

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

Розробка коміксів на воєнну тематику

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг 2-20

Книш А.Т

Науковий керівник к.т.н., доц.

Мельник Л.М

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Книш А. Т. Розробка коміксів на воєнну тематику – Рукопис.

Кваліфікаційна робота здобувача вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2024 рік.

У кваліфікаційній роботі надано результати дослідження виникнення та розвитку індустрії коміксів. Розкрито поняття «комікс», а також його соц. культурне значення. Проаналізовані різні жанрові варіації коміксів та їх приклади. Вивчене питання стереотипів навколо коміксів, їх причини та наслідки. Розглянуто тему українських коміксів: формування, аналіз ринку, проблеми, приклади та особливості. Детальніше проведено аналіз теми війни в українських коміксах. На основі цього, був створений власний комікс про досвід переживання війни - «Назавжди друг». Проаналізувавши стилі та історії подібних коміксів, визначено стиль коміксу та дизайн персонажів. У результаті дослідження, було реалізовано дизайн-проект.

Ключові слова: комікс, персонаж, воєнна тематика, стилізація, терапія.

SUMMARY

Knysh A. T. Development of comics on military themes - Manuscript.

Qualification work of the higher education applicant of the first (bachelor's) level in specialty 022 Design - Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2024.

The qualification work presents the results of the study of the emergence and development of the comic industry. The concept of “comic” is revealed, as well as its socio-cultural significance. Various genre variations of comics and their examples are analyzed. The issue of stereotypes around comics, their causes, and consequences are studied. The topic of Ukrainian comics is considered: formation, market analysis, problems, examples, and features. The theme of war in Ukrainian comics is analyzed in more detail. Based on this, a personal comic about the

experience of surviving the war - “Forever Friend” was created. Having analyzed the styles and stories of similar comics, the style of the comic and the design of the characters were determined. As a result of the research, a design project was implemented.

Keywords: comic, character, military theme, stylization, therapy.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1 АНАЛІТИЧНИЙ.....	7
1.1 Історія виникнення коміксів	7
1.2 Основні етапи розвитку коміксів	14
1.3 Сприйняття коміксів.....	22
1.4 Найпопулярніші жанри	26
Висновки до розділу 1	34
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТНИЙ.....	35
2.1 Засоби вираження коміксів	35
2.2. Причини та формування культури коміксів в Україні	37
2.3 Сюжетний аналіз українських коміксів	41
Висновок до розділу 2	48
РОЗДІЛ 3 РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН ПРОЄКТУ	50
3.1 Ідея та сюжет	50
3.2 Дизайн персонажів	52
3.3 Процес роботи над коміксом	55
Висновок до розділу 3	60
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ	68

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі комікси не просто засіб розваги, але й потужний інструмент соціального впливу та історичної освіти. Вони відіграють важливу роль у формуванні громадської думки та надають можливість глибшого розуміння складних соціальних процесів. Особливо це стосується коміксів на воєнну тематику, які здатні відтворити історичні події, показати героїзм, жертвність, а також трагедії війни.

В Україні тема війни залишається актуальною та болючою. Саме тому комікси можуть стати важливим засобом патріотичного виховання молоді та збереження національної пам'яті. Вони дозволяють передати складні історії через доступну та зрозумілу форму, що робить їх ефективним інструментом комунікації.

Комікси також є важливим засобом для обговорення та рефлексії суспільних травм, особливо в контексті війни. Вони можуть використовуватися як терапевтичний інструмент для ветеранів та цивільного населення, що пережило військові конфлікти.

Таким чином, аналіз розвитку та становлення коміксів, їх тематичного розмаїття та художнього виконання в контексті української та світової культури є актуальним питанням.

Мета роботи: на основі досліджених тенденцій розвитку коміксу в Україні, його особливостей, ролі, впливу на формування громадської думки в контексті воєнних конфліктів, здійснити власну розробку коміксу, що сприятиме збереженню історичної пам'яті та патріотичному вихованню.

Завдання роботи:

- визначити відмінні риси, особливості колористичних та композиційних рішень сучасних коміксів в Україні та світі на основі дослідження історичного та культурного контексту виникнення коміксів;
- визначити роль коміксів як засобу патріотичного виховання, особливо серед молодого покоління, вплив на суспільні настрої, зокрема в контексті української культури;

- здійснити авторську розробку коміксу на воєнну тематику, визначити концепцію та цільову аудиторію проекту, дослідивши різні прийоми та методи художнього оформлення, які автори коміксів використовують для передачі своїх ідей в коміксах.

Предмет дослідження: комікс вітчизняних та світових творців.

Об'єкт дослідження: розробка, формування українських коміксів.

Методи дослідження: в роботі використано історико-культурологічний, порівняльний, загальнонауковий методи дослідження при вивченні етапів історичного розвитку коміксів, художніх особливостей проектування, аналізі у передпроектному дослідженні прототипів.

Наукова новизна: визначено особливості композиційних, кольористичних рішень при розробці коміксів на воєнну тематику.

Апробація результатів дослідження. Теоретичні результати дослідження було оприлюднено та обговорено на VI Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Додаток А, рис. А.1).

Склярєнко Наталія, Книш Анастасія, Ласточкіна Софія «Дизайн терапевтичних коміксів: функціональні особливості та засоби візуалізації». *«АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ»*. Київський національний університет технологій та дизайну, від 27 квітня 2023 р.

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів з висновками, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг кваліфікаційної роботи складає 74 сторінок; обсяг основної частини роботи – 67 сторінок; додатки складають 7 сторінок.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІТИЧНИЙ

1.1 Історія виникнення коміксів.

Комікси мають давнє коріння, що сягає епохи печерних малюнків та ікон, які розповідали історії. Зокрема, печерні малюнки у Ласко, Франція, можна вважати примітивними коміксами, адже вони передають оповіді через візуальні засоби. Так само, давньогрецькі, римські та єгипетські фрески та барельєфи, які використовують послідовність зображень для оповідання, мають багато спільного з коміксами. В епоху Відродження, церковне мистецтво також часто використовувало серію картин для розповіді біблійних історій [16].

Більшість інформації про комікси з'явилася з кінця XIX ст., проте можна почати відлік з більш давнішої точки часу. В доколумбійський період, а саме в 1519р., іспанський конкістадор Кортес, знайшов дещо схоже на комікс. Це була яскраво проілюстрована розкладна книга довжиною 11 м., яка розповідала про великого політика та воїна «Тигрового Пазура». Вона також носить назву «Кодекс Коломбіно-Беккера» (Рис. 1.1) (Codex Colombino-Becker) [17].



Рис. 1.1. «Кодекс Коломбіно-Беккера»

Цей документ був створений, щоб зафіксувати військові та політичні подвиги 11-го століття володаря «Тигрового Пазура», також подвиги іншого правителя, Чотиривітра, а також релігійні церемонії, що відзначають ці

подвиги. Кодекс, який, як вважається, був створений у 12 столітті, був придбаний Національним музеєм приблизно в 1891 році і був відтворений у 1892 році. Життя «Тигрового Пазура», зображене у всіх відомих доіспанських кодексах Мікстеків, включало його завоювання двох важливих міст, а також шлюбним союзам, які він пропагував. Видатний мексиканський археолог та історик Альфонсо Касо (1896-1970), піонер у вивченні доіспанських культур в районі Оахаки, продемонстрував, що цей кодекс і Кодекс Беккера I (в Музеї Фьолькеркунде у Відні, Австрія) є фрагментами єдиного кодексу (Рис. 1.2). Збірку Касо можна побачити у виданні кодексів Мігеля Леона-Портільї 1996 року, в якому фрагменти були вперше об'єднані та названі, на честь великого магістра, Кодексом Альфонсо Касо [17] .



Рис. 1.2 Частини кодексу Альфонсо Касо

Цей кодекс має історичну тематику, зображену в лінійній формі, хоча епізоди нелегко зрозуміти з огляду на їхню складну символіку. Орієнтація читання кодексу організована за допомогою горизонтальних смуг, які йдуть знизу вгору кодексу «зигзагоподібно». Він починається знизу ліворуч і йде праворуч. Коли смужка досягає правого краю екрана, вона зчитується справа наліво і продовжує цей візерунок аж до верху. Як тільки скрипт досягає вершини, він переходить на наступну сторінку аналогічним чином. Фігури, зображені в кодексі, позбавлені перспективи, що є особливістю доіспанської

ілюстрації. Об'єкти мають чорний контур, а кольори картини насичені та різноманітні, хоча зараз вони дещо зіпсовані [17].

Пізніші історичні відомості про комікси сягають XVI - XVII століть, коли у містах Барселона та Валенсія почали з'являтися на продаж графічні твори, створені переважно за релігійними мотивами. Тексти, що розповідали про життя святих, були оживлені ілюстраціями та гравюраами, які отримали назву "Алілуями". Протягом наступних двох століть ці "мальовані історії" вийшли за рамки Іспанії, поширившись по всій Європі. Вважається, що справжнє народження коміксів відбулося у середині XVIII століття, тісно переплітаючись з соціальними та політичними реаліями того часу. В епоху Просвітництва замість традиційних релігійних ілюстрацій з'явилися твори сатиричного та гумористичного змісту.

Сучасні комікси виникли на основі політичних карикатур XVIII століття, створених Вільямом Хогартом. Ці карикатури були серією малюнків, які були об'єднані однією центральною ідеєю.

В 1730 році англійський ілюстратор і живописець Вільям Хогарт створив серію з шести послідовних малюнків, об'єднаних однією історією та з невеличкими підписами, під назвою «Кар'єра повії» (Рис. 1.3), де зображено розвиток і становлення молодої дівчини, яка приїхала у велике місто з провінції [19].

Ця серія картин, яка входила до "Сучасних моральних серій" Гогарта, була представлена після початку боротьби проти проституції в Лондоні. Вона відображала лондонське суспільство того періоду. Ця серія надає можливість помітити та оцінити дрібні деталі, які Гогарт вніс у свої твори. Серія картин стала дуже популярною, і було створено лише 1240 комплектів. Через велику популярність серії та обмежену кількість комплектів, з'явилися піратські копії. Гогарт був в курсі цього і зміг забезпечити прийняття закону парламенту 1735 року (Акт Гогарта), який забороняв це [19].

Оригінали картин Хогарта згоріли під час пожежі у Фонтхілл-Хаусі, резиденції Вільяма Бекфорда, у 1755 році. Однак, оригінальні листи вдалося

зберегти. Вони були продані вдовою Хогарта, Джейн, Джону Бойделлу в 1789 році, потім передані Болдуїну, Кредоку і Джою в 1818 році, і нарешті, Генрі Бону в 1835 році. Кожен з нових власників створив додаткові копії цих листів [18].

Пізніше "Історія повії" була опублікована Вільямом Іннелом Клементом у шпальтах його газети "Bells Life" у Лондоні № 330 22 червня 1828 року [18].



Рис. 1.3 Серія малюнків Вільяма Х. «Кар'єра повії»

Цей твір можна вважати попередником коміксів у сучасному розумінні цього слова. Те саме можна сказати і про наступні політичні карикатури, в яких художник їдко висміював вади суспільства.

Проте справжнім батьком коміксу, а точніше винахідником газетного коміксу є англійський карикатурист, офортист і живописець Томас Роуландсон (1756-1827) [12]. Він створив серію коміксів про доктора Синтаксису під назвою «Подорож доктора Синтаксису в пошуках живописного», яка була опублікована в газетах з 1812 до 1821 року (Рис. 1.4). Ця серія є першим в історії прикладом графічної прози. Після смерті Роуландсона, всі історії про доктора Синтаксиса були зібрані в одному томі, який отримав назву «Подорожі доктора Синтаксиса» [12].



Рис. 1.4 зображення з книги

Подорож Доктора Синтаксису в пошуках мальовничого, назва:
Доктор Синтаксис зупинений розбійниками

Роулендсон, як піонер, має своє місце в історії коміксів, але він ділить це місце з Родольфом Тепфером, швейцарським педагогом, графіком і новелістом. Тепфер працював в пансіоні і, щоб полегшити учням засвоєння матеріалу, він створив веселі історії з картинками і текстом. Його малюнки були організовані за принципом коміксу (автографія) - вони йшли зліва направо, а текст, який супроводжував малюнки, завжди був написаний від руки і був частиною малюнка. В 1846-1847 роках він випустив свою колекцію «Розповіді в гравюрах», які колись вразили відомого німецького поета Гете. Крім того, Тепфер написав монографію «Досвід фізіогноміки» (1845), в ній він надав теоретичну основу для автографії (коміксу). Тепфера можна вважати не тільки одним з винахідників коміксу, але й першим теоретиком цього жанру [12].

