувачів цього виду мистецтва. Аналіз кожного етапу дозволяє глибше зрозуміти творчий процес, оцінити внесок кожного учасника та виявити фактори, які впливають на якість кінцевого продукту. Крім того, знання про етапи розробки коміксів може бути корисним для тих авторів та художників, які прагнуть створювати власні графічні новели та комікси.

Незважаючи на те, що кожен проект має свої унікальні особливості та вимоги, можна виділити низку основних етапів, які є спільними для більшості процесів розробки коміксів. Ці етапи відображають послідовність дій, необхідних для перетворення ідеї на готовий продукт, та забезпечують структурованість і ефективність робочого процесу.

1. Розробка концепції та сценарію є першим і надзвичайно важливим етапом у процесі створення коміксу. Саме на цьому етапі закладається фундамент для всієї подальшої роботи над проектом, визначаються ключові елементи історії, такі як сеттинг, персонажі, конфлікти та тематика.

Процес розробки концепції починається з формування основної ідеї коміксу. Автор визначає жанр (наприклад, супергеройський, науково-фантастичний, історичний тощо), обирає часові та просторові рамки розповіді, а також створює головних персонажів. На цьому етапі важливо продумати

унікальність та привабливість концепції для потенційних читачів, а також її відповідність обраній цільовій аудиторії [17].

Після затвердження концепції автор переходить до написання сценарію. Сценарій коміксу має свої особливості, пов'язані з необхідністю поєднання текстової та візуальної інформації. Сценарист повинен не лише прописувати діалоги та дії персонажів, але й детально описувати кадри, плани, ракурси та композицію панелей. Такий підхід дозволяє художнику максимально точно втілити задум автора та забезпечити цілісність розповіді.

Структура сценарію коміксу зазвичай передбачає поділ історії на окремі випуски або розділи, кожен з яких має власну драматичну арку. Сценарист повинен ретельно продумати розвиток сюжету, мотивацію персонажів, їхню взаємодію та конфлікти. При цьому важливо забезпечити логічність та послідовність подій, уникати сюжетних дір та невідповідностей. Під час роботи над сценарієм автор має враховувати специфіку коміксу як візуального медіуму. Необхідно знайти оптимальний баланс між текстом та зображеннями, щоб не перевантажувати читача та дозволити ілюстраціям розкривати історію самостійно.

Після завершення сценарію він передається художнику для візуалізації. Однак процес розробки концепції та сценарію на цьому не завершується. Автор та художник можуть співпрацювати, вносячи корективи та вдосконалюючи історію на етапі ілюстрування. Такий підхід дозволяє досягти максимальної гармонії між текстовою та візуальною складовими коміксу.

2. Створення ескізів та дизайну персонажів є одним із ключових етапів у процесі розробки коміксу. Саме на цьому етапі відбувається візуальне втілення героїв, які будуть взаємодіяти та розвиватися протягом сюжету. Від якості та виразності дизайну персонажів значною мірою залежить майбутній успіх коміксу, адже головна задача персонажів – привернути увагу читачів та викликати в них емоційний відгук [18].

Процес створення ескізів та дизайну персонажів розпочинається з детального вивчення сценарію та опису героїв, наданих автором. Художник

аналізує характеристики, мотивацію та роль кожного персонажа в розповіді, щоб визначити ключові риси, які мають бути відображені в їхньому зовнішньому вигляді. При цьому важливо враховувати не лише фізичні особливості героїв, але й їхні психологічні якості, соціальний статус та місце в сюжетній структурі.

Наступним кроком є створення серії ескізів, які дозволяють художнику експериментувати з різними варіантами дизайну персонажів. Ці ескізи можуть включати зображення героїв у різних позах, ракурсах та емоційних станах, а також варіації їхнього одягу, зачісок та аксесуарів. Такий підхід дає можливість знайти найбільш відповідні до характерів та особистостей персонажів візуальні рішення. Окрім зовнішнього вигляду, дизайни можуть також передавати мову тіла, міміку та динаміку рухів персонажів. Художник розробляє для кожного героя унікальний набір жестів, поз та виразів обличчя, які відображають його характер, особистість, емоційний стан та реакції на події сюжету. Сценарист та митець тісно співпрацюють на цьому етапі, щоб досягти оптимального балансу між візуальним втіленням героїв та їхніми описами в сценарії.

Результатом етапу створення ескізів та дизайну персонажів є затверджені зображення героїв, які стають основою для подальшої роботи над коміксом. Ці зображення використовуються як референси при малюванні панелей та слугують візуальними орієнтирами для збереження образів персонажів протягом усієї розповіді. Вони також можуть бути використані для створення додаткових матеріалів, таких як концепт-арти, промо-зображення та мерчендайзингова продукція.

3. Процес створення ескізів сторінок розпочинається з аналізу сценарію та розбивки його на окремі сцени й панелі [34]. Художник визначає ключові моменти розповіді, які потребують візуального акценту, та планує розташування кадрів на сторінці таким чином, щоб забезпечити логічний перехід між ними. При цьому важливо враховувати такі фактори, як розмір та форма панелей, їхнє взаємне розташування, напрямки руху персонажів та об'єктів. Ескізи сторінок зазвичай виконуються у спрощеній манері, з

використанням геометричних фігур та ліній для позначення меж панелей, фігур персонажів та основних елементів фону. Художник експериментує з різними варіантами композиції, ракурсами та планами.

Окрім розташування панелей, ескізи сторінок також включають попереднє визначення розміру та стилю тексту (діалогів, заголовків, коментарів), який буде розміщений у відповідних місцях. Художник має передбачити достатньо простору для текстових елементів та забезпечити їхню гармонійну інтеграцію з візуальним рядом. У деяких випадках текст може виконувати не лише інформативну, але й графічну функцію, підкреслюючи емоційний тон сцени або створюючи додатковий візуальний ефект.

Створення ескізів сторінок – це процес, який може потребувати кількох переглядів та коригувань. Художник співпрацює зі сценаристом, редактором та іншими членами команди, щоб досягти оптимального балансу між візуальним розповіддю та текстовим супроводом [34].

Після завершення та затвердження ескізів сторінок художник переходить до детального малювання ілюстрацій, використовуючи ескізи як основу. Однак і на цьому етапі можуть вноситися певні зміни та коригування, якщо в процесі роботи виникають нові ідеї або потреба в удосконаленні композиції.

4. Чистова обводка, або лайн, сторінок коміксу є наступним етапом після створення детальних олівцевих малюнків і полягає в нанесенні чітких контурів на ілюстрації за допомогою чорнила або цифрових інструментів. Цей процес надає малюнкам більшої виразності, контрастності та готує їх до подальшого фарбування або тонування.

Основним завданням лайну є підкреслення форм, деталей та текстур, закладених на етапі ескізів [17]. Художник використовує різні техніки та інструменти, такі як пера, пензлі, маркери або графічні планшети, щоб створити чіткі лінії різної товщини та інтенсивності. Вибір інструменту та стиль обводки залежать від загальної естетики коміксу, жанру та індивідуального підходу художника до роботи.

У процесі чистової обводки художник має враховувати низку факторів, які впливають на сприйняття фінальних ілюстрацій. Зокрема, товщина ліній може варіюватися для передачі глибини простору, виділення головних елементів композиції або створення ефекту перспективи. Використання різних типів ліній (суцільні, пунктирні, хвилясті тощо) допомагає передати фактуру поверхонь, рух об'єктів або емоційний стан персонажів [34].

Окрім власне обведення контурів, чистова обводка також включає в себе розстановку світлотіньових акцентів за допомогою штрихування, крос-гетчингу або заливки чорним кольором. Ці прийоми дозволяють підкреслити об'єм фігур, посилити контрасти та направити увагу читача на ключові деталі зображення. Розстановка тіней та світлих плям є важливою для створення відчуття глибини простору та реалістичності сцени.

Процес чистової обводки вимагає від художника високого рівня майстерності, точності та розуміння анатомії, перспективи й композиції. Він також має бути здатним адаптувати свій стиль до вимог конкретного проекту та забезпечувати консистентність якості обводки протягом усього коміксу. Використання допоміжних інструментів, таких як лінійки, лекала та шаблони, може полегшити роботу та підвищити точність ліній.

Із розвитком цифрових технологій процес чистової обводки все частіше виконується за допомогою графічних редакторів та планшетів. Цифрова обводка має низку переваг, таких як можливість корегування помилок, масштабування зображень та застосування різноманітних ефектів. Однак багато художників все ще надають перевагу традиційним інструментам, вважаючи, що вони забезпечують більшу виразність та індивідуальність стилю.

5. Колорування коміксів є одним із завершальних етапів у процесі їх створення, який полягає у додаванні кольорів до чорно-білих ілюстрацій, отриманих після чистової обводки [34]. Цей етап відіграє важливу роль у формуванні візуальної естетики коміксу. Процес колорування коміксів може виконуватися як традиційними методами, так і за допомогою цифрових інструментів. Традиційне колорування передбачає використання таких

матеріалів, як акварель, гуаш, маркери або кольорові олівці, які наносяться безпосередньо на роздруковані чорно-білі ілюстрації. Цей підхід дозволяє досягти унікальної текстури та виразності кольорів, але вимагає високої майстерності та є досить трудомістким.

З розвитком цифрових технологій більшість сучасних коміксів колоруються за допомогою спеціалізованих графічних редакторів, таких як Adobe Photoshop, Clip Studio Paint тощо. Цифрове колорування має низку переваг, зокрема можливість швидкого внесення змін, експериментування з різними колірними схемами та застосування спеціальних ефектів, таких як градієнти, текстури або світлові відблиски.

Але незалежно від обраного методу, процес колорування коміксів вимагає від художника-колориста глибокого розуміння теорії кольору, принципів освітлення та композиції. Колорист має враховувати такі фактори, як колірна гармонія, контраст, насиченість та тональність, щоб підкреслити настрій сцени, передати час доби, погодні умови або емоційний стан персонажів. Вибір кольорової палітри також має відповідати загальній стилістиці та жанру коміксу. Деякі художники надають перевагу реалістичному підходу, намагаючись відтворити кольори та освітлення максимально наближено до реальності. Інші ж використовують більш стилізовані або експресивні колірні рішення, щоб підкреслити емоційність або символізм сцени.

Окрім заливки кольором, процес колорування також включає в себе створення світлотіньових ефектів, підкреслення об'єму та форми об'єктів, а також додавання атмосферних явищ, таких як туман, дощ або вогонь.

Варто зазначити, що не всі комікси потребують колорування. Наприклад, японська манга традиційно публікується в чорно-білому форматі з використанням штрихування та заливки чорним для передачі тіней та текстур. Відсутність кольору в манзі пов'язана з особливостями японської видавничої індустрії, де швидкість виробництва та економія коштів є пріоритетними факторами. Крім того, чорно-біла естетика манги має своє унікальне художнє

звучання та дозволяє авторам зосередитися на динаміці та експресії лінійного малюнка.

6. Верстка коміксів – це процес розміщення ілюстрацій, тексту і звукових ефектів на сторінці [27; 34]. Верстальник визначає розмір і положення панелей, послідовність їх розташування, а також розміщення мовних бульбашок і тексту. Це вимагає ретельного планування й уваги до деталей, оскільки верстка безпосередньо впливає на читабельність і сприйняття коміксу.

Процес верстки починається зі створення макету сторінки, який слугує основою для розміщення всіх елементів. Верстальник працює з ескізами, наданими художником, і визначає оптимальний спосіб їх організації. Розмір і форма панелей можуть варіюватися залежно від вимог сюжету і загального дизайну сторінки. Після визначення розташування панелей верстальник розміщує мовні бульбашки і текст. Це вимагає врахування розміру шрифту, стилю і кількості тексту в кожній бульбашці. Текст повинен бути розбірливим і гармоніювати з ілюстраціями. Звукові ефекти також розміщуються на цьому етапі, часто використовуючи різні шрифти і розміри для передачі інтенсивності звуку.

Верстальник також відповідає за створення візуальної ієрархії на сторінці. Це досягається шляхом використання різних розмірів панелей, їх розташування і негативного простору. Ключові моменти історії можуть бути виділені за допомогою більших або більш деталізованих панелей, в той час як менш важливі сцени можуть бути представлені меншими панелями. Для успішної верстки коміксів верстальник повинен мати глибоке розуміння принципів дизайну, композиції та візуального оповідання. Вони повинні тісно співпрацювати з автором і художником, щоб переконатися, що кінцевий продукт відповідає їхньому баченню і ефективно передає історію читачеві.

7. Публікація коміксів – це процес, який включає в себе підготовку готового продукту до друку і його розповсюдження [18; 34]. Після завершення редагування та верстки, файли коміксу надсилаються до друкарні. Тут вони проходять додаткову перевірку якості, щоб переконатися, що всі кольори і

деталі відображаються правильно. Друкарня виготовляє тираж коміксу відповідно до специфікацій видавця. Це включає вибір типу паперу, щільності і фінішної обробки, такої як глянцева або матова ламінування. Якість друку має вирішальне значення для коміксів, оскільки вона безпосередньо впливає на відображення ілюстрацій і загальне враження від продукту.

Після друку, комікси відправляються до дистриб'юторів. Дистриб'ютори відповідають за розповсюдження коміксів до магазинів коміксів, книгарень та інших точок продажу. Вони працюють у тісній співпраці з видавцями, щоб забезпечити своєчасну доставку нових випусків і управління запасами.

