

Хмельницький національний університет  
Факультет технологій та дизайну  
Кафедра дизайну

## КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший ( бакалаврський )

Освітній рівень

### КНИЖКОВА ГРАФІКА ТА ВЕРСТКА АВТОРСЬКОГО МАНГА-КОМІКСУ «ХО-ВАН-КИ»


Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн

Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 20070.03.11.ПЗ

Виконала: студентка 4 курсу, групи ДЗН-20-3  Ольга КОЗАК

Керівник: канд. техн. наук.

 Оксана СТРИЖОВА

Нормоконтролер:

 Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:

 Ельвіра БАЗИЛЮК

Зав. кафедри дизайну

15 червня 2024 р.

Хмельницький, 2024

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
(шифр і назва)

Спеціальність 022 Дизайн  
(шифр і назва)

Освітня програма Дизайн

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Завідувачка кафедри дизайну**

*Ельвіра* Ельвіра БАЗИЛЮК  
15 лютого 2024р

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**

Козак Ольги

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Книжкова графіка та верстка авторського манга-коміксу «Хо-Ван-Ки»»

Керівник проекту Стрижова Оксана, канд. техн. наук  
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затвержені наказом вищого навчального закладу від 15.02.2024 р., № 8.

2. Строк подання студентом закінченої роботи 5 червня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проектування - комікс, структурні елементи: ілюстрації, форзаці і надзац та обкладинка, назва манга-коміксу «Хо-Ван-Ки»

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

Вступ

розділ 1 – Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкта

розділ 2 – Ретроспектива теми

розділ 3 – Творча розробка дизайну об'єкта проектування

Висновки

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) банер (1.5 мX2 м) з художньою частиною

## 6. Консультанти розділів роботи

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

7. Дата видачі завдання 15.02.2024 р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір тем та формування вихідних даних	15.02-20.02	
2	Аналіз та обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта	10.02-01.03	
3	Оформлення розділу 1	10.02-01.03	
4	Збір матеріалів та виконання ретроспектива теми	02.03-01.04	
5	Оформлення розділу 2	02.03-01.04	
6	Творча розробка дизайну об'єкта проєктування та опрацювання ескізної пропозиції	02.04-15.05	
7	Оформлення розділу 3	26.04-15.05	
8	Формулювання висновків	16.05	
9	Оформлення додатків	17.05-24.05	
10	Друк та виготовлення рекламно-інформаційних матеріалів	25.05-30.05	
11	Допуск кваліфікаційної роботи керівником	28.05-30.05	
12	Нормоконтроль кваліфікаційної роботи	5.06	
13	Перевірка на антиплагіат	7.06	
14	Допуск результатів проєктування до захисту	9.09	
15	Рецензування кваліфікаційної роботи	11.06-14.06	
16	Оформлення презентації результатів проєктування, підготовка доповіді	7.06-14.06	
17	Захист кваліфікаційної роботи	18.06	

Студентка



(підпис)

Ольга КОЗАК

Керівник роботи



(підпис)

Оксана СТРИЖОВА

## Анотація

кваліфікаційної роботи освітнього рівня «бакалавр»  
на тему: «Книжкова графіка та верстка авторського манга-коміксу «Хо-Ван-Ки»

студентки групи ДЗН–20–3(Б) Козак О.М.

керівник – ст. викладач, канд. тех. наук Стрижова О.П.

Обсяг пояснювальної записки – 80 сторінок, 51 рисунки, 10 додатків, 26 джерел

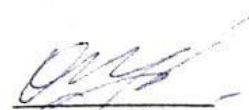
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ, КНИЖКОВА  
ГРАФІКА, ІЛЮСТРАЦІЯ, КОМПОЗИЦІЯ, КОМІКС.

В рамках кваліфікаційної роботи розроблено манга-комікс «Хо-Ван-Ки» авторського змісту, для якого виконано дизайн ілюстрацій, опрацьовано книжкову графіку і верстку. Оригінал-макет коміксу має формат А5, складається з 40 сторінок: обкладинка, форзац і нарзац та сторінки-розгорти.

В дизайні коміксу використані авторські ілюстрації, виконані в програмі Adobe Photoshop та Paint tool sai.

Оформлено презентаційний банер (2 м x 1,5 м) проєкту.

05.06.2024  
(дата)

  
(підпис)

## ЗМІСТ

	С.
Вступ .....	5
1 Обґрунтування вихідних даних до проектування об'єкту .....	6
1.1 Характеристика об'єкта проектування.....	6
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта .....	9
2 Ретроспектива теми.....	42
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих та сучасних) .....	42
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, які працювали над подібною темою .....	55
3 Творча розробка дизайну об'єкта проектування.....	59
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкту проектування.....	59
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	62
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну проектування.....	73
Висновки .....	77
Перелік джерел посилань .....	78
Додаток А – Банер проектної частини.....	81
Додаток Б – Структурні елементи коміксу.....	82
Додаток В – Апробація результатів проектування.....	90

### ВСТУП

В наш час повсюди використовується дизайн та власне саме художнє оформлення, яким займаються досвідчені люди, набувши свій досвід через освітні заклади та власного життєвого шляху.