Комікси спочатку були просто як «веселі картинки» або «карикатури», що відображає їхнє первісне значення та призначення. Це були короткі малюнки з комічним, сатиричним або політичним змістом,

призначеними «для дорослих», і зазвичай виходили на сторінках недільних газет (Рис. 1.5).



Рис.1. 5 Приклад коміксу з газети нідерландського автора Яна Говернера

Карикатура має дві основні мети: висміяти реальність та розвеселити читача. Тьопфер, наприклад, мав на увазі створити культуру, яка б відображала людей в неформальному середовищі. З іншого боку, комікси мають більш антропологічну мету. Вони перш за все розповідають історії, незалежно від того, чи є вони комічними чи трагічними. Карикатура наносить точкові удари по конкретних місцях, тоді як комікс намагається сказати щось більше [9].

Комікс у найширшому визначенні, є графічним відображенням прозових творів, де графіка відіграє ключову роль, а літературний аспект представлений діалогами персонажів, які зображені у спеціальних «мовних бульках» (від англ. «speechballoon») над зображеннями, а іноді - словами автора. Позиція коміксу в мистецтві ще не визначена: його вважають як літературним, так і графічним видом мистецтва. Наприклад, у Франції комікс визнано окремим, дев'ятим видом мистецтва, поряд з літературою, драматургією, графікою, живописом та іншими. Однак, деякі вчені мають упереджене ставлення до коміксів, не вважаючи цей жанр вартим

дослідження. Більшість звичайних читачів по всьому світу поділяють цю точку зору.

Слово «комікс» найчастіше асоціюється з чимось дитячим чи гумористичним. Цей стереотип має неабиякий вплив на сприйняття коміксу. Та сьогодні комікс включає все розмаїття жанрів традиційної літератури, він не має аудиторії певного віку, соціального статусу чи статі, у ньому, як і в будь-якому виді мистецтва, кожен може знайти щось собі до душі [6].

На початку епохи коміксів художники та сценаристи довгий час уникали пригодницьких та фантастичних сюжетів, та вони могли б стати “золотою жилою” для мальованих історій. Першим, хто таки відважився зламати цю «традицію», став художник-коміксист і пізніше відомий аніматор Вінзор Мак-Кей з Канади. У 1905 році газета «New York Herald» почала публікувати його відомий графічний серіал «Малюк Немо в Країні Снів» (Little Nemo In Slumberland) (Рис. 1.6), який продовжувався до 1926 року [12].



Рис. 1.6. «Маленький Немо в країні снів» Вінзора Маккея.

«Малюк Немо» - це винятковий і новаторський комікс, який вніс значні зміни в жанр. Мак-Кей змінив мальовану літературу, піднявши її на новий рівень. Саме він відкрив головну особливість коміксу - композицію сторінки та змістове наповнення. Завдяки його роботі, комікси отримали

сучасний вигляд. “Малюк Немо” показав, що комікс може бути не тільки набором смішних картинок або карикатур, а й серйозним мистецтвом, як з точки зору образотворчої техніки.

Цей комікс мав величезний успіх, але не спонукав інших авторів та видавців створювати нереалістичні історії. Фантастика (а також пригодницький жанр) з’явилася в графічній літературі лише на межі 1920-1930-х років і швидко стала основним напрямком комікс-культури [12].

У процесі розуміння коміксу як елемента масової культури, науковці постійно досліджують, що в ньому головне - словесний текст чи малюнок. В різних дослідженнях описані різні думки. Наприклад, у «Літературознавчій енциклопедії» (автор-укладач Ю.Ковалів) акцент робиться на тексті, ілюстрований малюнками. Там вказується, що комікс - це серія чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, які ілюструють розвиток сюжету, представленого мінімальним, переважно діалоговим текстом [1]. Напротивагу, у «Літературознавчій енциклопедії» (за ред. А. Ніколюкіна) робиться акцент на обов’язковій наявності картинок, розміщених в суворій послідовності, а вже потім увага звертається на мінімалізацію тексту [2]. А в «Енциклопедії літературної та культурної теорії» («The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory») комікс позиціонується як специфічний різновид медіа [17].

Тож питання про віднесення його до літературного чи мистецького напрямку залишається відкритим. [17]

1.2 Основні етапи розвитку коміксів

Розвиток коміксів відбувався по-різному в залежності від культурного контексту. У першій половині XX століття комікси набули популярності в Сполучених Штатах, Західній Європі (Франція та Бельгія) та Японії. Американські комікси з’явилися на початку XX століття як масовий засіб інформації, починаючи з газетних коміксів. Журнальний стиль коміксів з’явився у 1930-х роках, коли жанр супергероя став

домінуючим після появи Супермена в 1938 році. Історія японського коміксу та анімації (манга) сягає аж до XII століття. Протягом більшої частини своєї історії комікси мали значний вплив, але в кінці XX століття вони стали більш серйозно сприйматися як публікою, так і вченими [21].

Вважається, що початок історії коміксів можна розпочати з 1883 року, саме тоді розпочинається перший етап розвитку коміксів - **«Платиновий вік»** (1883–1938 рр.). Хоча насправді деякі дослідники коміксів вважають за попередників коміксів європейські брошури XVI ст., які використовували текст та малюнки для висловлення певної ідеї. Інші вказують на сатиричні журнали 1780-х рр., де можна побачити перші приклади «мовних бульбашок». Тож історія коміксів розпочалась раніше [22].

Перший американський комікс, “Ведмежата і тигр”, з’явився у 1892 році в “The San Francisco Examiner” під редакцією Вільяма Рендолфа Херста. Херст активно використовував ілюстрації для популяризації своєї преси. Яскраві комікси стали візитівкою його видань, а потім і видань його конкурента Джозефа Пуліцера. У 1894 році в “World” було встановлено першу машину для друку в чотири кольори. Завдяки цьому 18 листопада 1894 року вийшов перший графічно вдалий комікс Річарда Ф. Аутколта. Це стало початком традиції друкувати в недільних газетах серії пригод з постійними героями [23].

Однак загальноприйнятою датою початку ери справжніх коміксів є 5 травня 1895 р., коли в «New York World» з’явилася «Алея Хогана». Початкові комікси були в основному гумористичними, але автори швидко зрозуміли, що формат може бути адаптований для різних жанрів [22]. Цей легендарний комікс розповідав про пригоди мешканців бідного американського народу. Другорядний герой «Алеї Хогана», маленький хлопчик з великими вухами, відомий як Жовтий Малюк (Рис. 1.7) (англ. Yellow Kid), швидко завоював любов читачів, отримавши свою власну серію і навіть спричинивши появу терміну «жовта преса». Завдяки

пригодам Жовтого Малюка, який мандрував світом, потрапляв у комічні ситуації та знаходив нових друзів, розпочалася ера коміксів, яка спочатку захопила Сполучені Штати, а потім поширилася на Європу та Південну Америку.



Рис. 1.7 Сторінка коміксу «Жовтий малюк». Автор Джозеф Пулітцер

У 1899 році Херст почав додавати комікси до недільних випусків своїх видань. Це було початком 32-сторінкового видання “American Weekly”, яке в 1928 році читали 20 мільйонів американців щотижня. Херстівські комікси стали промисловими, виходячи в щоденних газетах, недільних додатках та журналах. Вони відрізнялися від традиційних картинок Епіналя, оскільки текст було введено в малюнок, що дозволило уникнути окремого набору. Діалоги зазвичай вписувалися в мильні бульбашки, а малюнки йшли один за одним у вигляді стрічок [23].

До XX століття комікс, почав втрачати свою комічну властивість, за яку і отримав свою назву та став одним з популярних жанрів масової культури. Тоді і почався активний розвиток цієї галузі. Цей період називають «Золотим віком» коміксів.

Золотий вік коміксів - це період в історії американських коміксів з кінця 1930-х до середини 1950-х років. Спочатку комікси несли в собі

здебільшого гумористичну ціль. Докорінно це змінилось в червні 1938 року, коли в США з'явився персонаж Супермен. Поява Супермена в коміксі Action Comics #1, (Рис. 1.8) виданому DC Comics, вважається початком «Золотого віку» [24].

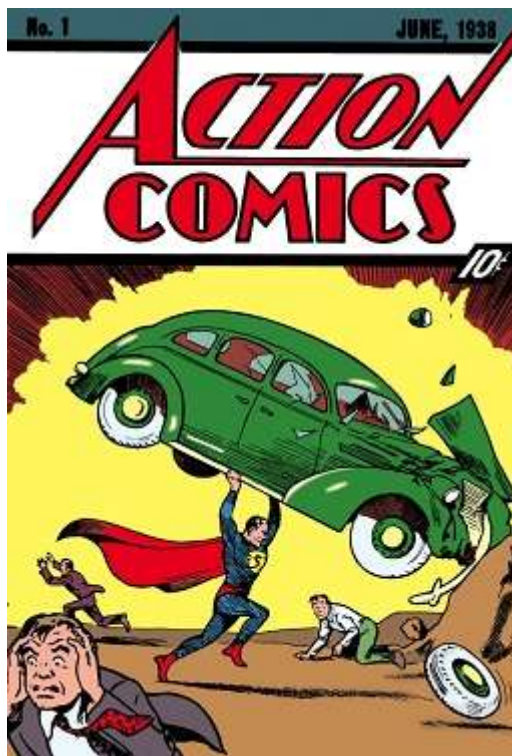


Рис. 1.8 Обкладинка першого коміксу про Супермена.

Комікс був створений Джеррі Сігелом і художником Джо Шустером, а сюжет був заснований на біблійній легенді про Мойсея, чиї батьки віддали його чужим людям, щоб врятувати йому життя.

Перша новела коміксу розповідає про народження маленького хлопчика Кал-Ела на планеті Криптон. Його відправили на Землю ракетою незадовго до вибуху планети. У цьому коміксі Супермен прибуває на Землю, врятує невинну жінку від електричного стільця, вирішує проблему з чоловіком, який бив свою дружину, і йде на побачення з Лоїс Лейн. Вартість кожного екземпляра коміксу на той час була всього 10 центів [26].

За оцінками, із 200 000 накладу Action Comics №1 залишилося менше 100 примірників. Поєднання дефіциту та попиту на першого американського супергероя різко підвищили вартість за останні роки.

Супергерої швидко стали популярними в коміксах, адже Америка тоді була країною іммігрантів. Люди з усього світу приїжджали сюди, мріючи про “американську мрію”. Однак, найвідомішим супергероєм став не Супермен, а Капітан Марвел. Після успіху Супермена, багато інших супергероїв було швидко введено у світ коміксів: Бетмен, Чудо-жінка, Людина-факел, Капітан Марвел, Підводник, Доктор Долі, Привид, Капітан Америка. За цей період було створено понад 400 супергероїв (Рис. 1.9). Більшість з них сильно нагадували Супермена і не дожили до наших днів [25].



Рис.1. 9 Вирізки з коміксів про супергероїв

Друга світова війна суттєво вплинула на зміст коміксів про супергероїв. На той час головними злодіями були нацисти, Адольф Гітлер та країни Осі. Перемоги на сторінках коміксів давала людям надію. На обкладинках зображувалися супергерої, які боролися з лідером нацистського руху.

Після війни герої коміксів продовжували відображати реальність, щоб люди не боялися атомних бомб, які на той час викликали паніку в суспільстві. З'явилися герої з ядерними можливостями, такі як Атомна людина, які боролися з комуністами і брали участь у Корейській війні 1950-

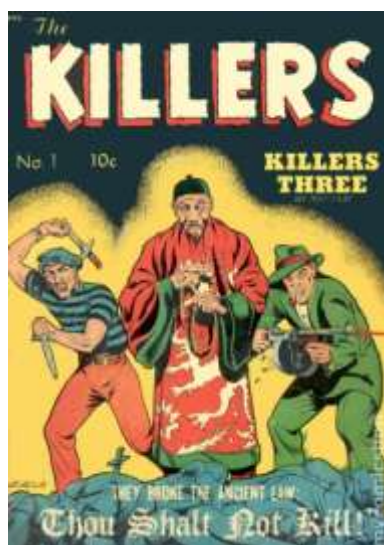
1953 років. Однак після закінчення Другої світової війни популярність супергероїв знизилася. В цілому, саме в період золотого віку в коміксах з'явився новий і до сьогодні головний напрям - супергерої і нові світи [22].