В сучасну цифрову епоху, все більше коміксів публікуються в електронному форматі. Цифрова дистрибуція дозволяє читачам купувати і читати комікси на різних пристроях, таких як смартфони, планшети і комп'ютери. Видавці використовують різні платформи і сервіси, щоб зробити свої комікси доступними для цифрової аудиторії. Цей вид публікації коміксів вимагає додаткових етапів підготовки файлів. Комікси повинні бути відформатовані для різних розмірів екрану і оптимізовані для швидкого завантаження. Деякі цифрові платформи також пропонують інтерактивні функції, такі як анімація або звукові ефекти, які можуть бути додані до коміксів для покращення досвіду читання.

Маркетинг і просування відіграють важливу роль у публікації та дистрибуції коміксів. Видавці використовують різноманітні стратегії, щоб привернути увагу до своїх продуктів, включаючи рекламу в галузевих виданнях, присутність на конвенціях коміксів, а також використання соціальних мереж і онлайн-платформ для взаємодії з читачами і потенційними покупцями.

2.2. Розробка дизайну персонажів

Розробка дизайну персонажа – це складний і багатогранний процес, який вимагає ретельного планування, креативності та розуміння основних принципів візуальної оповіді [18]. Створення привабливого, виразного та

запам'ятовуваного персонажа є ключовим елементом успішного оповідання в різних медіа, таких як кіно, відеоігри, анімація та комікси.

Одним з фундаментальних аспектів розробки дизайну персонажа є врахування його ролі та функції в оповіданні. Зовнішність персонажа повинна відображати його особистість, мотивацію та місце в сюжеті. Наприклад, герой може мати атлетичну статуру та виразні риси обличчя, щоб підкреслити його силу та сміливість, тоді як антагоніст може мати похмурий вигляд і загрозливу поставу, що вказує на його злі наміри.

Іншим важливим фактором у розробці дизайну персонажа є візуальна ієрархія. Це означає, що дизайн головних персонажів повинен бути більш деталізованим і виразним, ніж другорядних або фонових персонажів. Це допомагає глядачеві швидко ідентифікувати та зосередитися на ключових діючих особах, одночасно підтримуючи візуальний баланс і цілісність всієї композиції.

Крім того, дизайн персонажа повинен враховувати культурний контекст і цільову аудиторію. Персонажі, які резонують з глядачами на емоційному та інтелектуальному рівні, мають більше шансів завоювати популярність і залишитися в пам'яті надовго. Це може бути досягнуто шляхом включення впізнаваних культурних елементів, архетипів або універсальних тем, які знаходять відгук у аудиторії.

Однак, при розробці дизайну персонажа важливо уникати відвертих стереотипів і кліше, які часто використовуються при розробці коміксів [43]. Хоча певні архетипи можуть бути корисними відправними точками, занадто велика залежність від них може призвести до створення одновимірних і неоригінальних персонажів. Натомість, дизайнери повинні прагнути створювати унікальних і багатогранних персонажів з власними особливостями, недоліками та мотивацією.

Нарешті, технічні аспекти, такі як анатомія, пропорції та колірна теорія, відіграють вирішальну роль у створенні візуально привабливих і переконливих персонажів. Дизайнери повинні мати міцне розуміння основ малювання та

вміти ефективно використовувати такі елементи, як форма, лінія та колір, щоб надати своїм персонажам відчуття глибини, об'єму та життя.

Комікси Marvel є одним з найяскравіших прикладів успішної розробки дизайну персонажів у американській індустрії розваг. Протягом багатьох десятиліть Marvel створила безліч культових героїв і лиходіїв, чії візуальні образи стали невід'ємною частиною поп-культури [40].

Однією з ключових особливостей дизайну персонажів Marvel є їхня виразна і впізнавана зовнішність. Кожен персонаж має унікальний костюм, який не тільки відображає його здібності та особистість, але й слугує потужним візуальним ідентифікатором. Наприклад, розглянемо Дизайн Пітера Паркера, більш відомого як Людина-павук, він є видатним прикладом вдалого дизайну супергеройського персонажа з кількох причин (Рис 2.1).

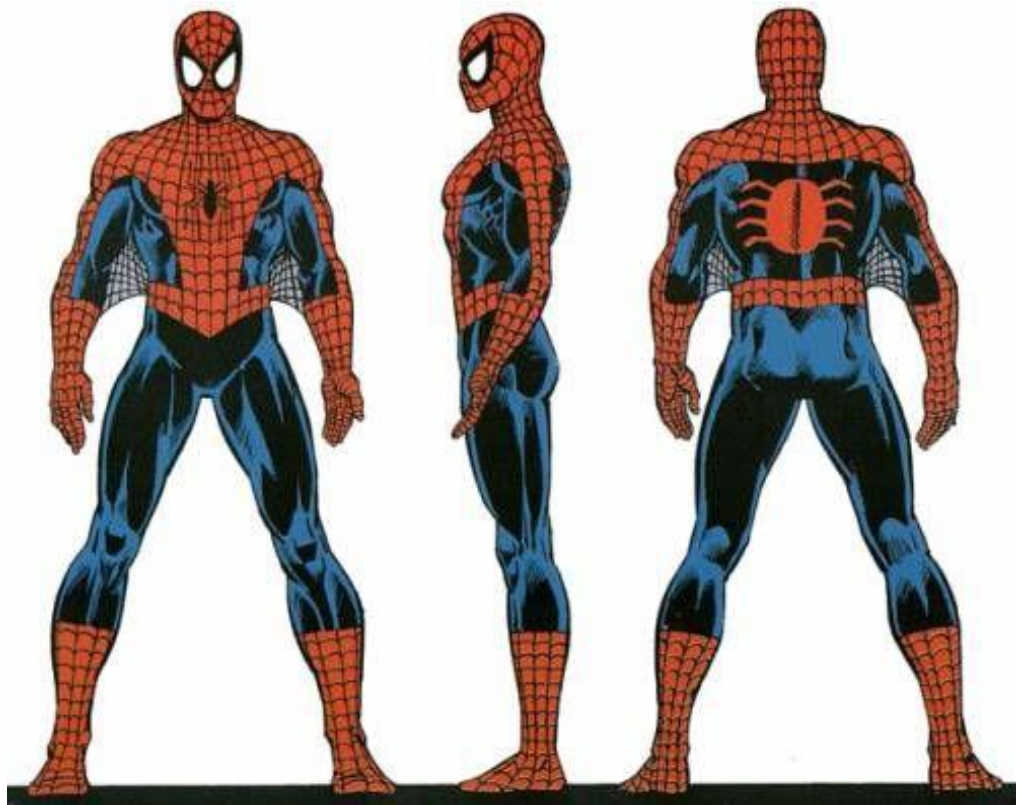


Рис. 2.1. Концепт персонажа Людини-павука

По-перше, костюм Людини-павука миттєво впізнаваний. Поєднання червоного та синього кольорів, разом з характерним малюнком павутини,

створює яскравий та привабливий образ. Великі білі очі на масці додають виразності та загадковості. Ці елементи роблять зовнішній вигляд Людини-павука унікальним та легко впізнаваним навіть для непосвячених.

По-друге, костюм Людини-павука відображає його здібності та особистість. Облягаючий еластичний матеріал підкреслює спритність та акробатичність Пітера Паркера. Пристрої для пострілу павутиною на зап'ястях логічно завершують образ. Костюм виглядає функціональним та зручним для супергероя, що більшу частину часу проводить в русі, переміщуючись між будівлями [24].

По-третє, образ Пітера Паркера в цивільному житті, як звичайного підлітка в окулярах, створює сильний контраст з його альтер-его. Це дозволяє читачам легше ідентифікувати себе з персонажем. В той же час, таємна особистість супергероя додає елемент інтриги.

Пітер Паркер, він же Людина-павук, є яскравим прикладом архетипу Героя. Цей архетип притаманний персонажам, що проходять шлях від звичайної людини до надзвичайної особистості, долаючи при цьому численні випробування та перешкоди.

Пітер Паркер починає свій шлях як простий та звичайний підліток, що стикається з типовими проблемами: труднощами в навчанні, невпевненістю в собі, першим коханням. Однак, отримавши надздібності після укусу радіоактивного павука, він опиняється перед моральним вибором - як саме використовувати ці сили [24].

Крім того, дизайнери Marvel приділяють велику увагу фізичним характеристикам своїх персонажів. Герої, як правило, мають атлетичну статуру і виразні риси обличчя, що підкреслює їхню силу, впевненість і шляхетність. З іншого боку, лиходії часто мають більш гротескну або загрозливу зовнішність, яка відображає їхню злу природу і наміри. Ця візуальна диференціація допомагає читачам швидко ідентифікувати і зв'язатися з персонажами на емоційному рівні.

Іншим важливим аспектом розробки дизайну персонажів Marvel є їхня здатність адаптуватися і розвиватися з часом. Багато персонажів Marvel існують вже кілька десятиліть, і їхній дизайн зазнав певних змін, щоб відповідати мінливим естетичним смакам і соціально-культурним нормам. Однак, основні візуальні елементи, такі як кольорова гамма і ключові деталі костюма, зазвичай залишаються незмінними, забезпечуючи візуальну спадкоємність і впізнаваність персонажа [40].

Marvel використовує дизайн персонажів як засіб візуального сторітелінгу. Костюми і зовнішність персонажів часто відображають їхню еволюцію і розвиток протягом сюжетних арок. Наприклад, коли персонаж переживає значну особисту трансформацію або здобуває нові здібності, це часто супроводжується зміною дизайну костюма, що символізує його внутрішній ріст і зміни.

Успіх дизайну персонажів Marvel можна частково пояснити їхньою здатністю резонувати з широкою аудиторією. Завдяки поєднанню універсальних архетипів, впізнаваних візуальних елементів і емоційно переконливих історій, персонажі Marvel знаходять відгук у читачів різного віку, статі і культурного походження. Це дозволило Marvel створити міцну і лояльну фан-базу, яка продовжує залучати нових шанувальників з кожним поколінням.

Японські манги, як і американські комікси Marvel, є ще одним яскравим прикладом успішної розробки дизайну персонажів у індустрії візуальних медіа. Манга має свій унікальний стиль і естетику, які відрізняються від західних коміксів, але основні принципи розробки привабливих і запам'ятовуваних персонажів залишаються незмінними [25].

Одна з найвизначніших особливостей дизайну персонажів у манзі – це використання спрощених і стилізованих рис обличчя. Персонажі часто мають великі, виразні очі, маленькі носи і спрощені риси рота, що надає їм унікальної привабливості [48].

Крім того, дизайн персонажів у манзі часто включає перебільшені або гротескні елементи, які використовуються для передачі емоцій і особистості

персонажа. Наприклад, персонаж може мати надмірно великі або маленькі кінцівки, перебільшені вирази обличчя або унікальні аксесуари, які відображають його характер або роль в оповіданні. Ці візуальні перебільшення допомагають персонажам виділятися і запам'ятовуватися читачам.

Іншим важливим аспектом розробки дизайну персонажів у манзі є використання архетипів і стереотипів. Багато персонажів манги базуються на встановлених архетипах, таких як «цундере» (холодна та груба людина, часом навіть агресивна, такі персонажі дуже часто виявляються вразливими особистостями), «оджидере» (чоловіки з манією величності), «хінедере» (песимістичні та цинічні персонажі, які дивляться на життя виключно з негативного боку, зухвалі) тощо. Ці архетипи допомагають читачам швидко зрозуміти основні риси і мотивацію персонажа, навіть без великої кількості експозиції. Однак, як і у випадку з коміксами Marvel, успішні персонажі манги виходять за рамки простих архетипів і стереотипів. Найкращі персонажі мають глибину, нюанси і здатність розвиватися протягом оповідання. Їхній дизайн може змінюватися, щоб відобразити їхнє особисте зростання або зміни в обставинах, надаючи візуальне уявлення про їхню еволюцію як персонажів [48].

Аска Ленглі Сор'ю, один з головних персонажів манги «Neon Genesis Evangelion», є яскравим та хорошим прикладом архетипу «цундере» в аніме та манзі. Цей архетип, як було зазначено раніше, характеризується початково холодним, зверхнім і часто агресивним ставленням персонажа до інших, яке поступово змінюється, показуючи більш м'яку, турботливу і вразливу сторону особистості.

Аска демонструє класичні риси цундере через її зарозуміле і конфронтаційне ставлення до колег-пілотів Євангеліонів, Шінджі Ікарі та Рей Аянами. Вона постійно прагне довести свою перевагу як пілота, часто принижуючи інших. Цей зовнішній прояв агресії і зверхності є захисним механізмом, який приховує її глибоку невпевненість у собі та страх бути покинутою, адже персонажка є глибоко травмованим підлітком.

У дизайні персонажа Аски Ленглі Сор'ю присутні кілька елементів, які вказують на її приналежність до архетипу цундере (Рис. 2.2).



Рис. 2.2. Концепт персонажа Аски Ленглі Сор'ю. Neon Genesis Evangelion 3.0
You Can (Not) Redo – Artbook 2014

По-перше, її зовнішність характеризується яскравим і енергійним дизайном. Аска має довге руде волосся, часто зав'язане у два хвостики, і блакитні очі. Такі яскраві кольори волосся та очей часто асоціюються з енергійними та імпульсивними персонажами, що відповідає зовнішньому прояву характеру цундере.