Візуалізація історії дозволяє аудиторії легше зрозуміти та проникнутися нею, цікаві ілюстрації захоплюють глядачів та надовго западають в голову. Комікси часто можуть розповісти про епоху та культуру того часу, навіть своєю атмосферою або передати власні переживання та бачення світу.

Метою цієї кваліфікаційної роботи є дослідження коміксів як культурного феномену, їхніх особливостей, аналіз еволюції, структурних елементів.

Створення власного коміксу на базі набутих знань та проаналізованих аналогів.

Робота складається з кількох розділів, кожен з яких присвячений окремому аспекту вивчення та створення коміксів. Перший розділ охоплює характеристику проектування, їхні структурні елементи та візуальні складові. Другий розділ розповідає про історичну частину нашого проекту та про жанрову класифікацію коміксів. Третій розділ вже про саму розробку, про варіанти творчих ідей та демонстрацію варіантів готових персонажів та сторінок.

Завдання кваліфікаційної роботи:

- аналіз структурних елементів коміксу, таких як панелі, кадри, діалоги та візуальні ефекти;
- дослідження ретроперспективи теми та жанрової різноманітності коміксів;
- вивчення впливу коміксів на масову культуру та суспільство;
- структуризація даних, їхнє усвідомлення;
- опрацювання ескізної частини, створення нашого дизайн-об'єкту, оформлення виробу для друку, створення банера;
- огляд нашого виробу з композиційної частини

## **1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЕКТУВАННЯ ОБ'ЄКТА**

### **1.1 Характеристика об'єкта проектування**

Об'єктом дизайн-проектування кваліфікаційної роботи було обрано комікс як формат ілюстративної графіки. Вибір базувався на ряді факторів, включаючи ефективність коміксу у розповіданні історії через використання художніх та графічних елементів. Крім того, комікс надає можливість повністю використати набуті навички та знання, відображаючи їх у вигляді конкретних візуальних та літературних елементів. Також цю тему було обрано, оскільки вона дозволяє:

1. Ефективно розповісти історію через поєднання тексту та малюнків. Вони дозволяють вам створити наратив, який легко сприймається аудиторією.
2. Використовувати різноманітні художні стилі, кольори, композиції та інші графічні елементи, щоб виразно передати свою історію та зробити комікс цікавим для читача.
3. Використовувати та розвивати набуті навички у сфері малюнку, дизайну, наративу та ілюстрації. Можна застосувати свої знання в практичній діяльності та продемонструвати їх у роботі.
4. Велику свободу в творчому виразі. Можна розробити унікальних персонажів, світи та історії, що відображають ідеї та стиль.

Кóмікс (англ. comics, множина від comic – комедійний, комічний, смішний) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія. [1]

Комікси є унікальним мистецьким жанром, який поєднує в собі елементи літератури та мистецтва, створюючи послідовність малюнків з текстовим супроводом, що розповідають історію або передають ідеї. Це створює особливий синтез, в якому кожен елемент посилює одне одного і дозволяє читачеві легше сприймати інформацію, та власне більше зануритися в той досвід, який хотів

передати автор. Тобто це вважається важливим мистецьким жанром, який поєднує в собі елементи різних художніх та літературних дисциплін.

Термін "комікс" почав своє життя як означення гумористичних творів, що були популярними у ранніх американських газетних коміксах. Проте з часом він розширив своє значення і став загальним терміном для будь-яких творів у форматі послідовності малюнків та тексту, навіть якщо вони не мають гумористичного спрямування.

У світовій практиці комікси зазвичай позначаються відповідно до термінів, які використовуються в їхніх культурах походження. Наприклад, японські комікси відомі як "манга", а французькі - як "банде-десине". Використання різних термінів допомагає відзначити особливості та унікальність коміксів різних культур і підкреслити їх важливість у світі мистецтва та літератури.

По суті, комікс є літературно-художнім твором, що складається з ряду малюнків і вербальних конструкцій. Комікси – це засіб, що використовується для висловлення ідей за допомогою зображень, які часто поєднуються з текстом або іншою візуальною інформацією. Найчастіше комікси набувають форми послідовностей панелей зображень

Комікс може складатися з однієї історії від обкладинки до обкладинки або включати серію коротших історій. Історії може взагалі не бути. Це може бути вебкомікс, плакат, серія колекційних карток або знак пожежного виходу. Це може бути комікс у газеті, або це може бути політична карикатура з однієї панелі. Це може бути журнал «зроби сам», або це може бути індустрія в кілька мільярдів доларів. Це може бути смішно, а може й ні. [2]

Сучасні комікси, за американською літературною традицією, виникли як прямі нащадки ери коротких оповідань, які з'явилися в дешевих брошурних виданнях (так звана pulp fiction). Ці короткі оповідання часто містили розповідь з одного тематичного напрямку та жанру, і зачасту намічали можливість продовження історії.