Злочини та гангстери внесли новизну в індустрію коміксів, відкриваючи «Вік атому». Видання, такі як «Crime exposed» (1948 р.), «True Crime Comics» (1947 р.) (Рис. 1.10, в), «Crimes By Women» (1948 р.) (Рис. 1.10, а), «The Killers» (1947 р.) (Рис. 1.10, б) та інші, підігрівали інтерес громадськості до реальних злочинців.

Цей новий жанр став спасінням для індустрії коміксів [22].



а



б



в

Рис.1.10 Обкладинки різних видавництв коміксів про кримінал: а - «Crimes By Women», б - «The Killers», в - «True Crime Comics»

Іншим трендом популярної культури кінця 40-х - початку 50-х стали жахи, які, в свою чергу, породили науково-фантастичний жанр. З'явилися такі популярні комікси, як «The Thing», «It Came From Outer Space» (Рис. 1.11, а), «War Of The Worlds», «Robot Monster» (Рис. 1.11, б), «Invaders From Mars», «Godzilla» [21].



а

б

Рис.1. 11. Обкладинки різних коміксів науково-фантастичного жанру: а - «It Came From Outer Space», б - «Robot Monster».

Наукова фантастика стрімко набувала популярності. Журнали були наповнені сюжетами з ракетами, космонавтами та численними дивними інопланетянами, які символізували обіцянки майбутнього, нового атомного віку. У той самий час підліткова злочинність стрімко зросла, і суспільство звинуватило в цьому зміст популярних коміксів. Було створено «Кодекс коміксів» для цензури: в результаті, жахи та детективи, обмежені цими рамками, почали втрачати свою серйозність та привабливість для читачів, і комікси опустилися до рівня «картинок для дітей». Це нанесло удар по їх репутації, відчуття якого відчувається і досі, оскільки багато людей все ще вважають комікси дитячою розвагою [22].

Це дало змогу авторам коміксів вирішити цю проблему за допомогою повернення в історії супергероїв. Ю. Шварц, який був головним редактором “National Periodical Publications”, що пізніше стало видавництвом “DC Comics”, володів правами на Супермена, Бетмена та Чудову Жінку. Він

вирішив, що прийшов час відродити супергероїв минулого, але вже оновленими для сучасності. На сторінках “Showcase” Ю. Шварц знову вводить у гру Султана Швидкості, Візира Швидкості та Флеша, тим самим відкриваючи **Срібний вік** коміксів. Інші герої Золотого віку, такі як Хокман, Зелений Ліхтар, Атом, також були відроджені, але переосмислені для більш вимогливої аудиторії [5].

В той час були створені та відроджені багато супергероїв. Деякі з них не мали великої популярності в той час, та зрештою в майбутньому це змінилось. А поки з завершенням «Срібного віку», настає пора **«Бронзового віку»**. Цей період насичений новими ідеями. Знайомі нам герої стикаються з актуальні на той час проблемами. Наприклад, зловживання наркотиками, расизм, бідність, тощо.

Відбулася еволюція образів персонажів. Якщо раніше супергерої не мали власної особистості і характеру, були лише малюнками, за якими читач міг себе приховати, то нові герої коміксів отримали цілу палітру характерних рис. Їх почуття, переживання та емоції стали більш глибокими, у них з’явилося власне життя, яке часто відрізнялося від життя читача. Почали порушуватися “дорослі” теми, такі як наркотична залежність, алкоголізм, забруднення навколишнього середовища. Наприклад, Людина-павук не зміг врятувати свою кохану - це сталося вперше за весь час існування американських коміксів. За образами персонажів коміксів виявилися справжні люди, здатні робити помилки. Вони вже не були напівбожественними істотами [22].

«Новий вік» коміксів був часом інтенсивних змін. На початку 1980-х років проєкт “Teenage Mutant Ninja Turtles” з’явився з неймовірним успіхом. В цей період також відбувся приплив британських авторів до американських коміксів, який отримав назву “Друга британська інвазія”. Такі письменники та художники, як А. Мур, Д. Гіббонс, Дж. Болтон, Б. Болленд і А. Девіс, внесли новизну в комікси [21].

«Сучасна епоха коміксів» – це період в історії американських коміксів про супергероїв, початком якого зазвичай вважається середина 1980-х рр., триває донині.

Приблизно за перші 15 років цього періоду багато персонажів коміксів були перероблені, творці здобули відомість у галузі, процвітали незалежні комікси, а більші видавництва ставали більш комерціалізованими.

Альтернативна назва цього періоду – «Темний вік» коміксів – з’явилася завдяки популярності та мистецькому впливу заголовків із серйозним змістом [5]. Починаючи з 2010 року, стандарти персонажів та сюжетів коміксів проходять глобальний перегляд. Тепер головними героями можуть стати жінки, підлітки, представники культур, що не є європейськими, які раніше зазвичай були на другому плані.

Період, що охоплює сучасну епоху, ще не досить добре вивчений, тому історія відкрита для обговорення. Комікси постійно розвиваються, змінюються та еволюціонують, і зараз вони – це чудовий спосіб передачі інформації, потенціал якого не можна недооцінювати [22].

1.3 Сприйняття коміксів

Кілька країн Європи, зокрема Іспанія, Франція та Бельгія, визнали ці твори як частину своєї національної культури та надають державну фінансову підтримку для їх розвитку. У Франції у 60-х роках минулого століття було створено науково-дослідний інститут для вивчення коміксів як жанру образотворчого мистецтва. У численних країнах проводяться міжнародні виставки та фестивалі, присвячені мистецтву коміксу, а також публікуються каталоги творів авторів цього напрямку з детальним аналізом від мистецтвознавців [14].

Проте протягом тривалого часу наукове дослідження коміксів було утруднене через упереджене ставлення до них як до «низького» жанру. Однак, починаючи з середини XX століття, комікси почали привертати все

більше уваги вчених. В основу дослідження коміксів були покладені роботи таких відомих семіотиків, як Р. Барт та У. Еко [28].

У своїй роботі «Риторика образу» Р. Барт звертається до особливостей коміксу, аналізуючи взаємодію слова і зображення як взаємодію різних систем знаків. Зображення надає буквальне і символічне повідомлення, яке формується на основі культурного коду. Як відзначає Р. Барт, “словесний текст і зображення тут взаємодоповнюють одне одного; і текст, і зображення є фрагментами більшої синтагми, а єдність повідомлення досягається на вищому рівні - на рівні сюжету, історії, дієгезису” [27]. Також вчений наголошує, що зображення – це система, що вимагає від користувача значно менше зусиль, позбавляє читача необхідності вникати в різні нудні словесні описи [28].

У. Еко розглядає комікси в контексті міфологічного наративу – «Міф про Супермена». Вчений доходить до думки, що комікси про супергероя, як і стародавні візуальні наративи, часто є формою пропаганди, представляючи міфічних героїв як взірці моральних якостей і національної гордості [4]. Однак це не виключає й того факту, що комікси складаються із високо мотивованих знаків, образів і символів, котрі породжують значення різними способами, створюючи код, який читач має проінтерпретувати.

У період початку ХХ століття комікси були визнані чисто демократичним жанром, який набув популярності серед людей різного віку та статі. Відповідно до своєї назви, комікси виконували функції комедії та розваги, не маючи моралізуючих елементів. Персонажі коміксів були створені на основі образів простих людей (наприклад, Жовтий малюк). Сюжет, характери героїв, їхні думки, принципи та дії відображали стан свідомості суспільства та його життєві погляди, і саме тому ці ілюстровані історії так легко сприймалися аудиторією [22].

У другій половині ХХ століття комікс почав виконувати функції не тільки передачі інформації та розваг. Італійський вчений У. Еко зауважив що комікс має рекреаційний та психотерапевтичний вплив: «Сучасне

індустріальне суспільство характеризується мінливістю норм, скасуванням традицій, соціальною мобільністю, швидкоплинністю влади та її принципів – іншими словами, люди в такому суспільстві відчувають постійний інформаційний тиск, іноді навіть потужні інформаційні удари, які вимагають безперервної перебудови сприйняття та адаптації психіки до змін навколишнього середовища і настільки ж безперервного перенавчання інтелекту. У цьому контексті графічні роботи є поблажливим запрошенням відпочити» [8]. В результаті дослідження, У. Еко приходить до висновку, що читач, який ідентифікує себе з Суперменом підсвідомо прагне до суспільного визнання та має безліч комплексів та непорозумінь з оточуючими [9].

Якщо проаналізувати кількість публікацій та книг, присвячених коміксам, то стає зрозуміло, що їх не так багато, як могло б бути. Більшість людей посилаються на класичну роботу Скотта Макклауда «Зрозуміти комікси» (1993 рік) (Рис. 1.12), яку вже переклали українською мовою і видали видавництвом «Рідна мова». Ця книга має культове значення, але від часу її публікації минуло майже 30 років, і до цього часу не було написано нічого більш вагомого або авторитетного [3].



Рис. 1.12. «Зрозуміти комікси» Скотт Макклауд

Дещо таки стримує академічну спільноту та звичайних читачів від сприйняття коміксів як окремого виду мистецтва.

Перша та найбільш очевидна причина полягає в уявленні, що комікси призначені виключно для дітей або підлітків. Це не стільки пов'язано з темами або сюжетами, які представлені в коміксах, скільки з історією цього медіа. Офіційна історія коміксів починається з так званих комічних стрічок - коротких історій, які публікувалися в газетах або журналах. Ці великі колонки були призначені для невимогливої аудиторії, щоб доповнити випуск новин. Історично склалося так, що цей формат мав на меті розважати або критикувати.

Інша причина має більше відношення до методології: як ставитися до коміксів - читати їх чи дивитися? Чи є це візуальним медіа чи літературою? Насправді, це не є ні тим, ні іншим, а скоріше є синтетичним. Тому в історії візуальної культури важко визначити традицію коміксу. З одного боку, вони не вписуються ні в живопис, ні в літературу. Хоча є спроби класифікувати їх обома способами, що лише шкодить коміксу. З іншого боку, вони вимагають власного простору, свого середовища, яке все ще формується.

І, нарешті, третє питання: якщо комікси вважати мистецтвом, то як їх правильно експонувати? Чи слід виставляти окремі панелі (фрейми) для показу? Чи можливо виставити перші екземпляри томів? Або варто виставляти лише обкладинки? Безумовно, це складні питання. І які галереї повинні виставляти комікси? Адже галереї зазвичай фокусуються на так званому високому мистецтві, а стереотипи, згадані в першому пункті, заважають сприймати комікси як серйозне мистецтво.

Якщо досліджувати питання коміксів глибше, то ще одним фактором, який заважає людям сприймати комікси, як щось серйозне, є те, що дуже часто об'єкт дослідження доволі важко визначається. Досі не має якогось сталого розуміння, що таке комікс. Між науковцями та читачами немає спільного рішення щодо цього.

Скотт Макклауд пропонує наступне визначення: комікси — це сукупність певних картинок, які об'єднані певною історією. Але ми знаємо, що комікс може бути і без історії, без діалогів, без матеріального вираження як вебкомікси. Медіум досі розвивається, тому комікси ще не отримали свого статусу «закінченого мистецтва»[3].

1.4 Найпопулярніші жанри

Впродовж всієї історії становлення коміксу як виду мистецтва, набували популярності різні жанри залежно від багатьох факторів.

Культурний контекст: в різних країнах та культурах підходи до коміксів можуть відрізнятися. Наприклад, у США супергеройські комікси мають велику аудиторію, тоді як у Франції популярні “bande dessinée” — мальовані стрічки .

Інтереси аудиторії: Популярність жанрів залежить від того, що цікавить читачів. Деякі віддають перевагу пригодам супергероїв, інші — глибоким філософським роздумам.

Якість контенту: Якість малюнків, сценаріїв та художнього виконання також впливає на популярність. Відмінний контент залучає більше читачів.

Маркетинг та реклама: Розповсюдження коміксів, реклама та наявність в медіа можуть значно впливати на їхню популярність.

Сьогодні можна виділити такі найпопулярніші жанри коміксів, як:

1. Наукова фантастика.