По-друге, вираз обличчя Аски часто зображується як зарозумілий, скептичний або роздратований, особливо при взаємодії з іншими персонажами. Це візуально передає її початкове холодне і вороже ставлення, характерне для цундере.

По-третє, мова тіла Аски в ілюстраціях та анімації часто демонструє впевненість у собі, зарозумілість і агресивність. Вона часто зображується зі схрещеними руками, що вказує на емоційну закритість і небажання йти на контакт, або з руками на стегнах, що демонструє виклик і готовність до конфронтації. Однак, у рідкісних моментах вразливості, дизайн Аски може також показувати її приховану м'яку сторону. Це проявляється через більш м'які вирази обличчя, розслаблену мову тіла або моменти, коли вона дозволяє собі проявляти справжні емоції.

По мірі розвитку сюжету, характер Аски поступово розкривається, показуючи її приховану вразливість і бажання бути прийнятою та коханою. Взаємодія з іншими персонажами, особливо з Шінджі, призводить до поступової трансформації її ставлення, дозволяючи побачити більш м'яку і сторону її особистості. Ця трансформація архетипу цундере в Асці відображає глибокі психологічні проблеми та травми, з якими вона бореться. Її початкова агресія та зверхність є результатом минулих емоційних потрясінь і страхів.

Таким чином, Аска Ленглі Сор'ю слугує переконливим прикладом архетипу цундере в манзі «Neon Genesis Evangelion». Її характер і трансформація протягом розвитку сюжету ілюструють психологічну глибину і складність, притаманну цьому популярному архетипу в аніме та манзі.

Дизайн персонажів у манзі часто тісно пов'язаний з жанром і тоном оповідання. Наприклад, персонажі в романтичній комедії можуть мати м'якші риси, тоді як персонажі в бойовику або жахах можуть мати більш кутасті, реалістичні або загрозливі дизайни. Ця здатність адаптувати дизайн персонажів до потреб конкретного оповідання є ключовою складовою успіху манги як середовища для візуальної розповіді.

Розробка дизайну персонажів у японській манзі є прикладом унікального підходу до створення привабливих і резонансних персонажів. Завдяки використанню спрощених рис обличчя, візуальних перебільшень і знайомих архетипів, персонажі манги здатні встановлювати міцний емоційний зв'язок з читачами. У той же час, найкращі персонажі манги виходять за рамки простих

стереотипів і демонструють глибину, розвиток і адаптивність, які роблять їх по-справжньому незабутніми. Успіх манги як глобального культурного явища є свідченням майстерності її творців у розробці захоплюючих і привабливих персонажів, які резонують з аудиторією у всьому світі.

Висновки до розділу 2

1. Проведено аналіз основних етапів розробки коміксу та особливостей дизайну персонажів.

2. Досліджено основні етапи розробки коміксу, які включають розробку концепції та сценарію, створення ескізів та дизайну персонажів, ескізів сторінок, чистову обводку, колорування, верстку та публікацію. Було виявлено, що кожен з цих етапів відіграє важливу роль у створенні якісного та привабливого для читача продукту. Процес розробки коміксу є складним процесом, що часто вимагає залучення сценаристів, художників, колористів, літераторів та редакторів, які докладають максимум зусиль для втілення задуманої концепції в життя.

3. Проаналізовано особливості розробки дизайну персонажів у коміксах. Виявлено, що дизайн персонажів є одним з ключових елементів успішного оповідання в коміксах, оскільки він відображає їх особистість, мотивацію та місце в сюжеті. При розробці дизайну персонажів важливо враховувати багато факторів. Було розглянуто приклади успішного дизайну персонажів у коміксах Marvel та манзі, які демонструють майстерність авторів у створенні привабливих і резонансних образів.

Таким чином, у другому розділі було проаналізовано основні етапи розробки коміксу та особливості дизайну персонажів. Виявлено, що створення якісного та привабливого коміксу вимагає ретельного планування, залучення професіоналів різних галузей та врахування низки факторів при розробці дизайну персонажів. Отримані результати є важливими для подальшого дослідження практичних аспектів створення авторського дизайн-проекту коміксу в наступному розділі роботи.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНИЙ

3.1. Розробка концепції та сценарію коміксу

Незважаючи на значну еволюцію суспільних уявлень, образ відьми в сучасній західній поп-культурі, зокрема в кінематографі, досі зберігає низку стереотипних рис, успадкованих від історичних наративів.

У багатьох фільмах та творах жанрів горор та фентезі відьми зображуються як зловісні персонажі, наділені надприродними здібностями, які використовують свою силу для досягнення деструктивних цілей [15]. Такі стрічки, як «Відьма з Блер» (1999), «Суспірія» (1977) та «Відьми з Іствіку» (1987), експлуатують архетипічний образ відьми як втілення темряви та загрози для людського життя й добробуту.

Ці репрезентації значною мірою базуються на історично сформованих упередженнях та фольклорних стереотипах, які беруть свій початок у добу полювання на відьом у середньовічній Європі, вони мзалишають відбитки на усю літературу [20] та медіа. Попри дистанційованість від реальності, подібні уявлення продовжують впливати на сприйняття феномену відьомства в сучасному суспільстві, породжуючи негативні конотації та фобії серед певних соціальних груп.

Одним із ключових елементів відьомського фольклору є концепція шабашу – зібрання відьом для проведення ритуалів, обрядів та магічних практик. Згідно з традиційними віруваннями, шабаші зазвичай відбувалися вночі у віддалених локаціях, таких як ліси, гори або закинуті будівлі. Під час цих зібрань відьми нібито вшановували диявола, здійснювали жертвоприношення, готували зілля та еліксири, а також вдавалися до аморальних дій, зокрема оргій.

Попри те, що уявлення про шабаші переважно ґрунтуються на забобонах та стереотипах, вони справили значний вплив на розвиток літератури, мистецтва та кінематографу. Численні твори, особливо в жанрах фентезі та

горору, послуговуються образом відьомського шабашу для створення атмосфери таємничості, небезпеки та надприродного.

Західні комікси, особливо американські, мають багату історію зображення відьом у різних жанрах та контекстах. Від класичних горорів до сучасних супергеройських саг, образ відьми зазнав значної еволюції та переосмислення.

У ранніх коміксах, особливо в жанрі жахів, відьми часто зображувалися відповідно до традиційних стереотипів. Вони поставали як злі, потворні старі жінки, які використовували свої магічні здібності для завдання шкоди іншим. Ці відьми були втіленням страху та зла, слугуючи антагоністами для героїв історій. Такі комікси, як «Tales from the Crypt» або «The Witching Hour», використовували образ відьми для створення моторошної атмосфери та лякання читачів.

Однак, з розвитком коміксів та зміною суспільних настроїв, образ відьми почав набувати нових, більш позитивних рис. Особливо це помітно у коміксах про супергероїв, де відьми часто виступають як головні герої зі складними особистостями та мотивацією. Такі персонажі, як Червона Відьма з всесвіту Marvel або Затанна з DC Comics, є яскравими прикладами відьом-супергероїнь [28; 39; 40].

Червона Відьма, яка вперше з'явилася в коміксах про Людей Ікс, володіє потужними здібностями до магії та маніпулювання реальністю. Незважаючи на своє складне минуле та внутрішні конфлікти, вона використовує свої сили для захисту світу та боротьби зі злом. Її образ відображає ідею відьми як сильної та незалежної жінки, яка долає труднощі та знаходить своє місце в світі [40].

Затанна, одна з найвідоміших героїнь DC Comics, є могутньою чарівницею та ілюзіоністкою. Вона використовує свої магічні здібності для боротьби з надприродними загрозами та захисту невинних людей. Образ Затанни поєднує в собі елегантність, харизму та містичну силу, створюючи привабливий та захоплюючий портрет сучасної відьми [39].

Отже, образ відьми у західних коміксах зазнав значної трансформації - від традиційних стереотипів до багатогранних та захоплюючих персонажів.

Відьми-супергероїні, такі як Червона Відьма або Затанна, втілюють ідеї сили, незалежності та боротьби за справедливість. Водночас, більш особисті історії про відьом дозволяють дослідити теми ідентичності та самопізнання [28; 39; 40]. Завдяки цьому розмаїттю репрезентацій, західні комікси пропонують цікавий та захоплюючий погляд на одвічний архетип відьми, надаючи йому нового звучання та актуальності для сучасних читачів.

У аніме Хаяо Міядзакі «Відьмина служба доставки» образ відьом представлений у незвичайному та чарівному світлі. Ця історія розповідає про молоду відьму на ім'я Кікі, яка, за традицією свого народу, у віці тринадцяти років вирушає в самостійне життя, щоб знайти своє покликання та стати справжньою відьмою [36; 37].

На відміну від поширених стереотипів про відьом як злих та страшних істот, Кікі та інші відьми у цьому аніме зображені як звичайні люди зі своїми мріями, страхами та повсякденними клопотами. Вони живуть серед людей, не ховаючись та не викликаючи страху чи підозр. Їхня магія сприймається як природна частина світу, а не як щось зловісне чи небезпечне.

Кікі, головна героїня аніме, втілює образ доброї та щирої відьми, яка використовує свої здібності для допомоги іншим. Вона засновує власну службу доставки, використовуючи свою здатність літати на мітлі, щоб перевозити посилки та виконувати різноманітні завдання для жителів міста. Через свою працю та взаємодію з людьми Кікі долає стереотипи та упередження, завойовуючи довіру та повагу оточуючих.

Магія в «Відьминій службі доставки» зображена як невід'ємна частина життя відьом, але вона не є головним фокусом історії. Замість цього, аніме зосереджується на особистісному зростанні Кікі, її дружбі з іншими персонажами та викликах, з якими вона стикається у повсякденному житті. Магічні здібності відьом, такі як політ на мітлі чи розмова з котами, сприймаються як звичайні вміння, які вони використовують у своїй роботі та побуті.

Візуально відьми в аніме зображені у простому та елегантному стилі. Вони носять традиційні чорні сукні та гострі капелюхи, але їхній образ позбавлений моторошних чи зловісних елементів. Натомість, вони випромінюють чарівність, грайливість та людяність. Особливо це помітно у дизайні Кікі – її великі очі, щира посмішка та енергійність створюють образ симпатичної та близької глядачеві героїні.

Світ «Відьминої служби доставки» сповнений магії та дива, але водночас він дуже близький до реального життя. Місто, в якому живе Кікі, нагадує європейські містечка середини XX століття, з їхньою затишною атмосферою та колоритними персонажами. Ця автентичність створює відчуття теплоти та ностальгії, роблячи історію Кікі ще більш зворушливою та близькою глядачеві.

Аніме та манга «Дівчинка-чаклунка Мадока Магіка» пропонує унікальну інтерпретацію образу відьом, яка суттєво відрізняється від традиційних європейських стереотипів. У цьому творі відьми постають як втілення відчаю, страждань та негативних емоцій, що виникають внаслідок перетворення дівчат-чарівниць, які впали у відчай [38].

На відміну від класичного образу відьми як злої, потворної жінки, яка свідомо використовує свої сили для зла, відьми в «Мадоці Магіці» є трагічними та символічними фігурами. Вони не мають чіткої фізичної форми, а їхній вигляд часто абстрактний та сюрреалістичний, відображаючи внутрішні страждання та психологічні травми персонажів. Кожна відьма має свій унікальний дизайн, що метафорично пов'язаний з її передісторією та емоційним станом.

Важливо зазначити, що відьми в цьому творі не є свідомими антагоністами. Вони є результатом трансформації дівчат-чарівниць, які, уклавши контракт з Кюбеєм, отримали магичні здібності в обмін на виконання бажання. Однак, коли дівчата стикаються з відчаєм, розчаруванням та втратою надії, їхні Самоцвіти Душі затьмарюються й вони перетворюються на відьом. Ці образи є трагічними жертвами системи, а не навмисними носіями зла.

Ще однією відмінністю від європейських стереотипів є те, що в «Мадоці Магіці» відьми існують у власних ізольованих вимірах, так званих лабіринтах.

Ці сюрреалістичні простори є фізичним втіленням їхніх страждань та спотвореного сприйняття реальності. Лабіринти відьом сповнені дивних та моторошних образів, які відображають їхній психологічний стан та травми.

Боротьба з відьмами в аніме та манзі також набуває трагічного забарвлення. Дівчата-чарівниці змушені знищувати відьом, щоб захистити світ від їхнього негативного впливу, але водночас вони усвідомлюють, що самі ризикують перетворитися на відьом у майбутньому. Цей мотив самопожертви та приреченості додає образу відьом в «Мадоці Магіці» особливої емоційної глибини та філософського звучання.

Спільною рисою для репрезентацій відьом у коміксах та манзі є акцент на їхній індивідуальності та особистісному розвитку. На відміну від традиційних стереотипів, ці персонажі часто постають як складні та багатогранні особистості зі своїми унікальними рисами, мотивацією та життєвим досвідом. Через їхні образи автори нерідко піднімають теми емансипації, боротьби з упередженнями та пошуку власного шляху в житті.

Отже, образ відьми в коміксах та манзі зазнає трансформації порівняно з традиційними репрезентаціями у кіно-індустрії. Завдяки жанровому різноманіттю та культурним особливостям, манга пропонує більш неоднозначне та багатогранне трактування даної теми. Відьми можуть поставати як могутні, харизматичні та психологічно складні персонажі, чиї образи відображають важливі соціальні та філософські проблеми сучасності, або це можуть бути милі й добрі персонажі. Таким чином, комікси та манга роблять вагомий внесок у переосмислення та актуалізацію образу відьми в контексті популярної культури.

