

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Ілюстрування та верстка авторського коміксу "Передсмертний щоденник снів"

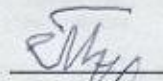
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура та мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація ---
Освітня програма «Дизайн»

Шифр КвРДЗ. 2022105.03.21.ПЗ

Виконав: здобувач 4 курсу, гр. ДЗН-22-3

Керівник: старший викладач

Нормоконтролер: канд.техн.наук, доцент



Петро МЕЛЬНИК



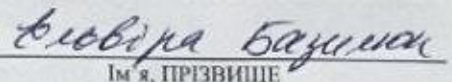
Павло ГОРНИЙ



Валерій ПРИВАЛА

До захисту допускаю:

Завідувач кафедри дизайну


Підпис
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

15 червня 2026р.
дата

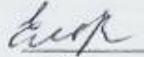
Хмельницький 2026

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет _____ технологій і дизайну
Кафедра _____ дизайну
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський)
Галузь знань _____ 02 «Культура і мистецтво»
Шифр і найменування _____
Спеціальність _____ 022 «Дизайн»
Код і найменування _____
Предметна спеціальність/спеціалізація _____
Код і найменування _____
Освітня програма _____ «Дизайн»
Найменування _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК
« 21 » січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Мельнику Петру Андрійовичу
Прізвище, ім'я, по батькові здобувач(ки)

1 Тема роботи: «Ілюстрування та верстка авторського коміксу «Передсмертний щоденник снів»»

Керівник роботи Горний Павло Володимирович старший викладач кафедри дизайну
Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. № 7

2 Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування – комікс, структурні елементи: ілюстрації, форзац і надзац та обкладинка, назва коміксу «Передсмертний щоденник снів»

4 Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ

Розділ 1 — Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта

Розділ 2 — Ретроспектива теми

Розділ 3 — Творча розробка дизайну об'єкта проєктування

5 Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Банер 1500x2000мм з художньою частиною

6 Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

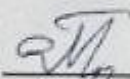
Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7 Дата видачі завдання 21.01.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва розділу кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
1 Передпроектний аналіз об'єкта проєктування	4.02.26- 10.02.26	
2 Ретроспектива теми	11.02.26-13.02.26	
3 Аналіз аналогів	14.02.26-17.02.26	
4 Розробка концепції	18.02.26- 21.02.26	
5 Оформлення 1 розділу ПЗ	22.02.26-26.02.26	
6 Оформлення 2 розділу ПЗ	26.02.26-1.05.26	
7 Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів	4.05.26-10.05.26	
8 Розробка провідного варіанта об'єкта проєктування	11.05.26--17.05.26	
9 Вибір технології виготовлення та підготовка макета до друку	18.05.26-22.05.26	
10 Оформлення пояснювальної записки	23.05.26-28.05.26	
11 Оформлення графічної частини	29.05.26-31.05.26	

Здобувач


(підпис)

Петро МЕЛЬНИК

Керівник кваліфікаційної роботи


(підпис)

Павло ГОРНИЙ

РЕФЕРАТ

до дипломної роботи першого бакалаврського освітнього рівня
на тему: Ілюстрування та верстка авторського коміксу «Передсмертний
щоденник снів»

студента групи ДЗН-22-3 Мельник П. А.,
керівник ст. викл., Горний П. В.

Обсяг пояснювальної записки – 73 с., 52 ілюстрацій, 27 додатків, 28
джерела.

АВТОРСЬКИЙ КОМІКС, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ВЕРСТКА,
МАНГА, ЧОРНО-БІЛА ГРАФІКА, ПАНЕЛЬНА КОМПОЗИЦІЯ,
ТИПОГРАФІКА, ІЛЮСТРАЦІЯ, ГРАФІЧНИЙ РОМАН, ПОЛІГРАФІЧНЕ
ВИДАННЯ

У кваліфікаційній роботі здійснено проектування авторського коміксу
«Передсмертний щоденник снів», виконаного у форматі друкованого
графічного наративу в чорно-білій стилістиці манги. У процесі роботи
проведено аналіз основних структурних складових коміксу, досліджено
історичний розвиток жанру та проаналізовано творчі підходи провідних
мангак. Розроблено дизайн персонажів, створено декілька варіантів
композиційного вирішення сторінок, а також спроектовано обкладинку,
форзац і надзац. Особливу увагу приділено побудові сторінкових композицій,
у яких персонажі безпосередньо взаємодіють із межами та структурою
панелей. Ілюстрації та верстку виконано Clip Studio Paint, обробку зображень
виконано у Adobe Photoshop. Макет підготовлено до друку з наступними
характеристиками: формат A5, 350 dpi, CMYK, PDF.

2.06.26
(дата)


(підпис розробника)

ЗМІСТ

	С.
Вступ.....	6
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	7
1.1 Характеристика об'єкта проєктування	7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта	15
2 Ретроспектива теми.....	22
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	22
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою	33
3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування	42
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування	42
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	53
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проєктування	58
Висновки	69
Перелік джерел посилання	71
Додаток А.....	74
Додаток Б	75
Додаток В	79
Додаток Г	88

ВСТУП

У сучасному інформаційному просторі комікси є важливою формою візуальної культури та графічної комунікації. Вони поєднують текстові та ілюстративні елементи, створюючи ефективний спосіб передачі сюжету, інформації й емоцій через послідовність зображень і діалогів. Завдяки поєднанню візуальних та вербальних засобів, комікси забезпечують швидке сприйняття інформації, що є особливо актуальним в умовах цифровізації суспільства.

Мета: дослідження особливостей проєктування дизайн-об'єкту та розробка власного дизайн-рішення на основі теоретичного та аналітичного опрацювання аналогів

Завдання: здійснення теоретичного аналізу наукових та професійних джерел з питань проєктування дизайн-об'єкту; проведення аналітичного дослідження сучасних тенденцій у дизайні коміксів; виконання стилізації обраного джерела творчості; а також розробка дизайну та верстки коміксу.

Об'єкт проєктування: Ілюстрування та верстка авторського коміксу

Використані дизайн-методи: Художній та теоретичний аналіз джерел з питань проєктування дизайн-об'єкту; аналітичне дослідження сучасних тенденцій у проєктуванні коміксу; поетапний пошук стилізації на основі джерела творчості.

Засоби проєктування: Clip Studio Paint (дизайн та верстка) Adobe Photoshop (обробка фотографій)

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Комікс — це форма візуальної комунікації, що складається з послідовних зображень та інших графічних елементів для передачі інформації, емоцій і сюжету. На відміну від звичайної ілюстрації, комікс будується із взаємопов'язаних кадрів, між якими читач самостійно встановлює зв'язок і подумки доповнює події між сценами. На теперішній час комікс є популярною розважальною формою медіа, якою користуються як підлітки, так і дорослі. Комікси охоплюють безліч жанрів, пропонують історії на будь-який смак та можуть поширюватися як у друкованому, так і в цифровому форматі [1; 2; 3].

При обговоренні коміксів, їх зазвичай ділять на три категорії: звичайні комікси, манґа і манхва. В основному вони відрізняються походженням, але мають візуальні різниці. Термін «комікс» найчастіше використовують для західних, переважно американських або європейських робіт [1; 4].

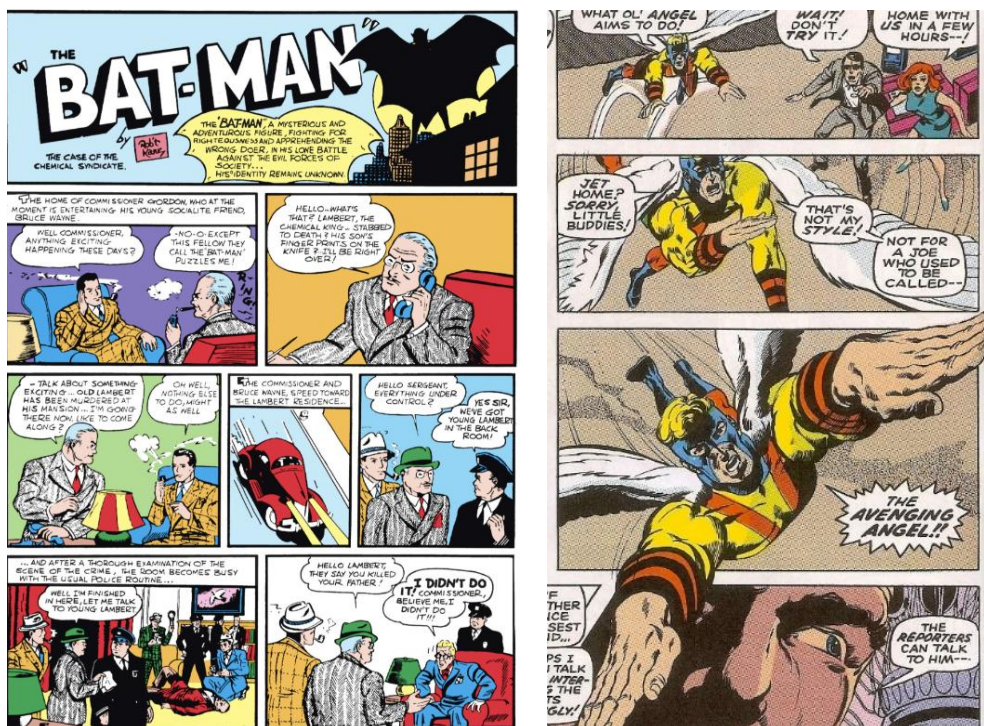


Рисунок 1.1 — Західний комікс

Такі комікси традиційно видавалися у форматі окремих випусків або графічних романів, часто кольорових, із чіткою структурою сторінки та великою увагою до супергеройської або пригодницької тематики.

Манга — це японська форма коміксу, яка сформувала власну систему візуальної мови та ритму оповіді. Вона зазвичай чорно-біла, читається справа наліво та часто фокусується на емоційному й атмосферному аспекті історії. Для манги також характерна більш виражена стилізація персонажів, активне використання символізму, деформацій емоцій та візуальних ефектів [4].



Рисунок 1.2 — Манга

Манхва — це корейський різновид коміксу, який особливо сильно змінився з розвитком цифрових платформ. Сучасна манхва часто існує у форматі webtoon — вертикального цифрового коміксу, оптимізованого для читання зі смартфона. Манхва зазвичай кольорова, активно використовує цифрові ефекти, освітлення та градієнти. Візуально вона часто поєднує риси манги та сучасної цифрової ілюстрації. На відміну від друкованої манги, webtoon-формат більше орієнтований на безперервний вертикальний рух і сприймається ближче до «скролінгу», ніж до перегортання сторінок [4]. В

цьому дослідженні буде зосереджено увагу саме на манзі через запозичений підхід до ілюстрування та верстки для проєктування власного коміксу

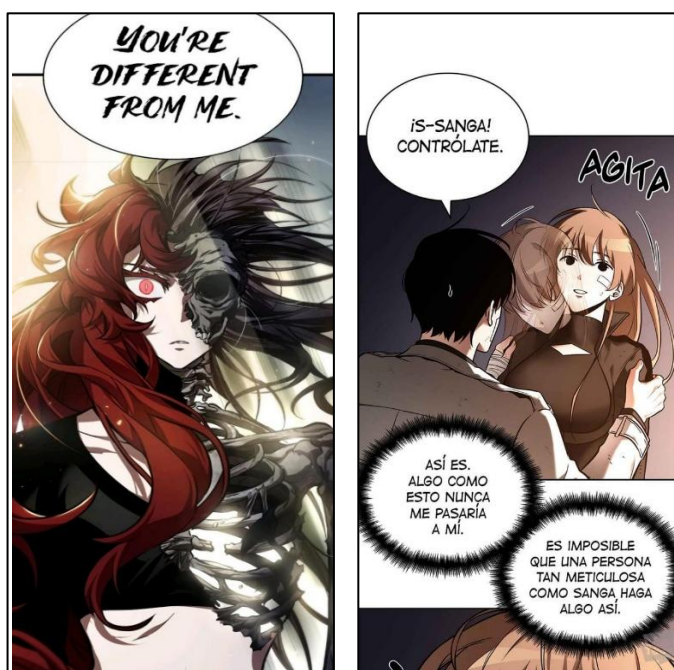


Рисунок 1.3 — Манхва

Манга та західні комікси використовують послідовне поєднання зображень і тексту для передачі історії, однак між ними сформувалися суттєві відмінності у візуальній мові, композиції сторінки, способі читання та культурному підході до сторітелінгу. Західний комікс історично розвивався під впливом газетної карикатури, супергеройських журналів та кінематографічного монтажу, тоді як манга формувалася під впливом японської графіки, театру, каліграфії, а також особливостей японської культури сприйняття ритму й емоцій [4; 5]. Через це навіть за однакової структури “панелі плюс текст” обидва формати часто створюють зовсім різний досвід читання.

Однією з найпомітніших відмінностей є підхід до ілюстрацій. Західні комікси, особливо американські супергеройські, часто орієнтуються на деталізовану анатомію, об’ємне світлотіньове моделювання та реалістичність форм. Велика увага приділяється динамічним позам, фізичній силі персонажів

і видовищності кадру. Колір у таких коміксах відіграє надзвичайно важливу роль: він формує атмосферу, допомагає розділяти сцени та підкреслює драматичність. Манга ж переважно є чорно-білою, тому основне навантаження переходить на лінію, контраст, текстури та скрінтони [4; 5; 6]. Через відсутність кольору мангаки активно використовують штрих, ритм деталей і композицію плям для створення глибини та настрою. Також манга значно частіше спрощує або стилізує обличчя персонажів для підсилення емоційної виразності (рисунок 1.4). У багатьох жанрах манги реалістичність може свідомо поступатися емоційному символізму: персонажі можуть раптово переходити у спрощений стиль, втрачати деталізацію або отримувати гротескні реакції задля комедійного чи психологічного ефекту [1].



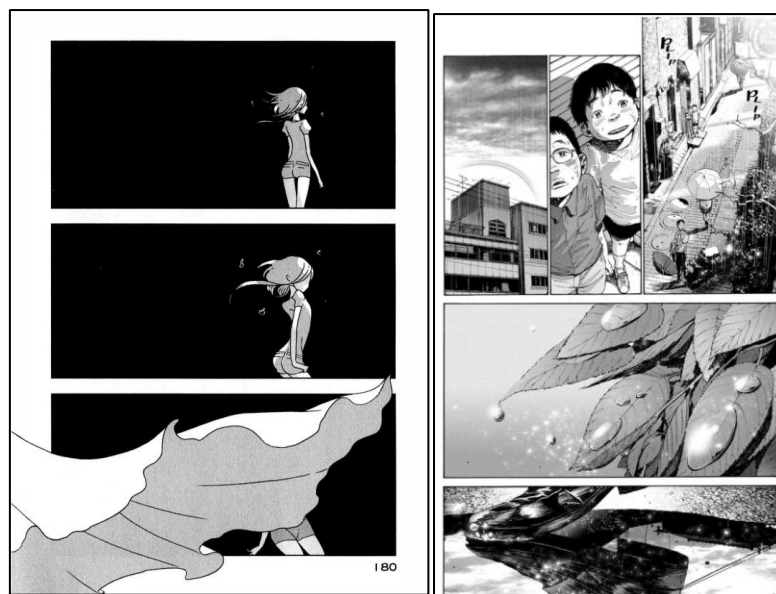
Рисунок 1.4 — Комічна стилізація обличч в манзі

Відрізняється і структура панелей. Західні комікси зазвичай схильні до використання чіткої, стабільної сітки сторінки, де панелі мають зрозумілі межі та читаються відносно лінійно. Манга ж значно частіше використовує

асиметричний панелінг, відкриті композиції, панелі без чітких рамок і складні діагональні структури. Межі кадру можуть порушуватися персонажами, ефектами або фоном, а сама сторінка іноді сприймається як єдина композиція, а не як набір окремих прямокутників. У манзі панелі нерідко використовуються не лише для поділу дії, а й для передачі емоційного стану, атмосфери чи суб'єктивного сприйняття часу. Через це ритм манги часто виглядає плавнішим і “кінематографічнішим”, навіть якщо фактичної дії в кадрі небагато [5; 6; 7].

Суттєвою є й різниця у темпі сторітелінгу. Західні комікси, особливо мейнстримні, часто прагнуть до щільного наповнення подіями: у межах однієї сторінки може відбуватися велика кількість дії, діалогів або сюжетних поворотів. Манга значно частіше використовує «тихі» моменти та розтягування часу використовуючи серію незначних змін між кадрами. Цей підхід передає емоційний стан персонажів, атмосферу сцени та сповільнює темп оповіді без використання великої кількості тексту [1; 5; 6].

На рисунку 1.5, а зображено послідовність панелей, у якій персонаж поступово озирається назад, а в останньому кадрі його силует частково перекривається сукнею. Подібна побудова сцени створює відчуття плавного руху, акцентує увагу читача на реакції персонажа та підсилює емоційне напруження моменту. На рисунку 1.5 б представлено серію з п'яти панелей, на яких послідовно зображено тротуар із людьми під парасольками, дітей, що дивляться на веселку, крупний план крапель дощу на листках та ступню, яка наступає у калюжу. Такі кадри не завжди просувають сюжет, проте формують контекст подій, передають атмосферу після дощу та створюють відчуття присутності читача у зображеному середовищі. Використання подібних побутових і природних деталей є характерною рисою манги, що дозволяє приділяти більше уваги настрою, ритму та емоційному сприйняттю сцени.



а

б

Рисунок 1.5 — Приклад «тихих» моментів у манзі

Порядок читання сторінки також відрізняється. Західні комікси читаються зліва направо та зверху вниз, тоді як традиційна японська манга читається справа наліво. Це впливає не лише на текст, а й на всю композицію сторінки: напрямки руху персонажів, динаміка кадру та навіть розташування візуальних акцентів будуються з урахуванням цього потоку. Через це дзеркальне відображення манги для “західного” читання часто руйнує композиційний баланс і може змінювати сприйняття сцени. Мангаки свідомо проєктують рух сторінки відповідно до японського порядку читання, використовуючи напрямки поглядів, графічні елементи і контрастів для ведення очей читача справа наліво [1; 4; 5; 6].

Культурні відмінності особливо помітні у способі подачі персонажів і тем. Західні комікси довгий час були орієнтовані на героїчний конфлікт, боротьбу добра і зла та архетипічних персонажів, хоча сучасні роботи значно розширили жанровий спектр. Манга ж із самого початку охоплювала величезну кількість жанрів і вікових категорій: від побутових драм та романтики до психологічного хорору, кулінарії чи історичних біографій. У японській традиції персонажі часто проходять довготривалу внутрішню

трансформацію, а сюжет може концентруватися не лише на конфлікті, а й на повсякденності, взаєминах або особистому розвитку. Також манга значно активніше використовує візуальні символи емоцій: краплі поту, спрощені обличчя, деформації пропорцій, декоративні фони або абстрактні ефекти, які в західному коміксі можуть сприйматися як надто умовні [5; 6; 8].

Відрізняється і підхід до взаємодії тексту та зображення. У західних коміксах текст часто відіграє більш пояснювальну роль: внутрішні монологи, наративні блоки та великі обсяги діалогів історично були нормою. Манга зазвичай покладається більше на візуальне оповідання, міміку, паузи та композицію. Через це навіть без перекладу читач часто здатний зрозуміти емоційний контекст сцени. Ономатопея у манзі також значно тісніше інтегрується в ілюстрацію та стає частиною композиції, а не лише текстовим ефектом [5; 6; 8].

Попри всі ці відмінності, сучасна індустрія дедалі більше змішує обидва підходи. Багато західних авторів використовують манга-подібний пейзаж і композицію, тоді як японські художники переймають кінематографічну деталізацію та кольорові техніки західних коміксів. Проте навіть у гібридних роботах різниця між мангою та класичним коміксом зазвичай відчувається саме через характер візуального руху, ритм читання та культурний спосіб побудови емоційного досвіду читача [5; 6; 8]. Перед цим було згадано про візуальний рух сторінки, тому далі буде розглянуто цей термін подетальніше.

Візуальний рух або *visual flow* у коміксах і манзі — це спосіб організації зображень, композиції та графічних елементів, який керує напрямком руху погляду читача по сторінці. На відміну від звичайної ілюстрації, де глядач може довільно розглядати зображення, комікс потребує контрольованого порядку сприйняття, оскільки інформація в ньому розкривається послідовно через панелі, жести персонажів, текст і композиційні акценти. Рух визначає, як швидко читається сторінка, де читач затримує увагу, у якому порядку сприймає події та наскільки легко орієнтується між кадрами. Якщо візуальний

потік побудований невдало, читач може плутати порядок панелей, пропускати репліки або втрачати емоційний ритм сцени (рисунок 1.6). Саме тому рух погляду в коміксі безпосередньо впливає на темп, напругу та емоційне сприйняття історії [1; 3].

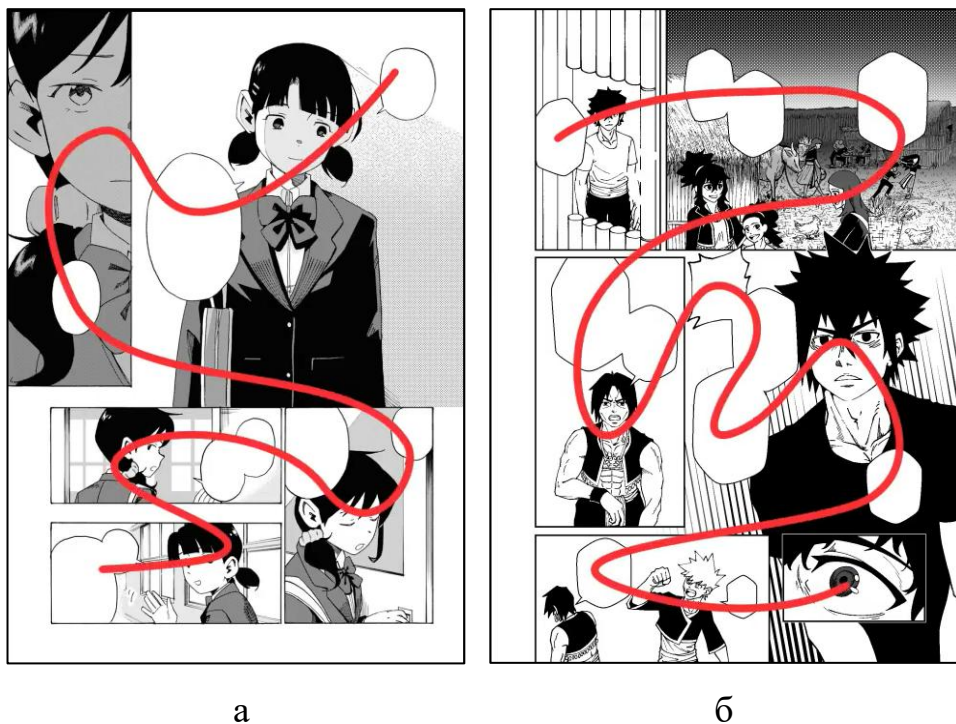


Рисунок 1.6 — Приклади візуального руху: а — вдалий; б — невдалий

Текстові елементи також є частиною візуального руху. Розташування словесних бульбашок визначає порядок читання не менше, ніж самі панелі. Якщо бульбашки розміщені хаотично, читач може прочитати репліки у неправильному порядку. Тому їх зазвичай розташовують так, щоб вони природно вели око від одного елемента до іншого. Форма бульбашок, товщина контуру та стиль шрифту також впливають на увагу: великі або чорні бульбашки одразу стають акцентом [1; 3].

Ще одним важливим аспектом є використання простору. Порожні області сторінки дозволяють “відпочити” погляду та ізолювати важливий елемент. Якщо сторінка перевантажена деталями, читачеві важче зрозуміти, куди дивитися далі. Навпаки, велика порожня зона навколо персонажа миттєво

концентрує увагу саме на ньому. У драматичних або психологічних сценах мангаки часто свідомо спрощують фон або повністю прибирають його, щоб не розсіювати емоційний фокус [9].

Рух сторінки також тісно пов'язаний із темпом читання. Великі панелі зазвичай сприймаються повільніше й важливіше, тоді як дрібні швидко “прогортаються” очима та створюють відчуття швидкої дії. Послідовність кадрів із подібною композицією може створювати плавність, а різкий композиційний контраст — шок або драматичний акцент. Саме через візуальний рух художник контролює не лише те, що бачить читач, а й те, як саме він переживає сцену в часі. У сильному коміксі читач майже не помічає цієї системи керування, оскільки рух погляду здається природним та інтуїтивним, однак саме ця непомітна організація сторінки є однією з основ професійного сторітелінгу [9].