Науково-фантастичні комікси — це жанр, де наукова достовірність поєднується з фантастичними елементами. Дія розгортається в майбутньому або альтернативному сьогоденні. Головний герой подорожує в часі та паралельних світах, спілкується із представниками інших цивілізацій. В основі сюжету лежить наукове припущення або технологія, яка змінює відомі закони природи (наприклад, здатність пересуватися зі швидкістю, що перевищує швидкість світла). Конфлікт будується навколо наукових, політичних або соціальних проблем [22].

Одним з таких коміксів є «Чорна наука» («Black Science») (Рис. 1.13). В цей час науково-фантастичних коміксів виходить не так багато, але ті, що виходять, не просто експлуатують відповідний антураж. Вони серйозно розмірковують про науково-технічний прогрес та місце людини в цьому світі з усіма її слабкостями, недоліками та силами. Саме одним з таких коміксів є «Чорна наука».

Це захоплива історія про подорож до альтернативних світів. Вчений Грант Маккей на замовлення корпорації створює машину для відкриття порталу до Мультивсесвіту. Одного разу вона ненароком переносить в інший світ не лише вченого з командою, а й його дітей, а також колишнього однокурсника вченого. Відразу після прибуття в інший світ машина ламається: їй уже не можна керувати самостійно, але кожні кілька годин вона перезапускається і відправляє всіх, хто поблизу, далі, у наступний світ. Але яким він виявиться і коли вони повернуться додому, ніхто не знає.



Рис.1.13 Ілюстрація з коміксу «Чорна наука».

Над зображенням історії працював Маттео Скалера. Чудова стилізація під ретрофутуризм у сучасному розумінні! Він не тільки виявив креативність у створенні нових світів і наповненні їх впізнаваними елементами, а й намалював по-справжньому живих і різних персонажів. Його стиль — незграбний, різкий, динамічний — якнайкраще підходить для активних або

бойових сцен, але також і створює належну напругу на спокійних кадрах. Дін Уайт надав коміксу відповідної атмосфери своєю кольоровою палітрою — тут переважають фіолетові, сині та руді відтінки. Загалом з першого погляду на малюнок відчувуються європейська школа (Скалера — італієць) та натхнення класичного науково-фантастичного фільму.



Рис 1.14 Кадр з коміксу «Чорна наука», що ілюструє посилання на гору Еверест.

Кожен світ унікальний і незвичайний, таке рідко побачиш у коміксах або на екрані, але, з іншого боку, в усьому зрозумілі посилання на історичні епохи людства: ацтекські зіккурати жаб або давньоримські антуражі мавп (Рис. 1.14) [29].

2. Жахи.

Цей жанр коміксів включає історії про монстрів, зомбі, відьом та психологічні трилери. У коміксах можуть змальовуватися перевертні та вампіри, які прийшли до нас із фольклору разом з діючими там правилами (наприклад, що знищити вампіра можна тільки срібною кулею).[22]

Прикладом такого жанру є комікс «Два місяці» («Two moons») (Рис. 1.15). Події якого розгортаються під час Громадянської війни в Америці та розповідає про головного героя на ім'я Вірджил Морріс, який воює на боці Союзу, але опиняється в протистоянні з чимось більш жахливим, ніж жахи війни.



Рис1.15 Обкладинка коміксу «Два місяці». Автор – Херардо Зафіно.

Автор (Джон Аркуді) прагне використати жанр і середовище, щоб поглянути на мало відомий розділ американської історії. «Це, насамперед, історія жахів/бойовик, — сказав Аркуді, — але це щось більше для мене і, я сподіваюся, для читача. Складна історія корінних народів у 19 столітті надихнула мене взятися за цю історію, і ми досліджуємо її очима молодого чоловіка, який росте, щоб дізнатися більше про своє місце у світі».[30]

3. Комікси на військову тематику.

Військові комікси розповідають про випробування людей, описуючи їх доблесні вчинки та війну загалом. У цих коміксах персонажі та деталі максимально наближені до військового побуту, а прийоми ведення бою відповідають описаній епосі. Сюжет коміксу може бути побудований як на реальних, так і на вигаданих військових подіях. Акцент може бути зроблений або на битви, у яких герой бере участь, або на самого героя, його переживання, учинки та досягнення під час війни [22].

З актуального приклад української збірки коміксів «Перемога» (Рис. 1.16). Ця збірка включає дев'ять авторських новел, створених українськими художниками-комісистами. Серед авторів коміксу: Олександр Корешков, Катерина Кошелева, Євгеній Тончилов, Володимир Поворозник, Олег

Окунєв, Ігор Курілін, Максим Богдановський, Богдана Вітковська, Назар Понік, Кирил Малов та Олексій Бондаренко. Усі вони відреагували власною творчістю на повномасштабне військове вторгнення Росії в Україну.



Рис 1.16 Обкладинка коміксу збірки «Перемога»

Спільними зусиллями українського видавництва The WILL Production та компанії Art Nation цей комікс був не тільки створений, а й перекладений різними мовами та виданий в різних країнах. Завдяки чому було зібрано велику суму грошей та задончено на потреби армії [31].

4. Кримінал.

Кримінальні комікси описують вчинення головним героєм протизаконних дій або розслідування загадкових подій. Зазвичай в них показані сцени жорстокості та насильства. Цей жанр відзначається відповідністю персонажів та подій описаних в певній епосі, а також наявністю стереотипних мотивів вчинення злочинів. Повнота фактів також є характерною рисою цього жанру коміксів [22].

Представником цього жанру є комікс «Джокер/Харлі: Кримінальний розум» («JOKER/HARLEY: CRIMINAL SANITY») (Рис. 1.17). Це

нестандартна історія давно відомих нам персонажів з серій коміксів про пригоди Бетмена. Тільки відрізняється від неабиякою жорстокістю.



Рис. 1.17 Обкладинка коміксу «Джoker/Харлі: Кримінальний розум»

Це спільна робота Камі Гарсії (автор) та Майка Хенью (художник), які неодноразово створювали бестселери. Читачів знайомлять із Джокером і Харлі Квінн, яких вони не бачили раніше, використовуючи судову психіатрію, аналіз поведінки (профілювання) і психологічні профілі, щоб створити правдивий погляд на цих культових персонажів, які страшніше будь-якої психотичної фантазії.

Сюжет цього твору такий: у Готем-Сіті, де жахливі акти насильства є повсякденним явищем, поліція покладається на Харлі Квінн, молодого судового психіатра та профайлера, щоб консулювати їх у найважчих випадках. Але Харлі переслідує одна нерозкрита справа — ніч, коли вона виявила тіло свого сусіда по кімнаті з підписом сумнозвісного серійного вбивці, відомого як Джокер. Через п'ять років справа залишається нерозкритою, а по всьому місту відбувається нова серія жахливих вбивств. У міру ескалації вбивств одержимість Гарлі пошуком розбещеного психопата веде її на небезпечний шлях. Коли минуле й сьогодні наразі стикаються,

Харлі має вирішити, як далеко вона готова зайти — і скільки меж вона готова перетнути — щоб вирішити ці справи раз і назавжди.[32]

Цей комікс не надто популярний серед любителів всесвіту Бетмена але для поціновувачів кримінальних історій ця робота одна з найяскравіших.

5. Романтика.

Романтичні комікси відзначаються наявністю яскравих емоційних переживань, відповідністю персонажів та деталей до епохи де відбуваються події. Зазвичай герої – розумні і симпатичні люди, які не надають значення своїй зовнішності. У таких коміксах можна спостерігати еротичні сцени. В оптимістичному фіналі закохана пара знаходить щастя, а їхні вороги караються [22].

Майже так і відбувається в коміксі під назвою «Єдиний фінал лиходіїв - смерть» (Рис. 1.18) («Villains Are Destined To Die»). Хоча є деякі відмінності. Сьогодні набувають популярності романтичні сюжети які руйнують звичні шаблони. Наприклад у вищезгаданому коміксі (а точніше це веб-комікс - різновид коміксів які викладаються лише в інтернеті, рідко але можуть бути друковані видання) головна героїня у ролі лиходійки намагається змінити хід історії, під час чого підкорює серця головних романтичних персонажів.



Рис 1.18 Обкладинка коміксу «Єдиний фінал лиходіїв – смерть»

Сюжет цього коміксу такий: дівчина, яка втратила матір, була змушена жити з байдужим батьком та зведеними братами в заможній родині. Життя було важким, але вона впоралася, наполегливо навчаючись і потрапивши до престижного університету. Це дало їй можливість виїхати і відмовитися від свого складного життя. Після переїзду вона випадково дізналася про мобільну гру для знайомств, якою захоплювалися її однокласники, під назвою 'Daughter of the Duke's Super Love Project'. В один момент по незрозумілим причинам дівчина потрапляє в цю гру як головна лиходійка, що в фіналі отримує трагічний кінець. Щоб змінити цю ситуацію, героїні доведеться покращити стосунки з іншими героями гри та не протрапити в пастку гри [33].

Спочатку історія створювалась як новела, та пізніше зібралась команда з автора та художника і все переросло у веб-комікс, що отримав неабияку популярність.

Висновки до розділу 1

Комікс – це гармонічне поєднання літератури (сюжетної/текстової частини) та візуального зображення, які розміщені в чіткому хронологічному порядку та спрямовані на передачу змісту.

Комікси є важливою частиною культури, яка відображає соціальні та політичні реалії свого часу. Вони виникли як спосіб висміювання реальності та розваги для читача, але згодом перетворилися на серйозний жанр, який використовується для розповіді історій, незалежно від того, чи є вони комічними чи трагічними. Комікси є графічним відображенням прозових творів, де графіка відіграє ключову роль, а літературний аспект представлений діалогами персонажів, які зображені у спеціальних «мовних бульках» над зображеннями, а іноді - словами автора.

Комікси не просто символізують розквіт популярної культури, вони також відображають суспільні зміни, художній інноваційний досвід та пристрасть до творчості. Незважаючи на різницю в популярності та

ставленні, комікси є важливим медіатекстом, який об'єднує малюнки та текст, дозволяючи розповідати різні історії.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТНИЙ

2.1 Засоби вираження коміксів

Комікс володіє унікальними засобами вираження, які можна розділити на візуальні та словесні, оскільки комікс представляє собою поєднання візуального мистецтва та літератури. Візуальні методи можуть ілюструвати словесну інформацію, надаючи їй більше образності, виразності, та навіть переконливості, а в деяких випадках, у поєднанні зі словесним елементом, вони можуть створити нові додаткові значення [13].

До основних елементів коміксу входять: малюнок, його форма, розміри, розташування, а також форма та розмір філактера («мовної бульбашки») (Рис. 2.1) і шрифт тексту. Найважливіша подія на кожній сторінці зазвичай зображується на найбільшому кадрі, або «фреймі», а персонаж, який звертається до іншого, зазвичай знаходиться зліва (за винятком манги, яка читається у зворотному напрямку). Філактер є типовим засобом виразності в коміксах, його форма додає додатковий зміст до діалогу. Наприклад, якщо стрілка «мовної бульки» виходить за рамки фрейма, це означає, що фразу вимовляє персонаж, який знаходиться поза кадром, а якщо стрілки вказують на декілька персонажів, це означає, що репліка вимовляється хором. Якщо фраза замкнена у філактері у формі хмаринки, це означає, що вона «звучить» у думках персонажа. Шрифт також відіграє важливу роль – гучність фрази або вигуку підкреслюється жирним шрифтом або написом великих літер, а крик подається у філактері, що формою нагадує зірку. Для акцентування на певній інтонації можна використати подвоєння або потроєння літер чи знаків. Так, для коміксів характерне потроєння пунктуаційних знаків в кінці речення для посилення емоційності вигуку [6].



Рис. 2.1 Елементи коміксу: вигуки та «мовні» бульбашки

Словесний аспект коміксу включає діалогове мовлення, яке є одним з видів художнього діалогу. Згідно з Т. Мілехіною, це мовлення знаходиться на перехресті письмової та усної форм мовлення [7].