Після ретельного аналізу інформації та сюжетів коміксів суміжної тематики, було прийнято рішення відійти від стереотипних уявлень про відьом при розробці нового коміксу. Концепція, яка була створена, відрізняється простотою – головна героїня, яка є відомою представницею відьомського ремесла, щорічно запрошує до свого маєтку обмежене коло гостей. Запрошені є відьмами та відьмаками з різних куточків світу, але їхні особистості залишаються таємницею для всіх до моменту прибуття. Ця ідея базується на

традиційному концепті відьомського шабашу, що також визначає час та місце проведення зустрічі – ніч на 1 травня (дата Вальпургієвої ночі) у маєтку, оточеному лісовими хащами. Такий підхід дозволяє створити атмосферу таємничості та інтриги, притаманну класичним уявленням про зібрання відьом, водночас надаючи історії унікального та свіжого звучання. Відмова від стереотипів та фокус на особистостях персонажів.

З точки зору дизайну та візуальної наративності, було прийнято рішення застосувати специфічний підхід до зображення персонажів. Обличчя головної героїні, господині маєтку, залишатиметься прихованим від читача протягом певного часу, читач буде «чути» її голос на сторінках, бачити її з різних ракурсів, де обличчя буде приховано, у такий спосіб створюючи ефект таємничості та інтриги навколо її особистості. Водночас, зовнішність запрошених гостей буде розкрита з самого початку історії. Цей контраст у візуальній репрезентації персонажів слугує цікавим наративним прийомом, який відображає динаміку взаємовідносин між героями коміксу. З одного боку, всі запрошені відьми та відьмаки знайомі з господинею маєтку, але не мають інформації про те, кого ще вона запросила на цьогорічну зустріч. З іншого боку, читач матиме змогу одразу познайомитися з гостями, але образ господині залишатиметься загадкою. Приховування обличчя головної героїні не лише підсилює атмосферу таємничості, притаманну історіям про відьомські зібрання, але й дозволить коміксу грати з очікуваннями аудиторії та створювати ефект несподіванки при поступовому розкритті образу господині маєтку.

Для сюжету коміксу було створено чотирьох персонажів, це різноманітна група героїнь, кожна з яких має свою унікальну особистість, передісторію та роль у розвитку історії.

Головна героїня – Неназвана відьма – є центральною фігурою, оповитою ореолом таємничості. Її щорічні шабаші, про які чули всі відьми у цьому світі, створюють відчуття її значущості та впливовості. Той факт, що, ймовірно, кожна відьма матиме змогу побувати на цих зібраннях, підкреслює її

відкритість та готовність приймати гостей, незважаючи на загадковість її образу.

Ангеліна – молода квітова відьма, привносить у групу персонажів елемент юності та невинності. Незважаючи на свій вік, вона вже привернула увагу Неназваної відьми, яка декілька разів запрошувала її на чаювання. Це свідчить про потенціал та особливі якості Ангеліни, які, ймовірно, розкриються у подальшому розвитку сюжету коміксу.

Пані Кіцуне – жінка-йокай, додає компанії нотку грайливості. Її лукавство та цікавість, поєднані з незмінною усмішкою, створюють образ персонажа, який, незважаючи на свій вік та життєвий досвід, зберіг здатність радіти життю та насолоджуватися кожним моментом. Її доброта та любов до життя, незважаючи на втрату багатьох друзів протягом століть, роблять її особливо симпатичною та привабливою для читачів.

Рейвенна – темна відьма, привносить у групу персонажів елемент серйозності та стриманості. Її роль Верховної судді у цьому світі надає їй особливого статусу та відповідальності. Мудрість, яка перевершує її вік, створює відчуття загадковості навколо її персонажа та натякає на багатий життєвий досвід та знання.

Кожна з цих героїнь має свою унікальну особистість, що відображається в їхніх характерах, ролях та взаємодіях. Різноманітність їхніх образів та передісторій обіцяє багато цікавих поворотів, конфліктів та можливостей для розкриття персонажів протягом розвитку історії коміксу.

У цій історії відьми не є джерелом зла чи шкоди. На відміну від традиційних уявлень, де відьми часто зображуються як антагоністи, в цьому всесвіті вони виступають швидше як спостерігачі та хранителі порядку. Саме інші потойбічні створіння, а не відьми, зазвичай завдають шкоди та сіють хаос.

Однак, навіть у цьому контексті, де відьми загалом є доброзичливими та відповідальними, є винятки. Пані Кіцуне, одна з чотирьох головних героїнь, інколи дозволяє собі жартувати над друзями або людьми, завдаючи їм невеликої

шкоди. Ці витівки, хоча й не мають серйозних наслідків, але показують грайливість її натури.

Після розробки концепції коміксу, наступним важливим кроком є створення сценарію та розкадровки (ескізів). Сценарій є ключовим елементом, який задає структуру та послідовність подій у коміксі, тоді як розкадровка візуально представляє кожен кадр та розташування елементів на сторінці.

У наданому сценарії чітко визначено, де будуть розміщені фрейми (окремі кадри коміксу), діалогові бульбашки (місця, де персонажі говорять) та текст оповідача (додаткова інформація або опис подій). Таке детальне планування є надзвичайно корисним для полегшення роботи над коміксом та забезпечення плавного переходу від сценарію до візуальної реалізації.

Фрейми у сценарії вказують на зміну сцен або дій, дозволяючи читачам слідкувати за розвитком сюжету. Розташування фреймів на сторінці також впливає на сприйняття історії та може бути використане для створення напруги, передачі емоцій або підкреслення важливих моментів. Діалогові бульбашки є невід'ємною частиною коміксу, оскільки вони передають мову персонажів та їхню взаємодію. Розміщення діалогових бульбашок у сценарії допомагає визначити послідовність розмов. Текст оповідача, зазначений у сценарії, слугує для надання додаткової інформації, для створення атмосфери, пояснення важливих деталей або надання контексту, який не може бути легко зображений візуально.

Наявність чіткого сценарію та розкадровки дозволяє автору мати чітке уявлення про те, як буде виглядати кінцевий продукт. Це допомагає уникнути проблем, забезпечує послідовність розповіді та дозволяє легше працювати над створенням коміксу.

Розкадровка (рис 3.1), зазвичай створюється на основі сценарію, вона є візуальним представленням кожного кадру коміксу. Вона допомагає визначити композицію, ракурси, розташування персонажів та інші візуальні елементи.

Текст 1: «кожного року».

Фрейм 1: головна героїня сидить спиною до глядача і каже: «сьогодні та сама ніч. Думаю, зараз саме час».

Текст 2: «я запрошую до себе чарівних гостей».

Фрейм 2: зображення трьох відьом, гостей, яких запрсила головна героїня до себе.

Текст 3: «це гарний привід зустрітися».

Фрейм 3: Ангеліна вітає пані Кіцуне зі словами «пані Кіцуне! Я так рада бачити вас знову!»

Текст 4: «зі старими друзями».

Фрейм 4: пані Кіцуне вітає Ангеліну, грайливо запитуючи «пані Ангеліно. Як цікаво... Тож ти теж отримала запрошення, квіточко?»

Текст 5: «поділитися величними досягненнями»

Фрейм 5: Рейвенна сидить за столом, роздумуючи над документами. Особа, яку не видно на фреймі намагається відволікти дівчину від роботи.

Текст 6: «та гіркими втратами».

Фрейм 6: пані Кіцуне сидить біля пам'ятника та оплакує свого загиблого друга зі словами «Вітаю тебе, друже, я так скучила за тобою...»

Текст 7: «а також»

Фрейм 7: головна героїня встає з крісла, вона все ще повернута спиною до глядача. Відьма повторює слова з текст 7.

З цього моменту подальший текст, до тексту 11 змінює шрифт, адже текст оповідача змінюється на пряму мову головної героїні.

Текст у бульбашці 1: повторює текст 1 та текст 2

Текст у бульбашці 2: «щоб поділитися історіями, чутками та плітками».

Текст 8: «які ширяться нашими»

Фрейм 8, 9, 10: 3 послідовних фрейми, які зображають: частину карти всесвіту, де розгортаються події; хмарочоси у місті; сільський будинок, дерево та кущі.

Текст 8, 9, 10: Послідовні тексти: «країнами»; «містами»; «та селищами»

Текст 11: «тож саме час зустрічати гостей».

Фрейм 11: відьма кладе руку на дверну ручку та відкриває двері.

Текст у бульбашці 3: «вітаю вас».

Фрейм 12: відьма відкриває двері, вид спереду, читач бачить обличчя головної героїні. Головна героїня гостинно посміхається, одна рука на ручці дверей, інша на стіні, корпус має нахил вперед.

Текст у бульбашці 4: «мої любі».

Кінець пршого розділу.

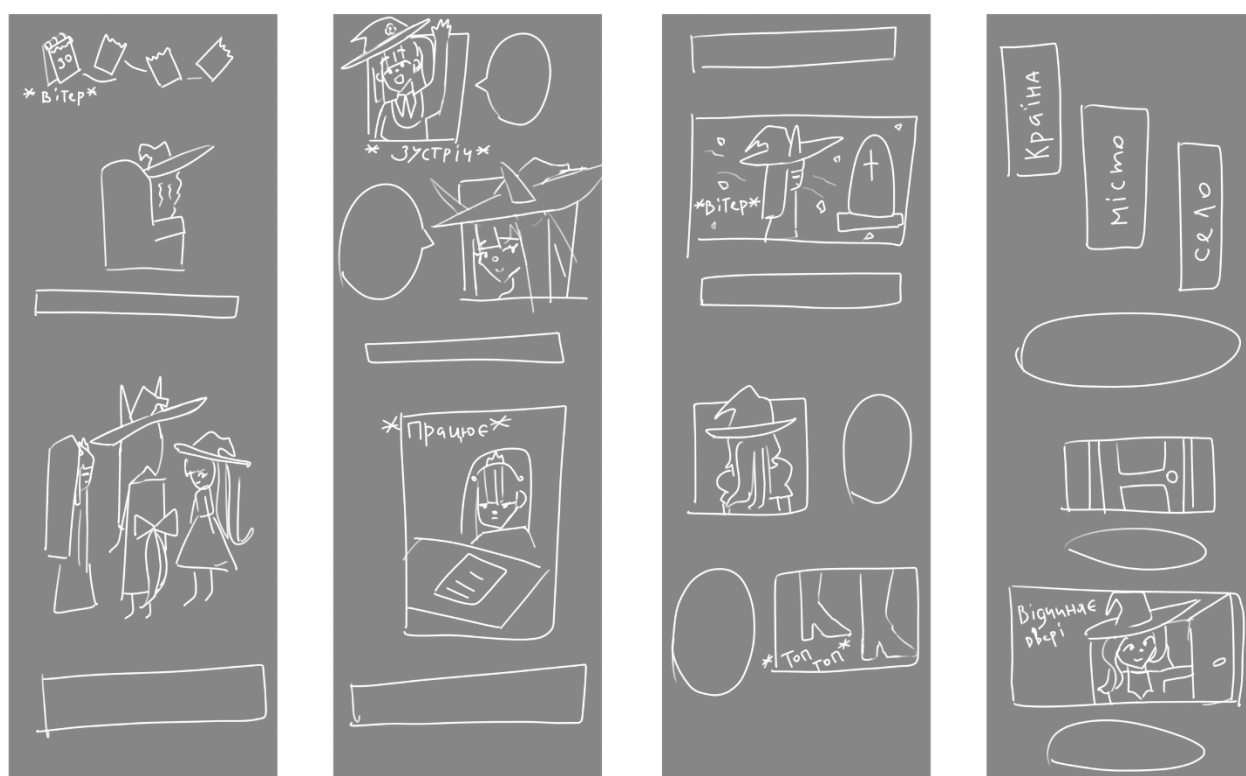


Рис. 3.2. Розкадровка (ескізи) коміксу

Важливим рішенням було виділити кожній персонажці окрему сторінку для демонстрації моментів їхнього життя. Це ефективним способом додати історії глибини та розкрити характери героїнь. Кожна сторінка дозволяє читачам краще зрозуміти особистості персонажів та побачити, як вони взаємодіють зі світом навколо них.

Сторінка, присвячена Ангеліні (від «тексту 3» до «фрейму 4» у сценарії), чудово відображає її юний та безтурботний дух. Зображення її «сьогоднішньої» зустрічі з пані Кіцуне підкреслює здатність Ангеліни цінувати кожен момент життя та показує її позитивне ставлення до світу. Той факт, що Ангеліна вже була на заході раніше і знайома з пані Кіцуне, додає глибини їхнім стосункам та створює відчуття неперервності історії.

Наступна сторінка, присвячена Рейвенні («текст 5» та «фрейм 5» у сценарії), підкреслює важливість її статусу та посади. Вона демонструє холодний характер Рейвенни та її серйозне ставлення до роботи, що допомагає читачам краще зрозуміти цю героїню та її місце у світі коміксу.

Третя сторінка, яка зосереджена на пані Кіцуне («текст 6» та «фрейм 6»), розкриває вразливу сторону цього персонажа. Зображення жінки сумною, але водночас сильною, незважаючи на сльози, показує глибину її характеру. Ця сторінка спрямована на те, щоб продемонструвати вік Кіцуне та той факт, що вона пережила свого близького друга. Однак, попри це, вона залишається стійкою та продовжує жити, що свідчить про її внутрішню силу та здатність долати труднощі.