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

У цьому підрозділі розглядаються основні графічні елементи, з яких складається комікс, а також принципи роботи з ними в процесі створення візуального нарративу. Панелі (Panels) є окремими кадрами, у межах яких зображуються сцени, дії або фрагменти подій. Саме вони формують структуру історії та визначають послідовність розвитку сюжету. Проміжок між панелями (Gutter) — це простір, що відокремлює кадри один від одного. Завдяки цьому простору читач подумки відтворює рух, зміну часу, місця або дії між сценами. Словесні бульбашки (Speech Balloons) виконують функцію передачі реплік персонажів, внутрішніх думок або авторської нарації. Їхня форма, розмір і графічний стиль можуть підсилювати емоційне забарвлення висловлювання, передавати інтонацію, гучність або характер голосу персонажа. Спецефекти та ономатопея являють собою текстові звукові ефекти, які за допомогою

типографіки та графічного оформлення передають атмосферу сцени й імітують звучання навколишнього середовища. Макет сторінки (Layout) визначає загальну організацію панелей у межах сторінки. Від його побудови залежить зручність читання, композиційна цілісність та ефективність сприйняття інформації. Фреймінг (Framing) характеризує спосіб зображення сцени або персонажа в межах кадру. Вибір ракурсу, масштабу та композиції безпосередньо впливає на емоційне сприйняття історії та акцентування уваги читача [1; 9;].

Грамотне використання зазначених елементів дозволяє чітко передати задум історії та мінімізувати труднощі, що можуть виникати під час читання коміксу. На початковому етапі створення сторінки її доцільно розглядати як прямокутну площину, поділену на окремі частини. Зміст панелей, їхній розмір, орієнтація та характер композиції визначаються особливостями сюжету й драматургічними потребами конкретної сцени [9].

Під час компонування сторінки важливо уникати надмірної кількості панелей, оскільки перевантажена композиція ускладнює сприйняття інформації. Зазвичай сторінка поділяється на 2–4 горизонтальні ряди, які можуть додатково ділитися на окремі фрейми. У більшості випадків оптимальна кількість панелей на сторінці не перевищує 6–7. Менша кількість панелей забезпечує більше вільного простору всередині кожного кадру, що полегшує зчитування інформації, дозволяє краще концентрувати увагу на деталях та підсилює емоційний акцент сцени. Великі панелі особливо ефективні для зображення кульмінаційних моментів або візуально значущих кадрів [9-10].

Проміжок між панелями безпосередньо впливає на навігацію сторінкою та зрозумілість читання. Одним із базових принципів є використання горизонтальних проміжків, які зазвичай роблять дещо більшими за вертикальні. Під час читання погляд природно рухається по горизонталі, після чого переходить на нижній ряд, тому різниця між горизонтальними та

вертикальними проміжками допомагає читачеві інтуїтивно відокремлювати ряди панелей і зберігати правильну послідовність читання. Крім того, проміжок виконує важливу наративну функцію, створюючи відчуття часу між кадрами. Чим більшим є проміжок або різкішим перехід між панелями, тим сильніше сприймається зміна часу, місця чи характеру дії [1; 9].

Форма панелі також впливає на характер сприйняття сцени. Прямокутні панелі створюють відчуття стабільності, спокою та композиційної врівноваженості. Натомість панелі з діагональними межами або нестандартною формою сприймаються динамічніше та можуть передавати напругу, хаотичність або швидкий рух [9; 11].



Рисунок 1.7 — Приклади діагональних панелей

Надмірне використання динамічних форм у спокійних сценах здатне перевантажити сторінку та ускладнити її сприйняття. Саме тому для більшості епізодів доцільним є використання звичайної прямокутної сітки, тоді як нестандартні панелі рекомендується застосовувати переважно у кульмінаційних або екшен-сценах [11].

Словесні бульбашки виконують не лише функцію передачі тексту, а й роль інструмента навігації сторінкою. Під час читання погляд зазвичай спочатку спрямовується до найвищої бульбашки в межах панелі або сторінки, після чого рухається далі відповідно до композиційної логіки. Таким чином, розташування реплік безпосередньо впливає на ритм читання. Перші бульбашки зазвичай розміщуються у верхній частині панелі, поступово спрямовуючи погляд читача до наступного елемента — іншої репліки, персонажа або наступної панелі. Водночас важливо залишати достатню кількість вільного простору навколо тексту. Якщо словесні бульбашки розташовані хаотично, то сторінка стає складнішою для сприйняття та втрачає композиційну читабельність [12].

Процес створення сторінок коміксу можна розглядати як розподіл обмеженого композиційного ресурсу. Простір сторінки, розворот та загальна кількість сторінок виступають своєрідним «ресурсом», який необхідно грамотно розподіляти між сценами. Кожна сцена потребує певної кількості панелей, а кожна панель — відповідної частини простору. Чим більше простору виділяється окремій панелі або сцені, тим більшої значущості вона набуває у сприйнятті читача. Аналогічно, збільшення кількості сторінок, присвячених певній події, уповільнює темп її сприйняття та підсилює драматичний ефект. Одним із головних завдань дизайнера під час розробки коміксу є саме ефективний розподіл простору сторінки для забезпечення композиційної цілісності, зрозумілого ритму читання та виразної передачі змісту сцени [9-11].

Слід додати, що через відсутність кольору в манзі, художники використовують скрінтон для передачі тону та об'єму в манзі. Скрінтон — це графічний матеріал із повторюваним візерунком, який використовується для створення тону, текстури, об'єму, атмосфери або візуального ритму сторінки (рисунок 1.8). У традиційній манзі скрінтони являли собою фізичні клейкі плівки з надрукованими крапками, лініями або текстурами, які вручну

вирізалися та наклеювалися на оригінал сторінки, тоді як у цифровому середовищі вони існують у вигляді растрових або векторних патернів, що накладаються через графічні редактори [13].

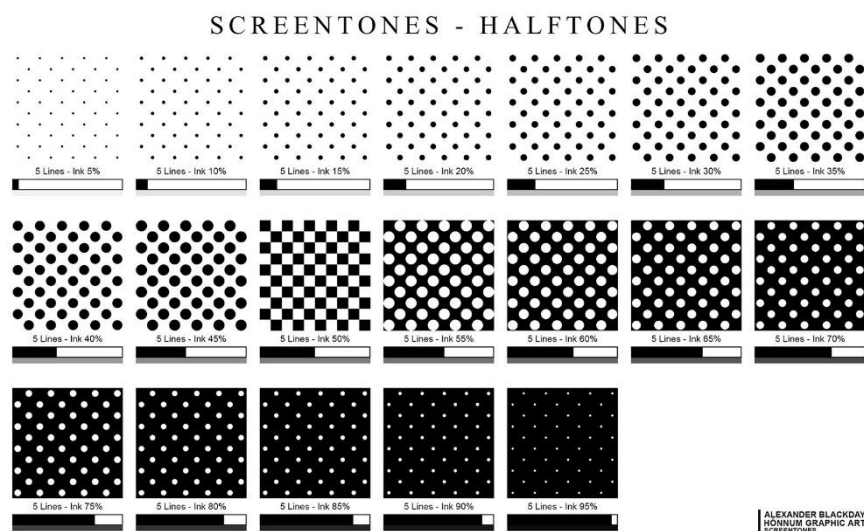


Рисунок 1.8 — Скрінтон

Найчастіше скрінтони складаються з регулярної сітки точок різного розміру та щільності, завдяки чому художник може імітувати градації сірого навіть у чорно-білому друці. Візуальна мова манги значною мірою сформувалася саме через активне використання скрінтонів: вони дозволяють відокремлювати плани, підкреслювати освітлення, створювати атмосферу сцени або емоційний стан персонажа без необхідності повноцінного зафарбовування поверхонь [13].

Однією з головних проблем під час роботи зі скрінтонами є поява муару або моїре — небажаного оптичного ефекту, що виникає через конфлікт між двома регулярними сітками (рисунок 1.9). У манзі це зазвичай трапляється тоді, коли растрова структура скрінтону накладається на іншу растрову структуру: наприклад, при масштабуванні тону, неправильному експорті, повторному скануванні друкованого зображення або під час друку, коли частота друкарського растру конфліктує з частотою точок скрінтону. Візуально муар проявляється у вигляді хвилястих смуг, «брудних» зон або

мерехтливих патернів, які руйнують чистоту графіки та роблять сторінку менш читабельною. Особливо помітним цей ефект стає на дрібних деталях, текстурах одягу, фонах або градієнтах [14; 15].

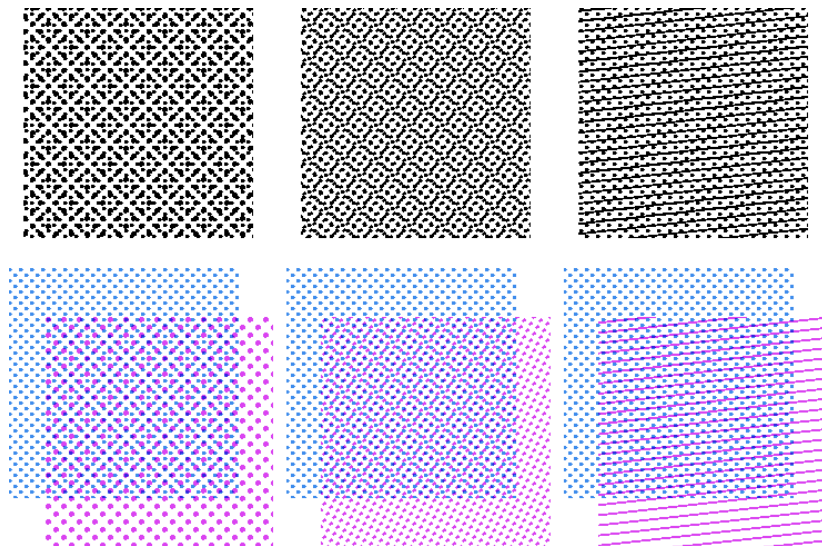


Рисунок 1.9 — Приклад утворення моіре шляхом накладання скрінтону

Щоб уникнути моіре, у цифровій роботі важливо не змінювати масштаб растрових скрінтонів після їх застосування або робити це лише кратно та обережно. Значне збільшення чи зменшення тону змінює відстань між точками та створює інтерференцію між піксельною сіткою екрана і самим патерном. Також небажано багаторазово конвертувати файл між різними роздільними здатностями або форматами. Для манги стандартом підготовки до друку зазвичай вважається роздільна здатність 600 dpi для чорно-білих сторінок, оскільки нижчі значення можуть спричинити втрату чіткості тону та появу артефактів. Якщо скрінтон створюється в середовищі з низьким dpi, точки можуть частково «ламатися» або перетворюватися на нерівномірний шум. У цифрових редакторах на кшталт Clip Studio Paint або Adobe Photoshop для скрінтонів часто використовуються налаштування frequency або line density, які визначають щільність точок, а також кут нахилу растрової сітки. Саме кут має критичне значення для уникнення муару: якщо два різні тони мають однаковий або дуже близький кут, їхні сітки починають конфліктувати. Тому

професійні мангаки комбінують різні кути або використовують автоматичні системи генерації тону, які вже враховують сумісність патернів [14-15].

Важливим параметром є lpi (lines per inch) — кількість растрових ліній або точок на дюйм. Високий lpi дає дрібніший і м'якший тон, тоді як низький створює грубішу, виразнішу текстуру. Для друку манги часто використовуються значення приблизно 50–85 lpi, хоча конкретні параметри залежать від типографії та формату видання. Якщо lpi занадто високий для конкретного способу друку, дрібні точки можуть «злипатися» і перетворюватися на сіру пляму. Через це художники часто тестують друк сторінок перед фінальним експортом. Також варто враховувати anti-aliasing: надмірне згладжування на межах тону іноді створює небажані напівпрозорі пікселі, які при друці поведуться непередбачувано. Для класичної манги зазвичай використовують жорсткі чорно-білі значення без м'якого напівтону, особливо якщо сторінка друкуватиметься як bitmap або monochrome [14-15].

Важливим аспектом є наявність полів під обріз. Під час друку сторінки обрізаються до фінального формату, тому зображення, які доходять до краю сторінки, повинні виходити за межі безпечної зони приблизно на 3–5 мм. Це дозволяє уникнути появи білих смуг після обрізання. Також існує внутрішня зона безпеки, у межах якої рекомендується розміщувати текст та важливі елементи композиції, щоб вони не потрапили в область обрізу або згину. Для розворотів особливо важливо враховувати корінець книги: частина зображення може “зникати” в місці склеювання сторінок, тому ключові об'єкти небажано розташовувати точно по центру [15].

Формати друку коміксів та манги також відрізняються залежно від регіону та традиції видання. Американські комікси часто друкуються у форматі приблизно 6.625×10.25 дюйма, що близьке до 168×260 мм, тоді як стандартна японська танкобон-манга зазвичай має компактніший формат — приблизно B6 або A5 [16-17].

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Історія коміксу як форми візуального нарративу значно старіша за сам термін «комікс» і не обмежується сучасною індустріальною моделлю видання. Послідовне зображення подій як спосіб оповіді існувало ще в доісторичні та античні часи, коли візуальні системи комунікації виконували функцію не лише декоративну, але й оповідну. Одним із ранніх прикладів умовного “протокоміксу” можна вважати настінні розписи та рельєфи стародавнього Єгипту, де сцени з життя фараонів, богів або ритуалів зображувалися у вигляді послідовних композиційних блоків, розташованих у фіксованому порядку читання (рисунок 2.1). Подібні принципи можна також знайти у римських тріумфальних колонах, зокрема колоні Траяна, де історичні події розгортаються у вигляді безперервної спіральної стрічки з послідовними сценами (рисунок 2.2) [1].

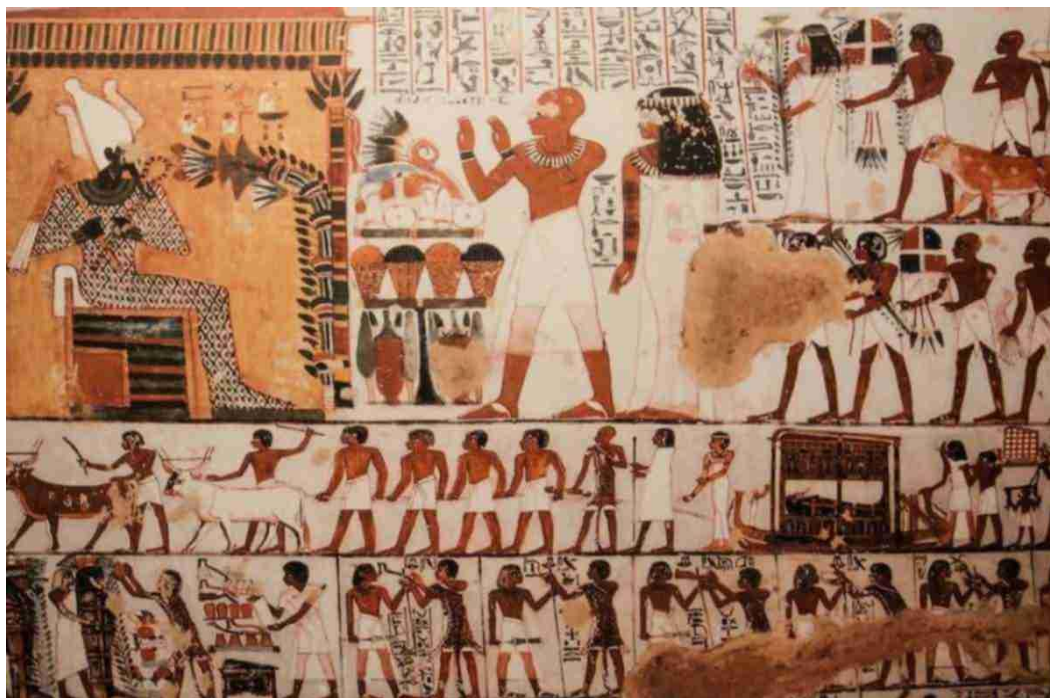


Рисунок 2.1 — Розписи стародавнього Єгипту як прототип коміксу



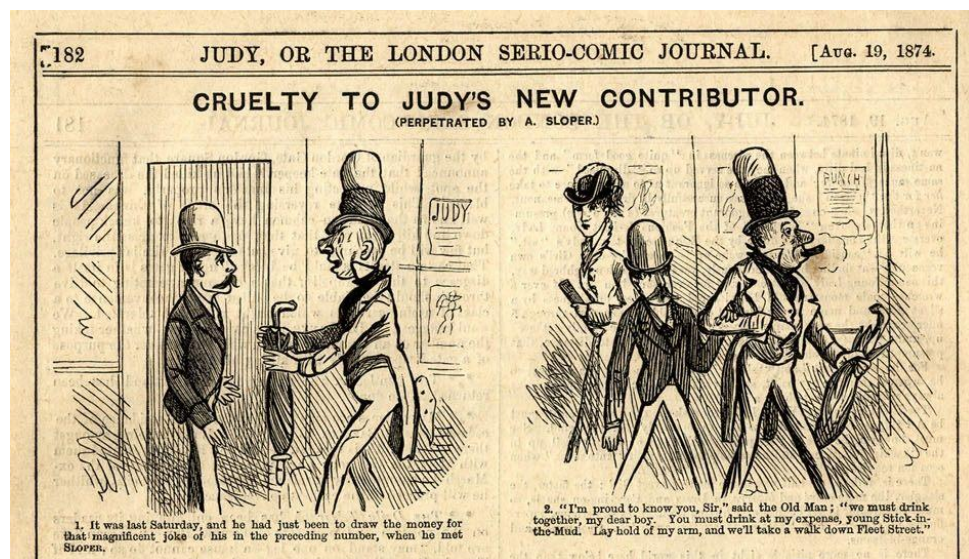
Рисунок 2.2 — Колонна Траяна

У середньовічній Європі аналогічну функцію виконували вітражі, гобелени та ілюстровані релігійні манускрипти, де історії Святого Письма подавалися через серії зображень, які читалися у визначеному порядку. У всіх цих випадках ключовим є принцип сегментованої візуальної оповіді, де час і дія розгортаються через послідовність зображень, навіть за відсутності сучасної концепції панелі чи сторінки (рисунок 2.3) [1].



Рисунок 2.3 — Релігійний манускрипт

Перехід до сучасного розуміння коміксу починається в період масової преси та розвитку друкарських технологій у XIX столітті. Тоді з'являються регулярні ілюстровані гумористичні та сатиричні серії в газетах і журналах, які поступово формують структурні основи сучасного коміксу. Одним із ключових етапів є поява газетних комікс-стріпів у кінці XIX — на початку XX століття, зокрема у Сполучених Штатах та Європі. Такі стріпи склалися з коротких послідовностей панелей, які публікувалися щоденно або щотижнево в газетах і були орієнтовані на масову аудиторію (рисуюнок 2.4) [1].

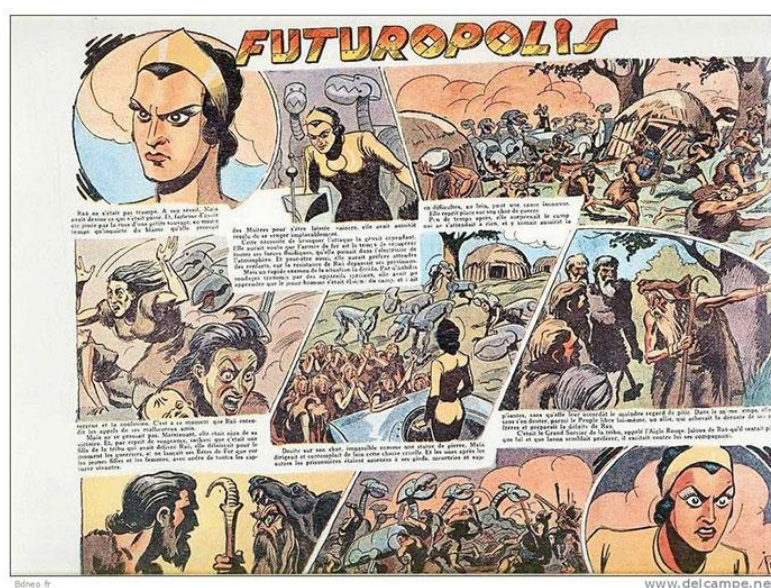


Рисуюнок 2.4 — Гумористичний комікстріп

Вони мали чітку структуру, кілька кадрів і часто будувалися на гуморі або соціальній сатирі. Саме в цей період починає закріплюватися термін «comics», який спочатку стосувався переважно гумористичних газетних стріпів, але з часом розширив своє значення до будь-яких послідовних графічних наративів [1].

У XX столітті комікс поступово переходить від газетного формату до повноцінної журнальної та книжкової форми. У США активно розвивається індустрія комікс-буків, особливо з появою супергеройського жанру у 1930–1940-х роках, коли такі персонажі як Superman та Batman закріплюють модель серійного випуску окремих випусків. (Ці видання мають стандартизований

формат невеликого журналу і орієнтовані на регулярне колекційне читання. Паралельно розвиваються і європейські традиції, зокрема франко-бельгійські bande dessinée, де комікси часто виходять у вигляді великих альбомів із високим рівнем поліграфічної якості та більш завершеним сюжетним обсягом (рисуюнок 2.5). У цих альбомах значно більша увага приділяється деталізації, композиції сторінки та кольору, оскільки формат дозволяє довший і більш цілісний спосіб читання порівняно з американськими періодичними випусками [1;18].



Рисуюнок 2.5 — Франко-бельгійські комікси

У процесі розвитку індустрії формуються два основні канали публікації: серійні журнали або випуски (як у США та Японії) та альбомні або книжкові видання (як у Європі). Газетні стріпи поступово втрачають домінуючу роль, але залишаються важливим історичним фундаментом, що вплинув на структуру панелінгу та ритм сучасних коміксів. Саме в цей період закріплюються базові принципи коміксу як медіума: поділ на панелі, використання gutter як простору для ментальної реконструкції подій, інтеграція тексту та зображення, а також розвиток різних жанрових форм — від гумористичних стріпів до серйозних драматичних та пригодницьких історій [1].

Історія манги має складну багатошарову еволюцію, що поєднує традиційні японські образотворчі практики, вплив західної графічної культури та поступове формування власної специфічної системи наративної візуалізації. Її витоки часто пов'язують із епохою Едо, зокрема з роботами на кшталт ілюстрованих сувоїв емакімоно та сатиричних гравюр укійо-е, де вже простежується принцип послідовного зображення дії та використання зображення як носія історії (рисунок 2.6) [5; 6; 8; 19].



Рисунок 2.6 — Укійо-е

Однак сучасне розуміння манги як масового медіума сформувалося значно пізніше, у XX столітті, коли відбулася інтенсивна взаємодія японської культури з західною анімацією, коміксами та кінематографом. Саме в цей період мана почала переходити від епізодичних ілюстрованих історій до структурованого послідовного сторітелінгу з чіткою драматургією та розвиненою системою панелінгу [5;6;8].

Ключовою фігурою у формуванні сучасної манги є Осаму Тезука, якого часто називають «батьком сучасної манги». Його внесок полягає у радикальному переосмисленні візуальної мови коміксу. Тезука активно запозичував принципи кінематографа, зокрема монтаж, зміну планів, крупність кадру та динамічне розгортання сцени у часі. Він запровадив у мангу використання різних “ракурсів камери” в межах сторінки, чергування загальних, середніх і крупних планів, а також ритмічне дроблення дії на серію кадрів, що імітують кінематографічну послідовність (рисунк 2.7). Такий підхід створив ефект «читання як перегляду фільму» і став фундаментальним для подальшого розвитку манги як медіума. Його методи настільки глибоко інтегрувалися в індустрію, що навіть сучасні автори, продовжують використовувати кінематографічну логіку Тезуки як базову систему побудови сторінки [5; 6; 8; 20].



Рисунок 2.7 — Приклад кінематографічної послідовності в роботі Тезуки

Після періоду післявоєнного відновлення Японії манга почала стрімко комерціалізуватися і набувати масового характеру. У 1950–1970-х роках сформувалася система періодичних видань, зокрема щотижневих і щомісячних журналів, які стали основним каналом публікації манги. Такі журнали як *Weekly Shōnen Magazine* та *Weekly Shōnen Jump*, що почали виходити у другій половині XX століття, відіграли вирішальну роль у формуванні сучасної індустрії. Вони публікували розділи різних авторів у кожному випуску, що створювало специфічний темп споживання контенту: читач отримував невеликі фрагменти історій щотижня, а не завершені томи одразу. Це безпосередньо вплинуло на структуру манги, оскільки автори почали адаптувати наратив під серіальність, використовуючи кліфгенгери, ритмічні піки напруги та регулярні емоційні кульмінації наприкінці розділу. У цей же період починає формуватися поділ манги на жанрові та демографічні категорії, такі кодомо, сьонен, сьодзьо, сейнен та дзьосей, кожна з яких поступово виробляє власну візуальну мову, композиційні принципи та особливості сторітелінгу. На відміну від звичного жанрового поділу в західному коміксі, японська система класифікації значною мірою ґрунтується саме на цільовій аудиторії та віковій категорії читача [5; 6; 8].

Кодомо-манга орієнтується переважно на дитячу аудиторію, тому характеризується простими композиціями, високою читабельністю сторінки, мінімалістичним панелінгом та спрощеним дизайном персонажів. У таких роботах часто використовуються великі панелі, чіткі силуети, округлі форми та мінімальна кількість дрібних деталей, щоб полегшити сприйняття інформації. Візуальний стиль кодомо тяжіє до доброзичливості та емоційної відкритості, а скрінтони застосовуються обмежено або у дуже простій формі для створення базових тіней і текстур. Серед сучасних прикладів кодомо-манги можна навести «Doraemon» та «Yo-kai Watch» (рисунок 2.8) [21].