Графічні наративи або комікси створюються за допомогою специфічної візуальної мови, яка має свій власний словник і низку діалектів. До них відносяться, наприклад, "Kirbyan" (американський мейнстрім графічних наративів про супергероїв), "Barksian" (американський візуальний діалект, що панує у коміксах та анімаційних адаптаціях історій про Скруджа МакДака), "Indy" (візуальний діалект, що використовується в коміксах жанру underground та alternative), тощо. [3]

Мальюписи – це унікальна й потужна форма комунікації. Колись коміксар Джим Шутер дещо екзальтовано описав їх так: «У наших руках найбільш портативне, безмежне, могутнє, особисте, концентроване, інтимне, переконливе і прекрасне візуальне медіа». Може, він трохи й перебільшив, але комік-буки справді здатні розповідати історії й залучати до процесу читачів так, як не здатне жодне інше мистецтво (ні театр, ні кіно, ні література). «Я помітив, що комікси розповідають історії зовсім по-іншому»,— каже історик Рон Гуларт (Great History).

Читання – це не тільки розуміння слів. Як казав колись письменник Том Вулф, «Читання слів – це лише складова набагато ширшої діяльності, яка включає розшифровку символів, інтеграцію та організацію інформації». Саме поняття грамотності різко змінилось і розширилося. Візуальна грамотність, здатність розуміти зображену інформацію, стала однією з найважливіших комунікаційних навичок у XXI сторіччі. Існування коміксів не тільки похитнуло авторитет друкованого слова: вони зламали, розмили саму межу між словом і зображенням. Читання коміксів потребує трохи іншого типу грамотності, адже і слова, і малюнки – складові одного комплексного тексту. Звичайно, за мірою успішності інтеграції обох цих елементів комікси можуть різнитись — і, як ви згодом дізнаєтеся, деякі дослідники пропонують естетично оцінювати їх саме за рівнем взаємодоповнюваності текстової й візуальної складової. [4]

## 1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Комікс це синтетичний вид мистецтва, який включає себе як образотворче мистецтво так і оповідальну майстерність. Завдяки тому що читач може зчитувати з образів героїв себе, які можуть перегукуватися з його власним досвідом, він легше розуміє повідомлення яке вкладає автор твору.

Нашу історію необхідно розбивати на певні структури, а саме панелі, для того щоб оповідати її не втрачаючи сенсу і доносячи всі необхідні моменти задля ефективного розуміння сюжету. Ідеограма в коміксах є досить важливим композиційним компонентом побудови оповідання, адже завдяки їй читач отримує найбільш точну та повну інформацію про фізичний та емоційний стан героя, атмосферу місця дії та розуміння звуків і руху розповіді.

Основна мета інкапсуляції – це вирішення, які саме моменти історії треба передати читачеві для найбільш ефективного розуміння загального сюжету.

Дуже важливим в оповіді історії є лінії, які можуть передавати дії, звуки, настрої, емоції, оскільки вони можуть бути тонкими, товстими, хвилястими, нерівними, прямими, ламкими.

Це все є якісним сторітеллінгом, тобто набором технік які дозволяють нам передати історію, викликати у читача емоції. Замість ста чи тисячі слів можна показати ілюстрації, які можуть мати більший вплив, чим звичайний та сухий текст. [5][6]

Верстка в коміксах відіграє ключову роль у сприйнятті та розумінні інформації. Цей аспект медіуму визначає порядок розташування елементів, таких як малюнки, текст та балончики з діалогами, на кожній сторінці коміксу. Верстка визначає ритм, темп і підсилює настрої оповіді, дозволяючи художнику та автору ефективно впливати на читача.

Також вона дозволяє визначити порядок, в якому читач буде сприймає інформацію. Вказує, де розташовані малюнки, текст та бульбашки з діалогами, що робить комікс зрозумілим і приємним для читача. Створює настрої та атмосферу,

адже розташування малюнків та тексту може впливати на характер оповіді. Наприклад, зміна розміру панелей або кольорова схема можуть створювати напругу, динаміку або суворість. Передавати емоції, наприклад великі плани обличчя можуть підкреслити емоційний стан персонажів. Підсилити динаміку та створити відчуття руху.