Використання окремих сторінок для кожної персонажки дозволило приділити увагу деталям та нюансам, які розкривають їхні особистості та місце у світі історії. Це створює фундамент для подальшого розвитку сюжету та взаємодій між героями, адже читачі матимуть краще розуміння того, ким є ці персонажі та що їх мотивує.

3.2. Розробка персонажів коміксу

Для візуальної стилістики коміксу була обрана естетика манги, що безпосередньо вплинуло на дизайн персонажів. Вибір цієї стилістики як основи для візуальної мови коміксу має далекосяжні наслідки для дизайну персонажів та загальної естетики твору. Манга, будучи унікальним жанром графічної оповіді з багатою історією та культурним контекстом, володіє низкою характерних рис та художніх прийомів, які будуть застосовані при створенні

образів героїв. Вони будуть зображені у характерній для цього жанру манері, з використанням чорно-білої кольорової гами, виразних очей, маленьких носиків та типових для манги пропорцій тіла.

Головна героїня, перша відьма, має два варіанти референсу (рис. 3.2), які відіграли ключову роль у визначенні контрастності зображень персонажів та стилю малювання на етапі розробки. Ці ескізи дозволили знайти оптимальний баланс між деталізацією та лаконічністю, створивши впізнаваний та привабливий образ.



Рис. 3.2. Початковий та фінальний дизайн головної героїні відповідно

У фінальному дизайні головна героїня має простий та елегантний вигляд, що відсилає до традиційних уявлень про відьом. Великий чорний капелюх, довге волосся та привітний вираз обличчя створюють образ харизматичної та доброзичливої господині. Її вбрання – цільний комбінезон, який надає персонажу зухвалості та сучасності. Однак, для врівноваження та пом'якшення цього ефекту, у дизайн костюму були введені круглі форми, такі як рукави-ліхтарики, турнюр та округла крися капелюха. Крім того, принт «горошок» на

сітчастих елементах (рукавичках та вставці на декольте) додає образу легкості та грайливості, підкреслюючи м'яку та доброзичливу натуру героїні.

Цікавим аспектом дизайну головної героїні є використання контрасту між зухвалим силуетом комбінезону та жіночними деталями. Це створює багатогранний образ, який одночасно випромінює силу та ніжність. Такий підхід до дизайну дозволяє уникнути одновимірності та стереотипності, створюючи персонажа, який здатен привернути увагу та викликати емпатію у читачів.

Загалом, дизайн головної героїні гармонійно поєднує в собі елементи традиційного образу відьми з сучасною естетикою та психологічною глибиною. Це робить її яскравою та запам'ятовуваною фігурою.

Дизайн другої героїні (рис. 3.3), яка носить ім'я Ангеліна, був натхненний естетикою *cottagescore* та лоліта – стилями, які користуються значною популярністю серед сучасної молоді. Ці напрямки моди та візуальної культури відомі своєю романтичністю, ніжністю та зверненням до природних мотивів. Крім того, образ персонажки також увібрав у себе елементи, навіяні красою квітучих кущів троянд та мальовничими полями квітів Нідерландів.

Ангеліна є квітковою відьмою, і її зовнішній вигляд гармонійно відображає цей статус. Вона одягнена в легку сукню, яку прикрашає фартух з рюшами – деталь, що надає образу грайливості та жіночності. Туфлі та шкарпетки доповнюють вбрання, створюючи цілісний та чарівний ансамбль. На голові Ангеліни красується традиційний відьомський капелюх, але з оригінальним декором у вигляді троянд. Ця деталь не лише підкреслює зв'язок героїні з квітковою магією, але й надає її образу романтичного та витонченого звучання. Цікавим акцентом є невеликий кущик троянд, що визирає з кармана фартуха – символ, який натякає на особливі здібності та пристрасть Ангеліни до роботи з рослинами.

Характер Ангеліни втілює архетип *дередере* (デレデレ), притаманний японській культурі. Цей архетип описує персонажів, які є ласкавими, енергійними, самовпевненими та милими. Ці риси яскраво прослідковуються в

образі Ангеліни, знаходячи відображення в її зовнішності. Легкість та світлість вбрання, доповнені ніжними рюшами, гармонійно резонують з її життєрадісною та доброзичливою натурою. Троянди, які прикрашають капелюх героїні та ростуть у кармані її фартуха, на мові квітів символізують любов та кохання. Це тонко підкреслює її позитивне ставлення до життя, здатність дарувати тепло та радість оточуючим. Через ретельно продуманий дизайн образ Ангеліни не лише візуально привабливий, але й наповнений глибоким символічним змістом, що розкриває її внутрішній світ та унікальні риси характеру.



Рис. 3.3. Дизайн другої персонажки

Дизайн третьої відьми, відомої у коміксі як Пані Кіцуне, черпає натхнення з багатой японської культури. Її характер був задуманий як втілення хитрості, притаманної лисиці, а також жартівливості та мудрості. Саме тому було вирішено зробити її йокаєм, а точніше – кіцуне [50].

Кіцуне в японській міфології - це особливий тип демонів або духів, які мають здатність превтілюватися в людей, частіше за все в привабливих жінок. За легендами, кіцуне можуть стати ті, хто прожив довге життя, накопичивши мудрість та магічні сили. Відмінною рисою кіцуне є наявність кількох хвостів, число яких варіюється від одного до дев'яти і вказує на вік та могутність істоти. Саме через свій поважний вік Пані Кіцуне володіє глибокою мудрістю.

Щоб підкреслити японське походження персонажки та зберегти її автентичність, було вирішено, що її вбранням буде юката – традиційний легкий одяг, схожий на кімоно, який часто носять влітку. Юката та капелюх Пані Кіцуне зшити з тканин різних кольорів, що створює заплутаний та інтригуючий дизайн, який перегукується з її лукавою натурою, підкреслюючи непередбачуваність та хитрість героїні.



Рис. 3.4. Дизайн третьої персонажки

В образі Пані Кіцуне є великий бант, зображений на її поясі. Для врівноваження композиції та надання цілісності образу, схожий бант було розміщено і на її відьомському капелюсі. Ця дизайнерська знахідка не лише додає елемент симетрії та гармонії в зовнішній вигляд персонажки, але й підкреслює її грайливість та жіночність. Так як, банти часто асоціюються з молодістю та кокетством, вони створюють контраст з мудрістю та досвідченістю Пані Кіцуне, надаючи їй багатогранності та шарму.

Дизайн четвертої та останньої персонажки, яку звати Рейвенна, був розроблений, спираючись на її історію. Ця відьма вирізняється серед інших тим, що вона єдина користується темними силами та проводить таємничі обряди і жертвоприношення. Можливо, саме через це вона стала однією з наймогутніших відьом свого покоління, має високий статус та відрізняється особливою серйозністю.



Рис. 3.5. Дизайн четвертої персонажки

Ця персонажка є втіленням архетипу дарудере (ダルデレ) – типу персонажів, які зазвичай мають холодну, стриману та серйозну поведінку. Важливим атрибутом її дизайну є ритуальний ніж, який вона носить на поясі – деталь, що натякає на її зловісні практики.

Вибір вбрання та головного убору для цієї персонажки має глибоке значення. Відсутність традиційного відьомського капелюха створює контрастний та несподіваний акцент в її образі. Незважаючи на те, що ця відьма є найбільш стереотипною з усіх чотирьох, вона зображується без такого знакового атрибуту, як капелюх. Натомість, вона носить чорну фату. Загалом, її вбрання нагадує весільне вбрання нареченої, що є метафоричним відображенням її повної відданості темній магії. Це створює враження, ніби вона є нареченою самих темних сил, підкреслюючи її глибокий зв'язок з потойбічним світом. Цікаво відзначити, що силует її плаття нагадує терези – символ, що відсилає до високого статусу персонажки як судді.

Користування темною магією наклало свій відбиток на зовнішність відьми. Її шкіра набула сірого відтінку, а нігті на руках та ногах з часом перетворилися на справжні кігті. Ці фізичні зміни є видимими проявами її глибокого занурення в темні мистецтва та служать застереженням про небезпеку та силу, якою вона володіє.

3.3. Реалізація дизайн-проекту

Після завершення етапів розробки сценарію та дизайну персонажів, наступним кроком є втілення цих складових у фінальний продукт, тобто безпосереднє створення коміксу. Для забезпечення комфортного робочого процесу було обрано програмне забезпечення Procreate – застосунок для планшетів iPad. Цей додаток вирізняється зручністю у використанні, а також простотою та інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом. При роботі над сторінками коміксу було вирішено використовувати стандартний формат для вебтунів, а саме 800 на 1200 пікселів, збільшивши його у півтора рази. Таким чином, кожне

зображення мало розмір 1200 на 1800 пікселів, що дозволило досягти вищої якості графічного контенту.

Перед безпосереднім створенням фінальних ілюстрацій було виконано ескізи кожної сторінки коміксу. Незважаючи на те, що загальний ескіз для повного коміксу та сценарій вже були розроблені на попередніх етапах, у процесі створення детальних ескізів для кожної окремої сторінки було внесено незначні зміни та додано малі, але влучні та виразні деталі. Ці нюанси були спрямовані на підвищення цілісності та привабливості кожної сторінки, надаючи їй більшої глибини та візуальної цікавості. Такий підхід до розробки ескізів дозволив досягти гармонійного поєднання елементів та забезпечити плавний перехід між сторінками та створити цікаву атмосферу коміксу.

Після завершення етапу створення ескізів, наступним кроком стало нанесення лайну (чистої обводки) на сторінки коміксу. Для виконання цього завдання були використані стандартні пензлі, доступні в Procreate. Етап нанесення лайну відіграє надзвичайно важливу роль у процесі створення коміксу, оскільки саме від нього залежить більша частина подальшої роботи над зображеннями та їх фінальний вигляд. Точність та виразність лайну закладають фундамент для подальших етапів, таких як колорування та додавання деталей та тексту. Якісно виконаний лайн допомагає чітко передати форми, емоції персонажів та динаміку сцен, забезпечуючи візуальну цілісність та зрозумілість коміксу.

Після завершення етапу чистої обводки, наступним кроком стало колорування коміксу. На цьому етапі різні частини сторінок спочатку заливалися кольором на окремих шарах робочого полотна в програмі Procreate. Після цього, за допомогою спеціального ефекту «півтон», який доступний в арсеналі інструментів Procreate, було створено унікальну текстуру кольору, відому як скрінтон.

Скрінтон – це техніка, широко використовувана в манзі (японських коміксах), яка полягає у створенні напівтонової текстури шляхом накладання

растрових точок різного розміру та щільності. Ця техніка дозволяє досягти плавних градієнтів та тональних переходів, надаючи зображенням більшої глибини та об'єму. Скрінтон також допомагає передати різноманітні текстури, такі як тканина, шкіра чи метал, додаючи візуальної виразності та реалістичності коміксу.

Використання ефекту «півтон» у Procreate значно спрощує процес створення скрінтону, дозволяючи швидко та ефективно застосовувати цю техніку до кольорових заливок. Завдяки цьому колорювання коміксу набуває особливої естетики, притаманної манзі, та надає йому унікального візуального стилю.

Фінальним етапом роботи над коміксом стала верстка. На цьому етапі було інтегровано текстові елементи, такі як діалоги персонажів, оповідні блоки та звукові ефекти, в графічне оформлення сторінок. Верстка відіграє ключову роль у створенні цілісної та гармонійної композиції коміксу. Правильне розташування тексту та його взаємодія з візуальними елементами допомагають направляти увагу читача, підкреслювати емоційні акценти та забезпечувати плавність сприйняття історії. При верстці особлива увага була приділена вибору шрифтів, їх розміру та стилю, щоб вони відповідали загальній естетиці коміксу та не відволікали від графічного контенту. Крім того, було враховано розташування текстових блоків таким чином, щоб вони органічно вписувалися в композицію кожної панелі та не перекривали важливі деталі ілюстрацій.

Для наочної демонстрації основних етапів створення цього коміксу, як приклад, була обрана п'ята сторінка готового твору. На рисунку 3.6 представлено покрокове відображення процесу розробки цієї конкретної сторінки, що дозволяє детально розглянути кожен етап її створення.

Після завершення всіх етапів створення коміксу, включаючи ескізування, обводку, колорювання та верстку, фінальним кроком стало об'єднання всіх сторінок в один цілісний файл для презентації готового твору (рис 3.7).