Рисунок 2.8 — Приклади Кодомо-манги: а — «Doraemon»;
б — «Yo-kai Watch»

Сьонен-манга, орієнтована переважно на підліткову чоловічу аудиторію, робить акцент на динаміці, суперництві, пригодах та розвитку персонажа через подолання труднощів. Візуально цей тип манги характеризується активним використанням швидкісних ліній, різких контрастів, агресивного панелінгу та великої кількості екшен-сцен. Панелі часто мають діагональну або асиметричну структуру, що підсилює відчуття руху та напруги. Для сьонену характерні контрастні скрінтони, глибокі тіні та чіткий енергійний штрих, який допомагає передавати фізичну силу й динаміку бою. Серед сучасних прикладів можна навести «One Piece», «Jujutsu Kaisen» та «My Hero Academia» (рисунок 2.9). Для цього типу манги характерна динамічна композиція сторінки, велика кількість екшен-сцен і агресивний панелінг із використанням діагоналей та швидкісних ліній [21].



а

б



в

Рисунок 2.9 Сучасні приклади Сьонен-манги: а — «My Hero Academia»; б — «One Piece»; в — «Jujutsu Kaisen»

Сьодзьо-манга, орієнтована на молоду жіночу аудиторію, значно більше концентрується на емоційному стані персонажів, міжособистісних взаєминах та романтичній атмосфері. Для цієї категорії характерні м'які скрінтони, декоративні текстури, велика кількість світлих зон і плавний панелінг із частковим руйнуванням меж кадру. Композиція сторінки часто виглядає «повітрянішою» та менш жорстко структурованою, ніж у сьонені. Серед популярних представників сьодзьо-манги можна виділити Fruits Basket та Kimi ni Todoke (рисунок 2.10) [21].



а

б

Рисунок 2.10 — Приклади сучасної Сьодзьо-манги: а — «Fruits Basket»; б—«Kimi ni Todoke»

Сейнен вже на дорослу чоловічу аудиторію та використовують складніший підхід до наративу й візуальної структури. Манга цієї категорії часто відзначається більш реалістичним стилем, детальним опрацюванням середовища та психологічною або соціальною тематикою. У ній можуть поєднуватися фотореалістичні фони, складне штрихування та стримане використання скрінтонів, які застосовуються переважно для створення атмосфери або глибини простору. Панелінг у сейнені менш передбачуваний і може активно використовувати паузи, великі порожні простори або кінематографічні композиції для створення напруги та драматичного ритму. У цій категорії сучасними популярними прикладами є *Berserk*, *Tokyo Ghoul* та *Oyasumi Punpun* (рисунок 2.11) [21].

Дзьосей-манга, орієнтована на дорослу жіночу аудиторію, часто тяжіє до більш побутових або психологічних історій, де основна увага приділяється емоційній достовірності персонажів та реалістичності взаємин. Її візуальна мова зазвичай стриманіша за сьодзьо: декоративні елементи використовуються помірно, а композиція стає більш спокійною та

читабельною. Серед відомих прикладів дзьосей-манги можна виділити Nana та Chihayafuru [21].



а

б



в

Рисунок 2. 11 — Сучасні приклади Сейнен-манги: а — «Berserk»;
б — «Oyasumi Punpun»; в — «Tokyo Ghoul»



а

б

Рисунок 2.12 — Сучасні приклади Джосей-манги: а — «Nana»;
б — «Chihayafuru»

У результаті кожна демографічна категорія манги поступово сформувала власний підхід до панелінгу, роботи зі скрінтонами, характеру штриха та темпу сторітелінгу, що дозволяє візуально розрізняти різні типи манги навіть без знання їхнього змісту

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Під час розробки концепції авторського коміксу було проаналізовано низку графічних творів, які вирізняються оригінальною художньою мовою, експериментами з композицією сторінки та особливим підходом до візуального наративу. Серед них особливу увагу приділено таким мангам, як Houseki no Kuni, Chainsaw Man, Oyasumi Punpun та Bibliomania. Після аналізу

цих творів буде визначено характерні стилістичні риси, композиційні прийоми та візуальні рішення, які можуть бути використані під час проєктування власного графічного об'єкта.

Одним із найважливіших джерел стилістичного натхнення є манга Houseki no Kuni авторки Ічікави Харуко. Особливістю творчого підходу мангаки є її професійна підготовка у сфері дизайну, що значною мірою вплинуло на формування її візуальної мови. У композиції сторінок цієї манги активно використовується негативний простір та різні композиційні засоби, такі як симетрія, ритм, контраст розміру, тощо, завдяки якому зображення набуває виразності та емоційної глибини [22].

Авторка часто залишає значні площини порожнього фону, розміщуючи персонажа або ключовий елемент сцени в центрі напівпорожнього простору. Такий прийом дозволяє підкреслити емоційний стан персонажів та створити атмосферу самотності й меланхолії, що відповідає загальному настрою історії (рис. 2.13). Важливою рисою графічного стилю є використання чітких ліній без вираженої динамічної товщини, тобто без сильного натиску інструмента. Контраст між чорним і білим кольорами використовується як один із головних композиційних засобів, що формує драматичну атмосферу оповіді.

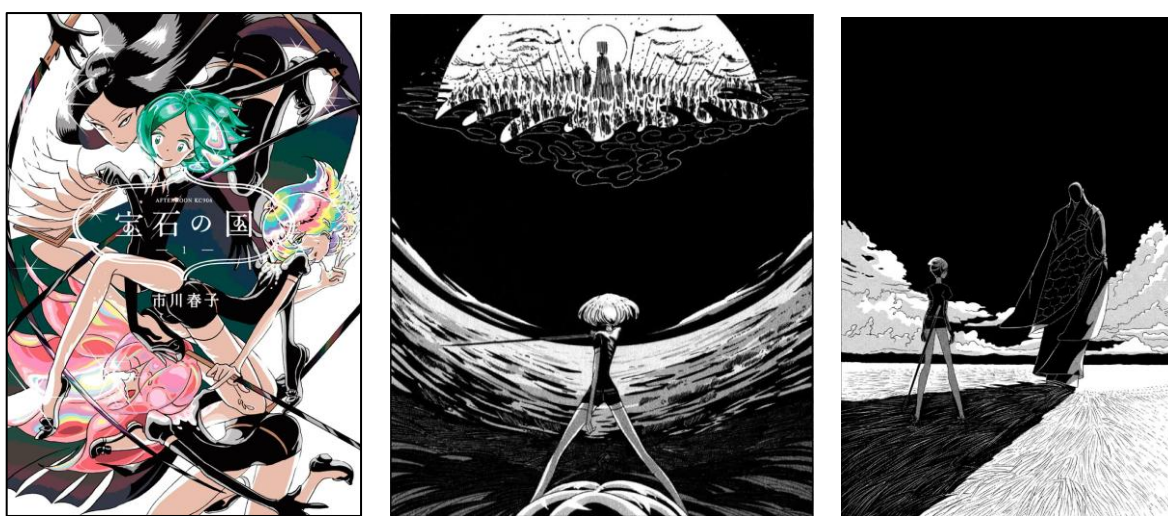


Рисунок 2.13 — Обкладинка та використання негативного простору в манзі «Houseki no Kuni»

У контексті проектування авторського коміксу особливу цінність становить використання негативного простору як композиційного засобу, що дозволяє надавати ілюстраціям «повітря» та акцентувати увагу на ключових елементах сцени [22]. Крім того, елегантна стилістика шкільної уніформи персонажів цієї манги слугує джерелом натхнення для розробки дизайну костюмів персонажів у власному проєкті.

Іншим важливим прикладом є манга Chainsaw Man авторства Тацукі Фудзімото. На відміну від мінімалістичної естетики Houseki no Kuni, стиль цього мангаки вирізняється більш експресивною та динамічною манерою малювання. У багатьох сценах автор свідомо використовує нерівні, інколи навіть неохайні лінії, що створюють відчуття руху, напруги та хаотичності подій. Подібний підхід демонструє, що художня виразність не обов'язково залежить від технічної «чистоти» лінії: навпаки, поєднання різноспрямованих та грубих штрихів може формувати потужний візуальний ефект і підсилювати динаміку сцени (рис 2.14). Мистецтво Фудзімото показує, що подібна манера ілюстрування підтримує наратив історії, у якій часто поєднуються абсурдність, насильство та емоційна нестабільність персонажів [23].

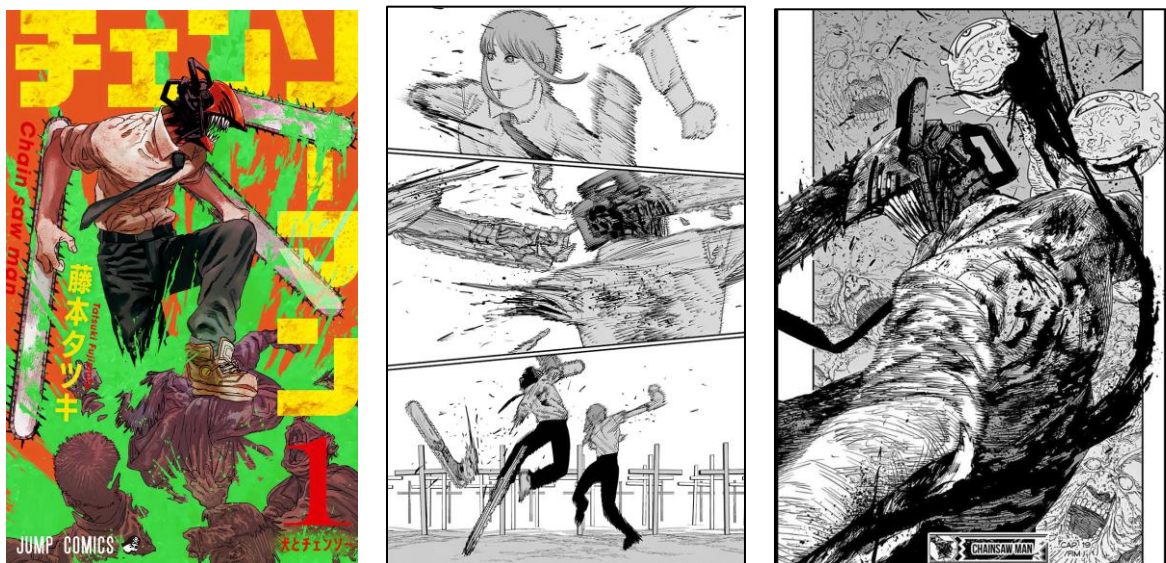


Рисунок 2.14 — Обкладинка та стиль манги «Chainsaw man»

У контексті розробки власного коміксу важливим є усвідомлення того, що навіть навмисна неохайність лінії може стати складовою авторського стилю та інструментом передачі динаміки. Окрім цього, естетика ділових костюмів персонажів, які працюють у спеціалізованій організації з боротьби з демонами, слугує джерелом ідей для створення дизайну окремих персонажів у власному коміксі.

Ще одним значущим джерелом творчого натхнення є манга *Oyasumi Punpun* авторства Ініо Асано. У цьому творі автор використовує оригінальний художній прийом: головний персонаж зображений у максимально спрощеній, майже символічній формі, тоді як навколишній світ має високий рівень деталізації та часто відтворюється на основі фотографічних матеріалів. Подібний контраст між стилізованим персонажем і реалістичним середовищем створює сильний емоційний ефект та підкреслює відчуженість героя від навколишнього світу (рисунки 2.15). Відомо, що під час створення манги автор активно використовував фотографії міських локацій як основу для фонових зображень. У подальших творчих проєктах Ініо Асано навіть приділяв значну увагу створенню детальних тривимірних моделей міського середовища, які використовувалися як основа для ілюстрацій [24].



Рисунок 2.15 — Обкладинка та стиль манги «Oyasumi Punpun»

Подібний підхід демонструє можливість інтеграції фотографій або 3D-моделей у процес створення коміксу, що дозволяє підвищити деталізацію фону та покращити візуальну достовірність середовища. У межах авторського проєкту цей прийом розглядається як один із можливих інструментів для розширення візуального сторітелінгу.

Останнім із розглянутих джерел є манга *Bibliomania* авторства Мацукі Дайсуке та Орігучі Сінобу. Цей твір вирізняється сюрреалістичною атмосферою та незвичайними візуальними образами, які відображають внутрішні переживання персонажів. За сюжетом історії різні «гості» потрапляють до загадкового простору, де їхні бажання, страхи та психологічні проблеми набувають матеріальної форми у вигляді символічних або моторошних образів (рисунок 2.16). Такий підхід дозволяє інтерпретувати психологічні стани персонажів через сюрреалістичні сцени, що поєднують елементи фантастики, символізму та гротеску [25].



Рисунок 2.16 — Обкладинка та стиль манги «Bibliomopia»

Подібна концепція є близькою до тематики авторського коміксу, оскільки вона демонструє можливість візуалізації підсвідомих переживань людини через символічні образи. У процесі проєктування власного коміксу цей прийом розглядається як джерело ідей для створення сюрреалістичних сцен, у яких внутрішні переживання персонажів можуть трансформуватися у

візуальні метафори.

Творчість Нагати Кабі, авторки "Мій лесбійський досвід самотності", характеризується мінімалістичним, але емоційно виразним візуальним стилем, у якому панелінг та ілюстрація підпорядковуються передачі внутрішнього психологічного стану персонажа. Верстка сторінок здебільшого побудована на простих прямокутних панелях із чіткою послідовністю читання та невеликою кількістю композиційних ускладнень. Такий підхід створює відчуття щоденникового запису або особистої сповіді, де ритм оповіді визначається не динамікою подій, а емоційними переживаннями. Авторка часто використовує повторення схожих кадрів із мінімальними змінами пози чи міміки персонажа, що формує ефект монотонності та психологічного «застрягання». Простір сторінки при цьому залишається переважно порожнім або умовним, через що увага читача концентрується на тексті, жестах та емоційному виразі персонажів [26].



Рисунок 2.17 — Обкладинка та стиль манги «Мій лесбійський досвід самотності»

Ілюстративний стиль Nagata Kabi поєднує спрощений рисунок із активним використанням штриха та текстур для передачі емоційного тону сцени. Нерівна, ескізна лінія створює враження безпосереднього та

нефільтрованого викладу переживань, а штрихування часто використовується не для реалістичного моделювання об'єму, а як емоційний індикатор тривоги, напруги або виснаження. Важливу роль у її роботах також відіграє акцентний рожевий колір, який контрастує з чорно-білою основою сторінки. Цей колір застосовується для виділення ключових емоційних моментів, окремих об'єктів або психологічних станів персонажа, а у поєднанні зі щільним штрихуванням і текстурою формує виразний візуальний акцент. Завдяки цьому колір у її манзі виконує наративну функцію — він спрямовує увагу читача та підсилює емоційне сприйняття сцени [26].

Манга *Witch Hat Atelier* демонструє високий рівень візуально-наративної складності, у якій панелінг, ілюстрація та сторітелінг функціонують як єдина інтегрована система, спрямована на створення відчуття «живого простору» та поступового розкриття інформації через контрольовану візуальну послідовність. Однією з ключових особливостей композиційної структури є використання багат шарових панелей, які частково накладаються одна на одну, формуючи ілюзію глибини кадру та порушуючи традиційне відчуття жорсткої сітки сторінки.

Ілюстрації цієї манги також характеризується надзвичайно детальним опрацюванням середовища, що виконує декоративну та структурну функцію в сторітелінгу. Фони часто містять складні архітектурні та текстурні елементи, які взаємодіють із персонажами як рівноправні компоненти сцени. Це створює ефект занурення, де світ сприймається як автономна система з власною логікою. Водночас авторка активно використовує контраст між високодеталізованими ілюстраціями та більш «повітряними» композиційними зонами, що дозволяє керувати увагою читача та задавати ритм сприйняття сторінки.

Важливою особливістю візуального стилю твору є його орієнтація на традиції класичної європейської книжкової ілюстрації та казкового мистецтва (рисунки 2.18). У роботі помітний вплив ілюстрованих видань кінця XIX —

початку XX століття, зокрема стилістики, характерної для європейських збірок казок та фентезійної графіки. Цей вплив проявляється у дизайні костюмів, архітектури та декоративних елементів, а також у використанні складного орнаментального рисунка. Орнамент у *Witch Hat Atelier* виходить за межі суто декоративної функції та стає важливим композиційним інструментом. Декоративні мотиви інтегруються в оформлення панелей, рамок, магічних кіл та елементів навколишнього середовища, завдяки чому межі між ілюстрацією та дизайном сторінки частково стираються. Панелі нерідко набувають індивідуальної форми або доповнюються декоративними елементами, що підсилює атмосферу чарівного світу та створює враження сторінок старовинної ілюстрованої книги. Такий підхід дозволяє розглядати орнамент не лише як засіб оздоблення, а як повноцінний елемент візуального сторітелінгу, що бере участь у формуванні настрою, ритму та загальної художньої цілісності твору.

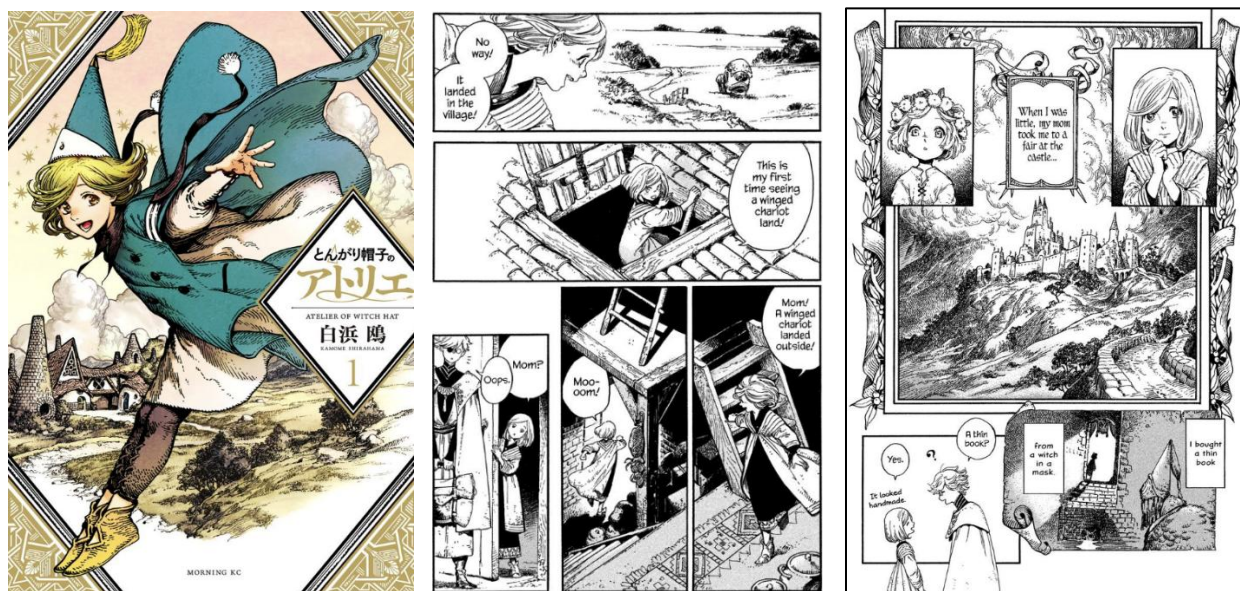


Рисунок 2.18 — Обкладинка та стиль манги «Witch Hat Atelier»

На основі аналізу зазначених джерел творчого натхнення було визначено низку художніх і композиційних прийомів, які можуть бути використані під час створення авторського коміксу. Серед них особливе

значення мають використання негативного простору та мінімалістичних композиційних рішень, експресивна та інколи навмисно неохайна лінія як засіб передачі динаміки, інтеграція фотографічних у структуру ілюстрацій, а також використання сюрреалістичних образів для відображення внутрішніх психологічних станів персонажів. Комбінація цих підходів створює основу для формування візуальної мови яка буде використана в проектуванні коміксу.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування

На основі аналізу теоретичних матеріалів, візуальних референсів (додаток А) та особливостей цільової аудиторії було сформовано концепцію авторського коміксу, що поєднує елементи манги, психологічної драми та сюрреалістичного візуального наративу. Основою проєкту стала ідея створення історії, яка досліджує внутрішній психологічний стан людини через інтерпретацію сновидінь, символів та підсвідомих образів. Сюжет зосереджується на головному герої, який починає вести щоденник снів у спробі знайти сенс життя та емоційне задоволення. Центральний конфлікт побудований навколо його психологічного стану та поступового занурення у власний внутрішній світ. Сновидіння у творі виконують сюжетну функцію та стають окремим візуальним простором, у межах якого розкриваються приховані емоції, страхи та підтексти історії. Через це значна увага приділяється створенню психологічної атмосфери, символізму та емоційної напруги.

Концепція коміксу орієнтована переважно на аудиторію віком приблизно від 17 до 25 років і старше, що зумовлено наявністю психологічно важких тем, зокрема депресивних переживань, екзистенційної кризи та суїцидальних думок. Водночас проєкт розрахований на читачів, які цікавляться тематикою сновидінь, психологічними історіями та експериментальними формами візуального сторітелінгу. Цільова аудиторія також включає прихильників сучасної манги, авторських коміксів та медіапроєктів, присвячених темі підсвідомості, сюрреалізму та внутрішніх переживань персонажа. З огляду на це, було обрано візуальний стиль, що поєднує характерні особливості японської манги з композиційними та графічними прийомами сучасних авторських коміксів.

Візуальна концепція проєкту ґрунтується на поєднанні реалістичних і

стилізованих елементів зображення. Для окремих сцен передбачається використання фотографічних матеріалів у поєднанні з намальованими персонажами, що дозволяє підсилити відчуття сюрреалістичності та створити контраст між реальністю та простором сновидінь. Такий підхід допомагає сформувати нестабільне й дещо тривожне візуальне середовище, яке відповідає психологічному характеру історії. Крім того, у проєкті передбачається використання експериментального панелінгу, де межі панелей можуть виступати не лише композиційним елементом сторінки, а й частиною самої історії. Персонажі можуть взаємодіяти з межами кадру або порушувати їх, щоб підкреслити сюрреалістичний характер оповіді та нестабільність простору сновидіння. Такий підхід частково натхненний візуальними рішеннями манги *Witch Hat Atelier*, у якій панелі інтегруються в структуру самої сцени та стають активним композиційним елементом.

Стилістично проєкт спирається на творчість сучасних манґак, зокрема Haruko Ichikawa, Tatsuki Fujimoto, Inio Asano, Daisuke Matsuki та Shinobu Ohtaka. Від зазначених авторів було запозичено окремі композиційні та графічні принципи, зокрема кінематографічний підхід до побудови сцен, роботу з негативним простором, контраст між деталізованими та спрощеними елементами, а також використання психологічно виразного панелінгу. Значний вплив на концепцію також справила сучасна тенденція до експериментального сторітелінгу, у межах якого сторінка сприймається не лише як набір окремих кадрів, а як єдина композиційна система з власним ритмом і візуальним потоком.

Попри використання естетики манґи, у проєкті було прийнято рішення адаптувати порядок читання сторінки до західного формату — зліва направо. Таке рішення зумовлене прагненням зробити комікс більш доступним для локальної аудиторії та спростити процес читання для споживачів, не знайомих із традиційною японською системою навігації сторінкою. Форматом видання обрано А5, що є близьким до компактного формату танкобон-манґи і є

зручним читання. Орієнтовний обсяг видання становить близько 40 сторінок разом з обкладинкою.

Під час розробки дизайну головного героя основним мотивом стало створення персонажа, з яким читач може легко себе асоціювати. Подібний підхід широко використовується в коміксах і манзі та пов'язаний із особливостями сприйняття стилізованих образів. За словами Скотта Макклауда, автора книги «Understanding Comics», чим більш спрощеним і стилізованим є образ персонажа, тим легше читачеві ототожнювати себе з ним, оскільки такий образ не прив'язаний до конкретних індивідуальних рис і може виступати умовним «дзеркалом» для сприйняття історії [1].

Під час створення цього персонажа було застосовано ітераційний метод розробки дизайну (рисунок 3.1). Його сутність полягає в тому, що початковий ескіз не розглядається як остаточний варіант, а слугує відправною точкою для подальших пошуків. Перший начерк поступово перемальовується, порівнюється з попередніми версіями та уточнюється відповідно до задуманої концепції.

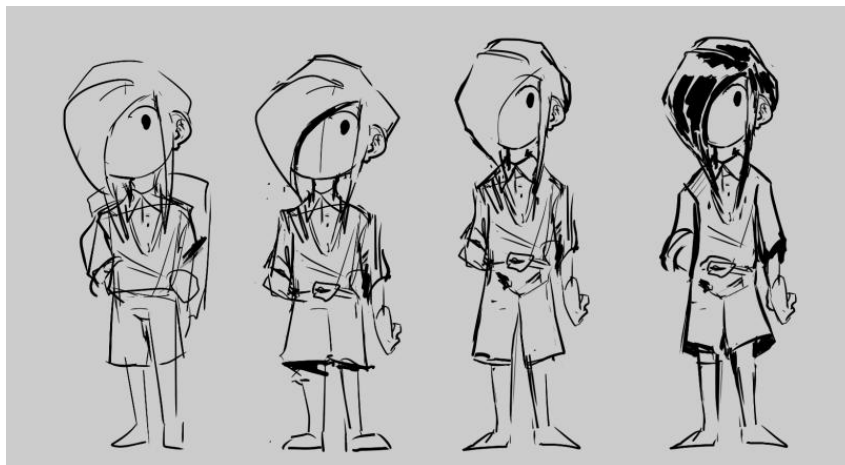


Рисунок 3.1 — Створення дизайну персонажа ітераційним методом дизайну

При цьому попередні варіанти не видаляються, а зберігаються для порівняння, що дозволяє визначити найбільш вдалі елементи образу та

інтегрувати їх у подальші ітерації дизайну. Подібний підхід дає змогу поступово вдосконалювати персонажа, залишаючи ті риси, які найкраще відповідають художньому задуму.