### *Елементи верстки*

Панель, фрейм або бокс у коміксах - це окремий візуальний елемент на сторінці, який зазвичай має прямокутну форму та контур і включає в себе образи дії. Розмір, форма та розташування балончиків всередині панелі виражають значення зображених подій та послідовність розвитку сюжету. Група панелей, що поєднана разом, утворює таєр (зв'язка), а простір між панелями називається гаттер (канва). Панелі є важливим елементом структури та стилю коміксів, допомагаючи організувати сюжет та передавати настрій. При вмілому використанні декілька панелей можуть створювати ритм і темп, які поліпшують враження від читання, а також використовуватися для виділення ключових сцен і моментів.

Розробляючи сторінки коміксів, важливо пам'ятати про різні типи панелей і експериментувати з різними макетами, щоб побачити, що найкраще підходить для історії.

Основна задача кожної панелі в коміксах полягає в тому, щоб просувати сюжет та допомагати читачам розуміти історію. Панелі використовуються для візуального відтворення подій, що відбуваються в сюжеті.

Панелі в коміксах повинні мати гармонійний зв'язок між собою, що може бути досягнуто за допомогою різноманітних композицій та розмірів. Важливо уникати використання надто багато панелей однакового розміру та форми, оскільки це може спричинити статичність враження від сюжету.

Перевищення кількості тексту може перенавантажити виріб та ускладнити сприйняття сюжету, але занадто мало тексту може призвести до недостатнього заповнення панелі. Для ефективності важливо знаходити оптимальний баланс.

Немає жорстких правил щодо панелей у коміксах, тому експерименти з композицією є важливим етапом у пошуку найбільш підходящого варіанту (рисунок 1.1). [7]

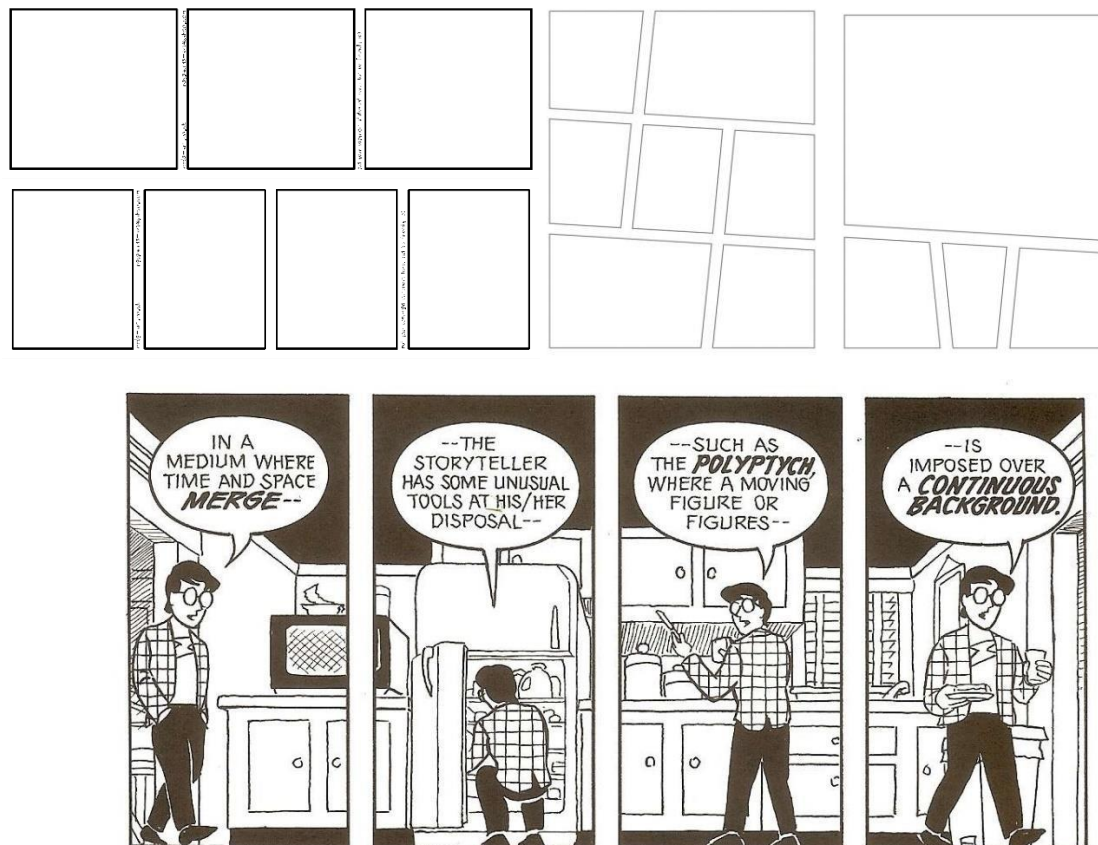


Рисунок 1.1 – Панелі в коміксах

Сплеш або сплеш-сторінка у коміксах є ілюстрацією, яка виходить за межі стандартної панелі та охоплює щонайменше половину сторінки, часто розміщується на двох сторінках. Зазвичай цей елемент зустрічається на початку коміксу з метою привернути увагу читача та висвітлити ключові аспекти сюжету, часто використовуючи перспективу з однієї точки. Ілюстрації, що займають дві або більше сторінок, відомі як спреди або розгортки (рисунок 1.2). [8]