У діалоговому мовленні коміксів використовуються вигуки, які, за думкою дослідників, мають виключно емоційний вплив. Вигукові одиниці відображають психологічний стан персонажа, не називаючи конкретну емоцію. Використання таких натяків є більш ефективним, ніж пряма констатація факту, оскільки це створює певний образ в уяві читача, і саме тому вигуки широко використовуються в коміксах. У діалогах коміксів часто зустрічаються речення, які не відповідають загальноприйнятим стандартам оформлення: використовуються вказівні займенники замість особових, інфінітивів замість особової форми, неправильна особова форма дієслова, граматично зайві елементи. До елементів, які підсилюють емоційно-експресивне мовлення, належать вказівні займенникові прикметники, лексичні повтори, синонімічні ряди, авторські метафори, трансформовані фразеологічні одиниці; типові синтаксичні позиції: звертання, означення; особливе інтонаційне оформлення діалогічного мовлення із залученням

паралінгвальних засобів (жестів, міміки, символів, шрифтів). Це робиться для того, щоб наблизити діалогове мовлення до усної мови; зниження порогу зусиль, необхідних для сприйняття інформації. Такі прийоми наближують мовлення коміксу до мовлення читача, дають можливість останньому побачити у творі себе. Вони характерні взагалі для масової культури, метою якої є задоволення споживацьких (читацьких) очікувань [13].

2.2 Причини та формування культури коміксів в Україні

Українські комікси, хоча і не є широко відомими в масовій культурі, заслуговують на більше наукового дослідження, ніж їм приділяється зараз. На відміну від них, американські, японські та європейські (особливо німецькі та французькі) комікси вже добре вивчені та відомі. Американські комікси є визнаним брендом і мають великий успіх: на основі їхніх сюжетів створюються фільми, серіали та мультфільми, які стають культовими.

Українські комікси, як у минулому, так і в наш час, представляють собою історії, що відображають політичну та патріотичну свідомість, з акцентом на важливі історичні події українського народу, включаючи видатних історичних персонажів, явища, легенди та міфи. Немало художників висловлювали бажання та пропонували ідеї видавцям щодо створення історичних коміксів або адаптації класичних творів, що ми бачимо на зорі епохи видавничої справи в Україні [34].

Комікси на воєнну тематику відіграють важливу роль у висвітленні подій, особливо в контексті конфліктів, таких як війна в Україні. Ось деякі аспекти, які вони можуть охоплювати:

Історичні події: Комікси можуть використовуватися для відтворення реальних історичних подій, надаючи їм візуального контексту та емоційної глибини.

Особисті історії: Вони можуть розповідати особисті історії людей, які зазнали впливу війни, підкреслюючи їхній героїзм, страждання та надію.

Просвітництво: Комікси можуть служити засобом освіти, пояснюючи складні воєнні концепції та стратегії доступним способом.

Підтримка моралі: Вони можуть бути використані для підняття морального духу, надаючи відчуття солідарності та спільноти.

Архівування історії: Комікси служать архівом для збереження історій, які можуть бути забуті або втрачені з часом.

В Україні, наприклад, журнал соціального мальопису INKER розповідає історії війни за допомогою зображень, включаючи комікс про волонтера Віталія, який допомагав цивільним виїхати з Маріуполя [15]. Також Міністерство освіти і науки України розробило інформаційний комікс для дітей у воєнний стан, (Рис. 2.2) який містить поради для дітей та їхніх близьких [16].



Рис 2.2 Перша сторінка коміксу для дітей про воєнний стан

Ці комікси не лише розповідають про події, але й допомагають людям краще зрозуміти та емоційно пережити важкі часи, зберігаючи при цьому історичну правду та людську гідність.

Комікси в Україні почали здобувати визнання тільки у 2010 році. Однак перший комікс в Україні, який також відомий як мальопис, був опублікований ще у 20-30-х роках минулого століття. Це була поема в віршах під назвою “Чорнокнижник з Чорногори”, (Рис. 2.3) авторство якої належить Ярославу Вільшенку [11].



Рис. 2.3. Обкладинка коміксу «Чорнокнижник з Чорногори»

Початок історії українських коміксів відзначається виходом твору «Чорнокнижник з Чорногори», поеми Ярослава Вільшенка, що була опублікована у 1921 році. Книга містила не лише вірші, але й ілюстрації, які відтворювали сюжет. Ці ілюстрації-оповіді дозволили науковцям включити цю поему до категорії коміксів. Сучасні українські та україномовні комікси почали з'являтися у 1990-х роках, після проголошення незалежності України. Основною темою є історія українського народу, з акцентом на період козацтва [11].

Оповідання «Шовкова Держава» – є першим ексклюзивом українського видавництва коміксу. Комікс видали в Києві у 1990 році, ілюстрації від Фелікса Добріна, а текст – Василя Бариша (Рис. 2.4) [11].

Історія розповідає про хлопця – сина царя, який вирушив у пригоду почувши істою свого батька. Цар колись мав друга з котрим разом мріяли провести старість в «Шовковій державі», та вже багато років від друга жодної звістки. Ось один з трьох синів царя вирішив відправитись в Шовкову державу та віднайти друга свого батька.

Цей комікс перекладений англійською і називається ««Welcome Danger»»

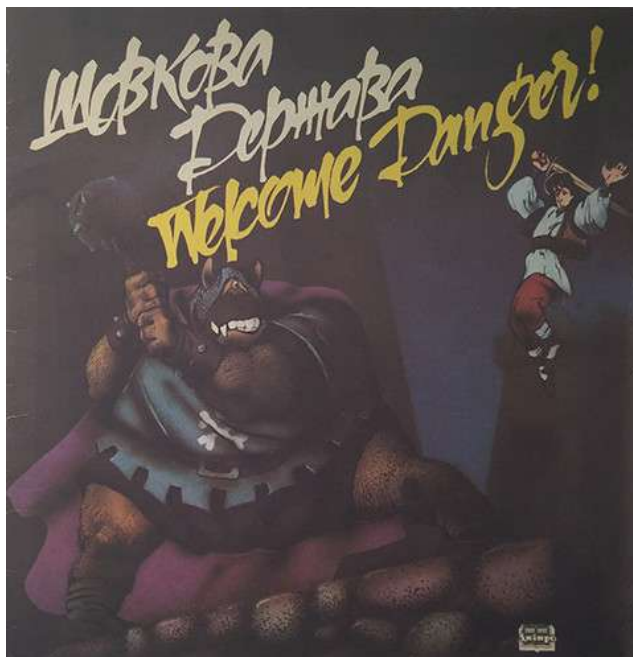


Рис 2.4 Обкладинка коміксу «Шовковий шлях»

Також у 1993 році класична історія Гоголя “Вій” (Рис. 2.5) була адаптована в комікс, і опублікована в журналі “Мандрівник” [13].



Рис. 2.5. Обкладинка коміксу «Вій»

У 1995 році виходить комікс за сценарієм та ілюстраціями Костянтина Сулими під назвою “Буйвітер” (Рис. 2.6). Персонаж з цього коміксу став українським супергероєм епосу [11].

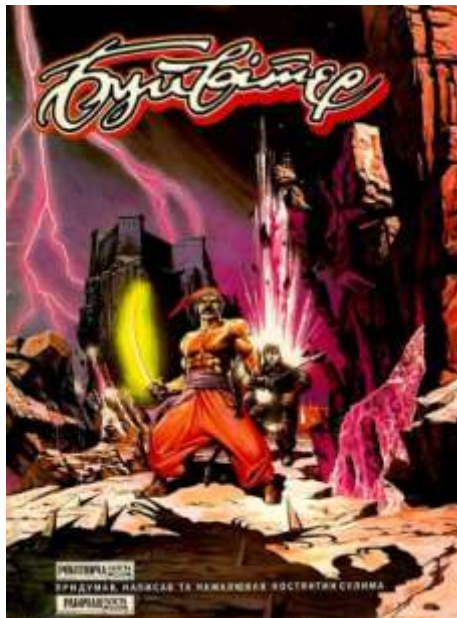


Рис.2. 6. «Буйвітер»

Протягом останніх 5 років українська індустрія коміксів значно просунулася вперед: було зроблено багато перекладів відомих американських та європейських коміксів на українську мову, а також випущено понад десяток оригінальних українських коміксів.

Для створення українського коміксу важливо розвивати культуру коміксів, яка буде доступна для всіх. Це повинна бути культура, що сприяє читанню невеликих журналів. Необхідно стимулювати читача до роздумів. Якщо комікс зможе зацікавити велику аудиторію, це виконає важливу роботу [9].

2.3 Сюжетний аналіз українських коміксів

Комікси поступово впливають на українську культуру. У 2012 році з'являється новий етап у спробі популяризації графічних новел. “Дагопак” (Рис. 2.7) від Nebeskey - це роман-блокбастер, що розповідає історію в трьох

томах: “Анталійська гастроль”, “Шляхетна любов”, “Таємниця Карпатського Мольфара”. В “Даогопак” українці могли побачити себе як героїв [11].



Рис.2. 7. Фрейм коміксу «Даогопак»

Комікс “Даогопак: Анталійська гастроль” створений творчим тріо: Максимом Прасоловим, Олегом Коловим та художником Олексієм Чебикінім.

“Даогопак” - це епічний комікс про пригоди козацьких характерників з ордену магів і майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі. Книга розповідає про взаємодопомогу, любов до рідної землі та здатність творити історію”, - підкреслюють автори.

Вони також зазначають, що комікс присвячено 290-й річниці з дня народження Григорія Сковороди. Головний герой - козак Олесь Сковорода, син Запорозького Коша і улюбленець всіх. “Сковорода майстерно володіє технікою стрибкового бою, а в “вертушці” може вразити одразу 4 ворогів. Він має спеціальний оберіг від Січових Старців”, - додають видавці. У першому томі книги він проходить післядипломну бойову практику на Кафедрі контррозвідки і шпигунства Січової Бурси.

Головна героїня - ніндзя-дівчинка Арі-сан - сирота, донька шляхетного офіцера імператорського палацу Японії, своєрідна відсилка до української Роксолани. Японська дівчинка вносить даоську тематику в комікс. Арі-сан

втратила своїх батьків під час приходу до влади сьогунів. “Вона володіє знаннями про отрути, технікою перетворення і може розуміти емоції людей без слів. Вміє вести бій будь-якими підручними засобами в закритих приміщеннях. Була подарована від гріха подалі сьогунів Токугава турецькому Султанові як подяка за секрет дублення шкіри для лат”, - розповідають автори книги [35].

Графічний роман “Максим Оса” від автора Ігоря Баранька. (Рис. 2.8) За сюжетом, козак Корсунського полку Максим Оса повертається додому після походу на Крим проти турків. Усі його вважають покійником, навіть могила його є. Через це він починає пиячити над власною могилою, де й зустрічає Смерть [11].



Рис.2. 8. Обкладинка коміксу «Максим Оса»

Процес видання цього коміксу був таким же бурхливим і складним, як і його історія. Комікс, створений українським автором на основі української культури, спочатку був опублікований французькою мовою в Бельгії. Потім його переклали на російську мову і випустили в Україні, але зрозуміли, що це

не відповідає духу оригіналу. Тому вони перевидали його українською мовою. І нарешті, у 2020 році, львівське видавництво UA Comix, за підтримки київського видавництва Red Room Comix, здійснило «велике повернення» цього легендарного українського коміксу на рідну землю.

“Максим Оса” - це гордість української культури, втілена в історії про козаків. Він починається як мальопис, що нагадує твори Квітки-Основ'яненка або Гоголя, де козак розпиває горілку, сумуючи за своєю долею, а навколо нього розгортається світ магічного реалізму Подніпров'я з його відьмами, вовкулаками та прокляттями. Але чим далі ви заглиблюєтесь у сюжет, тим більше ви розумієте, що перед вами не просто містична байка, але захоплюючий детектив, де головний герой, козак Максим Оса, все більше нагадує Еркюля Пуаро, вихованого на Січі. Жанр “Максима Оси” важко визначити, адже в ньому є елементи детективу з дедукцією, історичного екшну з дуелями на шаблях, містики з українською демонологією, гумору і навіть трохи еротики. При цьому він зберігає глибокі корені української традиційної культури, але поданий таким чином, що зрозумілий будь-якому читачу у світі без додаткових пояснень.

«Максим Оса» - це український вестерн, де Дике Поле замінює Дикий Захід, а головний герой - це хоробрий, відчайдушний українець, який вміє бути нахабним, витриманим і розумним. Цей персонаж може відкривати двері ногою, але також вміє вдаватися в складні дедуктивні роздуми. Він вміє вміло обходитися з шаблею, не уникає компанії оковити та самотніх жінок. Він курить люльку і пишається своїми величезними вусами [36].