За задумом головного героєві близько шістнадцяти років, що відповідає нижній межі вікового діапазону цільової аудиторії коміксу. Подібний вибір віку є характерним для багатьох творів манги, де персонажі часто перебувають у шкільному середовищі, яке добре знайоме основній аудиторії читачів. Саме тому персонаж зображений у стилізованій шкільній уніформі, що дозволяє з першого погляду визначити його приблизний вік і соціальний контекст. Додатковим елементом образу стала довга зачіска, яка частково перекриває обличчя. У візуальній культурі коміксів та анімації подібний прийом часто використовується для створення образу загадкового або внутрішньо замкненого персонажа. Відсутність носа і рота в більшості ілюстрацій ще більше підсилює цей ефект, роблячи образ героя водночас простим і символічним.

В пошуку стилю також важливо експериментування з пропорціями персонажа, оскільки стиль зображення формується не лише за рахунок кольору або характеру ліній, але й завдяки співвідношенню частин тіла. У процесі роботи було створено декілька ескізних варіантів головного героя з різними пропорціями голови відносно тіла (рисунк. 3.2). Під час проектування авторського коміксу було виконано пошук варіантів ідейно-художніх концепцій, що визначають характер візуальної мови твору, особливості дизайну персонажів та принципи подання наративу. Основою для формування концепції стали результати попереднього аналізу джерел творчого натхнення, особливостей цільової аудиторії та композиційних прийомів сучасних коміксів і манги. У межах пошуку оптимального рішення було розглянуто декілька підходів до створення образів головних персонажів та загальної стилістики ілюстрацій.



Рисунок 3.2 Пошук ескізних варіантів головного героя

Кожен із цих варіантів сприймається по-різному та формує інше враження від образу персонажа. Як показано на представленій послідовності ескізів, варіанти поступово змінюються від більш спрощених і стилізованих до більш пропорційно врівноважених.

Після цього було прийнято рішення розробити образ антагоніста. За основу його дизайну було взято абстрактний образ ока, з якого стікає густа чорна рідина. Подібне рішення пов'язане з особливостями людського сприйняття візуальних символів. Людина здатна розпізнавати знайомі образи навіть у дуже спрощених формах: наприклад, коло з крапкою всередині часто автоматично сприймається як умовне зображення ока. Використання такого мінімалістичного символу дозволяє створити образ, який легко впізнається та водночас має абстрактний і дещо тривожний характер.

Було створено кілька варіантів цього персонажа, схожим чином до ітераційного методу дизайну. Початковий начерк образу поступово змінювався, а нові варіанти порівнювалися з попередніми для уточнення його композиції (рисунок 3.3).

Особливістю цього персонажа є те, що чорна рідина, яка витікає з ока, може змінювати форму і виступати важливим елементом композиції. У різних сценах вона може імітувати різні типи ліній, форм і силуетів: іноді виглядати рідкою та текучою, іноді набувати колючих або різких форм залежно від емоційного стану персонажа. Крім того, ця рідина може формувати умовні

частини обличчя або окремі емоційні вирази, що підсилює експресивність образу та надає персонажу сюрреалістичного характеру (рисунок 3.4).

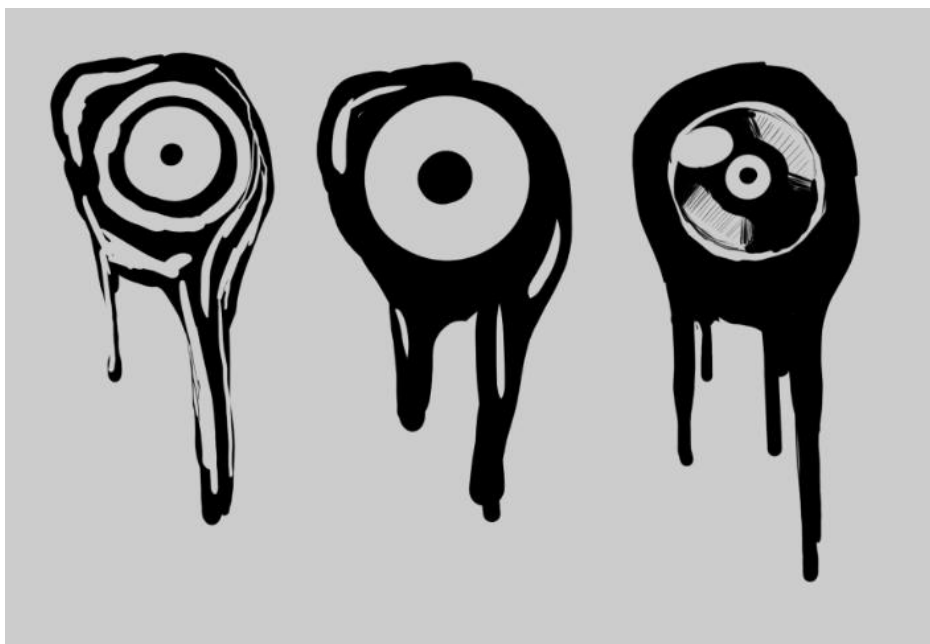


Рисунок 3.3 — Пошук дизайну антагоніста

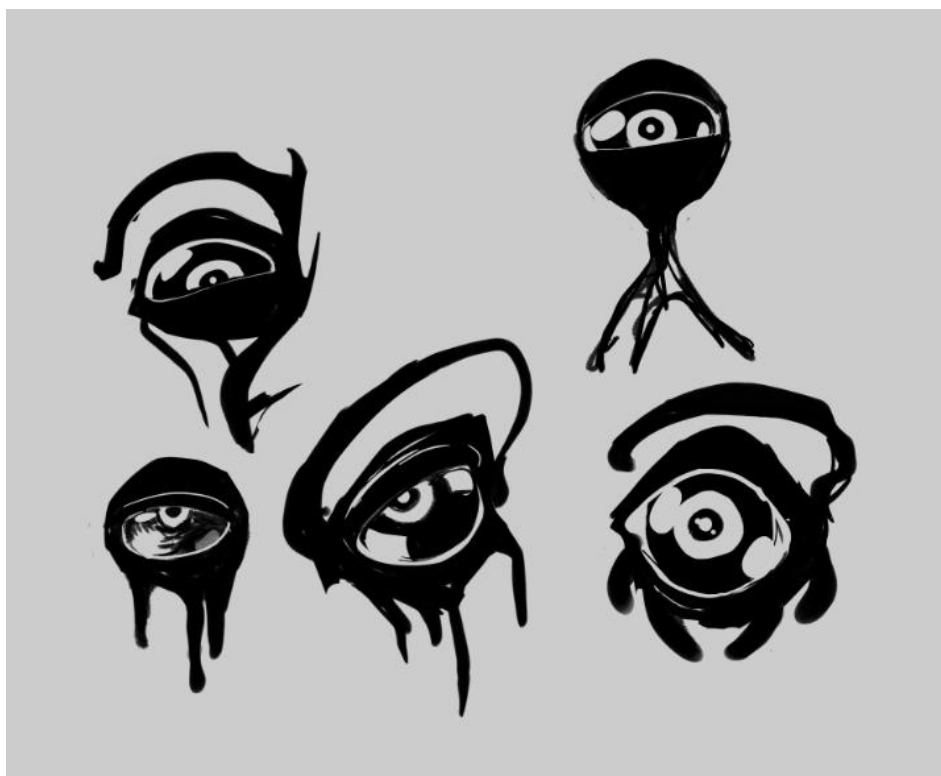


Рисунок 3.4 — Приклади емоцій антагоніста

Ще одним важливим елементом концепції стало створення персонажа, який виконує роль альтернативної або другої особистості головного героя. Його зовнішність побудована за принципом контрасту. Якщо головний герой має волосся, що значною мірою перекриває обличчя, і носить шкільну уніформу, то його альтернативна версія зображена в діловому костюмі, що надає образу більш дорослого та формального характеру. Крім того, цей персонаж має значно довше волосся, яке спадає нижче талії, а перекритим у нього є протилежне око. Таким чином формується візуальний контраст між двома персонажами, який підкреслює їхню символічну протилежність (рисунок 3.5).

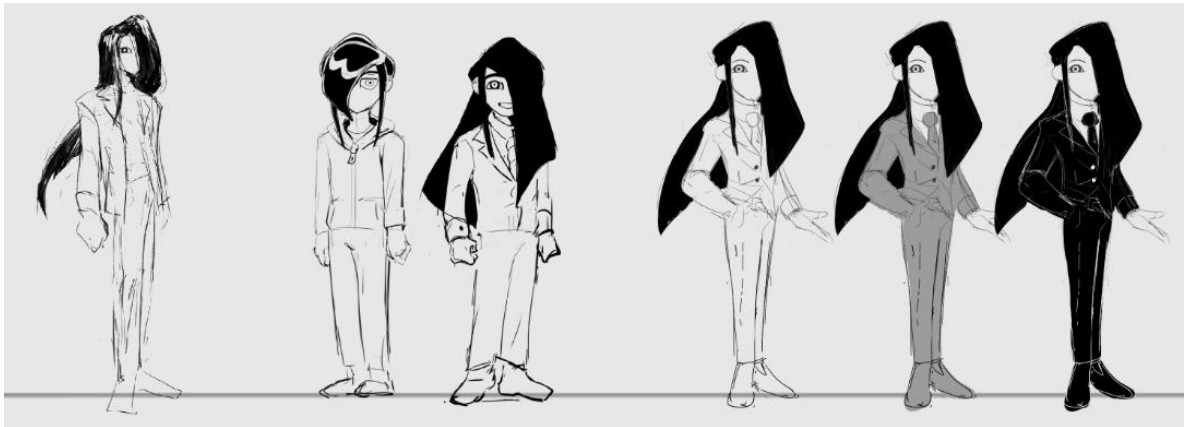


Рисунок 3.5 — Пошук та варіанти альтернативної версії головного героя

Характер поведінки цих персонажів також відрізняється. Головний герой здебільшого не демонструє чітко виражених емоцій або намагається їх стримувати, тоді як його альтернативна версія поводить себе більш загадково і часто зображується з ледь помітною, зловісною посмішкою. Додатковою особливістю образу є довге волосся цього персонажа, яке може функціонувати як композиційний елемент ілюстрації. У деяких сценах воно утворює своєрідну «чорну пляму» позаду фігури персонажа, що може змінювати форму або підсилювати драматичність композиції сторінки. Такий прийом дозволяє використовувати елемент дизайну персонажа як інструмент сторітелінгу, який

підкреслює емоційний стан сцени (рисунок 3.6).

На основі виконаного ескізного пошуку було сформовано остаточний дизайн головного героя. Ця фінальна версія персонажа буде використана як орієнтир для зображення пропорцій головного героя та визначення загального візуального стилю авторського коміксу (рисунок 3.7). Для оцінки візуального сприйняття персонажа в умовах, наближених до фінального вигляду коміксу, додатково було застосовано скрінтони, що дозволило перевірити гармонійність поєднання персонажа з характерною для манги системою тонування.

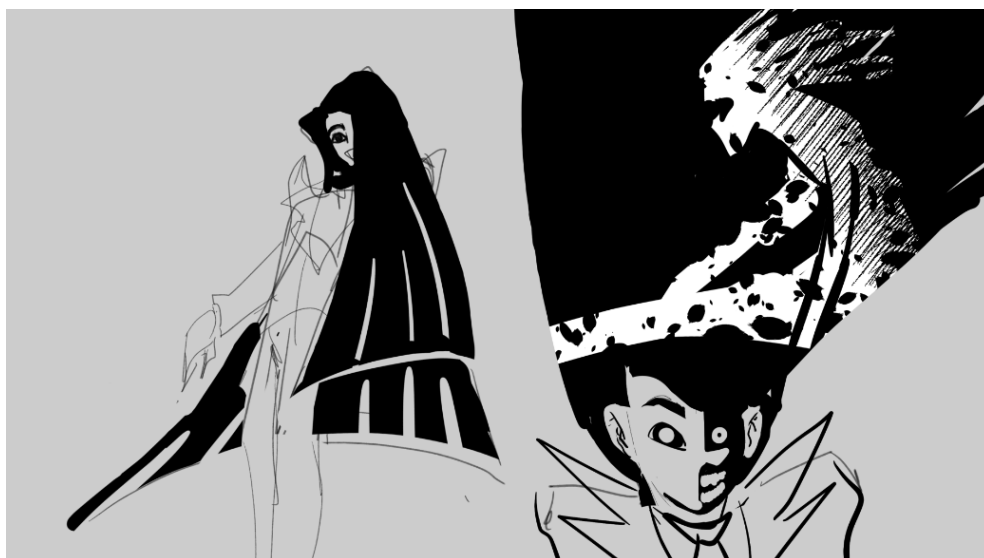


Рисунок 3.6 — Приклад волосся персонажа як елемент дизайну та інструмент сторітелінгу

Крім цього, було розроблено концепт сцени, у якій продемонстровано варіант візуалізації персонажа-антагоніста у стані гніву та його взаємодію з іншим персонажем. Особливу увагу приділено передачі емоційного напруження через форму чорної рідини, що є складовою образу персонажа. Використання темного градієнтного фону дозволило відпрацювати прийоми створення тривожної та моторошної атмосфери засобами чорно-білої графіки. (рисунок 3.8)



Рисунок 3.7 — Завершений художній стиль та дизайн головного героя



Рисунок 3.8 — Концепт сцени із взаємодією між персонажами

Під час пошуку візуального стилю коміксу також було створено альтернативний варіант зовнішності головного героя, який за авторським задумом символізує його душу або стан емоційної відстороненості (рисунок 3.9). На відміну від основної версії персонажа, цей образ позбавлений одягу, а контури волосся та обличчя зливаються в єдиний геометризований ромбоподібний силует голови. Водночас два локони волосся, що звисають біля вух, залишаються впізнаваними елементами зовнішності персонажа та виконують роль візуального зв'язку з його основним образом. Розроблений дизайн використовувався в окремих епізодах коміксу для підкреслення внутрішнього стану героя та його психологічних переживань.



Рисунок 3.9 — Ескізний концепт зображення головного героя

Після завершення пошуку дизайну персонажів було розпочато розробку сюжетної концепції майбутнього коміксу. На початковому етапі було сформовано структуру вступної сцени, яка знайомить читача з основним конфліктом твору та задає його емоційний тон. На першому розвороті заплановано зобразити напружений діалог між людиною та невидимим персонажем, кульмінацією якого стає рішення людини вчинити самогубство. Таке сюжетне рішення дозволяє одразу занурити читача у драматичну ситуацію та створити враження, що події розпочинаються з фіналу певної попередньої історії.

Вибір подібного початку обумовлений прагненням сформувати сильний емоційний вплив і з перших сторінок окреслити основні теми твору. Завдяки цьому читач отримує уявлення про психологічний характер оповіді, її символізм та подальший напрям розвитку сюжету. Крім того, у професійній практиці створення манги одним із поширених принципів є використання так званого «хука» — сюжетного елемента, що привертає увагу читача на початку твору та мотивує продовжити читання. У межах авторського коміксу таку функцію виконує сцена самогубства, яка водночас стає початком трансформації та символічного переродження одного з ключових персонажів історії.

Під час розробки композиції сторінок також було враховано характерні прийоми візуального наративу, що широко використовуються в манзі. Одним із таких прийомів є побудова сторінкової композиції таким чином, щоб завершення розвороту містило інтригуючий або напружений момент, а після перегортання сторінки читач бачив велику панель або повносторінкову ілюстрацію з важливим сюжетним поворотом. Подібне композиційне рішення сприяє підтриманню зацікавленості читача, посиленню драматичного ефекту та формуванню ритму оповіді. Саме тому цей прийом планується неодноразово використовувати протягом усього авторського коміксу.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

На основі сформованої сюжетної концепції вступної сцени було розпочато розробку перших сторінок коміксу та пошук композиційних рішень для ключових моментів. На рисунку 3.10 зображено ескіз першого розвороту, який став основою для подальшого опрацювання варіантів кульмінаційної сцени. Одним із головних завдань на цьому етапі було узгодження ритму оповіді з моментом перегортання сторінки, щоб важлива сюжетна подія або акцентна ілюстрація з'являлася безпосередньо після переходу на наступний розворот. Такий прийом дозволяє посилити емоційний вплив сцени та підтримувати зацікавленість читача.

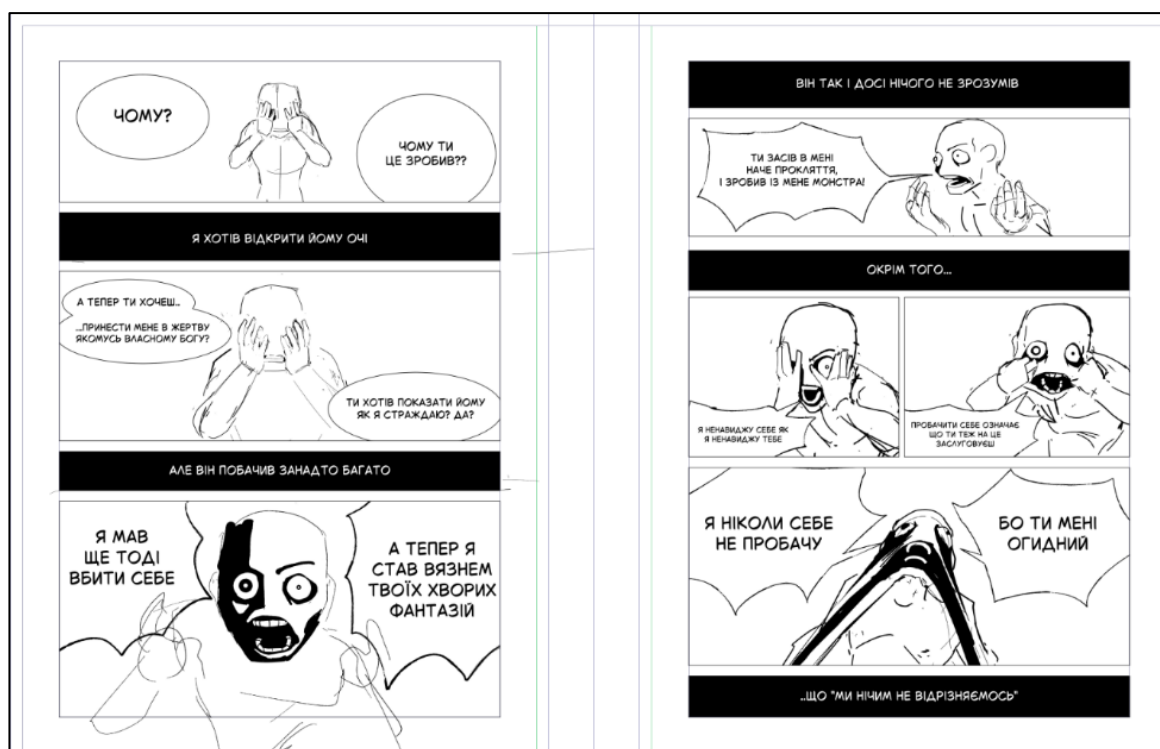


Рисунок 3.10 — Ескіз першого розвороту сторінки

На рисунку 3.11 зображено один із ранніх варіантів розвитку сцени, що складається з двох повносторінкових ілюстрацій. У цьому варіанті персонаж перетворює власну шкіру на мотузкову петлю. Проте під час аналізу було встановлено, що процес трансформації недостатньо зрозумілий для читача.

Попередні панелі лише частково демонструють зміну форми об'єкта, а основне перетворення відбувається між сторінками без достатньої кількості проміжних візуальних етапів. Крім того, використання двох великих ілюстрацій займає значну площу сторінок, яку можна було б використати для детальнішого розкриття подій та поступового розвитку сцени. З огляду на це даний варіант було відхилено.

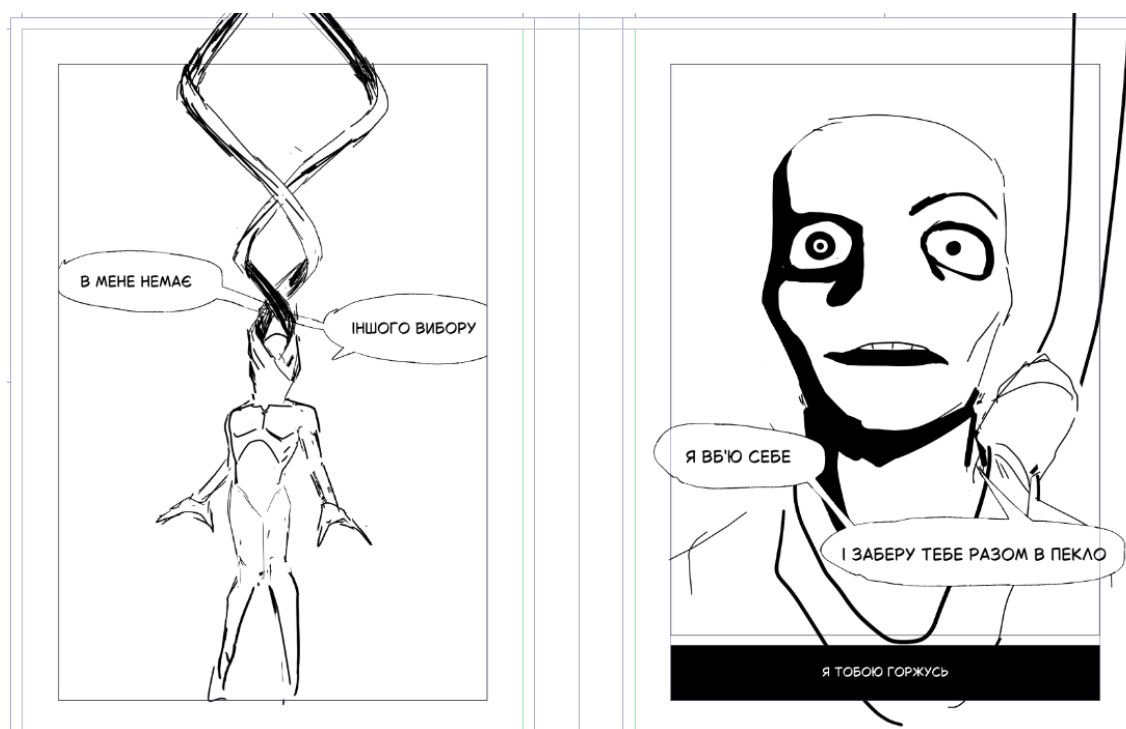


Рисунок 3.11 — Відхилений ескіз другого розвороту

У варіанті, представленому на рисунку 3.12, було збільшено кількість панелей та додано послідовність зображень, що пояснюють розвиток подій і покращують зрозумілість сцени. Також на другій сторінці розвороту було розміщено експресивне стилізоване обличчя, яке підсилює емоційне напруження епізоду. Незважаючи на покращення наративної складової, даний варіант створював іншу проблему: кульмінаційний візуальний акцент з'являвся занадто рано, через що наступна сторінка втрачала потенціал для розміщення великої сюжетно важливої ілюстрації без додаткового розвитку подій.



Рисунок 3.12 — Відхилений ескіз другого розвороту

Остаточним рішенням став варіант, представлений на рисунку 3.13. У ньому експресивний образ було перенесено на першу сторінку розвороту, а друга сторінка використана для розвитку подій та створення інтриги перед наступним перегортанням сторінки. Таке композиційне рішення дозволило зберегти необхідний ритм оповіді та підготувати читача до кульмінаційної сцени

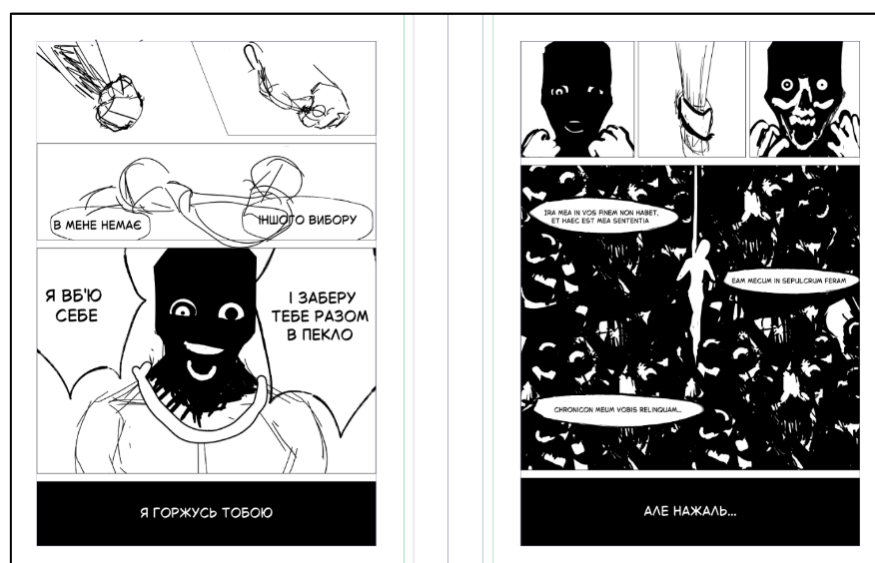


Рисунок 3.13 — Прийнятий ескізний варіант другого розвороту

Було розроблено кілька варіантів кульмінаційної сторінки (рисунки 3.14). За задумом, після перегортання сторінки читач бачить повішене тіло людини, чиє око візуально відсилає до дизайну антагоніста, Варіант а передбачав достатньо реалістичне зображення повішеного тіла як елемент жаху та шоку. Цей варіант було відхилено з огляду на надмірну натуралістичність зображення: з метою уникнення романтизації відповідної теми було прийнято рішення використати більш стилізований підхід.