Рисунок 1.2 – Сплеш або сплеш-сторінка

Баббл, баллун — булька — це виноски с промовама, виноски зі словами, виноски з діалогами, які дозволяють передати пряму мову або думки персонажа. Для того, щоб вказати, який персонаж говорить, використовують пойнтери, тобто такі хвостики. Різноманітні форми бульбашки використовують, для того щоб показати емоції та характер промови, сам розмір бульбашки залежить від кількості тексту. Наприклад “хмаринка” для думок, прямокутна для того, щоб передати корисну інформацію (рисунок 1.3). [9]

Виноски з промовама (також виноски з промовама, виноски з діалогами або виноски зі словами) — це графічна умовність, яка найчастіше використовується в коміксах, коміксах і мультфільмах, щоб дозволити розуміти слова (і набагато рідше зображення) як такі, що представляють мову або думки персонажа.

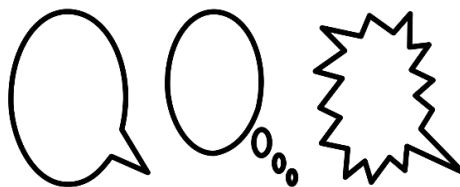


Рисунок 1.3 – Баллуни або баббли

Також для відображення слів оповідача використовують прямокутну рамку, в ній представляють дію, або коментують дію, яка має статися. Це все називається **кепшен**. Також вони можуть відображати власне і думки героїв (рисунок 1.4).

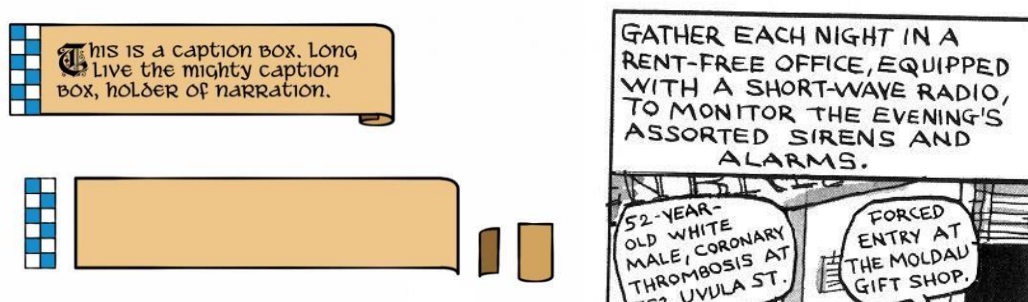


Рисунок 1.4 – Кепшен

Звукові ефекти, або ономапопеї, є важливою складовою коміксів, які дозволяють передати аудіальні враження через візуальне зображення. Це імітація невербальних звуків або шумів, таких як брязкіт, грім, вибухи, шепіт, які можуть бути представлені у вигляді спеціально стилізованих слів або символів, розміщених окремо від мовних балончиків. Це дозволяє читачам сприймати інформацію не лише за допомогою тексту, а й за допомогою візуальних та аудіальних елементів, поглиблюючи іммерсію в оповідь (рисунок 1.5). [10]



## Рисунок 1.5 – Звукові ефекти

Комікси включають в себе комбінацію малюнків і тексту, щоб передати історію. Однак, для створення коміксів важливо вибрати правильний формат, який підкреслить важливість образів і додасть динамічності.

### *Формати коміксів*

Існують три основні формати виготовлення коміксів, такі як цифровий, гібридний та традиційний формат.

*Традиційний формат* виготовлення коміксів полягає у використанні традиційних технік та інструментів, таких як чорнила, фломастери, лінери, акварельні фарби тощо, на папері. Цей підхід дозволяє художникам виразно втілювати свої ідеї та створювати образи з використанням різних стилів та текстур.

*Цифровий формат* виготовлення коміксів став дуже популярним у сучасній комікс-індустрії. Багато художників віддають перевагу цифровим технологіям через їхню зручність, швидкість та гнучкість. Використання комп'ютера дозволяє швидше створювати малюнки, ефективно експериментувати з кольорами, текстурами та іншими елементами, а також легко вносити зміни до роботи. Для малювання на комп'ютері художники використовують графічні планшети або монітори, які дозволяють їм максимально точно передавати свої ідеї та дотримуватися власного стилю. Вони можуть використовувати різноманітні програми для малювання та обробки зображень, такі як Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, Procreate та інші, щоб створювати якісні та естетично привабливі роботи.