Найуспішніший український фантастичний графічний роман-трилогія «**Воля**». (Рис. 2.9) Події в коміксі розгортаються на фоні Української Держави 1917 – 1920 років. Ідея створення мальопису виникла через недостатню увагу зі сторони медіаринку цьому періоду в історії [11].

«ВОЛЯ» — серія українських фантастичних графічних романів у жанрі альтернативної історії, події в яких розвиваються на тлі розквіту Української Держави у 1918 році. Концепція такого розважального прийому — залучити

масового читача до вивчення цього історичного періоду та створення сучасного медійного погляду на події Української революції 1917-1921 рр. «ВОЛЯ» — перший український комікс, який став бестселером у своїй категорії, здобув культ і потрапив до бібліотеки перших осіб країни [37].

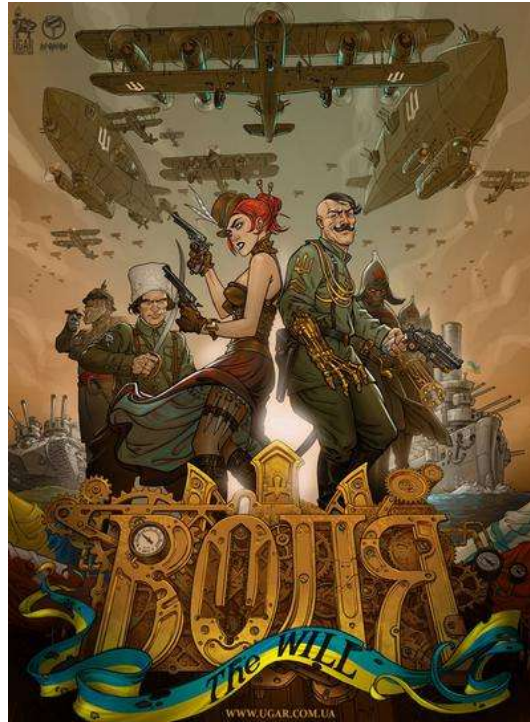


Рис. 2.9 Обкладинка коміксу «Воля»

Творці українських коміксів «The Will Production» спеціалізуються на створенні якісних епічних графічних романів із класичними українськими героями та історіями, сповненими героїки, пригод, гумору та яскравої фантастики [37].

«Заповіт» — головний проект, бестселер (в Україні продано понад 15 000 примірників) Насичені, яскраві українські стім-панк-комікси, створені в жанрі альтернативної історії та війни з Росією 1918-1920-х років під час війни за незалежність України.

За мотивами коміксу створено настільну гру, серію мініатюр та книги [37].

«Звитяга. Савур-Могила» - це перший український комікс, що розповідає про війну на Сході. (Рис. 2.10) Він складається з 24-х сторінок

формату А4, заповнених кольоровими ілюстраціями, які відтворюють драматичні події серпня 2014 року. Цей комікс пропонує унікальний сюжет, що без прикрас зображує кров, війну та героїзм [11].



Рис. 2.10. Обкладинка спереду та ззаду коміксу «Звитяга»

«Звитяга. Савур-могила» - це один з піонерів коміксів про АТО, який відтворює реальні події. Символ Савур-могили стає ключовим елементом цього графічного оповідання. Це підкреслюється історичною вставкою про козаків, які визволили полонених з турецького полону, але потім вбили їх шаблями, оскільки вони вирішили повернутися на чужу землю у пошуках кращої долі. Головний герой знаходить шаблю, переписує сюжет старої легенди, відмовляється від звільнення у полоні (за нього вносять викуп) і здобуває свободу разом з друзями.

Нестандартний сюжет представлено паралельно з козацькою історією і відображено в досить песимістичній кольоровій гамі. Ця виразна аскетичність була свідомим вибором авторів, які вирішили відхилитися від стандартів і відобразити своє власне бачення світу, кольору, символів і міфів війни. А. Мочурад, координатор проекту «Звитяга» і учасник бойових дій, в інтерв'ю заявив: «Війна неймовірно прекрасна, але в той же час і жахлива. Це важко зрозуміти тут, на мирній території» (Мочурад, 2016) [38].

У 2016 році організація «Вірні традиціям» створили комікс «Кіборги». (Рис. 2.11) У мальописах розповідається про реальні події, в яких брали участь українські кіборги. Під час роботи над одним із цих видань автори коміксів провели інтерв'ю з 48 військовими [11].



Рис. 2.11.Обкладинка коміксу «Кіборги»

Автори проєкту «Кіборги» обрали комікс як формат для розповіді історій, орієнтуючись на молоде покоління. Ідея перетворити спогади захисників ДАП у комікс виникла у Героя України Петра Полицяка (позивний «Чорний»), одного з захисників Донецького аеропорту, який загинув 21 січня 2015 року. Реалізацію та підтримку проєкту взяли на себе члени громадської організації «Вірні традиціям», заснованої в 2016 році діючими військовими, добровольцями та активістами.

«Кіборги» у форматі коміксу відновили традицію історичної пам'яті, яка була розпочата проєктами, що вшановують пам'ять захисників ДАП. Журналісти «Радіо Свобода» були одними з перших, хто почав записувати історії волонтерів, а з травня 2015 року вони почали збирати спогади

захисників для документальної книги. Вони відвідували їх у госпіталі, їздили до військових частин і полігонів, приходили в гості, зустрічалися у парках і запрошували бійців до студії. Так з'явилася книга «АД 242». Історія мужності, братерства та самопожертви» - одна з перших збірок інтерв'ю кіборгів.

Цікавим є те, що для авторів серії «Кіборги» було важливо дотримуватися максимальної документальності. Вони пропонують реальних героїв у реальних ситуаціях, на відміну від вигаданих супергероїв традиційних коміксів. Вони також дотримувалися документальної точності в художньому втіленні проєкту. Сергій Францішкевич, заступник командира третього полку призначенців, підкреслив важливість графічного реалізму у відтворенні хронології подій під час презентації коміксів «Кіборги» у Кропивницькому 2017 року. На веб-сайті в розділі «Спогади кіборгів» представлено 20 спогадів, ілюстрованих кадрами з коміксової серії.

Молоді художники з Львівської Академії друкарства були відповідальні за візуалізацію спогадів кіборгів. Автори проєкту на сайті зазначають, що вони залучають молодих українських художників для роботи над коміксами, які прямо співпрацюють і консультуються з реальними бійцями, щоб максимально документально відтворити оповідь. Автори бачили своє завдання у представленні воєнних подій за допомогою сучасних методів кольорової графіки, а також у патріотичному вихованні молоді через використання популярної та знайомої юнацтву мови коміксу [38].

Висновок до розділу 2

Українські комікси є менш відомими в масовій культурі порівняно з американськими, японськими та європейськими коміксами. Однак вони заслуговують уваги, оскільки вони відображають політичну та патріотичну свідомість українського народу.

Українські комікси чи то мальовиси, часто розповідають історії, пов'язані з важливими історичними подіями та видатними персонажами. У своїх історіях вони часто акцентують увагу на темах національної гідності та патріотизмі.

Комікси на воєнну тематику відіграють важливу роль у висвітленні подій, особливо в контексті конфліктів, таких як війна в Україні. Вони можуть відтворювати реальні історичні події, розповідати особисті історії та служити засобом освіти та терапії.

Аналіз сучасних українських коміксів на воєнну тематику підтверджує, що вони не лише відтворюють історичні події, але й розкривають особисті історії та досвід, що допомагає читачам розглядати війну не як абстрактне явище, а як реальність, що впливає на життя людей. Такі комікси можуть включати елементи документалістики, біографії та автобіографії, стаючи міцним мостом між минулим, сьогоденням та майбутнім.

РОЗДІЛ 3

РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ

3.1 Ідея та сюжет

Спостерігаючи за книжковим та видавничим ринками, можна помітити, що Україна лише починає свій шлях у світі створення та популяризації коміксів. Цей вид мистецтва набуває все більшої популярності серед аудиторії різного віку. Стереотипи про низьку якість та карикатурність коміксів поступово змінюються на більш глибоке сприйняття коміксів як повноцінного жанру літератури та мистецтва. Завдяки коміксам українського виробництва ми можемо дізнаватися про історію нашої країни, а завдяки перекладеним коміксам - вивчати сучасну культуру коміксу, яка вже давно стала невід'ємною частиною світового мистецтва [42].

Створення українських коміксів під час війни має велике значення, оскільки це може служити кількома важливим цілям:

Збереження культури: Комікси можуть допомогти зберегти українську культуру та ідентичність, відображаючи історії, традиції та сучасність нації.

Терапевтична підтримка: Вони можуть надавати моральну підтримку громадянам, пропонуючи гумор, надію та відволікання від тягара війни.

Освітній інструмент: Комікси можуть служити освітнім інструментом, пояснюючи складні події війни доступним та зрозумілим способом.

Документування історії: Вони можуть документувати події, створюючи історичні записи, які можуть бути важливими для майбутніх поколінь.

Міжнародна увага: Через комікси можна привернути увагу міжнародної спільноти до того, що відбувається в Україні, та залучити співчуття та підтримку.

Важливо, щоб такі комікси створювались з повагою до теми та з урахуванням емоційного стану читачів. Вони можуть стати потужним засобом комунікації та згуртування нації у важкі часи.

Тому, зважаючи на це, був створений комікс «Назавжди друг». Головною метою цього коміксу є привернути увагу іноземців до теми війни в Україні, а для українців це спосіб відчутти трішки надії. Тож цей мальопис має здебільшого терапевтичну мету.

Терапевтичні комікси, також відомі як медичні або графічні наративи про хвороби, представляють відносно новий напрямок у сфері графічного мистецтва та медицини. Ця унікальна форма візуальної комунікації поєднує малюнки та текст для розповіді історій про досвід хвороб, травми, емоційні переживання та психічні розлади [39].

Хоча комікс «Назавжди друг» орієнтований здебільшого на дітей. Тому доречніше буде віднести його в категорію терапевтичних казок. Терапевтичні казки є важливим інструментом, оскільки вони можуть допомогти дітям впоратися з реальними проблемами, які їх хвилюють. Щоб пережити травму, дитині потрібен досвід, який вона може отримати через моменти та пригоди, що відбуваються з персонажами казок чи книг. Це допомагає зрозуміти та обдумати, як впоратися з проблемами, що турбують малюка, і готує його до подорослішання. Такі історії служать своєрідними психологічними казками для дітей [40].

Терапевтичні казки є чудовим засобом психологічної допомоги дітям, які стикаються з поведінковими та особистісними проблемами. Суть в тому, щоб дати дітям уявлення про такі складні поняття, як «любов», «справедливість», «тривога», «смерть» тощо. Діти можуть краще сприймати ефемерні ідеї та реагувати на них у реальному житті, слухаючи психологічні казки [40]. Мальопис «Назавжди друг», був створений для того, щоб через історію передати дітям, що таке війна. Легко, ненав'язливо, здалеку та з позиції дитини. Адже комікс веде розмову з читачами від лиця дитячої іграшки. Якби вона була людиною то це точно була б дитина. Тобто

«дитина» веде розмову з дітьми-читачами та пояснює їм ситуацію по дитячому. Саме тому цю історію зрозуміють усі.

Після аналізу ринку було встановлено, що більшість споживачів коміксів - підлітки. Проте задля популяризації українських коміксів серед людей різного віку, мальопис «Назавжди друг», орієнтований на аудиторію будь якого віку.

Створення власного дизайн-проєкту почалось як бажання створити історію, яка підбадьорить та розчулить читача в нелегкий для всіх час. Було цікаво описати історію від лиця наївної іграшки, для якої світ крутився лише навколо її сім'ї.

За основу взято історію про взаємодію подруги та її іграшкового ведмедика в дитинстві, а також різні історії про перші місяці війни від людей з різних частин України, почуті з новин.

Це історія ведмедика та його маленької власниці, в чий дім прийшла війна. Герої зустрілися з насиллям віч-на-віч. Задля більш драматичного ефекту планувалась трагічна кінцівка, та від неї з часом відмовились, надаючи перевагу позитивному закінченню дитячого коміксу, задля досягнення терапевтичного ефекту та уникнення негативних емоцій.

За сюжетом коміксу «Назавжди друг», основні акти твору такі:

1. Зав'язка: знайомство з персонажами та їх взаємодія.
2. Розвиток дій: новина про війну та реакція на неї.
3. Кульмінація: напад на родину, її розділення.
4. Розв'язка: повернення головного героя до родини та новина про кінець війни.