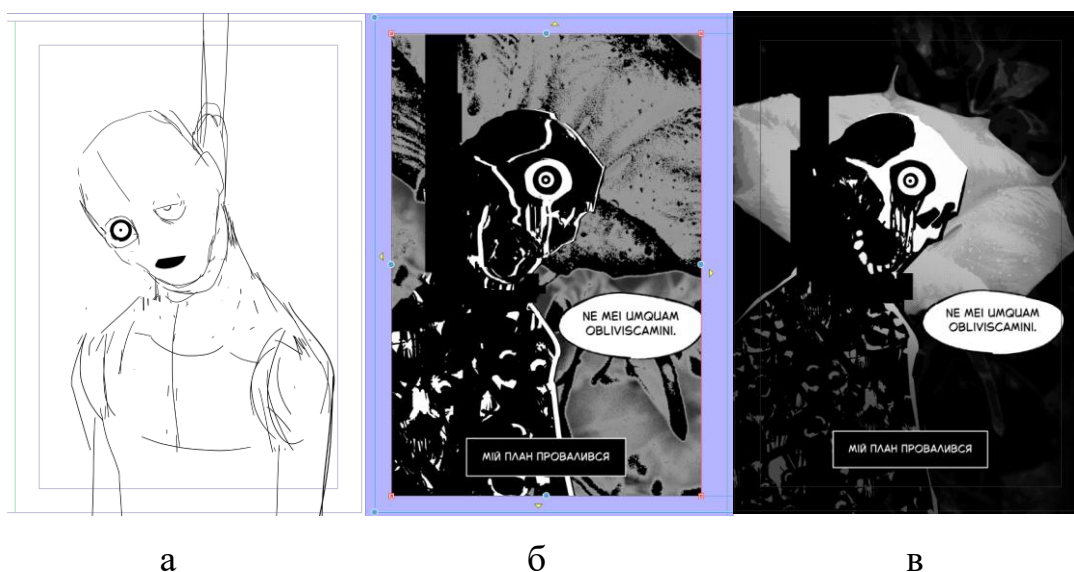


Рисунок 3.14 — Поетапні пошуки варіантів кульмінаційної сторінки

Варіант б являв собою стилізований темний силует мертвого тіла на тлі фотографії квітки дурману з інвертованими тонами. Зображення ока набуло більшої виразності, голова містила візуальні відсилки до черепа — білі лінії підкреслювали її форму та створювали контраст між темним і світлим. Тло з інвертованою тональністю забезпечувало виражений психологічний ефект. Незважаючи на зазначені переваги, цей варіант також було відхилено через незадовільну читабельність, однак у подальшому послужив основою для доопрацювання.

Варіант в є остаточною версією зазначеного розвороту. Більша частина ілюстрації виконана в темних відтінках; білий колір використовується для

акцентування форми ока, черепа та фактурних деталей, а також виділяє фотографію квітки дурману на задньому плані.

У практиці оформлення обкладинок манги простежується стійка тенденція до зображення головного героя в статичній або динамічній позі, що дозволяє потенційному читачеві ідентифікувати центрального персонажа твору та скласти уявлення про художній стиль видання. У процесі розробки обкладинки авторського коміксу було сформовано кілька концептуальних варіантів її композиційного вирішення (рисунок 3.15).

Перший варіант передбачав зображення головного героя та його альтер-его в ідентичній позі (рисунок 3.15 а). Міміка персонажів мала натякати на аб'юзивну динаміку між ними — альтер-его наділене хитрою, зловмисною посмішкою, тоді як головний герой виглядає втомленим і відчуває дискомфорт. Другий варіант зображує головного героя, який притискає щоденник снів до грудей; біля його шиї помітна петля, а сам персонаж, всупереч обставинам, посміхається (рисунок 3.15 б). Третій варіант концептуально оформлює обкладинку коміксу як обкладинку передсмертного щоденника снів головного героя; форзац при цьому може бути виконаний у вигляді сторінок звичайного зошита, що створює у читача відчуття справжнього особистого документа (рисунок 3.15 в).

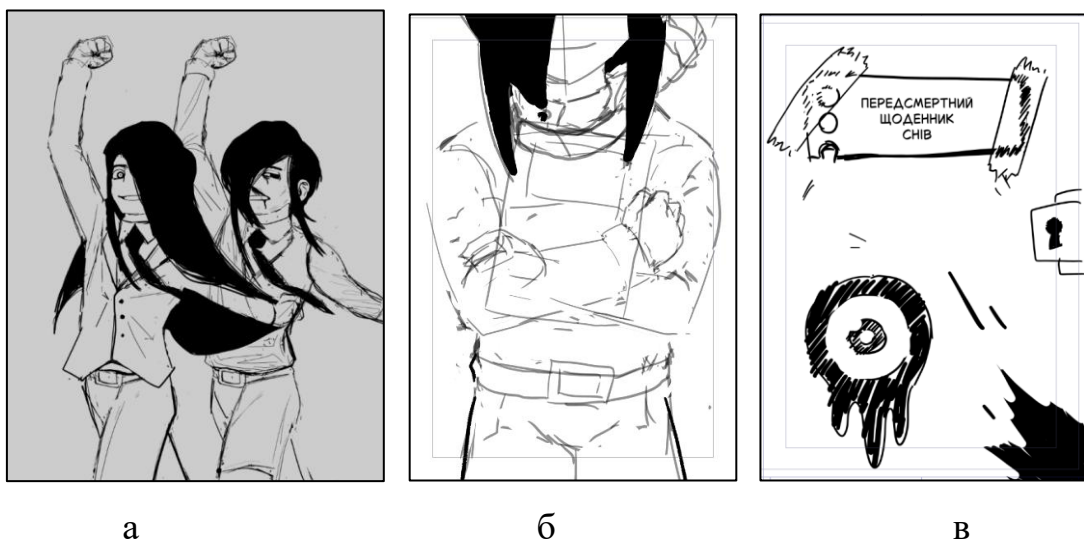


Рисунок 3.15 — Концептуальні варіанти обкладинки

Для реалізації було обрано другий варіант. Перший, попри цікаве зображення та взаємодії персонажів, є певною мірою відірваним від назви твору «Передсмертний щоденник снів», що може дезорієнтувати читача. Третій варіант, хоча й відзначається оригінальнішим концептуальним рішенням у формуванні загального враження від об'єкта, поступається другому в здатності лаконічно передати контекст твору. Остаточний вибір на користь другого варіанта зумовлений його потенціалом у поєднанні символічного зображення головного героя з ключовими елементами — щоденником і петлею — та безпосередньою кореляцією з назвою коміксу.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об'єкта проєктування

Після ескізного компонування варіантів усіх сторінок коміксу засобами тамбнейлінгу було визначено оптимальне розташування панелей, окремі з яких вирізняються нетривіальними композиційними рішеннями. Наприклад, на рисунку 3.16 зображено сцену зустрічі ока з хлопцем, де крапля чорної рідини злегка виходить за межі панелі та послідовно переходить у нижню, зрештою потрапляючи на ту саму сторону голови головного героя, з якої вона розпочинала свій рух ще в першій панелі. На правій сторінці розвороту композиція двох панелей із зображенням ока та нижньої панелі з пейзажем утворює умовний образ обличчя, що стає помітним при цілісному сприйнятті сторінки. Подібні прийоми здатні посилити зацікавленість читача візуальним наративом і підготувати його до сприйняття інших форм символічної взаємодії між панелями.

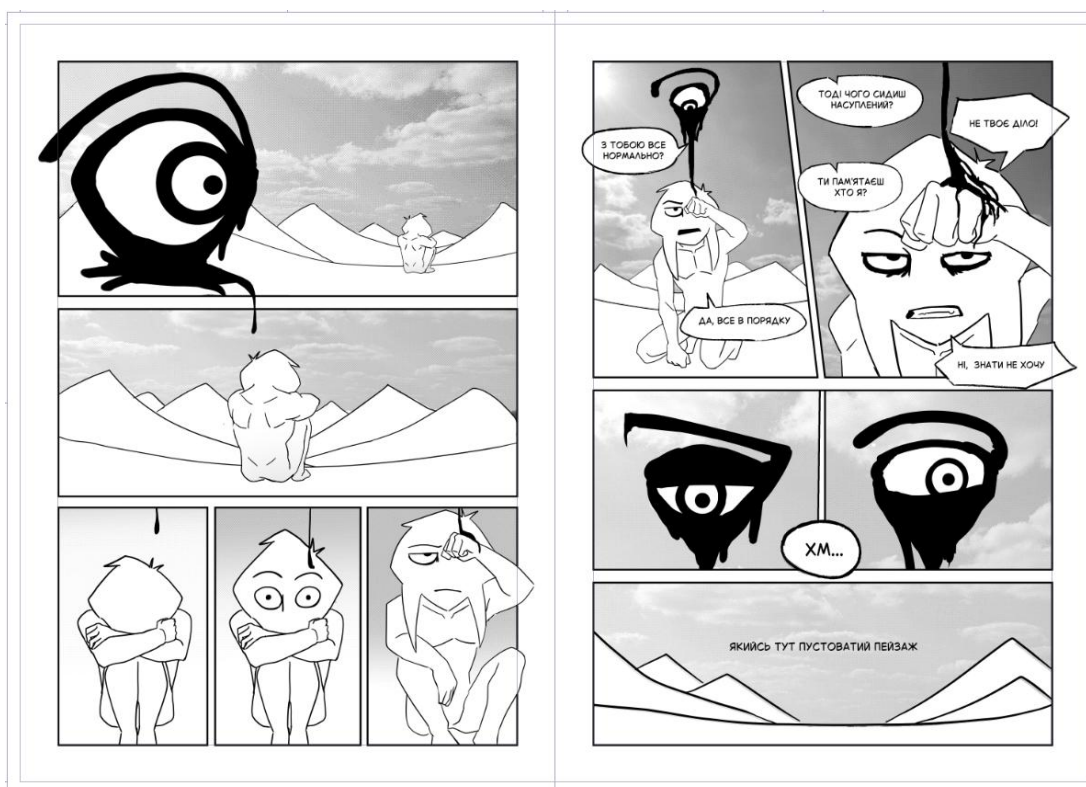


Рисунок 3.16 — Композиція розвороту із нетривіальними композиційними рішеннями

Одним із найбільш виразних прикладів взаємодії персонажів із межами панелей є сцена, зображена на рисунку 3.17, де головний герой під впливом гніву руйнує фрагмент панелі, в якій перебуває око, — до того моменту, поки око не опиняється ув'язненим у цьому уламку, який головний герой утримує у своїх руках.

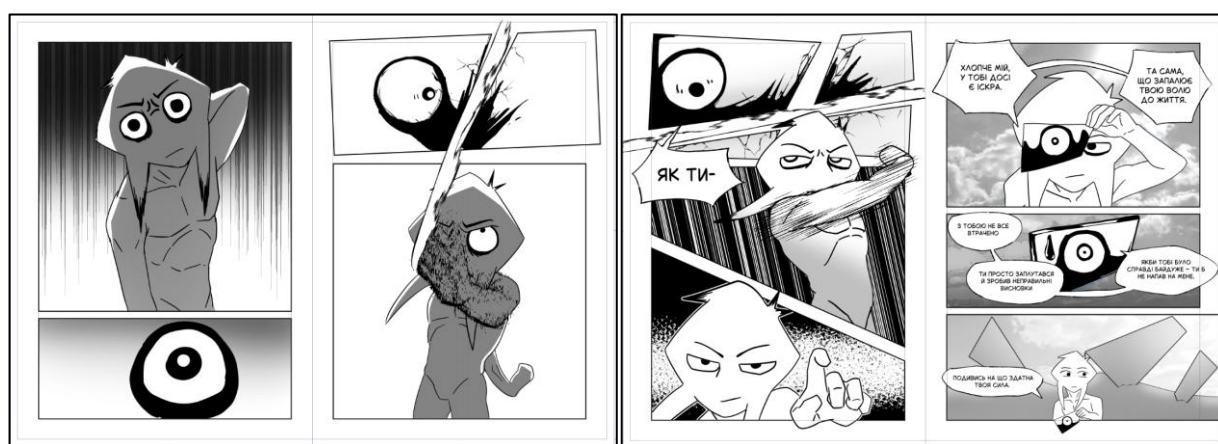


Рисунок 3.17 — Приклад взаємодії персонажа із межами панелі

Серед інших прикладів подібного роду можна виділити сцену діалогу, в якій головний герой відштовхує рукою словесний бабл ока, передаючи враження, ніби він перебив співрозмовника або виявляє незацікавленість у продовженні розмови (рисунок 3.18 а). Окремої уваги заслуговує сторінка, на якій розміщено три послідовні за змістом панелі: верхня зображує голову головного героя на тлі хмар, середня — руки, що розколюють панель наче шкаралупу яйця, нижня — око, яке випадає з розколотого фрагмента (рисунок 3.18 б). Кожна з панелей може сприйматися як самостійна ілюстрація, однак у сукупності вони формують взаємопов’язану композицію

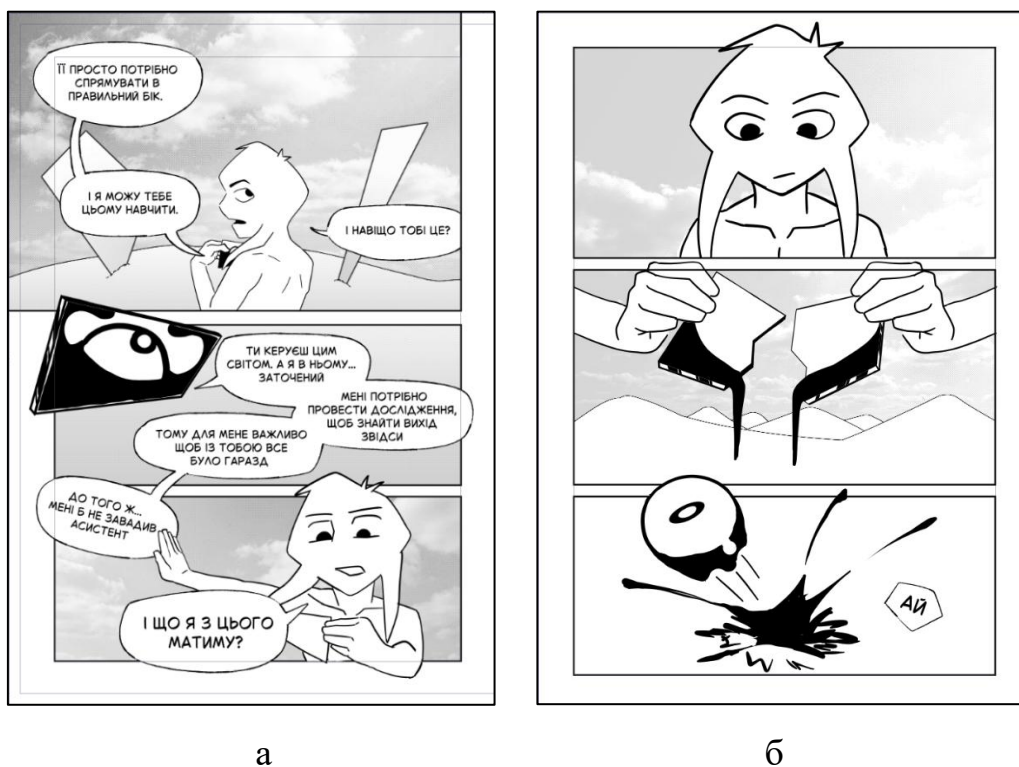


Рисунок 3.18 — Приклади цікавих композиційних рішень

Під час розробки коміксу також було використано фотографії як елемент візуального оформлення фону та текстур скрінтонів. Упродовж твору застосовуються авторські фотографії реалістичного чорно-білого неба, які поєднуються зі стилізованими персонажами і навколишнім середовищем. Таке

поєднання різних способів візуального відтворення створює виразний стилістичний контраст, що підсилює сюрреалістичний характер зображуваного світу та формує відчуття його відокремленості від реальності (рисунок 3.19).



Рисунок 3.19 — Приклади застосування фотографічних матеріалів

Використання реалістичних фотографій у поєднанні з графічною стилізацією сприяє розкриттю сюжетної концепції твору. Зважаючи на назву коміксу «Передсмертний щоденник снів», читач може поступово інтерпретувати події як такі, що відбуваються у просторі сновидінь, хоча ця інформація безпосередньо не озвучується впродовж основної частини оповіді та остаточно підтверджується лише у фіналі, коли головний герой прокидається. Таким чином, фотографічні елементи виконують декоративну,

нарративну функцію та створюють сюрреалістичну атмосферу. Усі фотографії були створені самостійно. Крім використання окремих фотографій, у процесі роботи також застосовувався прийом фотобашингу, що передбачає поєднання кількох зображень у єдину композицію з подальшою графічною обробкою (рисунок 3.20). Такий підхід дозволив отримати унікальні фонові елементи та розширити виражальні можливості візуальної мови коміксу.

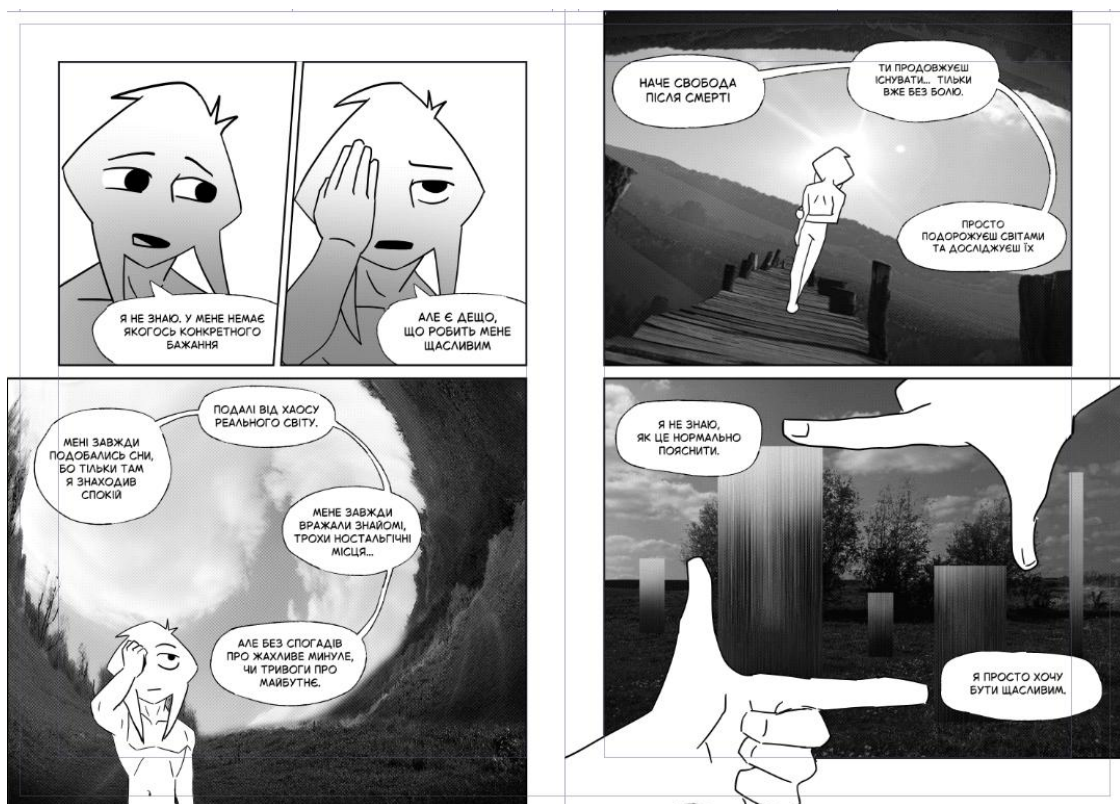


Рисунок 3.20 — Приклад фотобашингу в панелях розвороту

Для оформлення форзацу було обрано концепцію, що імітує сторінки зошита в лінію. На ньому розміщено спрощений автопортрет головного героя, короткі записи від його імені та серію ескізів персонажів, вигаданих ним (рисунок 3.21). Таке оформлення узгоджується з назвою коміксу та створює враження справжнього особистого щоденника, який веде головний герой. Використання рукописних елементів і начерків підсилює відчуття інтимності та наближає читача до внутрішнього світу персонажа.

Надзац оформлено за аналогічним принципом, однак його композиція має інше змістове навантаження. Замість ескізів персонажів на лівій частині розвороту розміщено зображення ока-антагоніста (рисунок 3.22). Такий композиційний акцент символізує вагомий вплив цього персонажа на події твору, життя головного героя та зміст його щоденника. Поєднання візуальної схожості форзацу й надзацу забезпечує стилістичну цілісність видання та водночас підкреслює розвиток основного конфлікту історії.



Рисунок 3.21 — Оформлення форзацу



Рисунок 3.22 — Оформлення надзацу

На основі затвердженої концепції із розділу 3.1 було розпочато розробку обкладинки коміксу. У процесі роботи початковий ескізний варіант зазнав низки змін, зокрема було скориговано композицію та ракурс зображення персонажів. На передній стороні обкладинки зображено головного героя, який тримає у руках щоденник, тоді як на задній стороні представлено його альтернативну версію (рисунок 3.23). Цей персонаж повернутий спиною до глядача та простягає руку назад, ніби намагаючись до чогось дотягнутися. Було задумано це буде мотузка, яка візуально пов'язана з петлею, розташованою на передній частині обкладинки.

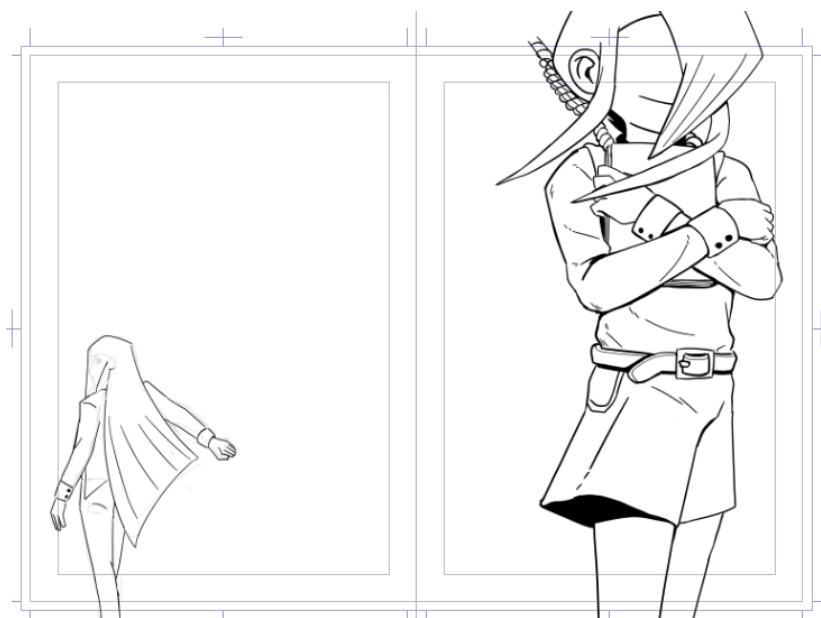


Рисунок 3.23 — Лінійний ескіз обкладинки

Концепція обкладинки побудована таким чином, щоб окремі її елементи виконували декоративну функцію та надавали читачеві підказки щодо змісту твору. До слова «Передсмертний» було використано мотузкову петлю. Оскільки поняття «передсмертний» зазвичай асоціюється з усвідомленням наближення смерті, наступне слово — «щоденник» — уточнює форму оповіді, натякаючи на особисті записи персонажа. Якщо читач інтерпретує зображеного на обкладинці юнака як головного героя історії, виникає припущення, що саме він є автором цього щоденника. Книга розташована

поблизу шиї персонажа та частково перекриває петлю, ніби приховуючи важливу деталь від стороннього погляду.

Слово «Снів» конкретизує тематику записів і визначає змістовий напрямок історії. Для підсилення цього образу на обкладинці використано яскраве кольорове небо, яке через насиченість і неприродність кольорів створює відчуття сюрреалістичності та певної штучності простору (рисунки 3.24).