*Гібридний формат* поєднує найкращі аспекти традиційного і цифрового методів створення коміксів. З одного боку, він дозволяє художникам використовувати традиційний формат для якісного промальовування основних елементів коміксу і надання їм живого вигляду. З іншого боку, він надає

можливість відсканувати ці малюнки та вносити в них зміни в цифровому середовищі, а також додавати текст та інші деталі. Такий підхід дозволяє створювати комікси, які поєднують у собі виразність і теплоту традиційного мистецтва з гнучкістю і можливостями цифрових технологій.

#### *Особливості горизонтального формату коміксів*

Горизонтальний формат коміксів відкриває безліч можливостей для художників та авторів. Його широкий простір дозволяє вміщувати на сторінці широкі образи або сцени, що підсилює динаміку та ефект візуальної привабливості. Крім того, у горизонтальних коміксах зміст може легко розгортатися горизонтально, що створює можливості для зображення широких панорам або послідовних подій.

У цифровому середовищі горизонтальні комікси мають великий потенціал, оскільки їхня ширина може ідеально відповідати ширині екрану різних пристроїв. Це робить їх більш зручними для перегляду на електронних пристроях, таких як комп'ютери, планшети та смартфони.

Також даний формат коміксів створює унікальні можливості для творчих експериментів з композицією та розміщенням елементів на сторінці. Це дозволяє художникам ефективно використовувати нестандартні підходи до подання історій та створювати унікальні візуальні ефекти. Горизонтальний формат також ідеально підходить для створення довгих або панорамних сцен, а також для зображення широких пейзажів або діалогів між персонажами.

#### *Особливості вертикального формату коміксів*

Вертикальний формат дозволяє максимально використовувати обмежений простір сторінки, що особливо корисно для друкованих видань, які мають обмежені розміри. Компактний розмір дозволяє коміксам бути більш зручними для читачів у різних умовах.

У світі цифрового контенту, вертикальні комікси можуть оптимально виглядати на мобільних пристроях, таких як смартфони чи планшети. Їхня

вертикальна орієнтація забезпечує комфортний перегляд користувачам мобільних пристроїв.

Вертикальний формат може ефективно використовувати простір сторінки для підсилення емоцій та настрою сцен. Велика вертикальність може викликати відчуття висоти, заглиблення або натягу, що допомагає створити ефектні зображення. У коміксах такого формату читачам легше прокручувати сторінки вгору або вниз, що сприяє плавному переходу між кадрами і змістом історії. Це особливо важливо для цифрових форматів, де читачі можуть швидко переглядати вміст. Художники можуть ефективно використовувати це все для створення неочікуваних або динамічних композицій, що робить читання коміксу більш захоплюючим і цікавим. [11]

#### *Композиція в коміксі*

Композиція в коміксі є організацією візуальних елементів на сторінці з метою передачі сюжету та емоційної інформації. Це включає в себе розміщення панелей, величину та форму кадрів, розташування тексту, використання кольору та світла, а також використання звукових ефектів.

Композиція грає важливу роль у створенні ритму та темпу оповіді, підсилює настрої сцен та емоційні реакції читача. Вона також може використовуватися для підкреслення ключових моментів та діалогів, а також для створення контуру та глибини уявлення про події.

Ефективна композиція в коміксі допомагає створити сприятливі умови для сприйняття та розуміння сюжету читачем, поглиблює іммерсію в оповідь і підсилює враження від читання.

Хороша композиція – це просто «хороша суміш». Так само, як і в рецепті торта, існує список інгредієнтів, які повинні бути включені, щоб торт був кінцевим результатом.

Найважливішими елементами для створення якісної композиції в коміксі є:

Фокус – це елемент або дія, яка спрямовує погляд глядача саме туди куди вам потрібно. Це може бути зображення персонажа, важлива подія або емоційно заряджена сцена.

Фокус в коміксі визначається композицією, величиною, колірною схемою та іншими візуальними елементами, які підкреслюють важливість даної частини сюжету. Це може бути досягнуто за допомогою збільшення розміру панелі, використання яскравих кольорів чи контрастних кольорових схем, а також використанню динамічних ракурсів або ефектів.

Фокус допомагає зосередити увагу читача на важливих моментах сюжету, підсилюючи емоційну залученість та поглиблюючи враження від читання коміксу.

Фокус на руках та ногах може додати динамічності та інтенсивності до бойових сцен. Шляхом акцентування уваги на цих частинах тіла, можна передати рух, енергію та напруженість бою. Використання динамічних поз, деталізація м'язів та динамічний лінійний рух можуть створити враження реалістичної боротьби, яка нагадує кінематографічні ефекти. Такий фокус допомагає зробити сцени бою більш захоплюючими та динамічними для читача, поглиблюючи його іммерсію в дію та сприяючи більш яскравому відчуттю інтриги.