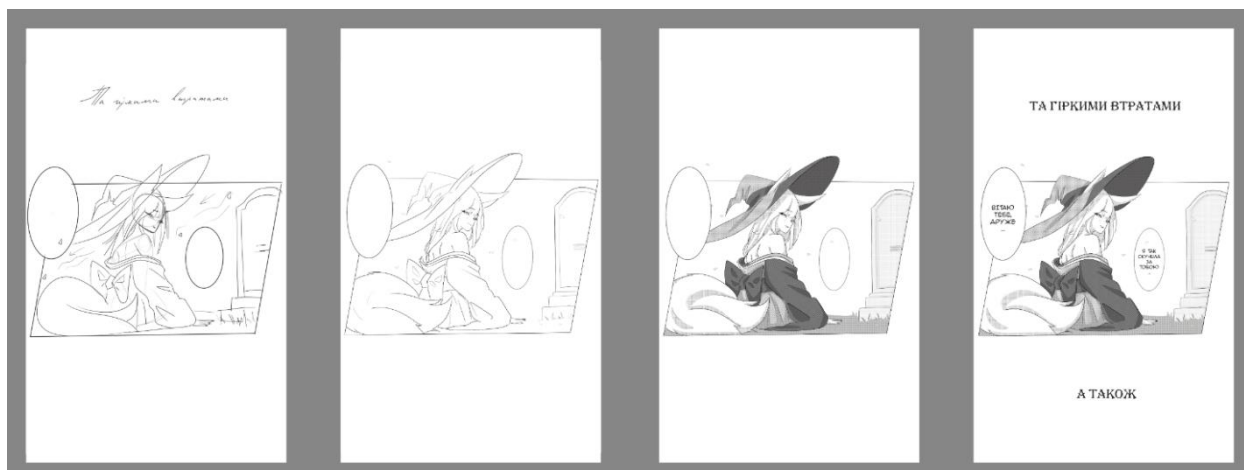


Рис. 3.6. Етапи створення сторінки: ескіз, чистова обводка, колорування, верстка.



Рис. 3.7. Готові сторінки коміксу

Обкладинка коміксу є одним з ключових елементів, що привертає увагу потенційних читачів та створює перше враження про твір. Для обкладинки цього коміксу було прийнято рішення використати стилістику, притаманну обкладинкам манги. Незважаючи на те, що сама манга часто виконується в

чорно-білій гамі, її обкладинки зазвичай є кольоровими та візуально привабливими.

При створенні обкладинки для цього коміксу було обрано зобразити двох найбільш інтригуючих на даний момент героїнь – Неназвану відьму та пані Кіцуне. Поєднання милої та гостинної Неназваної відьми з лукавою та хитрою пані Кіцуне створює цікавий контраст та динаміку між персонажами, що привертає увагу та викликає інтерес до персонажів та історії.

Процес створення обкладинки розпочався з розробки ескізу, на якому було відображено характерні риси, пропорції персонажів та промальовано їхні пози. Цей етап дозволив створити фундамент для подальшої роботи та визначити загальну композицію зображення. Наступним кроком стала чорнова обводка ескізу, яка надала чіткості та виразності лініям, підготувавши ілюстрацію до подальшого колоруювання. На третьому етапі зображення було залито основними кольорами, що задало тон та настрій обкладинки. Цей етап допоміг визначити колірну палітру та створити гармонійне поєднання відтінків. Четвертий етап включав додавання важливих деталей, бліків, тіней та загальний рендеринг ілюстрації. На цьому етапі було допрацьовано недоліки, що залишилися з попередніх етапів, та додано глибини й реалістичності зображенню.

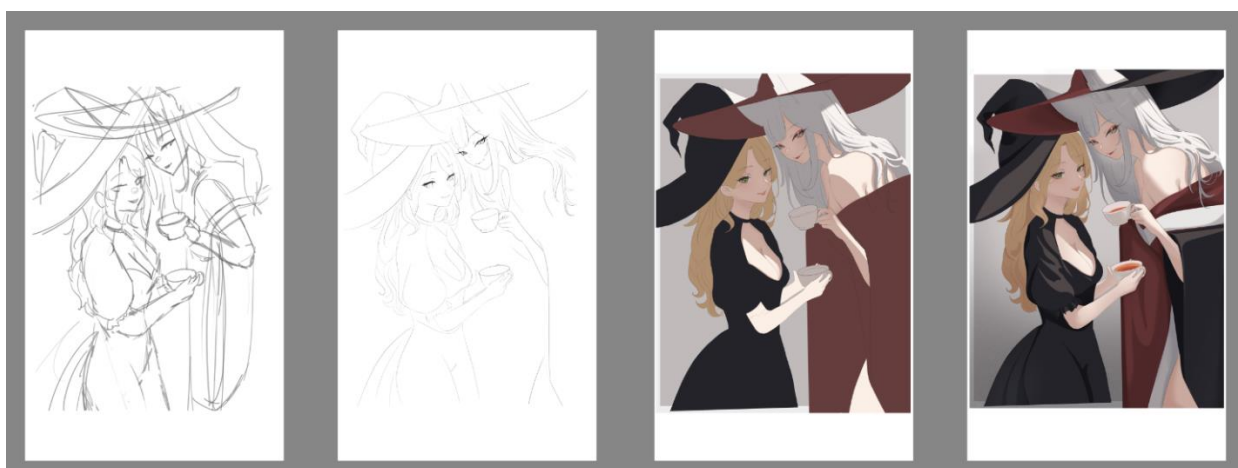


Рисунок 3.8. Етапи створення обкладинки.

На рисунку 3.8 представлено основні етапи створення обкладинки, що наочно демонструє процес її розробки від початкового ескізу до фінального результату.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи було представлено практичну реалізацію авторського дизайн-проєкту коміксу «Відьомські плітки».

1. Розкрито процес розробки концепції та сценарію коміксу. Було вирішено відійти від стереотипних уявлень про відьом та створити оригінальну історію про щорічні зібрання відьом у маєтку головної героїні. Було детально описано сюжетну лінію, характери персонажів та їх взаємодії. Особлива увага була приділена візуальній наративності, зокрема прийому приховування обличчя головної героїні для створення інтриги. Також було представлено детальний сценарій коміксу з розподілом на фрейми, діалоги та текстові блоки.

2. Описано процес розробки дизайну персонажів коміксу. Було обрано естетику манги як основу для візуальної стилістики та розробки дизайнів чотирьох головних героїнь – Неназваної відьми, Ангеліни, Пані Кіцуне та Рейвенни. Кожна з персонажок має унікальний та виразний дизайн, що відображає їх характери, передісторії та роль у сюжеті. Було використано такі прийоми, як контраст, символізм та архетипи для створення багатогранних та привабливих образів.

3. Представлено безпосередню реалізацію дизайн-проєкту коміксу. Було описано процес створення коміксу з використанням програмного забезпечення Procreate, включаючи етапи ескізування, чистової обводки, колорування та верстки. Особлива увага була приділена використанню техніки скрінтону для досягнення естетики манги. Також було розкрито процес створення обкладинки коміксу, яка гармонійно поєднує традиційні елементи з сучасною стилістикою. У підсумку було представлено готовий комікс, що демонструє високу якість виконання та оригінальність авторського задуму.

Таким чином, у третьому розділі було успішно реалізовано авторський дизайн-проєкт коміксу «Відьомські плітки». Була розроблена концепція, сценарій, дизайн персонажів та безпосереднє виконання коміксу. Результати практичної частини роботи підтверджують ефективність застосування теоретичних знань та творчого підходу у процесі розробки коміксу.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було проведено комплексне дослідження теоретичних та практичних матеріалів для подальшої розробки дизайну коміксу «Відьомські плітки».

1. У першому розділі було здійснено аналіз поняття коміксу, його типології та ролі в сучасній поп-культурі. Виявлено, що комікс є унікальним феноменом, який поєднує візуальні та вербальні елементи в рамках єдиного наративу. Дослідження типології коміксів засвідчило їх значне розмаїття за форматами видання, жанрами та національними традиціями. Аналіз коміксу як елементу поп-культури показав його здатність відображати актуальні суспільні теми, формувати цінності та ідентичності, а також створювати активні фанатські спільноти.

2. У другому розділі було проаналізовано основні етапи розробки коміксу та особливості розробки дизайну персонажів. Виявлено, що процес створення коміксу є багатограним, а інколи вимагає залучення фахівців різних галузей. Особлива увага була приділена дизайну персонажів як ключовому елементу успішного графічного оповідання. Аналіз прикладів з коміксів Marvel та манги продемонстрував важливість врахування візуальної ієрархії, культурного контексту, цільової аудиторії та технічних аспектів при розробці дизайну персонажів.

3. У третьому розділі було представлено практичну реалізацію авторського дизайн-проєкту коміксу «Відьомські плітки». Розроблено оригінальну концепцію та сценарій, що відходять від стереотипних уявлень про відьом. Дизайн персонажів коміксу був створений на основі естетики манги з використанням символізму, контрасту та архетипів. Безпосереднє виконання коміксу здійснювалося за допомогою програмного забезпечення Procreate з використанням техніки скрінтону. Результатом став якісний та оригінальний графічний твір, що демонструє професійний рівень автора.

4. Розкрито теорію та практичні аспекти розробки дизайну коміксу. Отримані результати засвідчують важливість аналізу феномену коміксу, врахування особливостей його типології та ролі в поп-культурі при створенні графічних творів. Практична реалізація авторського проєкту підтвердила ефективність застосування набутих теоретичних знань та творчого підходу в процесі розробки коміксу.

Результати кваліфікаційної роботи можуть бути використані як основа для подальших досліджень у галузі дизайну коміксів, а також як практичні рекомендації для художників-графіків та авторів коміксів. Перспективними напрямками подальших досліджень є поглиблений аналіз національних традицій коміксу, вивчення впливу цифрових технологій на процес створення графічних творів, а також дослідження взаємодії коміксу з іншими формами мистецтва та медіа.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений*. 2021. № 5 (93). С. 37–42. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7> (дата звернення: 15.06.2024).
2. Березовська Л., Пелепей А. Вплив аніме культури на формування я-концепції особистості. *Вісник Національного університету оборони України*. 2023. С. 27–33. DOI: <https://doi.org/10.33099/2617-6858-2023-73-3-27-33> (дата звернення: 15.06.2024).
3. Власова А. Жанрова специфіка репортажу-інтерв'ю. The results of scientific mind's development: 2019: Collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ» with Proceedings of the International Scientific and Practical Conference (2권), 12 월 22 일, 2019. 서울, 대한민국: 유럽과학플랫폼. 2019. P.28-3-29. DOI: <https://doi.org/10.36074/22.12.2019.v2.07> (дата звернення: 15.06.2024).
4. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету*. Серія: соціальні комунікації. 2017. Т. 25, № 12. С. 19–24.
5. Гендер, стать та сексуальність у коміксах про Сендмена. UAGEEK. URL: <https://uageek.space/hra-v-sebe/> (дата звернення: 15.06.2024).
6. Демочко Г. Л., Семиволос В. О. Субкультура аніме у молодіжному середовищі. VI конгрес сходознавців. 2022. С. 59–62. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-288-6-15> (дата звернення: 15.06.2024).
7. Коваль Н. Київський Фестиваль Коміксів: справжня гіківська тусовка. *Українська мова та література*. № 21/22, листоп. С. 6–13.
8. Комарницька Т. К. Мова соціальних медіа в Японії як різновид мови масової культури. *Філософія та публічні комунікації: інформаційний простір сучасної культури*. 2023. С. 65-68. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-349-4-18> (дата звернення: 15.06.2024).

9. Комікс. *Енциклопедія Сучасної України*. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 15.06.2024).
10. Хлестова С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Соціальні комунікації»*. 2018. №11. С.13-17. URL: <https://periodicals.karazin.ua/sc/article/view/11652> (дата звернення: 15.06.2024).
11. Купцова Т., Колієва І. Гендерна репрезентація архетипного образу відьми крізь призму української літератури. *Проблеми гуманітарних наук. Серія філологія*. 2020. № 44. С. 28–38. DOI: <https://doi.org/10.24919/2522-4557.2019.44.187330> (дата звернення: 15.06.2024).
12. Олійник В. Український комікс: еволюція чи деградація книжкового дизайну?. *Věda a perspektivy*. 2023. № 3(22). DOI: [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-3\(22\)-392-399](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-3(22)-392-399) (дата звернення: 07.06.2024).
13. Першина Л. В., Юмрукуз А. А., Жура К. В. Комікс як жанр літературного мистецтва. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки* 2023. №207, С. 201–208.: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2023-207-30> (дата звернення: 07.06.2024).
14. Приставка В. Спільне та відмінне між поняттями зін та комікс. *Ricerche scientifiche e metodi della loro realizzazione: esperienza mondiale e realtà domestiche*. 2023. Р. 134-135. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-03.03.2023.42> (дата звернення: 15.06.2024).
15. Резнікова К., Рязанова В., Шкріба Т. Етнопсихологічна семантика фольклорно-етнографічних образів злої матері, відьми та русалки в баладній творчості Тараса Григоровича Шевченка. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Т. 4, Вип 27. С. 48–52. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/27.203893> (дата звернення: 15.06.2024).

- 16.Саманчук С. А. Андрій Данкович: «Індустрія коміксів в Україні тільки зароджується». Телерадіокомпанія «ВЕЖА». URL: <https://www.vezha.org/andrij-dankovych-industriya-komiksiv-v-ukrayini-tilky-zarodzhuyetsya/> (дата звернення: 15.06.2024).
- 17.Макклауд С. Створити комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах. К: Рідна Мова, 2020. 272 с.
- 18.Слюжинська Е. О. Розробка коміксів на основі персонажів казок : бакалаврська робота. КНУТД. 2021. 74.с. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18547> (дата звернення: 15.06.2024).
- 19.Слюжинська Е., Пашкевич К., Коломієць М., Купченко К. Особливості формоутворення персонажів сучасних коміксів. *Problemas y perspectivas de la aplicación de la investigación científica innovadora / chair*. 2021. С. 228-230. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-11.06.2021.v1.71>. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19040/1/228-230_%D0%A1%D0%BB%D1%8E%D0%B6%D0%B8%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0.pdf (дата звернення: 15.06.2024).
- 20.Соколова А. Роман Віталія Климчука «Рутенія. Повернення відьми» в контексті сучасного українського міфологічного фентезі. *Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах*. 2016. Вип. 34. С. 235–244.
- 21.Теоретико-методологічне дослідження коміксу як жанру масового мистецтва. *StudFiles*. URL: <https://studfile.net/preview/3283128/> (дата звернення: 15.06.2024).
- 22.Тормахова А. М. Комікс та мем як візуальні практики. *Міжнародний вісник. Культурологія. Філологія. Музикознавство*. 2017. Вип. 1 (8). С. 56–60.
- 23.Українська графічна проза на шляху до популярності. URL: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/> (дата звернення: 15.06.2024).