За формою відображення дійсності цей комікс – розповідь, що містить у собі опис подій, що відбуваються та роздуми головного героя про ці події.

3.2 Дизайн персонажів

Виконуючи роботу по розробці дизайну персонажів, було вирішено робити комікс в стилі наближеному до стилю Діснея. Стил Дісней — це

визначний і унікальний стиль, який використовується в анімаційних фільмах та мультсеріалах від компанії Walt Disney. Ось деякі ключові особливості цього стилю:

1. Пропорції персонажів: Персонажі в стилі Дісней мають великі очі, довгі ноги, а їхні тіла часто мають елегантні пропорції.
2. Експресивні обличчя: Обличчя персонажів виразні, з великими ротами, які допомагають передати емоції.
3. Кольорова палітра: Яскраві та насичені кольори використовуються для створення живих та веселих образів.

М'які лінії: Контурні лінії персонажів зазвичай м'які та плавні [41].

Тому використовувались насичені яскраві кольори, такі як: жовтий, синій, зелений, білий, чорний, червоний. Таке поєднання кольорів надає відчуття перегляду твору для дітей, що майже так і є. Якщо окремо розглядати картинки, то не зразу можна зрозуміти, що історія про війну.



Рис. 3.1 Перше зображення дизайну персонажу



Рис. 3.2 Фотографія референс

Підбір вдалого дизайну для дівчинки зайняв багато часу та зазнав помітних змін. (Рис. 3.1 та 3.2) Було вирішено створити дизайн персонажів на основі реальних людей, а саме сім'ї ілюстраторки коміксу. Це рішення спростило та прискорило створення коміксу, та додало відчуття справжності історії. Адже використання зовнішності живих людей для створення коміксів або картин, чи навіть в книгах, дозволяє читачеві краще сприймати та вірити історії, хай навіть і зовсім вигаданій (Рис. 3.3, а та б).



а



б

Рис. 3.3. Дизайн героїв: а – первинний; б - остаточнийб.

Вдалиий дизайн персонажів для коміксів неймовірно важливий процес. Завдяки дизайну, читачам легше зрозуміти історію в якій задіяні персонажі. Дизайн персонажів дає читачам зрозуміти характер, іноді середовище та статус в якому знаходиться персонаж. Це важливий процес, що може розповісти більше про героїв, без використання слів [43].

3.3 Процес роботи над коміксом.

Вся робота була виконувалась у двох графічних редакторах. Це «Adobe Photoshop» та «Clip Studio».

Після написання сценарію та створення дизайнів персонажів, переходимо до створення ескізів історії, тобто розкадрування.

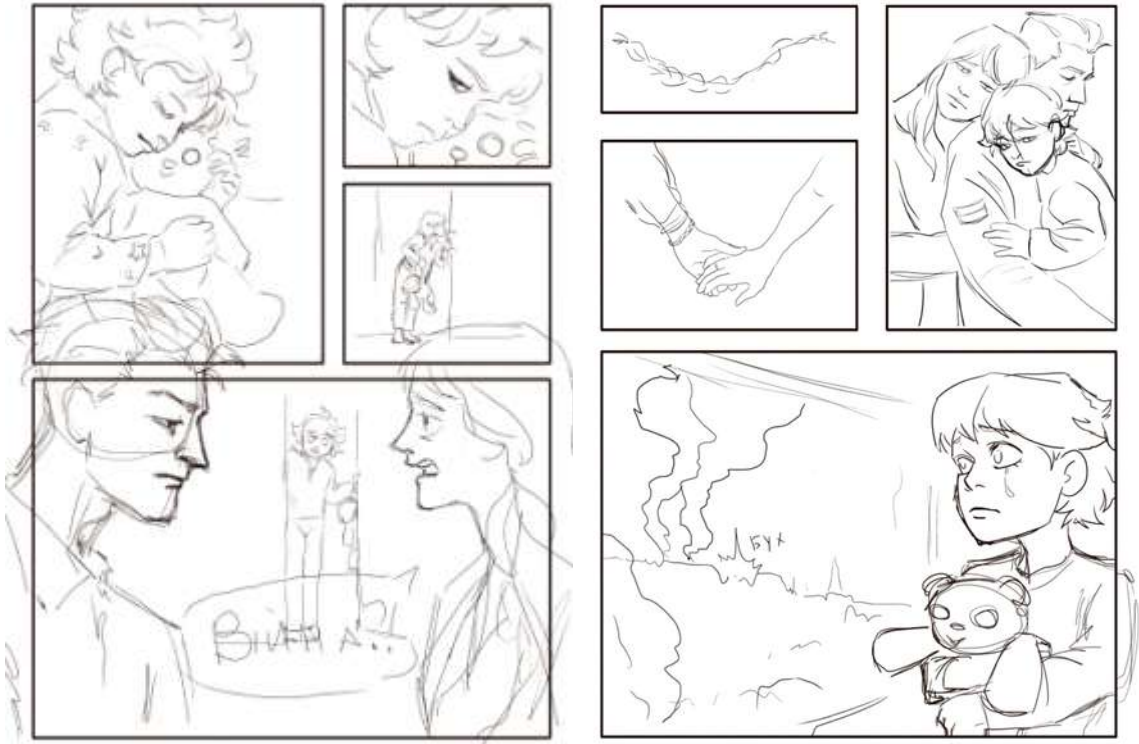
Розкадрування, також відоме як сторіборд, є послідовністю ілюстрацій, яка допомагає візуалізувати сценарій кінострічки, анімації, мушн-графіки або іншого твору. Іншими словами, це замальовка історії, завдяки якій можна побачити кінцевий вигляд свого креативного проєкту.

Сучасний формат розкадрування з'явився у студії Walt Disney на початку 1930-х років. Ідея полягала в тому, щоб намалювати сцени на окремих аркушах паперу та прикріпити їх на дошці, створюючи послідовну історію. До 1938 року всі анімаційні студії почали використовувати розкадрування, а згодом цю практику підхопили й кіностудії. Сьогодні сфера застосування сторібордів виходить далеко за межі кіновиробництва та мультиплікації [44].

Розкадрування для коміксу спочатку виконувалось в традиційному варіанті - олівцем на папері. (Рис. 3.4) (див. додаток А Рис.2.)



Згодом цей процес виконувався в електронному варіанті в програмі «Photoshop» для зручності подальшого малювання (Рис. 3.5) (див. додаток А Рис.3.).



Після роботи над розкадруванням переходимо до створення чистих ілюстарій. Під час роботи над цим етапом, були змінені деякі сцени. Це ніяк не вплинуло на сюжет. Важливо було зробити лінії рівними, гарними та відповідними до ситуації. Наприклад, якщо об'єкт знаходиться близько, то лінії обведення будуть темніші, більші та жорсткіші (Рис. 3.6).

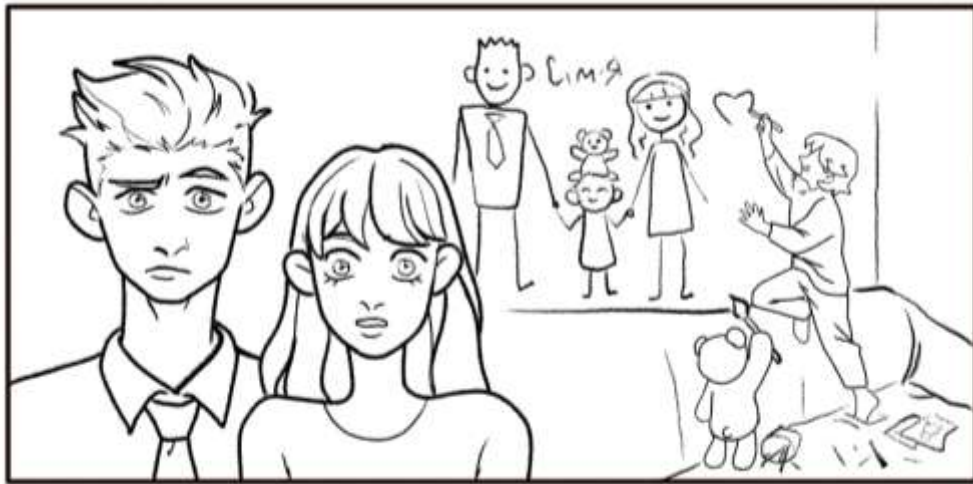


Рис. 3.6. Фрейм коміксу без кольору та тексту.

Для створення цього коміксу було обрано для використання пензель «Pencil». Він чудово підходить для малювання коміксів в такому стилі, адже нагадує письмо простого олівця.

Цей процес виконувався в програмі «Clip Studio». Це дуже зручний для використання графічний редактор який надає можливості для створення коміксів, ілюстрацій та навіть анімацій. Простий та зрозумілий для різних користувачів. Всі наступні етапи роботи над коміксом були виконані в цій програмі.

Наступним етапом було – фарбування, або заливка.(Рис. 3.7) Кожен фрейм розфарбовувався в такому порядку: фон, шкіра, волосся, одяг, очі, тінь та освітлення.



Рис. 3.7. Фрейм коміксу в кольорі та без тексту

Було важливо правильно та вдало вибрати кольори для зафарбовування кожному фрейму. Це потрібно задля того, щоб через колір передати та показати читачу настрій.

Під час сприйняття кольору виникають невластні характеристики, які обумовлені емоційною реакцією. Кольори можуть бути різними: виступаючими або відступаючими, гарячими або холодними, світлими або темними. Ці характеристики є важливими для поліграфіста, оскільки допомагають коректно формувати та представляти вигляд поліграфічної продукції з метою передбачення та управління реакцією реальних або потенційних споживачів [45].

Для порівняння надаю два фрейми з коміксу «Назавжди друг».



а



б

Рис. 3.8. Фрейми коміксу «Назавжди друг». а – світле забарвлення. б – темне забарвлення

На першому зображенні (Рис. 3.8, а) використані ніжні, здебільшого теплі кольори (жовтий, блакитний, зелений, персиковий, білий та ін.). Завдяки поєднанню цих кольорів, створюється враження приємної, ніжної, веселої атмосфери. Ілюстрація сповнена позитивними емоціями, котрі передаються читачу під час перегляду. На відміну від іншого зображення (Рис. 3.8, б), котре забарвлене переважно в темні кольори (чорний, темно-синій, Темно-зелений, сірий, червоний). Використавши ці кольори, досягнуто певного емоційного впливу на читача, а саме – відчуття страху та небезпеки.

Після закінчення створення фреймів коміксу, потрібно додати текст, який допоможе зображенню розповісти історію. Спочатку потрібно вдало підібрати шрифт. Адже шрифт також відіграє важливу роль в створенні дизайну, в цьому випадку, в дизайні коміксу. Він, як і колір, створює потрібний настрій, викликає емоцію та допомагає зі сприйняттям загального образу.

Саме для коміксу «Назавжди друг», було використано шрифт під назвою «Comic Sans MS». Цей шрифт чудово підходить для коміксів, він легко читається, приємний оку, не відволікає увагу та виглядає просто.

Завершивши роботу з зображеннями та текстом, комікс майже готовий. (див. додаток А Рис.4-6.) Лишилось створити обкладинку. Для цього було

використано ілюстрацію з 1 фрейму 2 сторінки коміксу. (див. додаток А Рис.7.)



Рис. 3.9. Обкладинка.

Змінено фон, підібрано більш ніжні та приємні кольори. Додано назву коміксу та авторство.

Також для доповнення сторінок коміксу, додано додаткову сторінку з зображенням ведмедика. (див. додаток А Рис.8.)

Висновок до розділу 3

Створення українських коміксів під час війни має велике значення, оскільки сприяє збереженню культури, терапевтичній підтримці цільової аудиторії, документуванню історії для майбутніх поколінь, привертає міжнародну увагу.

Було розроблено комікс «Назавжди друг», головною метою якого є привернути увагу іноземців до теми війни в Україні, а для українців це спосіб відчувати надію. Важливим етапом створення коміксу було визначення

цільової аудиторії читачів коміксу. На підставі цього визначення було обрано сюжет та дизайн персонажів, загальний стиль візуальної частини роботи, а саме стиль притаманний для робіт студії Дісней.