Фокус на лице героя – це ключовий елемент у коміксах, оскільки вони передають емоції, вираження та внутрішній стан героїв. Читачі шукають зв'язок з персонажами через їхні обличчя, тому фокус на лице головного героя у важливих моментах дозволяє створити емоційний зв'язок та зробити сюжет більш привабливим. Включення обличчя головного героя в кадр допомагає захопити увагу читача та сприяє кращому розумінню емоційного стану персонажа. Це створює зв'язок між героєм та аудиторією, що сприяє глибшому емоційному зануренню, це допомагає їм краще уявити себе у світі історії, оскільки вони бачать як живо реагують персонажі на історію.

Фокус на реквізит та об'єкти, які використовуються у коміксах для передачі сюжету та емоційної інформації. Подібно до головного героя, показ основних предметів або великих об'єктів у сюжеті має бути обдуманим вибором.

Реквізити можуть відображати персонажів, їхні страхи, мрії, цілі або символізувати ключові моменти сюжету. Вони можуть мати символічне значення або впливати на атмосферу сцени. Наприклад, розміщення основного реквізиту у важливих моментах допомагає акцентувати увагу читача на певних аспектах сюжету та підкреслити їхню важливість.

Такий вибір допомагає створити міцний зв'язок між об'єктами та персонажами, а також створює інтригу щодо історичного та сюжетного зв'язку персонажа з цими речами.

Фокус в коміксі на основну сцену подій – це стратегічний вибір, який спрямовує увагу читача на ключовий момент або епізод у сюжеті. Це може бути вирішальна битва, важлива розмова між персонажами або будь-яка інша подія, що визначає розвиток сюжету.

Фокус на основній сцені подій дозволяє читачеві глибше відчувати напруження, емоційність та важливість моменту. Він створює певний вплив і допомагає читачеві зосередитися на ключових аспектах сюжету. Цей фокус може бути підкреслений за допомогою великого розміру панелі, динамічних ракурсів, яскравого кольору чи інших візуальних ефектів, що виділяють сцену серед інших.

Такий фокус допомагає зробити комікс більш захоплюючим та ефективним у передачі сюжету, поглиблюючи емоційне залучення читача та створює враження важливого та пам'ятного моменту (рисунок 1.6).

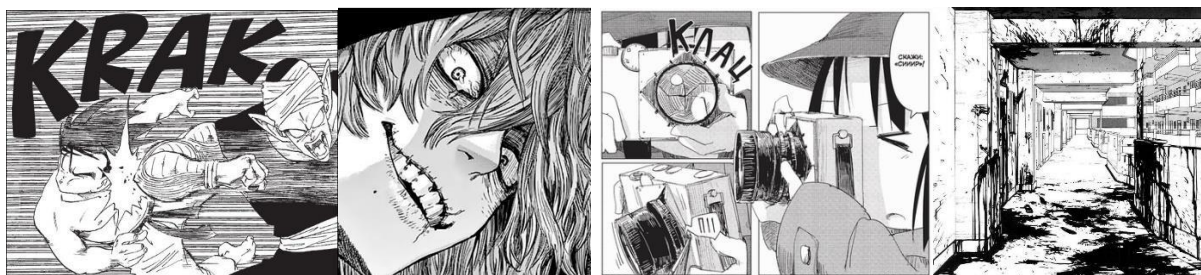


Рисунок 1.6 – Фокус

Для спрямування фокусу можна використовувати лінії, які можуть стати потужним інструментом для направлення уваги читача в коміксах. Використання контурів об'єктів для вказівки напрямку перегляду може допомогти підкреслити ключові моменти сюжету та визначити фокус.

Додавання деталей та текстур також є ефективним методом для привертання уваги. Велика кількість деталей та чітких ліній у певній області може повернути погляд читача та вказати на важливі елементи сцени або персонажів.

Використання контрасту між світлом і тінню може повернути увагу до певних областей та підкреслити їх важливість у сюжеті. Це дозволяє акцентувати емоції персонажів і створювати драматичний ефект, підсилюючи напружені моменти.

Використання більш насичених кольорів у фокусній точці може зробити її більш привабливою та виділити серед інших елементів коміксу. Яскраві кольори можуть повертати погляд читача, підкреслювати ключові деталі або важливі події. (рисунок 1.7).