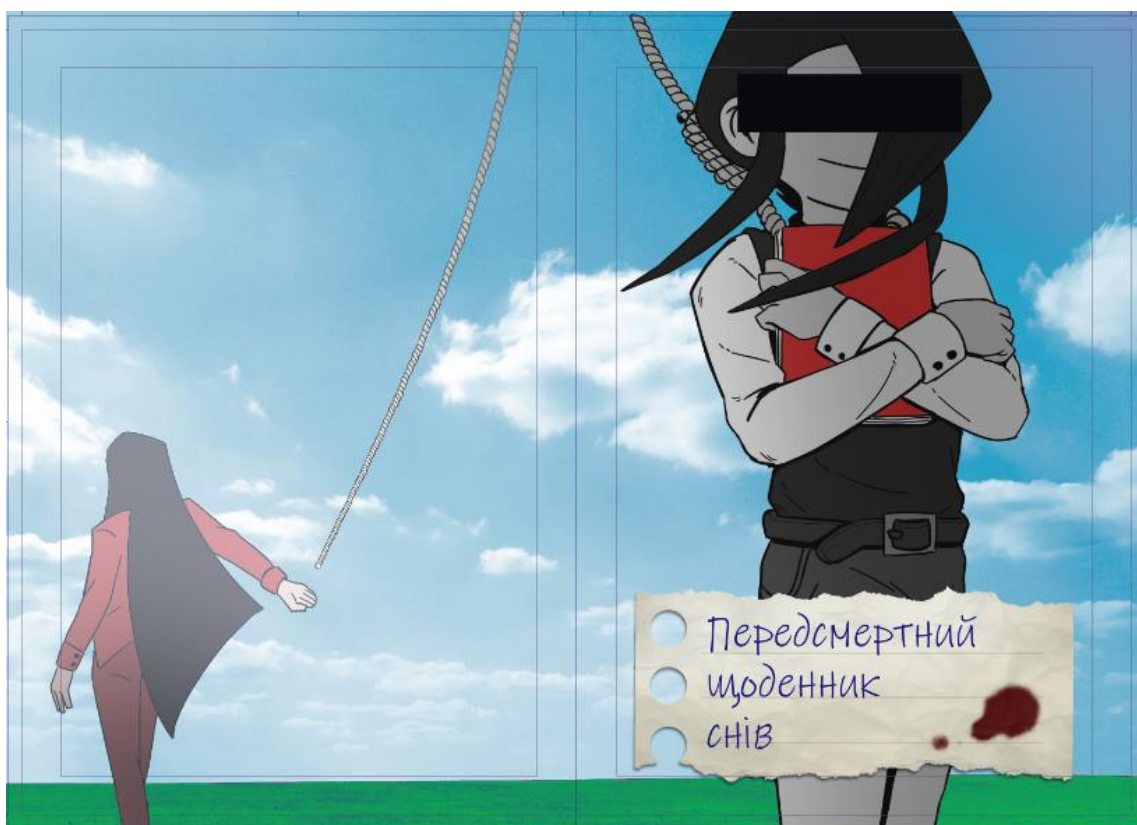


Рисунок 3.24 Завершена ілюстрація обкладинки

На тлі заднього фону головний герой зображений у чорно-білій гамі, що суттєво контрастує з навколишнім середовищем. Додатковим композиційним акцентом виступає щоденник червоного кольору, який привертає увагу та стає одним із центральних елементів композиції. Незважаючи на наявність петлі персонаж зображений із легкою усмішкою, що створює додаткову смислову неоднозначність та спонукає глядача до інтерпретації побаченого.

Ця обкладинка виконує презентаційну, та наративну функцію. Поєднання назви, символічних деталей, кольорових акцентів і взаємозв'язку між передньою та задньою частинами створює багаторівневу систему візуальних підказок щодо змісту твору. Передбачається, що першочергову увагу читача приверне контрастне кольорове небо, після чого його погляд зосередиться на назві або червоному щоденнику в руках персонажа. Надалі читач може поступово виявляти інші деталі композиції та формувати власні припущення щодо сюжету. Під час перегляду задньої частини обкладинки стає помітним її зв'язок із передньою стороною: мотузка продовжує композицію через корінець книги, а персонаж у червоному костюмі, колір якого перегукується з кольором щоденника, намагається до неї дотягнутися. Завдяки цьому обидві частини обкладинки сприймаються як єдине композиційне та змістове ціле.

У процесі проектування було розглянуто декілька варіантів шрифтового оформлення коміксу, серед яких Anime Ace 2.0 BB, Manga Temple та Bubble Sans (рисунок 3.25). Порівняльний аналіз показав, що шрифти Anime Ace 2.0 BB і Manga Temple мають більш виразний та експресивний характер, завдяки чому краще асоціюються з традиційною стилістикою коміксів і манги. Зокрема, Manga Temple вирізняється найбільш декоративним і стилізованим виглядом, що надає текстовим елементам виразної візуальної індивідуальності. Водночас Bubble Sans має більш стриманий і нейтральний характер, що забезпечує високу читабельність та універсальність використання в різних типах текстових блоків.

За результатами аналізу для оформлення коміксу було обрано шрифт Bubble Sans. Вирішальним фактором стала повноцінна підтримка української абетки, якої бракує багатьом популярним коміксним гарнітурам. Крім того, прості округлі форми символів забезпечують комфортне читання тексту в мовних бульбашках і наративних блоках, не відволікаючи увагу читача від графічної складової твору. Завдяки поєднанню нейтрального характеру,

високої читабельності та мовної адаптованості Bubble Sans найбільше відповідає вимогам розроблюваного коміксу.

ANIME ACE 2.0 BB CYR

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM

NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

1234567890 (.,!/?#\$%&*^/\@:;)

PENULTIMATE

THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK

SCHADENFREUDE

3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21

[HTTPS://FONTS-ONLINE.RU](https://fonts-online.ru) [INFO@FONTS-ONLINE.RU](mailto:info@fonts-online.ru)

a

MANGA TEMPLE

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM

NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

1234567890 (.,!/?#\$%&*^/\@:;)

PENULTIMATE

THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK

SCHADENFREUDE

3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21

[HTTPS://FONTS-ONLINE.RU](https://fonts-online.ru) [INFO@FONTS-ONLINE.RU](mailto:info@fonts-online.ru)

б

QRtype

A Ä B C Ç D E F G Ğ H I J K L
M N Ñ O Ö P Q R S T U Ü V W X Y Z

BASIC LATIN

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ? ! @ & # - \$ % ' , .

NUMBERS & PUNCTUATION

A Э Б В Г Г Г Д Е Е Ё Ё Е Ж З И Й
Ї К Қ Л М Н Ñ О Ò П Р С Т У Ў Ф
Х Ы Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я Ъ Ь

BASIC CYRILLIC

ALTERNATES

в

Рисунок 3.25 — Шрифти які розглядались: а — Anime Ace 2.0 BB;
б — Manga Temple; в — Bubble Sans;

Макет було підготовлено до друку у форматі А5, у колірному просторі СМΥК. Роздільна здатність зображень становить 350 dpi,. Під час верстки були враховані поля під обріз розміром 5 мм, що дозволяє уникнути втрати важливих елементів зображення під час фінальної обрізки аркушів. Загальна кількість сторінок разом з обкладинкою становить 36 сторінок. Скріплення виконано за допомогою скоб. Друк здійснено в поліграфії 4Формат, яка виконала виробництво відповідно до заданих технічних параметрів і вимог макету.

ВИСНОВКИ

У процесі переддипломної практики було виконано комплексне дослідження та проєктування авторського коміксу «Передсмертний щоденник снів». У межах роботи опрацьовано теоретичні джерела з питань дизайну коміксів і манги, принципів візуального сторітелінгу, композиції сторінки, панелювання, використання мовних бульбашок, типографіки та особливостей підготовки видань до друку. Проведений аналіз дозволив визначити основні закономірності побудови графічного нарративу та особливості взаємодії текстових і візуальних елементів у структурі коміксу.

У ході дослідження було проведено ретроспективу коміксів і манги, а також виконано аналіз аналогів та джерел творчого натхнення, серед яких особливу увагу приділено творам Houseki no Kuni, Chainsaw Man, Oyasumi Punpun, Bibliomania, My Lesbian Experience with Loneliness та Witch Hat Atelier. Результати аналізу дали змогу визначити ефективні композиційні, стилістичні та художні прийоми, що були адаптовані до потреб авторського проєкту. Зокрема, було враховано особливості використання негативного простору, контрасту чорного та білого кольорів, скрінтонів, фотографічних матеріалів, символічних образів і композиційних акцентів як інструментів візуального сторітелінгу.

На основі проведених досліджень сформовано вихідні дані для проєктування графічного об'єкта, визначено цільову аудиторію, її вікові особливості, візуальні вподобання та специфіку сприйняття графічного нарративу. Відповідно до отриманих результатів було розроблено бриф проєкту, сформовано ідейно-художню концепцію коміксу та визначено основні вимоги до його дизайну, верстки й технології виготовлення.

У процесі проєктування виконано ескізний пошук персонажів, розроблено декілька варіантів їхнього зовнішнього вигляду (рисунки Б.1 — Б.8). Також було опрацьовано композиційні рішення окремих сцен і

розворотів, досліджено можливості використання панелей та ритму сторінки як інструментів передачі емоційного та смислового навантаження твору.

У результаті виконаної роботи сформовано цілісний стилістичний напрям авторського коміксу, розроблено дизайн обкладинки, форзацу та внутрішнього наповнення видання (рисунки В.1 — В.18). Макет підготовлено до подальшого виготовлення.

Пояснювальну записку оформлено відповідно до методичних вказівок щодо виконання кваліфікаційної роботи та чинних вимог до оформлення навчово-наукової документації [28].

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : HarperCollins Publishers, 2000. 222 с.
2. Комікс // Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Комікс> (дата звернення: 26.05.2026).
3. Eisner W. *Comics and Sequential Art*. New York : W. W. Norton & Company, 2008. 166 с.
4. The comic conundrum: Understanding the difference between Manga, Manhwa & Manhua. URL: <https://www.hindustantimes.com/entertainment/anime/the-comic-conundrum-understanding-the-difference-between-manga-manhwa-manhua-101679705824683.html> (дата звернення: 26.05.2026).
5. *One Thousand Years of Manga*. London : Thames & Hudson, 2022. 258 с.
6. Petersen R. S. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara : Praeger, 2011. 298 с.
7. Priego E., Claudio E. et al. *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship. Year One*. London : Open Library of Humanities, 2012. 292 с.
8. Rosenbaum R. (ed.). *Manga and the Representation of Japanese History*. London : Routledge, 2013. 296 с.
9. Manga Paneling Rules for Beginner Mangaka [YouTube відео]. URL: https://youtu.be/iOshrMPg_S0 (дата звернення: 26.05.2026).
10. Globalcomix. Creator Tips and Tricks #9: Basics of Komawari. URL: <https://globalcomix.com/news/details/254/creator-tips-and-tricks-9-basics-of-komawari> (дата звернення: 26.05.2026).
11. How to Upgrade Your Manga Paneling in 7 Steps [YouTube відео]. URL: <https://youtu.be/qvfmiD0ZKbo> (дата звернення: 26.05.2026).
12. Manga Speech Bubbles | Basic Manga Tutorial [YouTube відео]. URL: <https://youtu.be/dLtg6lz-H6U> (дата звернення: 26.05.2026).

- 13.Clean Manga Pages with Screentones | Beginner Guide [YouTube відео].
URL: <https://youtu.be/VRiLka6G7lQ> (дата звернення: 26.05.2026).
- 14.An Ultimate Guide to Screentones. URL: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/6198> (дата звернення: 26.05.2026).
- 15.How to Create and Export Digital Comic Manuscripts Without Moiré (Tone Interference). URL: <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/1019> (дата звернення: 26.05.2026).
- 16.What is Standard Comic Book Size? URL: <https://www.formaxprinting.com/blog/what-is-the-standard-comic-book-size> (дата звернення: 26.05.2026).
- 17.Танкобон // Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Танкобон> (дата звернення: 27.05.2026).
- 18.Франкофонний комікс: звідки ноги ростуть. URL: <https://archive.chytomo.com/book-art/frankofonnij-komiks-zvidki-nogi-rostut-chastina-1> (дата звернення: 27.05.2026).
- 19.Укійо-е // Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Укійо-е> (дата звернення: 27.05.2026).
- 20.Masters of Comics: Osamu Tezuka. URL: <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/osamu-tezuka/> (дата звернення: 27.05.2026).
- 21.A Beginner's Guide to Manga. URL: <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga> (дата звернення: 27.05.2026).
- 22.Ichikawa H. *Land of the Lustrous*. Vol. 1. New York : Kodansha Comics, 2017. 192 с.
- 23.Fujimoto T. *Chainsaw Man*. Vol. 1. San Francisco : VIZ Media, 2020. 192 с.
- 24.Asano I. *Oyasumi Punpun*. Vol. 1. San Francisco : VIZ Media, 2009. 432 с.
- 25.Matsuki D., Origuchi S. *Bibliomania*. Tokyo : Shueisha, 2018. 328 с.
- 26.Nagata K. *My Lesbian Experience with Loneliness*. San Francisco : Seven

- Seas Entertainment, 2017. 142 с.
27. Shirahama K. *Witch Hat Atelier*. Vol. 1. San Francisco : Kodansha Comics, 2019. 192 с.
28. Методичні вказівки до виконання кваліфікаційної роботи (ГДР). URL: https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/647947/modresource/content/4/ДР_методичка_ГДР_21.pdf (дата звернення: 01.06.2026).