- 24.Людина-павук. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Людина-павук> (дата звернення: 15.06.2024).
- 25.Манга. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Манга> (дата звернення: 15.06.2024).
- 26.Маньхва. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Маньхва> (дата звернення: 15.06.2024).
- 27.Термінологія коміксів. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Термінологія_коміксів (дата звернення: 15.06.2024).
- 28.Marvel comics. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics (дата звернення: 15.06.2024).
- 29.Халупська Н. Структурно-змістова специфіка американських коміксів. *Сучасний погляд на літературу*. 2009. Вип. 12. С. 48–58.
- 30.Черниш О., Парнус К., Біляк І. Аналіз сучасних англомовних коміксів та їх типологія. *Проблеми гуманітарних наук. Серія Філологія*. 2023. № 56. С. 88–93. DOI: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2023.56.10> (дата звернення: 15.06.2024).
- 31.Типологія коміксів. StudFiles. URL: <https://studfile.net/preview/3283128/page:3/> (дата звернення: 15.06.2024).
- 32.Смирнов І.Г. Любіцева О.О., Яценко Б.П., Гринюк Д. Японське життя в стилі аніме як туристичний ресурс. *Конструктивна географія та раціональне використання природних ресурсів*. 2024. № 4. С. 94–98. DOI: <https://doi.org/10.17721/2786-4561.2024.4.special-14/19> (дата звернення: 15.06.2024).
- 33.Nyberg Amy Kiste. Seal of Approval: The History of the Comics Code (Studies in Popular Culture). University Press of Mississippi, 1998. 224 p.
- 34.Berntsson S. Create a Comic: How to Plan and Lay Out Your Comic. URL: <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179> (дата звернення: 15.06.2024).

35. Bławicka K. Obraz mangi i anime w społeczeństwie japońskim : licentiate thesis. URL: <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/188408> (дата звернення: 15.06.2024).
36. Ciupka S. Wątki religii japonii w anime hayao miyazakiego : master's thesis. URL: <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/192711> (дата звернення: 15.06.2024).
37. Kiki la petite sorcière. Wikipédia, l'encyclopédie libre. URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Kiki_la_petite_sorcière (дата звернення: 15.06.2024).
38. Puella magi madoka magica. Wikipédia, l'encyclopédie libre. URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Puella_Magi_Madoka_Magica (дата звернення: 15.06.2024).
39. DC comics. DC Database. URL: https://dc.fandom.com/wiki/DC_Comics (дата звернення: 15.06.2024).
40. Marvel comics. Marvel Database. URL: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Comics (дата звернення: 15.06.2024).
41. Fandom (website). Wikipedia, the free encyclopedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fandom_\(website\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fandom_(website)) (дата звернення: 15.06.2024).
42. Popular culture. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Popular_culture (дата звернення: 15.06.2024).
43. Deman J. The comics other: charting the correspondence between comics and difference : thesis. 2010. URL: <http://https://uwspace.uwaterloo.ca/items/52481a5c-6a3d-4fe8-baca-cd64c0682f75> (дата звернення: 15.06.2024).
44. Ferreira, A. C. R. de A. O Anime e a II Guerra Mundial: o Anime como propaganda ou forma de entretenimento [Dissertação de mestrado, Iscte - Instituto Universitário de Lisboa]. 2019. 98 p.

Repositório do Iscte. URL: https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/18998/1/master_ana_araujo_ferreira.pdf.

- 45.Гайдук О. Феномен коміксу в українській культурі. *KELM*. 2020. № 5 (33). Т. 1. С. 27-31. DOI: <https://doi.org/10.51647/kelm.2020.5.1.5> (дата звернення: 15.06.2024).
- 46.Белов Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2020. №5. С.29-42. DOI: 10.31866/2616-7654.5.2020.205728. URL: https://www.researchgate.net/publication/342650690_Types_and_Genre_Specificity_of_the_Comics_in_Ukraine. (дата звернення: 07.06.2024).
- 47.Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації. *Communications and Communicative Technologies*. 2022. № 22. С. 54-60. DOI: <https://doi.org/10.15421/292206>. URL: https://www.researchgate.net/publication/365483549_Komiks_ak_instrument_sucasnoi_naukovo_komunikacii (дата звернення: 07.06.2024).
- 49.Jasińska A. Obraz kobiety w japońskim anime : master's thesis. URL: <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/167728> (дата звернення: 15.06.2024).
- 50.Miliszkievicz K. Łamanie stereotypów homoseksualnych w anime : licentiate thesis. URL: <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/214827> (дата звернення: 15.06.2024).
- 51.Mroziewicz M. Japońskie demony w mandze i anime : licentiate thesis. URL: <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/240963> (дата звернення: 15.06.2024).
- 52.Shu C.-J., 徐慶禎. The study of creation on anime esthetic : thesis. 2008. URL: <http://ndltd.ncl.edu.tw/handle/vaccu3> (дата звернення: 15.06.2024).
- 53.Склярєнко Н., Книш А., Ласточкіна С. Дизайн терапевтичних коміксів: функціональні особливості та засоби візуалізації. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 2024*. Т.2. С. 358-360.