Проведена робота над створенням власного коміксу на воєнну тематику з терапевтичним нахилом. Розроблено концепт коміксу. Пропрацьований сюжет та дизайн персонажів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Комікси є важливою частиною культури, які виникли як спосіб висміювання реальності та розваги для читача, але згодом перетворилися на серйозний жанр, який використовується для розповіді історій. Це графічне відображення прозових творів, де графіка відіграє ключову роль, а літературний аспект представлений діалогами персонажів.

Комікси на воєнну тематику відіграють важливу роль у висвітленні подій, особливо в контексті конфліктів. Вони можуть відтворювати реальні історичні події, розповідати особисті історії та служити засобом освіти та терапії.

В українських коміксах чи то мальописах розповідають історії, пов'язані з важливими історичними подіями та видатними персонажами, вони часто акцентують увагу на темах національної гідності та патріотизмі. Аналіз сучасних українських коміксів на воєнну тематику підтверджує, що вони відтворюють історичні події, розкривають особисті історії та досвід, що допомагає читачам розглядати війну не як абстрактне явище, а як реальність. Вони включають елементи документалістики, біографії та автобіографії, стаючи міцним мостом між минулим, сьогоденням та майбутнім.

Розроблено комікс «Назавжди друг», метою якого є привернення уваги іноземців до теми війни в Україні, а для українців це спосіб відчувати надію. Було визначено цільову аудиторію читачів, в результаті чого обрано сюжет та дизайн персонажів, загальний стиль візуальної частини роботи, а саме стиль притаманний для робіт студії Дісней.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Літературознавча енциклопедія : у 2-х т. / авт.-укладач Ю. І. Ковалів. – К. : Академія, 2007. – Т. 1. – 608 с.
2. The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory: Literary Theory from 1900 to 1966 ; Literary theory from 1966 to present cultural studies / edited by M. Keith Booker. – Blackwell Publishing Ltd, 2011 – 1341 p
3. Коваль Н. Комікс – це мистецтво. Хтось сумнівається? [Електронний ресурс] / Ната Коваль // Читомо. — 2019. — Режим доступу: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/>
4. Petty J., Craker K. A Brief History of Comic Book. Dallas, 2006. 22 p
5. Duncan R. The Power of Comic History Form & Culture. 2015. 360 p.
6. Наукові записки. Серія «Філологічні науки» (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя) / відп. ред. проф. Г. В. Самойленко. – Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2015. – Кн. 2. – 203 с.
7. Літературознавча енциклопедія у 2 т. / Авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. – К.:Академія, 2007. –Т.1. – 2007. – с.508
8. Еко У. Роль читача: Дослідження з семіотики текстів / Умберто Еко; [пер. з англ. М. Гірняк]. – Львів : Літопис, 2004. – 384 с.
9. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі [Електронний ресурс] / Борис Філоненко // Читомо. — 2014. — Режим доступу: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>
10. Wolk D. Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean. Boston, 2008. 405 p.
11. Популярні українські комікси: цікава підбірка. [Електронний ресурс] // Україна неймовірна. — 2020. — Режим доступу: <https://amazing-ukraine.com/populiarni-ukrainski-komiksiy-tsikava-pidbirka/>
12. Тору. Виникнення комікса [Електронний ресурс] // ideo-grafika. — 2016. — Режим доступу: <https://www.ideo-grafika.com/beginning-of-comics/>

- 13.Ружи́ло Л., Білоус О. КОМІКСИ: ОСОБЛИВОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ ВЕРСІЇ. Київський університет імені Бориса Грінченка. Інститут філології. ЕЛЕКТРОННЕ ВИДАННЯ КАФЕДРИ СВІТОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ. 2017. Випуск 2. С. 51-58
- 14.Король В. ГЕРОЇ КОМІКСІВ – ЦЕ МИ?! Комікси як відображення наших настроїв і сподівань [Електронний ресурс] / Король В // Укрінформ. — 2024. — Режим доступу: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2774540-geroi-komiksiv-ce-mi-komiks-ak-kultura-narativu-socialnocivilizacijnogo-pozitivu.html>
- 15.Inker. Випуск 1. Маріуполь. [Електронний ресурс] / Inker // Inker. — 2022. — Режим доступу: <https://inker.world/vypusk-1-mariupol/>
- 16.Пресслужба Міністерства освіти і науки України. ПОРАДИ ВІД ЗАХИСНИКА УКРАЇНИ: МОН РОЗРОБИЛО ІНФОРМАЦІЙНИЙ КОМІКС ДЛЯ ДІТЕЙ У ВОЄННИЙ СТАН [Електронний ресурс] . — 2022. — Режим доступу: <https://mon.gov.ua/news/poradi-vid-zakhisnika-ukraini-mon-rozrobilo-informatsiyniy-komiks-dlya-ditey-u-voenniy-stan>
- 17.Наталя К. Нарис зісторії виникнення становлення жанру коміксу. Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови. 2012. Випуск 19. С. 141–147
- 18.Codex of Huamantla. [Електронний ресурс] . — 2021. — Режим доступу: <https://www.loc.gov/item/2021667607/>
- 19.Paulson: Hogarth's Graphic Works, 76-83, 288-293; Hinz et al.: William Hogarth, 81-89
20. Hunter: "Copyright Protection for Engravings and Maps"; Paulson: Hogarth, Volume 2, 35-47; Döring: "Die Bedeutung des Hogarth Act"
21. Petty J., Craker K. A Brief History of Comic Book. Dallas, 2006. 22 p
22. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О СТАНОВЛЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЖАНРУ СУЧАСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. м. Мелітополь, 2020., 146-149.

23. Шість століть до ери Супермена. Або коротка історія коміксів [Електронний ресурс] / ТСН. — 2017. — Режим доступу: <https://tsn.ua/blogi/themes/books/shist-stolit-do-eri-supermena-921122.html>
24. Fingerioth D. Disguised as Clark Kent : Jews, Comics, and the Creation of the Superhero. New York, 2008. 216 p.
25. Почепцов Г. Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. Супермен і Гаррі Поттер: конструювання нематеріального в масовій культурі. Київ, 2013. 288 с.
26. Морі Є. Цього дня у 1938 році вийшов перший номер журналу "Action Comics", в якому з'явився Супермен [Електронний ресурс] / Євгеній Морі // Суспільне Культура. — 2021. — Режим доступу: <https://suspilne.media/culture/135512-cogo-dna-u-1938-roci-vijsov-persij-nomer-zurnalu-action-comics-v-kotromu-zavivsa-supermen/>
27. BARTHES R. Rhetoric of the Image. London, 1977. 153-155p.
28. Підпригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності [Електронний ресурс] / Світлана Підпригора // ideo-grafika. — 2016. — Режим доступу: <https://www.ideo-grafika.com/ukrainian-grafik-novels/>
29. Міктум В. КОМІКСИ ДЛЯ ФАНАТІВ НАУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ BARNES & NOBLES. [Електронний ресурс] / Владислав Міктум// — 2015. — Режим доступу: <https://ap37.ru/uk/cooking-tips/komiksy-dlya-fanатов-nauchnoi-fantastiki-ot-barnes-nobles-vse-knigi-pro-zhurnal.html>
30. Reid Carter. Image Announces Historical Horror Comic “Two Moons” [Електронний ресурс] / Reid Carter// — 2020. — Режим доступу: <http://www.multiversitycomics.com/news/arcudi-two-moons/>
31. Запорожченко О. Комікс про перемогу України отримав премію в США та допоміг зібрати для ЗСУ понад 4,5 млн гривень [Електронний ресурс] / Запорожченко Оксана// — 2023. — Режим доступу: <https://svitua.org/2023/04/10/komiks-pro-peremogu-ukrayiny-otrymav-premiyu-v-ssha-ta-dopomig-zibraty-dlya-zsu-ponad-45-mln-gryven/>

32. Gregory Ellner. “Joker/Harley: Criminal Sanity” #1 [Електронний ресурс] / Gregory Ellner// — 2019. — Режим доступу: <http://www.multiversitycomics.com/reviews/joker-harley-criminal-sanity-1/>
33. Josh Piedra. Comic Review: Villains Are Destined To Die Vol. 1 [Електронний ресурс] / Josh Piedra// — 2022. — Режим доступу: <https://www.theouterhaven.net/2022/10/comic-review-villains-are-destined-to-die-vol-1/>
34. Uncomics: Історія українських коміксів <https://uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv> [Електронний ресурс] /// uageek. — 2020. — Режим доступу: <https://uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv>
35. В Україні з'явилися національні супергерої в коміксах [Електронний ресурс] — 2012. — Режим доступу: https://lb.ua/culture/2012/10/08/173608_ukraine_poyavilis_natsionalnie.html
36. Кромф І. Страх та ненависть Дикого Поля: огляд на козацький комікс-детектив “Максим Оса” [Електронний ресурс] / Ігор Кромф// Прямий. — 2021. — Режим доступу: <https://prm.ua/>
37. Офіційний сайт коміксу. The Will Production. [Електронний ресурс] / The Will Production // The Will Production. — . — Режим доступу: <https://thewill.com.ua/eng/>
38. Гудошник О. Випуск 4. ВОЄННИЙ КОМІКС ЯК МЕДІА: УКРАЇНСЬКІ ТА СВІТОВІ ГРАФІЧНІ НАРАТИВИ. Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара. Дніпро, Україна. 2022
39. Гудошник О. Глава 5. Медичний комікс як графічний наратив. Медіанаративи: монографія. Дніпро: Ліра, 2022. С. 59–76.
40. Майстерня знань. Казка — найкращий психолог для дитини. [Електронний ресурс] / Майстерня знань. — 2019. — Режим доступу: <https://maisternia-znan.ua/kazka-naikrashchyi-psykholoh-dlia-dytyny/>
41. Власюк Н. СЕКРЕТИ БРЕНДУ WALT DISNEY. ЯК КОМПАНІЯ ПЕРЕТВОРИЛАСЯ В МАРКЕТИНГОВУ ІМПЕРІЮ. [Електронний

- ресурс] /Наталія Власюк// marketer. — 2020. — Режим доступу: <https://marketer.ua/ua/secrets-of-the-walt-disney-brand/>
- 42.Вакуленко Є. «Не читиво для дітей»: Як в Україні набирає обертів популярність на комікси. [Електронний ресурс] /Євген Вакуленко// Вільне радіо. — 2021. — Режим доступу: <https://freeradio.com.ua/ne-chtyvo-dlia-ditei-iaak-v-ukraini-nabyraie-obertiv-populiarnist-na-komiksy/>
- 43.Максименко О. Кваліфікаційний проєкт студентки 4 курсу, групи ДГ-18, ступеня вищої освіти «бакалавр», спеціальності 022 Дизайн. РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА ДО ВІЗУАЛЬНОЇ ГРИ. [Електронний ресурс] Кривий ріг. 2022. <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/6167/1/%D0%9C%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%9E..pdf>
- 44.Timarevska A. Головне про розкадрування: сфери застосування та поради зі створення (+ колекція шаблонів). [Електронний ресурс] / Timarevska Anna// depositphotos. — 2022. — Режим доступу: <https://blog.depositphotos.com/ua/rozkadruvannya.html>
- 45.Основи теорії кольору. Навчально-методичний посібник для здобувачів освітнього ступеня бакалавра спеціальності 186 “Видавництво та поліграфія” усіх форм навчання [Електронний ресурс]/ [упоряд. Т.І. Веретільник, Л.Д. Мисник, Капітан Р.Б., Мамонов Ю.П., Манзюра О.В.]; М-во освіти і науки України, Черкас. держ. технол. ун-т. — Черкаси : ЧДТУ, 2020 –22 с.

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Підтвердження про участь у міжнародній науково-практичній конференції та публікацію наукової роботи.



а



б



в



г

Рис. А.2. Розкадрування другої – а, третьої – б, четвертої – в, п'ятої – г сторінок на папері



а



б



в



г



д



е



є



ж

Рис. А.3. Розкадрування першої – а, другої – б, третьої – в, четвертої – г, п'ятої – д, шостої – е, дев'ятої – є, десятої – ж сторінок в електронному вигляді



а



б

Рис. А.4. Макет першої – а, другої та третьої – б сторінок коміксу



а



б

Рис. А.6. Макет восьмої та дев'ятої – а, десятої – б сторінок коміксу



Рис. А.7. Обкладинка коміксу спереду та ззаду

НАЗАВЖДИ
ДРУГ

Книш Анастасія



Рис. А.8. Додаткова сторінка коміксу на початку.