ДОДАТОК А

Візуальні референси

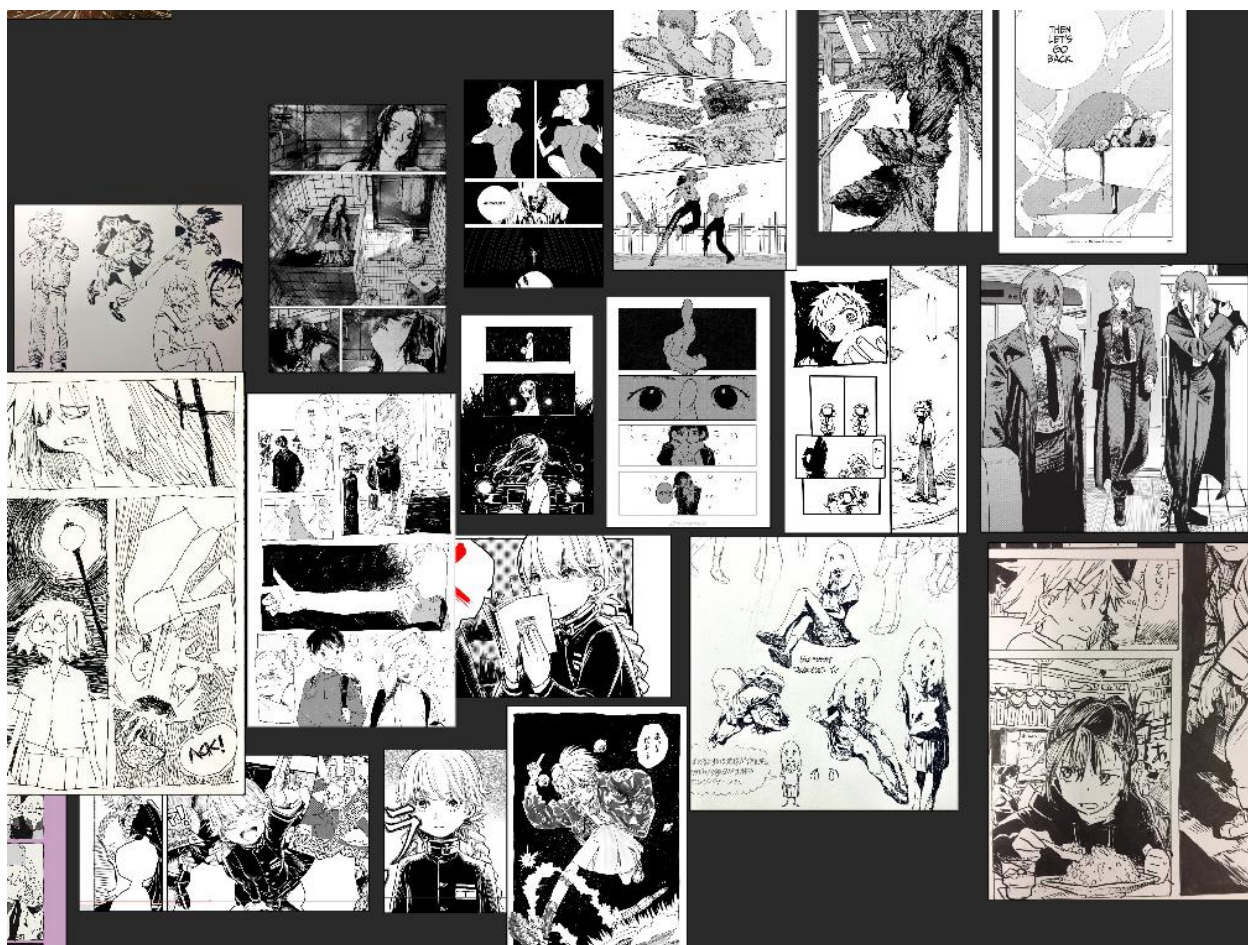


Рисунок А.1 — Джерело натхнення

ДОДАТОК Б

Ескізи



Рисунок Б.1 —Ескізи невикористаних персонажів

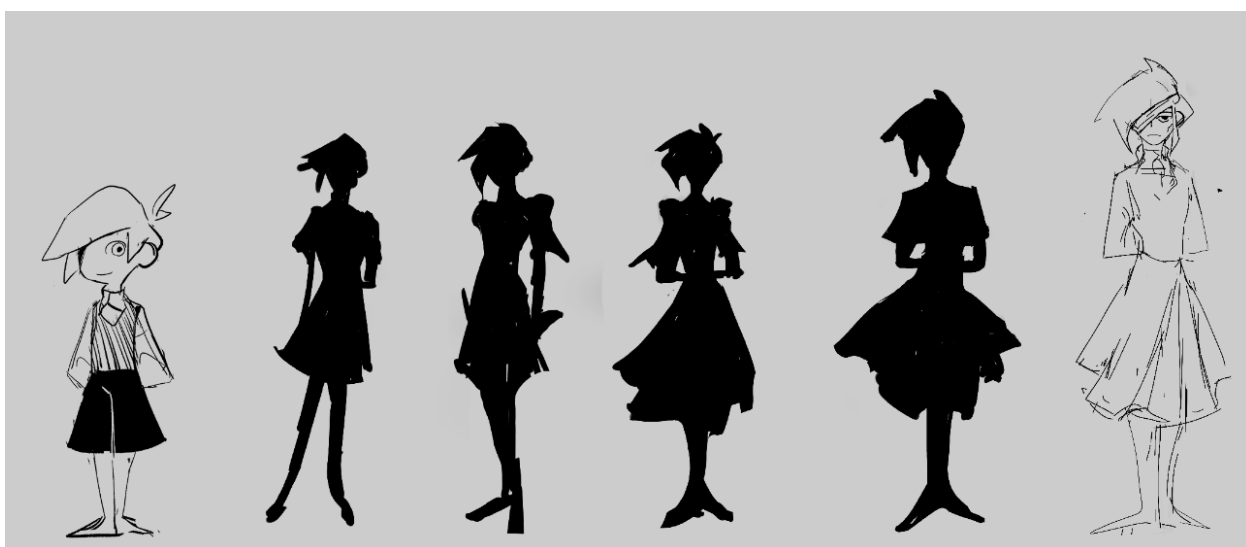


Рисунок Б 2 —Ескізний пошук дизайну невикористаного персонажа

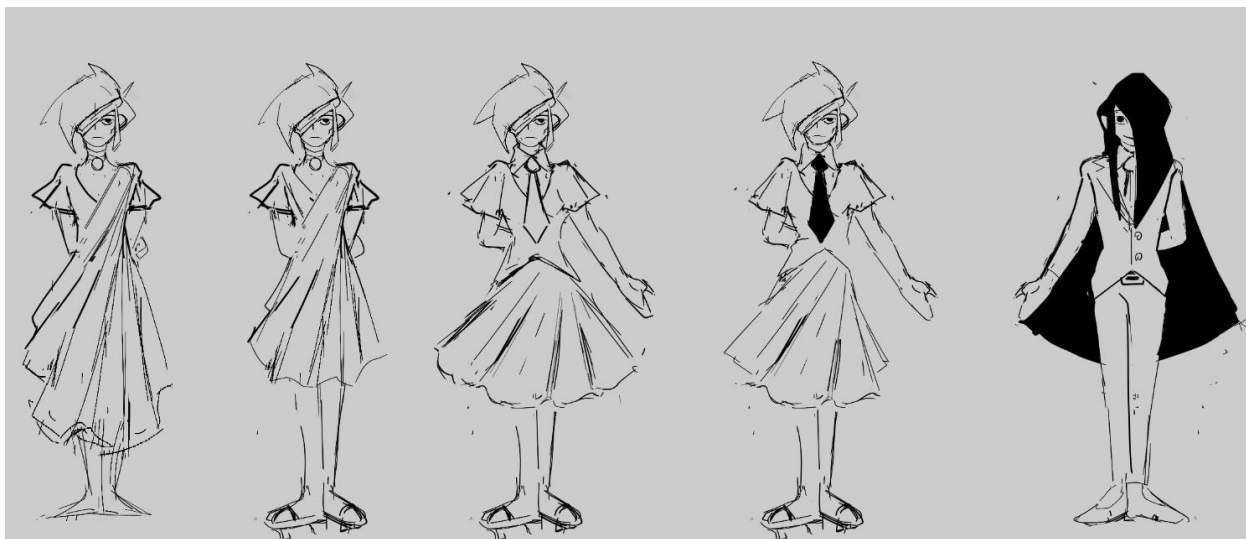


Рисунок Б.3 — Ескізни варіанти дизайну невикористаного персонажа



Рисунок Б.4 — Ескізний дизайн невикористаного персонажа

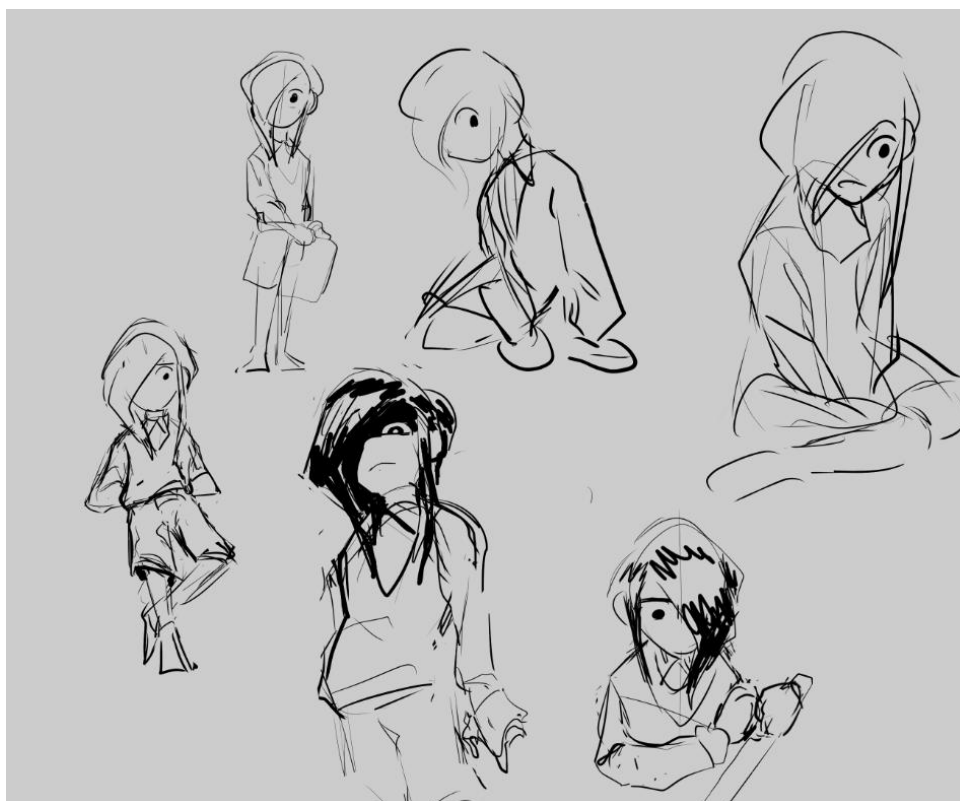


Рисунок Б.5 — Ескізний пошук міміки головного героя

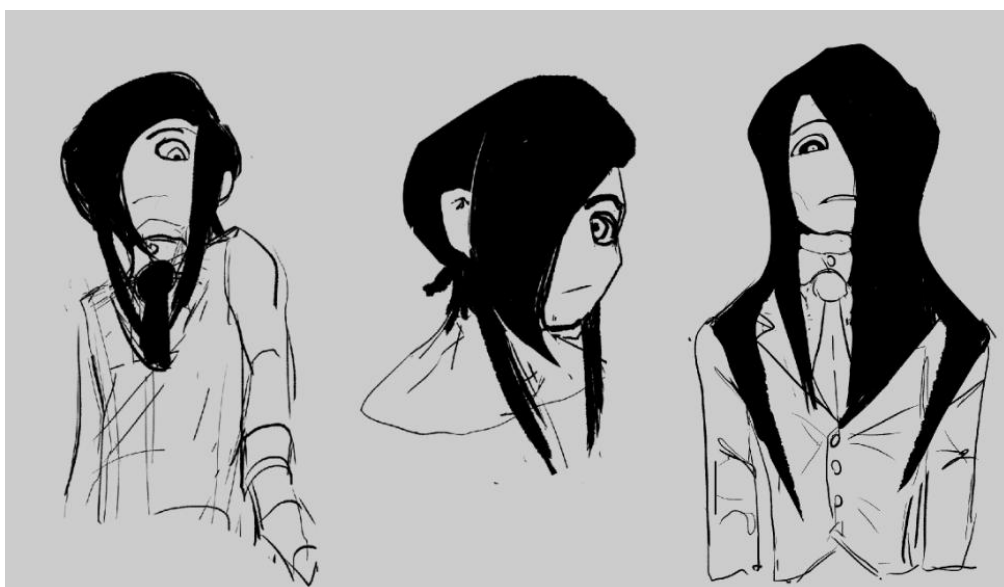


Рисунок. Б.6 — Ескізний пошук вигляду головного героя

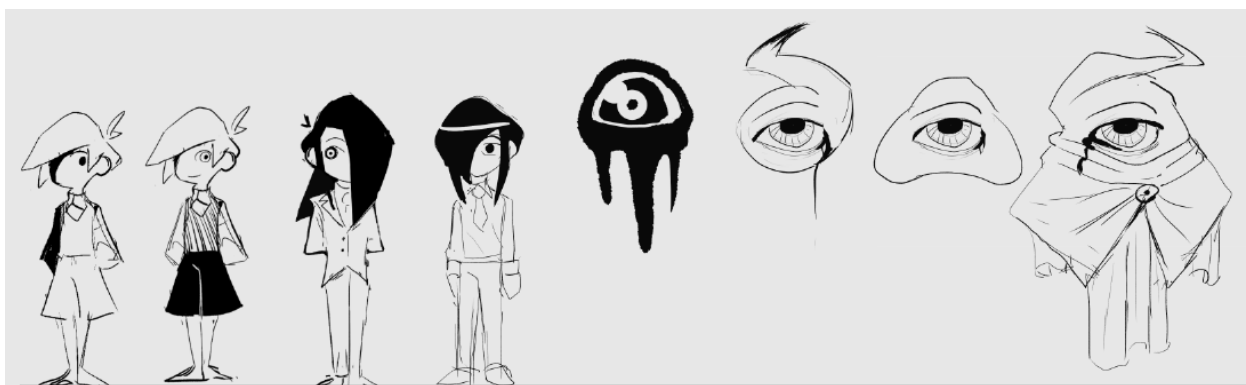


Рисунок Б.7 —Ескізний пошук стилю, пропорцій та деяких персонажів

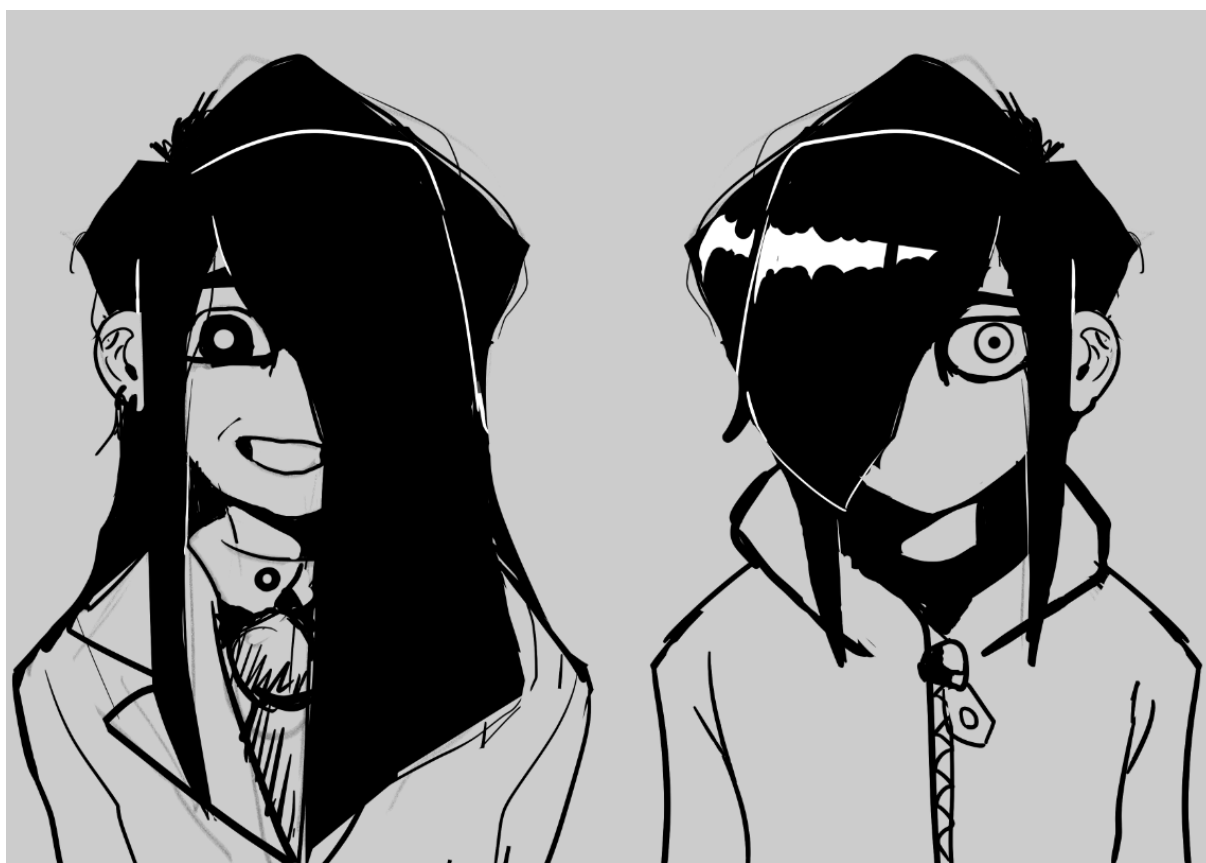


Рисунок Б.8 —Ескізи головного героя

ДОДАТОК В

Розвороти коміксу



Рисунок В.1 — Обкладинка

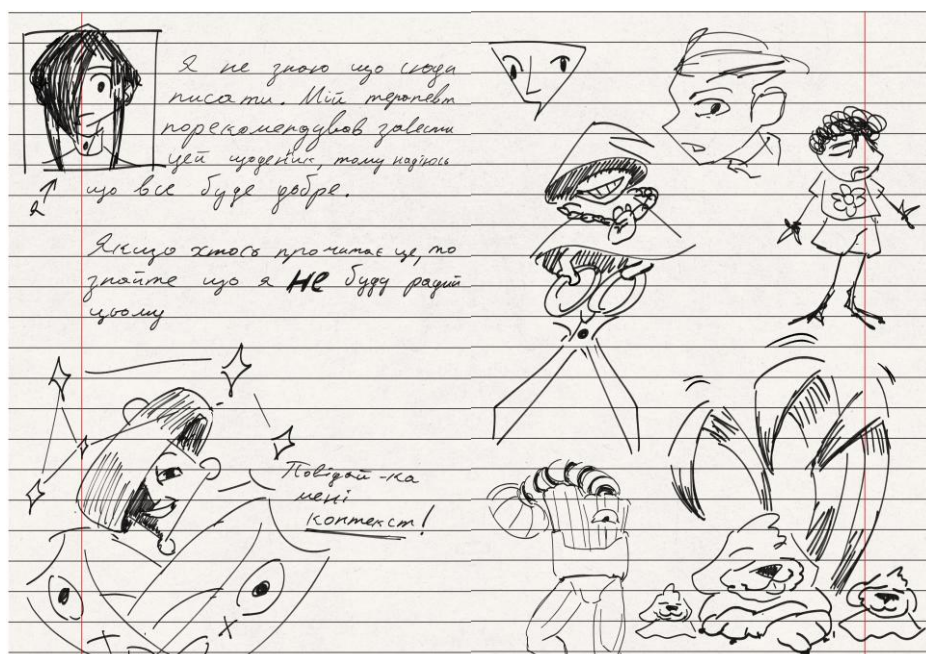


Рисунок В.2 — Форзац

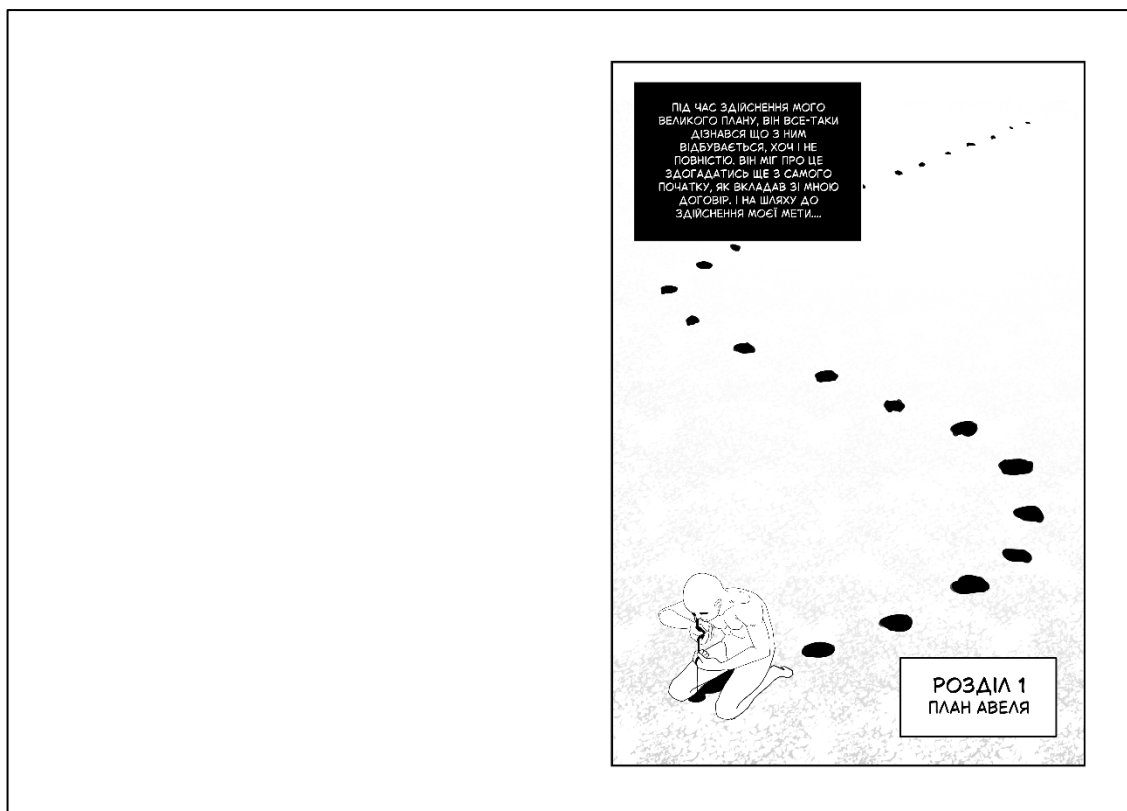


Рисунок В.3 — Розворот 4-5

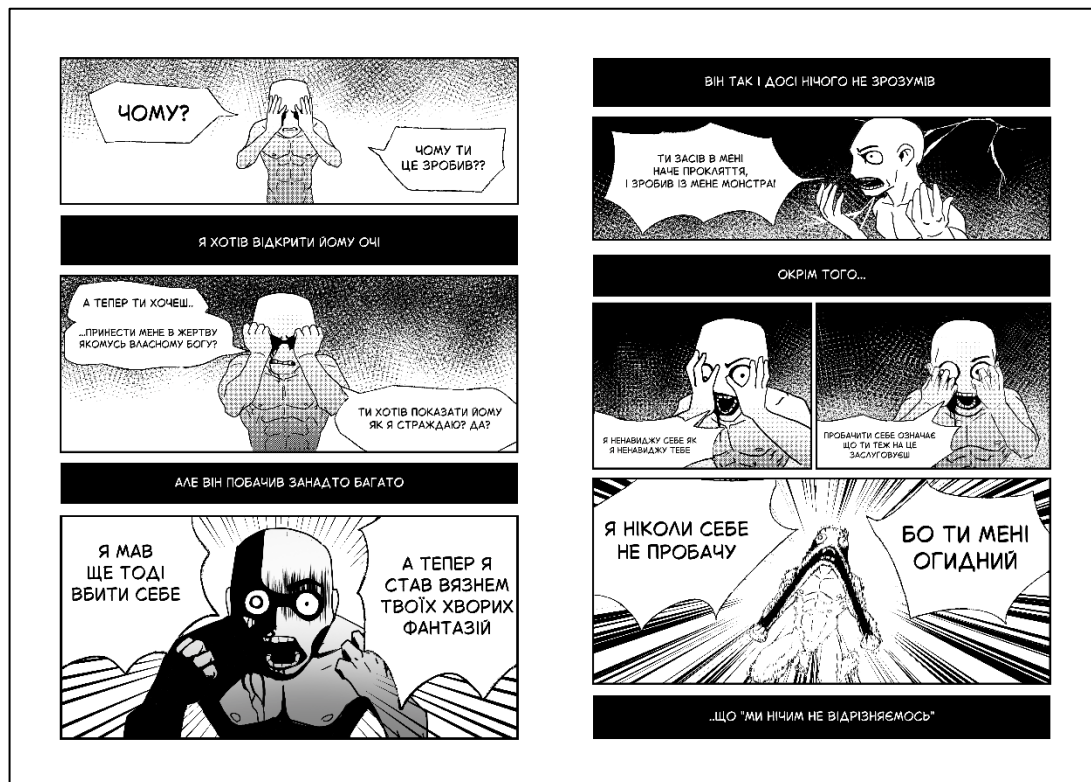