ДОДАТОК А
Матеріали дизайн-розробки

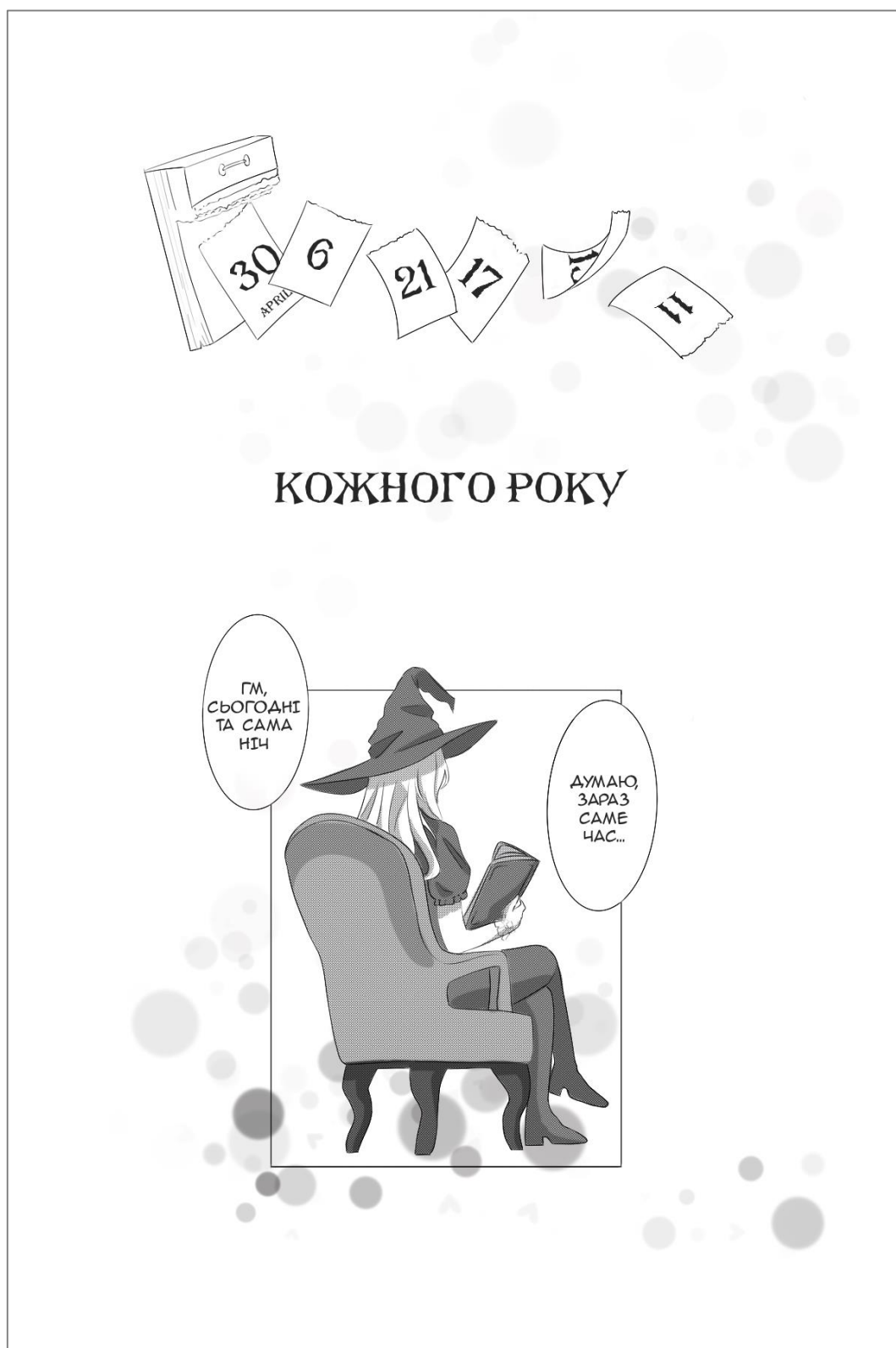


Рис. А.1. Перша сторінка коміксу

Я ЗАПРОШУЮ ДО СЕБЕ ЧАРІВНИХ ГОСТЕЙ

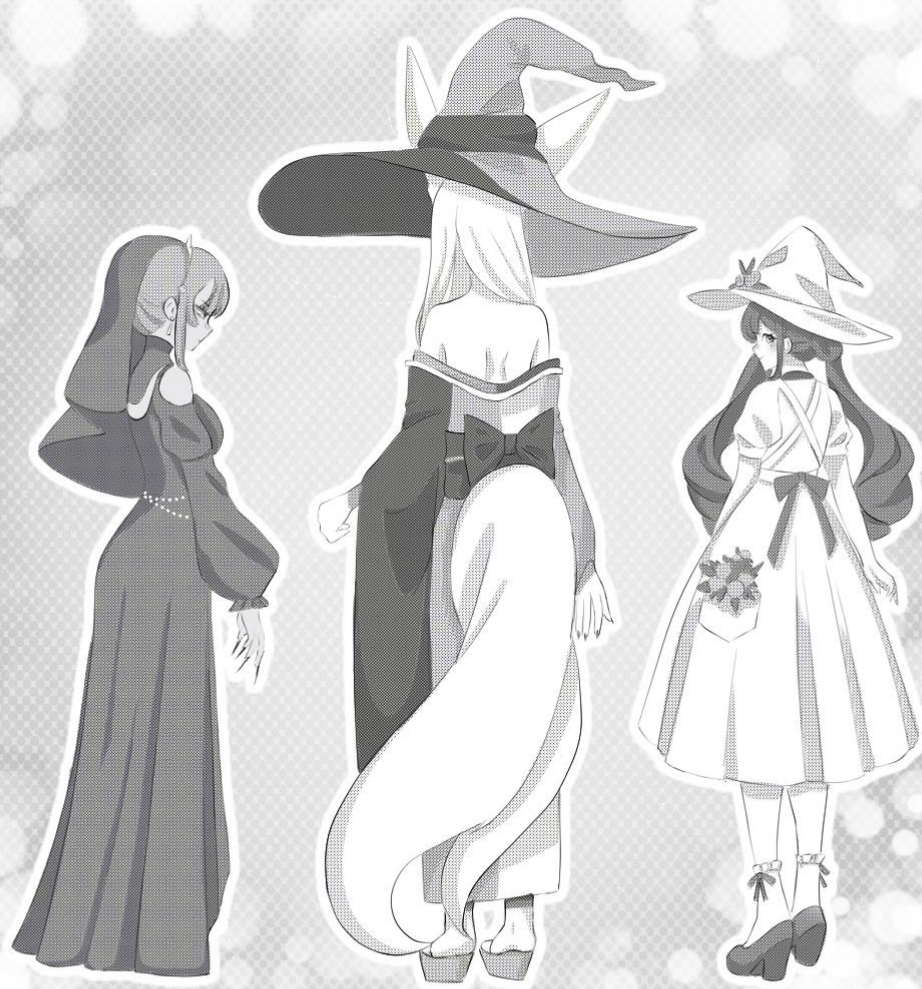


Рис. А.2. Друга сторінка коміксу

ЦЕ ГАРНИЙ ПРИВІД ЗУСТРІТИСЯ



ЗІ СТАРИМИ ДРУЗЬЯМИ



Рис. А.3. Третя сторінка коміксу

ПОДІЛИТИСЯ ВЕЛИЧНИМИ ДОСЯГНЕННЯМИ



Рис. А.4. Четверта сторінка коміксу

ТА ГІРКИМИ ВТРАТАМИ

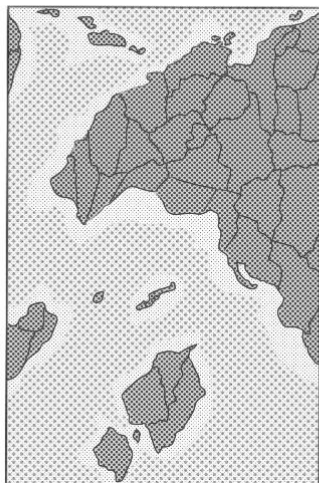


А ТАКОЖ

Рис. А.5. П'ята сторінка коміксу



Рис. А.6. Шоста сторінка коміксу



КРАЇНАМИ,



МІСТАМИ,



ТА СЕЛИЩАМИ

ТОЖ САМЕ ЧАС ЗУСТРІЧАТИ
ГОСТЕЙ

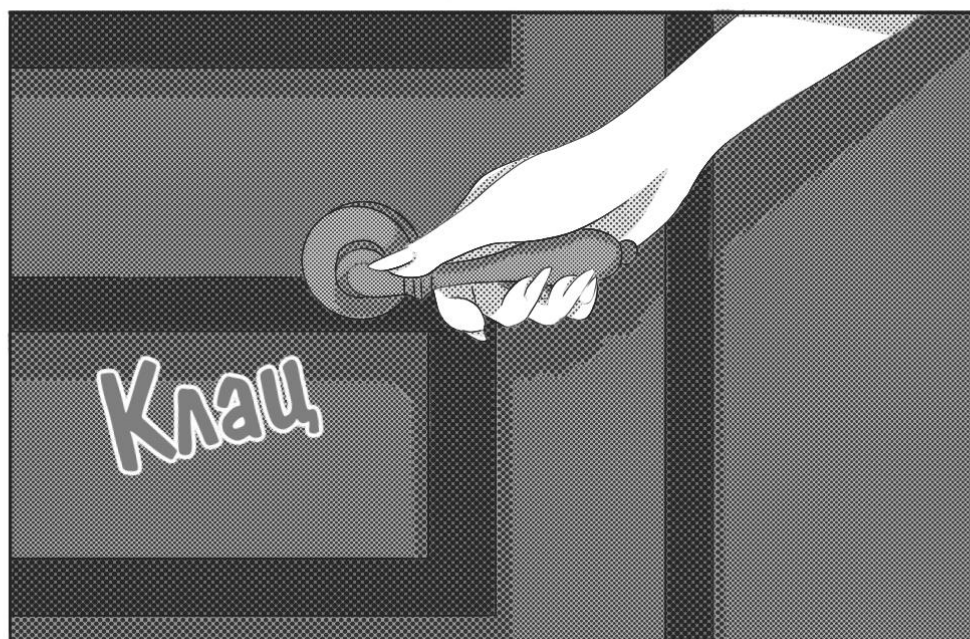


Рис. А.7. Сьома сторінка коміксу

ВІТАЮ ВАС...



МОЇ ЛЮБІ~

Рис. А.8. Восьма сторінка коміксу



Рис. А.9. Обкладинка коміксу

ДОДАТОК Б
Апробація результатів роботи



Рис. Б.1. Сертифікат за участь у VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», м. Київ, 2024 р. [52]



УДК 7.012:612.8

ДИЗАЙН ТЕРАПЕВТИЧНИХ КОМІКСІВ: ФУНКЦІОНАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ЗАСОБИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ

СКЛЯРЕНКО Наталія^{1,2}, КНИШ Анастасія², ЛАСТОЧКІНА Софія²

¹Луцький національний технічний університет, Луцьк, Україна

²Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
nata_skliarenko@ukr.net; anastasiaknush18@gmail.com,
lastochkinasofia@gmail.com

У дослідженні проаналізовано комікси як засіб арт-терапії. Визначено сутність терапевтичного коміксу та його функції. Розглянуто найбільш ефективні дизайнерські рішення та засоби художньої виразності для створення терапевтичних коміксів. Підкреслено важливість міждисциплінарної співпраці над створенням коміксів для досягнення ефективного терапевтичного ефекту.

Ключові слова: *терапевтичний комікс, функціональність, засоби візуальної комунікації, візуальна терапія, дизайн.*

ВСТУП

Створення терапевтичних коміксів – це виклик, що об'єднує мистецтво, психологію та дизайн для допомоги людям з різними психічними або емоційними проблемами.

Сучасний світ характеризується стрімким зростанням популярності терапевтичних коміксів як інструменту візуалізації та розповіді історій про досвід хвороби, лікування, травми чи емоційних переживань. Феномен, відомий як «графічна медицина», передбачає застосування коміксів задля терапевтичних цілей у сфері психічного здоров'я та медицини [1; 2]. Розробка терапевтичних коміксів вимагає ретельного дизайну, який враховує як естетичні, так і функціональні аспекти [3]. Однак, незважаючи на поширене використання терапевтичних коміксів, наукові дослідження їх функціональних особливостей та візуальних елементів, що зумовлюють терапевтичний вплив, досі залишаються невивченими з точки зору дизайну.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою дослідження є аналіз функцій коміксів як засобу візуальної терапії в сучасному суспільстві. Завданнями є: 1) визначити сутність терапевтичного коміксу та його функції; 2) проаналізувати засоби художньої виразності та дизайнерські рішення, які забезпечують найкраще досягнення терапевтичного ефекту в коміксах.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Терапевтичні комікси (інші назви – медичні, графічні нарративи про хвороби) є порівняно новим напрямом у сфері графічного мистецтва та



медицини [1]. Це унікальна форма візуальної комунікації, яка використовує поєднання малюнків та тексту для розповіді історій про досвід хвороби, травми, емоційних переживань чи психічних розладів [1].

Термін «graphic medicine» був запропонований у 2007 р. британським лікарем та коміксистом Яном Вільямсом, який є автором спеціалізованого ресурсу graphicmedicine.org [3]. Використання коміксів у терапевтичних цілях базується на поєднанні візуальних та вербальних компонентів, що дозволяє ефективно передавати досвід, емоції та переживання, пов'язані зі станом здоров'я. Візуальна природа коміксів значно полегшує сприйняття інформації, викликає емпатію та допомагає встановити зв'язок між пацієнтом, його оточенням та медичним персоналом [1].

Терапевтичні комікси слугують інструментом для візуалізації та розповіді історій про досвід хвороби, лікування та одужання. Вони дозволяють дестигматизувати хвороби в очах пацієнтів та суспільства. Як інструмент для психологічної адаптації людей, які нещодавно стикнулися з хворобою, вони допомагають висловити емоції, думки, спогади, бажання, страхи або надії через метафоричні зображення, символи, кольори, форми тощо [2]. Наприклад, комікси про особисті досвіди, спогади, мрії, фантазії, галюцинації, кошмари тощо, є терапевтичними. Деякі приклади таких коміксів – це Stitches, Ghost World, Blankets, I Kill Giants тощо [3].

Іще однією важливою функцією терапевтичних коміксів є візуалізація досвіду боротьби з хворобою з різних точок зору – пацієнта, медичного персоналу, доглядальників чи рідних [1]. Ця різноманітність поглядів сприяє кращому розумінню складності ситуації та формуванню емпатії та співчуття.

Крім художнього та терапевтичного компонентів, терапевтичні комікси містять освітню складову, надаючи корисну інформацію про стан здоров'я, лікування, профілактику тощо. Важливо знайти баланс між розважальною та просвітницькою функціями. Завдяки своїй візуальній природі та доступності вони ефективно представляють складну медичну інформацію у зрозумілій формі. Це необхідно під час навчання медичних працівників чи просвітницьких кампаній для широкої аудиторії.

Терапевтичні комікси розробляються різними авторами та фахівцями, серед яких:

- Коміксиста та ілюстратори – професійні художники коміксів, які створюють візуальну частину терапевтичних коміксів, малюнки, ілюстрації, розробляють стиль та композицію кадрів;
- Письменники та сценаристи – фахівці, які пишуть сценарії та тексти до терапевтичних коміксів, розробляють сюжетні лінії, діалоги персонажів;
- Пацієнти та люди з досвідом хвороби – люди, які стикалися з різними захворюваннями, їхні життєві історії стають основою для графічних наративів, а візуальні розповіді базуються на реальних історіях та досвіді;
- Медичні працівники (лікарі, медсестри, психологи) залучені як консультанти для забезпечення точності та достовірності медичної інформації, яка відображається в коміксах;



- Науковці та дослідники вивчають ефективність використання терапевтичних коміксів, досліджують їх вплив на пацієнтів, розробляють методики застосування;
- Митці та арт-терапевти застосовують комікси як форму арт-терапії для допомоги пацієнтам висловити свої емоції та переживання через візуальні образи.

Отже, створення якісних терапевтичних коміксів часто є міждисциплінарною співпрацею між художниками, письменниками, медичними фахівцями, пацієнтами та дослідниками для досягнення максимального терапевтичного ефекту.

При створенні терапевтичних коміксів враховують засоби дизайну, які сприяють ефективному сприйняттю та взаємодії з медичною інформацією. Колірна палітра відіграє важливу роль для привернення уваги та передачі емоційного забарвлення. Використання теплих та приємних кольорів, таких як світло-жовтий або м'яка блакить, створюють атмосферу спокою, меланхолії, дружньої та позитивної комунікації з читачем. Використання контрастних кольорів допомагає виділити важливі деталі та акцентувати увагу на конкретних моментах. Однак, використання яскравих та агресивних кольорів може викликати стрес або дискомфорт [1].

Композиція кадрів та розташування панелей у терапевтичних коміксах чіткі та логічні. Завдяки цьому забезпечується плавний перехід між сценами та полегшується сприйняття інформації. Це дозволяє читачеві зручно переглядати інформацію та легко розуміти послідовність подій. Збалансоване розміщення тексту та малюнків не заважає сприйняттю контенту. Використання різноманітних кутів зору, планів та розмірів панелей дозволяє створити динамічний ритм оповідання та підкреслити ключові моменти історії.

Легко читабельні та зрозумілі шрифти відіграють визначальну роль у сприйнятті та розумінні коміксів. Наприклад, прості Sans serif шрифти, такі як Arial або Helvetica, часто використовуються для заголовків та основного тексту, оскільки вони забезпечують чітку читабельність (комікси «Марія і я» Міг'ель Ґаярдо, «Таємниця Життя та смерті» Світлана Ройз, «Серце шрифтом Брайля» Жорис Шамблен). Жирність або курсив слугує для акцентування подій або виокремлення тексту. Розміщення тексту зручне для читання та не заважає сприйняттю ілюстрацій.

Спрощений, доступний стиль ілюстрацій відіграє значну роль у терапевтичних коміксах. Використання чистих ліній, мінімалістичних форм та обмеженої палітри кольорів дозволяє зосередити увагу читача на історії та емоціях, а не на складності візуального втілення. Водночас, ілюстрації створюються достатньо виразними та деталізованими, щоб ефективно передати емоційний стан персонажів та атмосферу оповідання. Дизайн таких коміксів орієнтований на цільову аудиторію. Наприклад, якщо комікс адресований дітям, то використовують яскраві кольори та дружні малюнки, а також простий і зрозумілий стиль мовлення.

У сучасному світі, де проблеми психічного здоров'я стають все більш актуальними, терапевтичні комікси набувають важливого значення як інноваційний інструмент для самовираження, емоційного зцілення та



формування емпатії. Вони дозволяють людям, які пережили травматичні події або стикаються з психологічними викликами, висловити та пропрацювати свої почуття, страхи та переживання через доступну та зрозумілу форму.

ВИСНОВКИ

Отже, терапевтичний комікс поєднує ефективне використання кольорів, чіткість шрифтів, логічність структури та врахування потреб цільової аудиторії. Дизайн терапевтичних коміксів вимагає ретельного підходу та врахування низки принципів, включаючи спрощений стиль ілюстрацій, чітку композицію кадрів, зручне розміщення тексту, продуману колірну палітру та залучення читача до процесу створення історії. Дотримання цих принципів дозволяє створити ефективний терапевтичний інструмент, який полегшує розповідь та сприйняття історій про досвід хвороби та одужання.

Це дослідження має наукову та практичну цінність, оскільки воно доповнює та розширює знання про комікси як засіб візуальної терапії. Воно є корисним для художників, викладачів, психологів, соціологів та інших фахівців, які зацікавлені в коміксах як в мистецтві та явищі. Це дослідження також відкриває нові можливості для аналізу терапевтичних коміксів різних жанрів та стилів, їх впливу на культуру та соціум загалом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гудошник О. Глава 5. Медичний комікс як графічний наратив. *Медіанаративи: монографія*. Дніпро: Ліра, 2022. С. 59–76.
2. Гудошник О., Бучарська І. Медіальність українського документального коміксу під час війни. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: журналістика*. 2023. № 1 (5). С. 72–81. DOI: <https://doi.org/10.23939/sjs2023.01.070>
3. Graphic medicine. Web-site. URL: <https://www.graphicmedicine.org/> (дата звернення: 06.04.2024).

SKLIARENKO N., KNYSH A., LASTOCHKINA S.

DESIGN OF THERAPEUTIC COMICS: FUNCTIONAL FEATURES AND VISUALIZATION TOOLS

The study analyzed comics as a means of art therapy. The essence of the therapeutic comic and its functions are defined. The most effective design solutions and means of artistic expression for creating therapeutic comics are considered. The importance of interdisciplinary cooperation in creating comics to achieve an effective therapeutic effect is emphasized.

Key words: *therapeutic comic, functionality, means of visual communication, visual therapy, design.*