Рисунок В.4 — Розворот 6-7

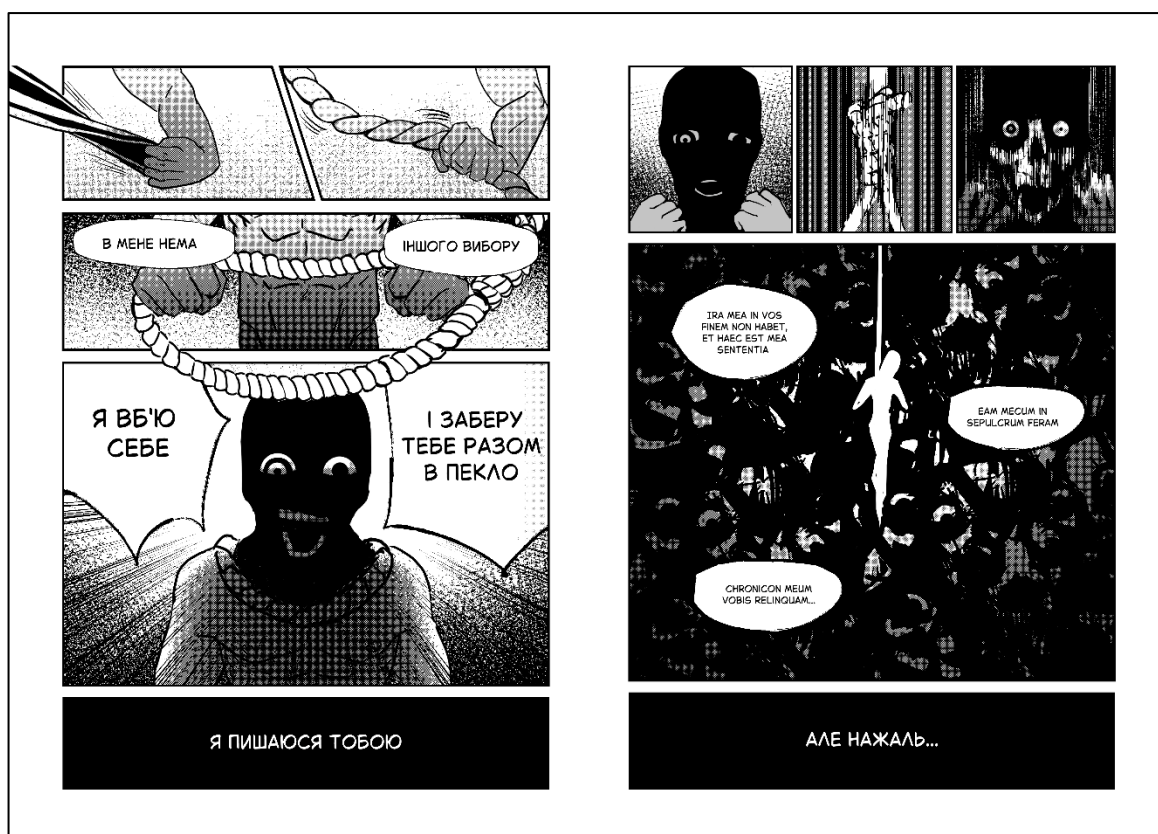


Рисунок В.5 — Розворот 8-9

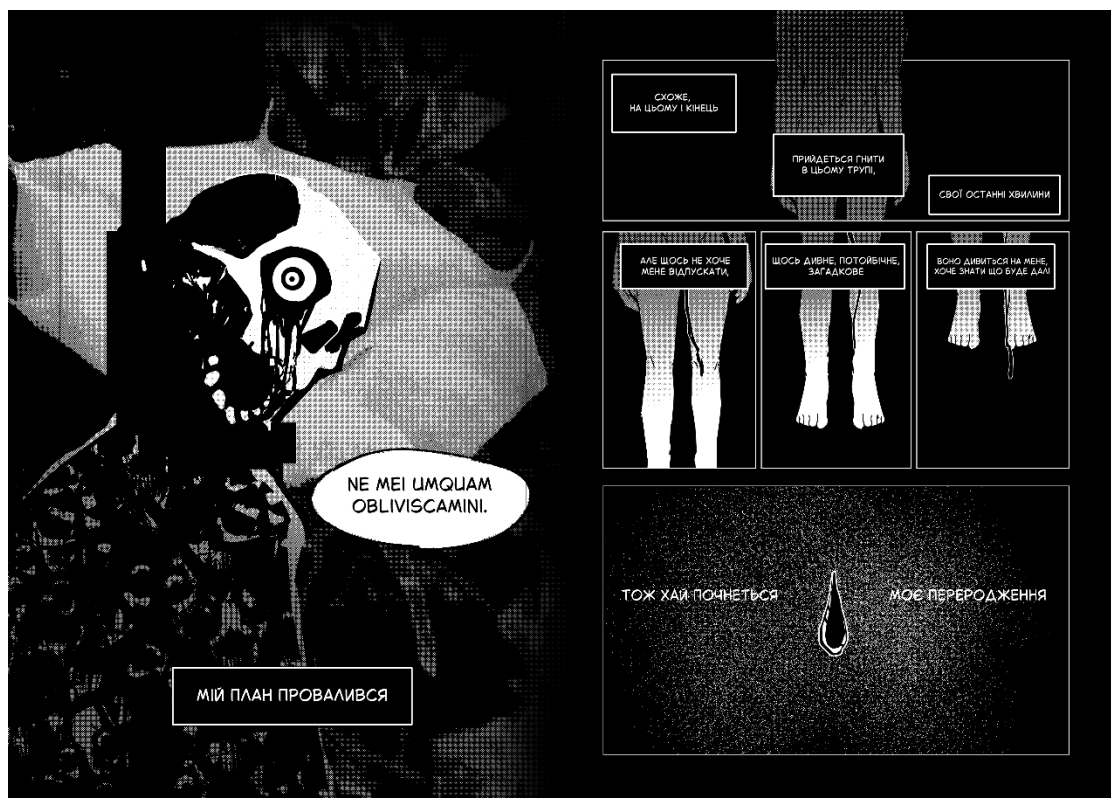


Рисунок В.6 — Розворот 10-11

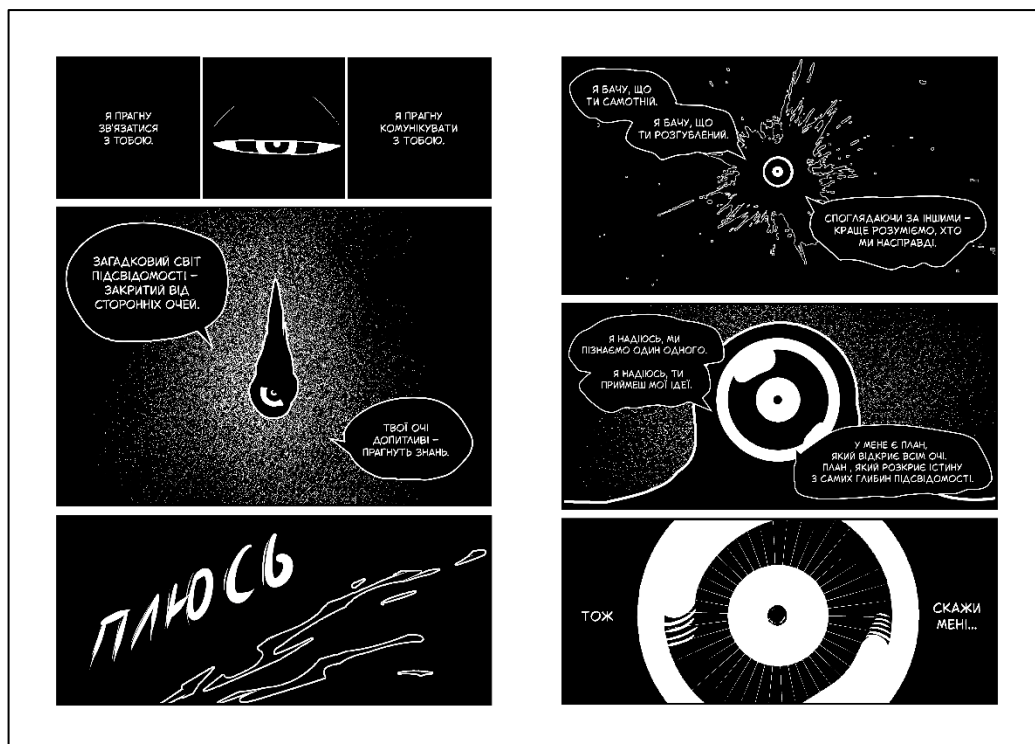


Рисунок В.7 — Розворот — 12-13

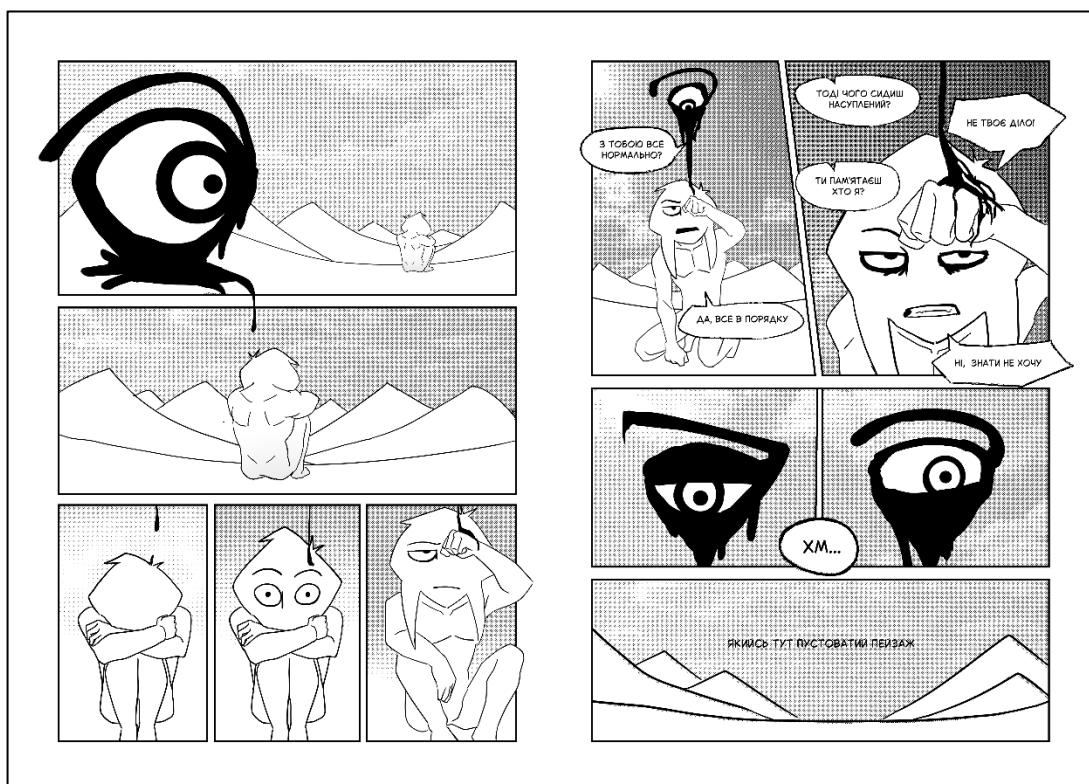


Рисунок В.8 — Розворот 14-15

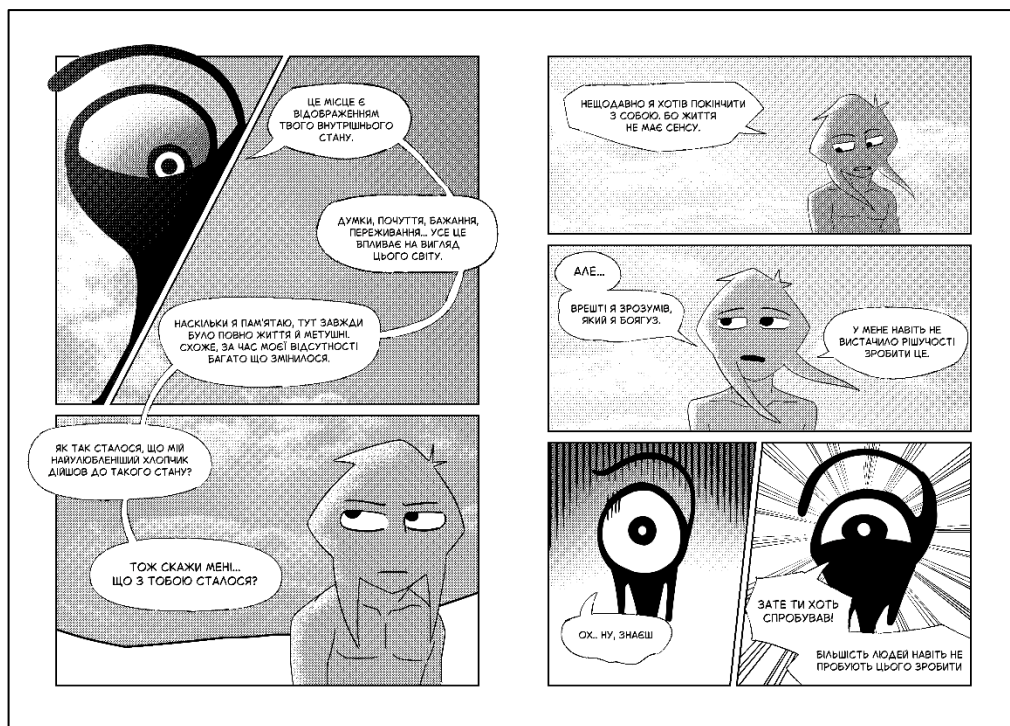


Рисунок В.9 — Розворот 16-17

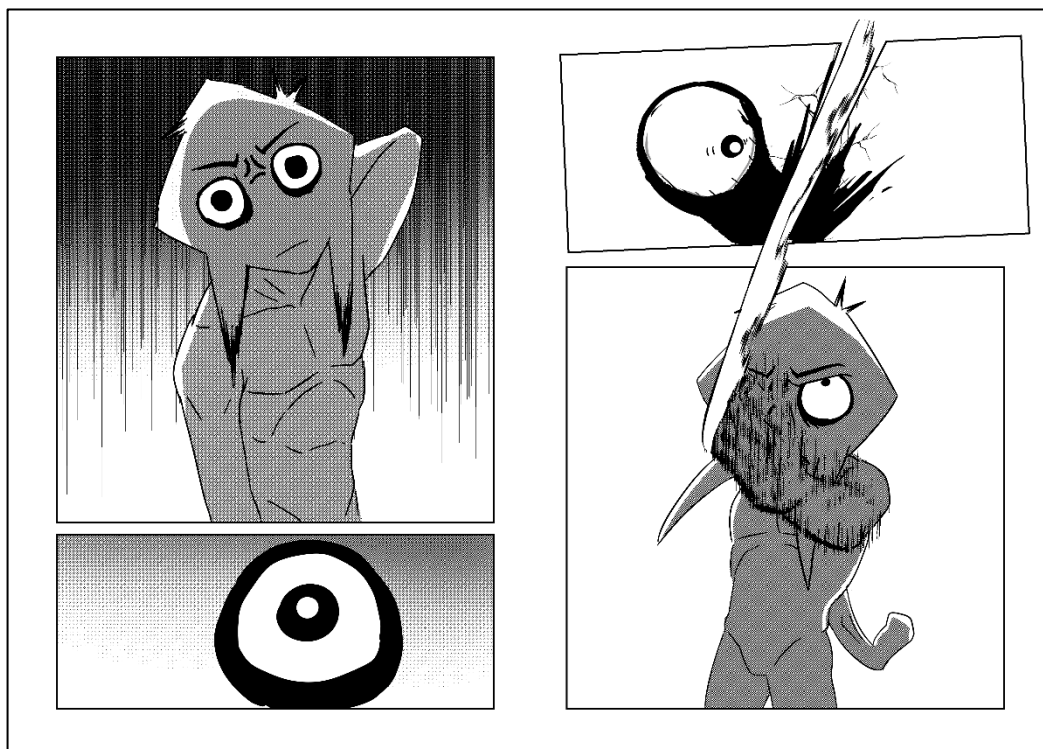


Рисунок В.10 — Розворот 18-19

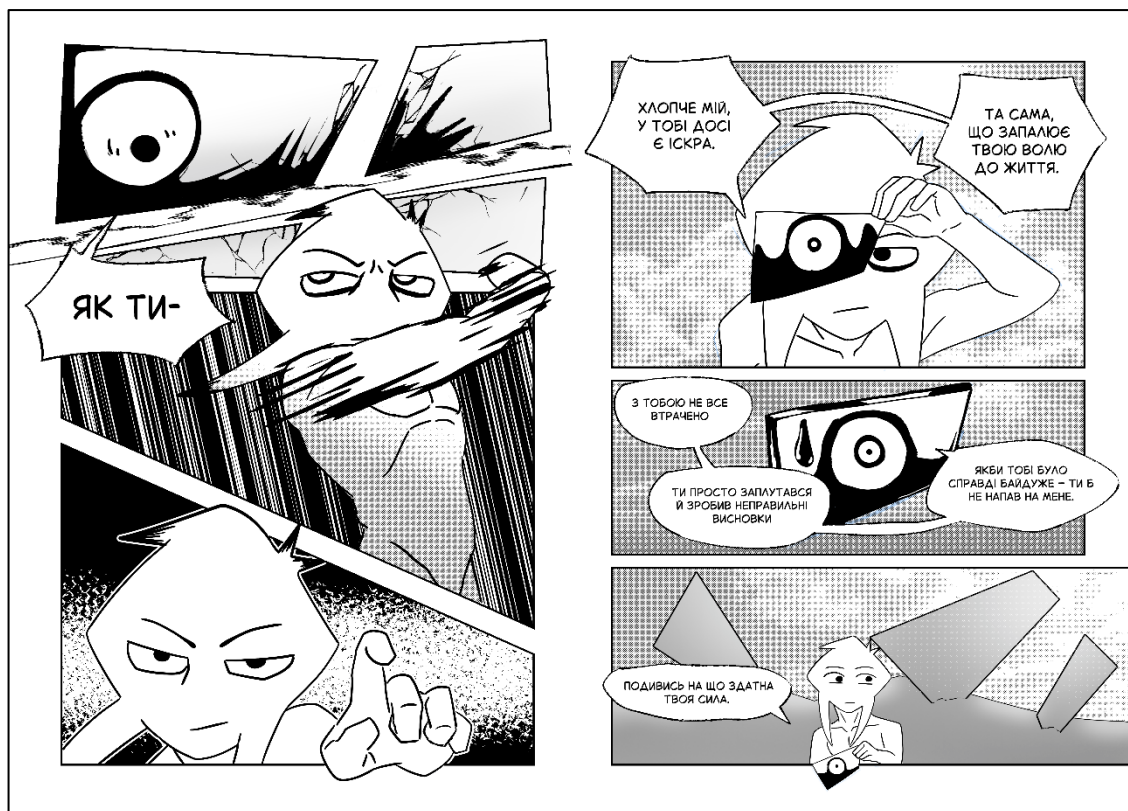


Рисунок В.11 — Розворот 20-21

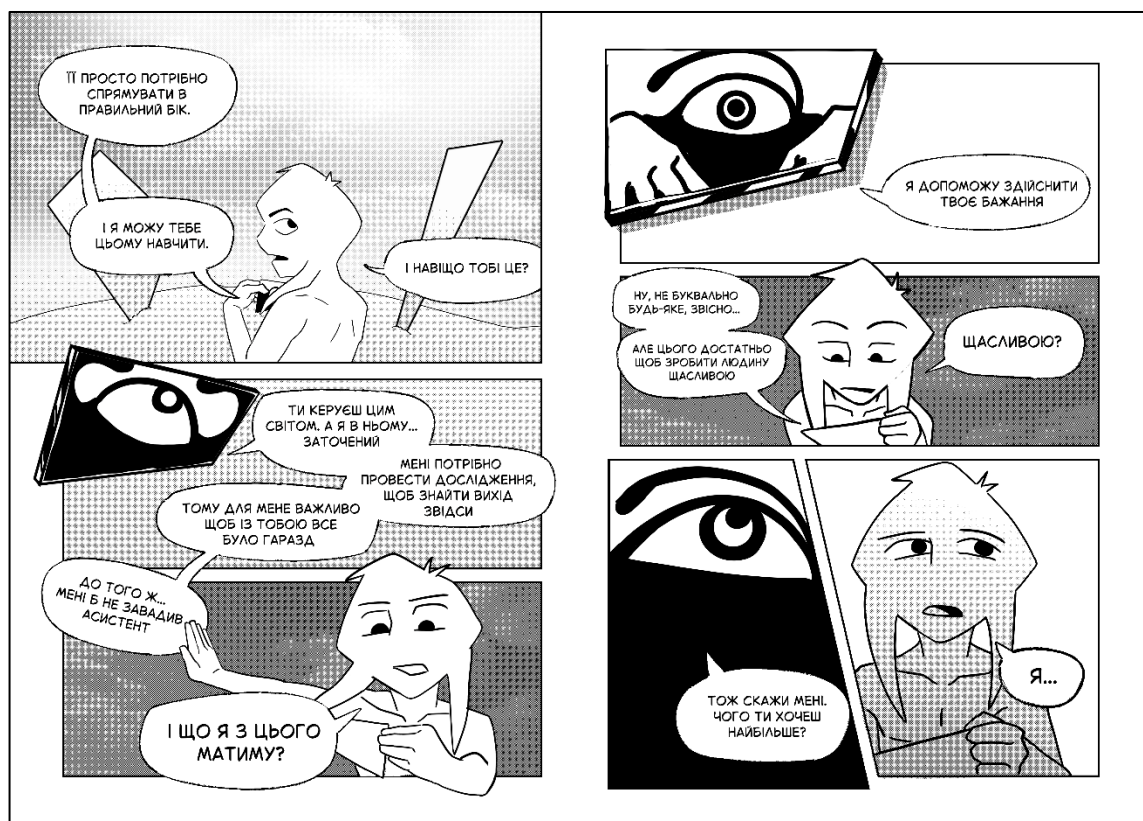


Рисунок В.12 — Розворот 22-23

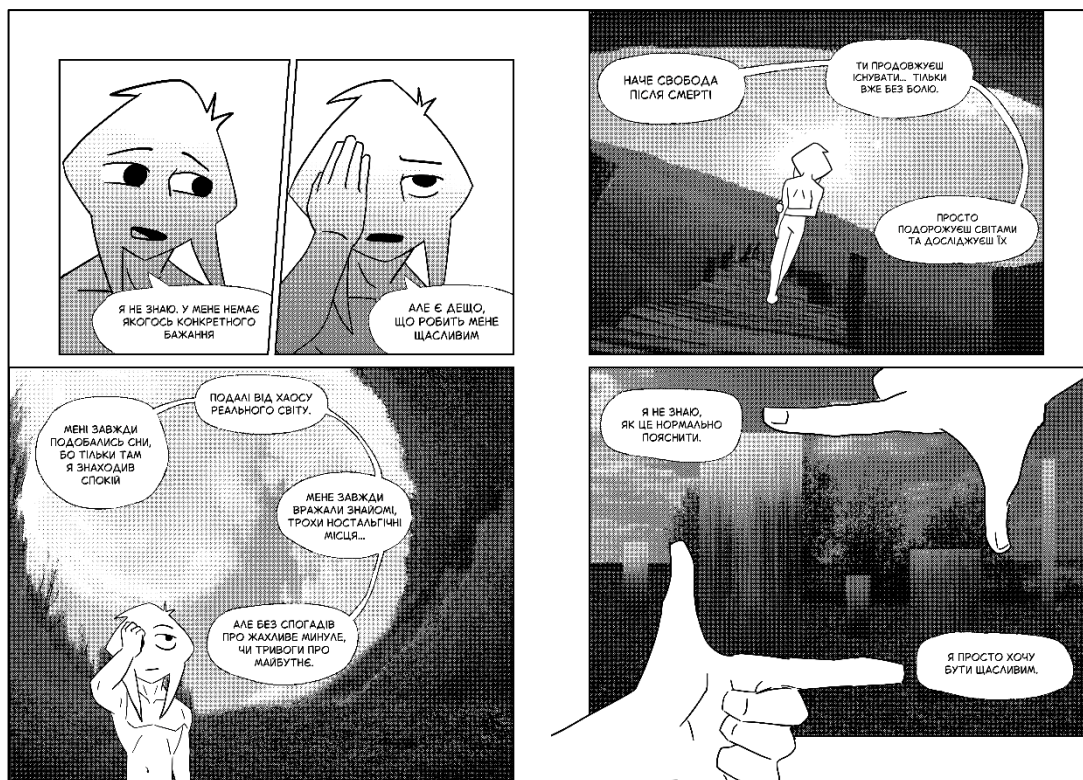


Рисунок В.13 — Розворот 24-25

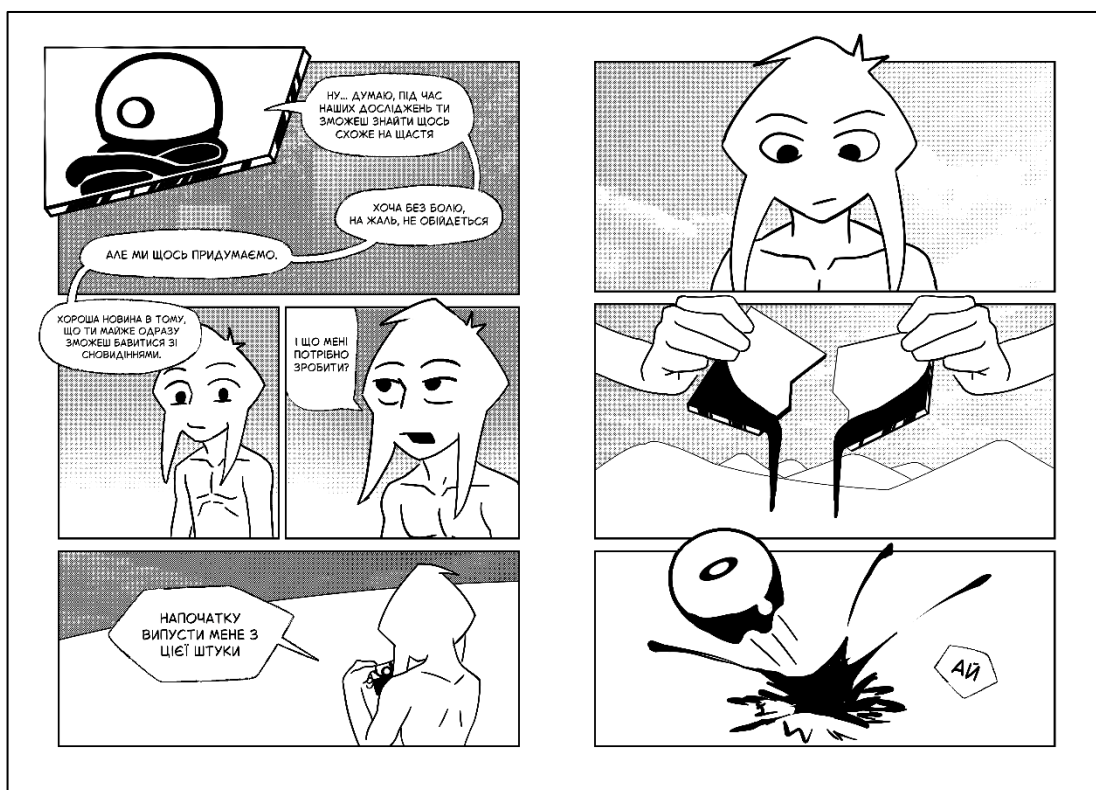


Рисунок В.14 — Розворот 26-27

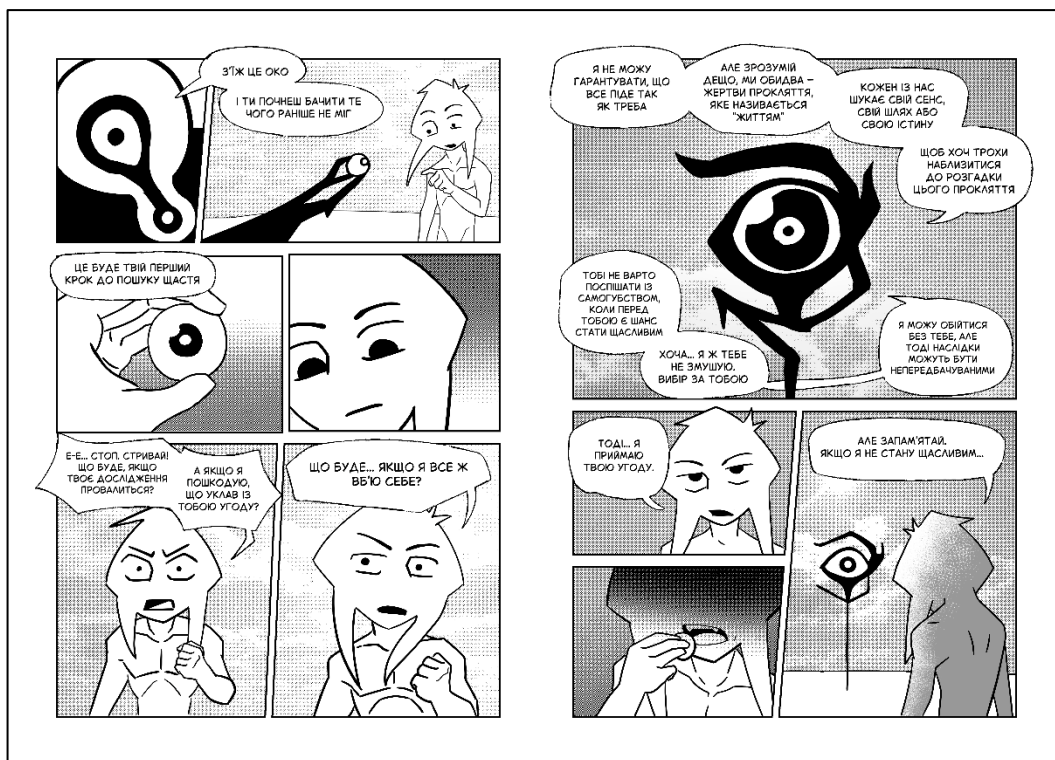


Рисунок В.15 — Розворот 28-29

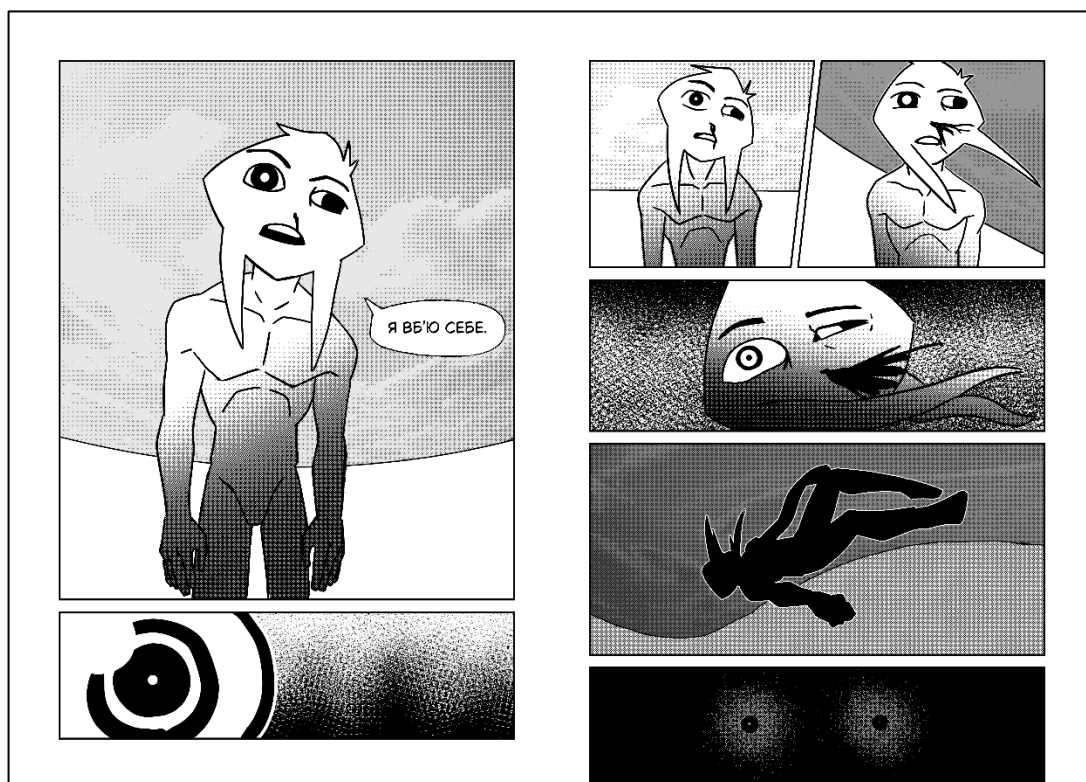


Рисунок В.16 — Розворот 30-31



Рисунок В.17 — Розворот 32-33



Рисунок В.18 — Розворот 34-35

ДОДАТОК Г

Презентаційний банер

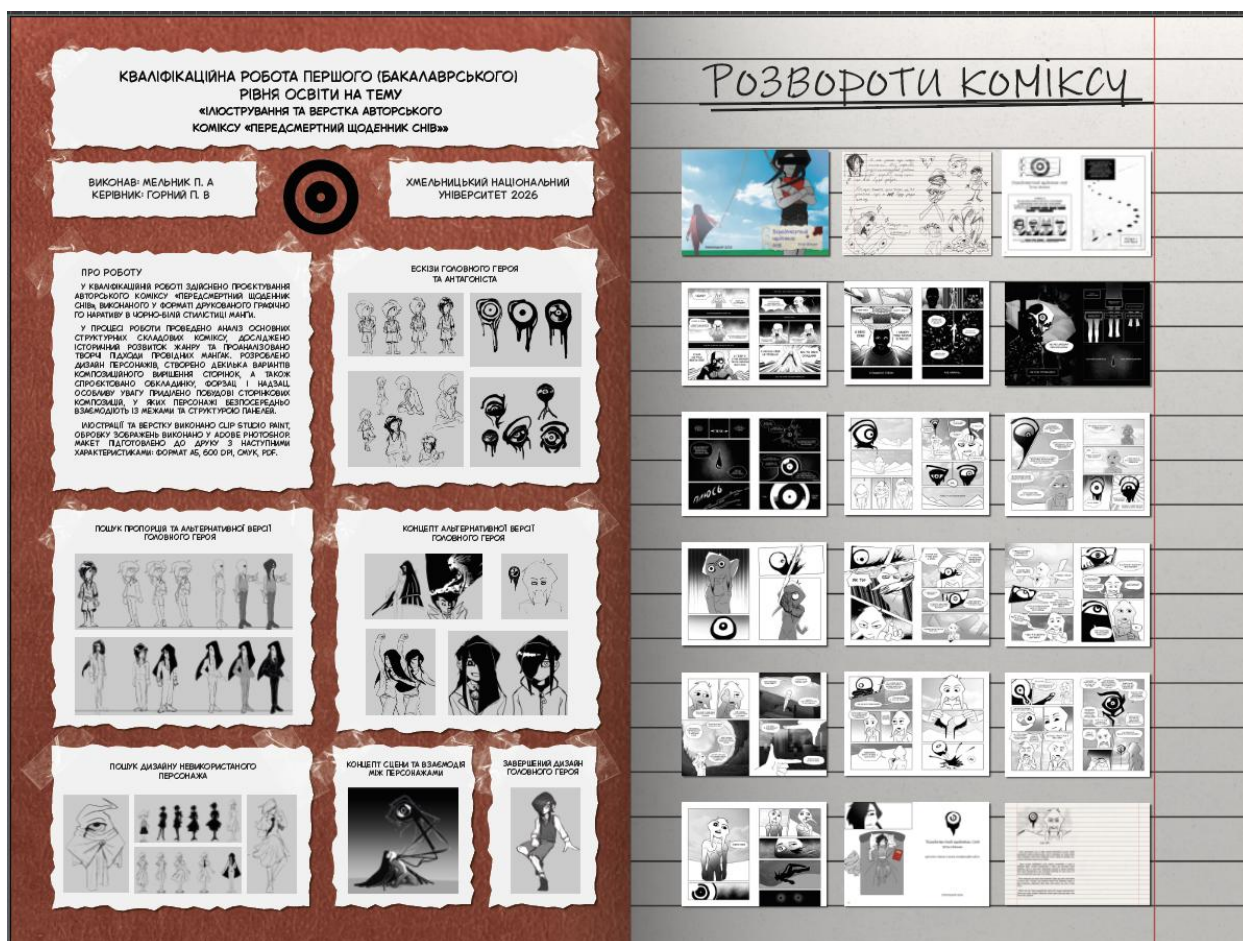


Рисунок Г.1 — Презентаційний банер