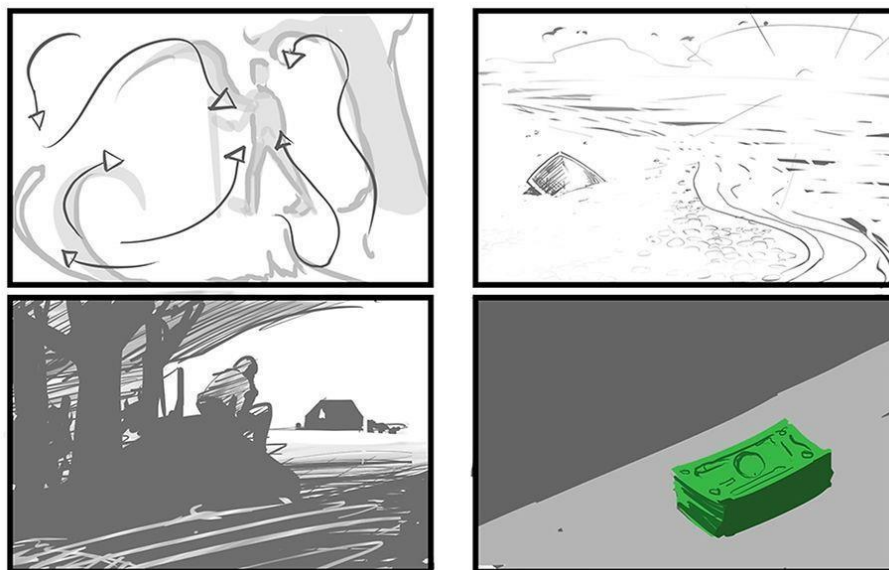


Рисунок 1.7 – Спрямування фокусу

### *Фібоначчі*

Золотий перетин є важливим принципом дизайну, який базується на відношенні двох величин таким чином, що співвідношення між загальною сумою та більшою з цих частин дорівнює співвідношенню більшої частини до меншої. Цей принцип застосовується у різних галузях, включаючи архітектуру, мистецтво та дизайн.

В коміксах золотий перетин може бути використаний для визначення розміщення панелей, розташування персонажів або об'єктів на сторінці, а також для створення гармонійного та збалансованого композиційного розміщення елементів.

Застосування золотого перетину у дизайні коміксів допомагає створити візуально приємні та естетично задовольняючі композиції, які привертають увагу читача та сприяють кращому сприйняттю сюжету та образів. [12]

### *Правило третин*

Правило третин та співвідношення Фібоначчі (золотий та срібний перетин) - це важливі концепції в мистецтві та дизайні, які допомагають створити гармонійні та привабливі композиції. Оскільки це використовується для

розташування об'єктів у певній рамці, де розмір або положення кожного елементу відповідає числам Фібоначчі. Це створює природну та гармонійну естетику, яка приємно сприймається глядачем. Золотий перетин може допомогти створити зосередженість та рух у композиції, що робить її більш динамічною та цікавою для спостерігача (рисунок 1.8).

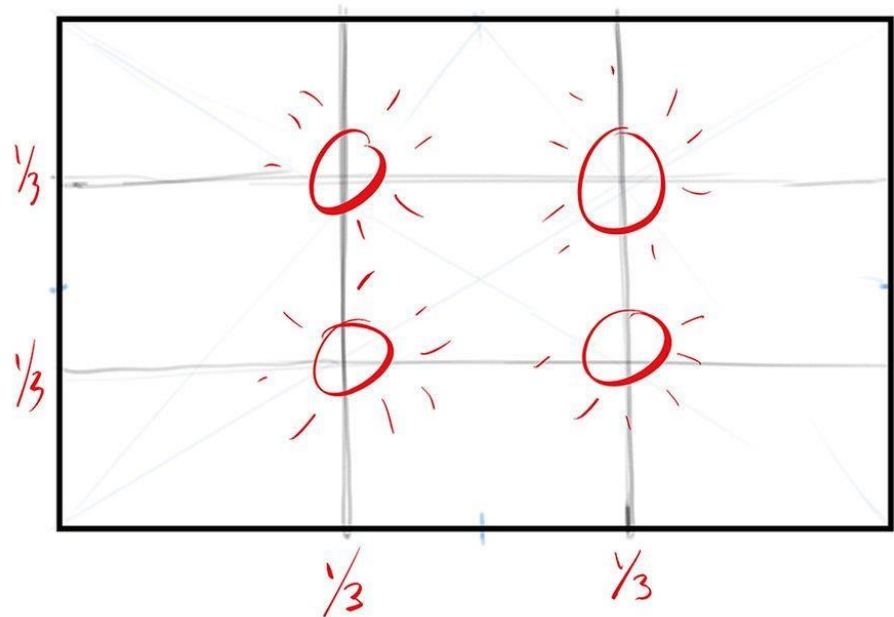


Рисунок 1.8 – Правило третин

Для того щоб використовувати сітку, просто необхідно розмістити об'єкти або персонажів у фокусі в областях, де сітки перетинаються. Навіть розташування будь-якого старого елемента роботи на цих прямих допоможе підвищити привабливість.

Срібний перетин, у свою чергу, може створювати більш вимушений або "інтенсивний" ефект у композиції, оскільки елементи розташовуються відповідно до цього співвідношення. Використання срібного перетину може зробити композицію більш напруженою або несподіваною для глядача (рисунок 1.9).

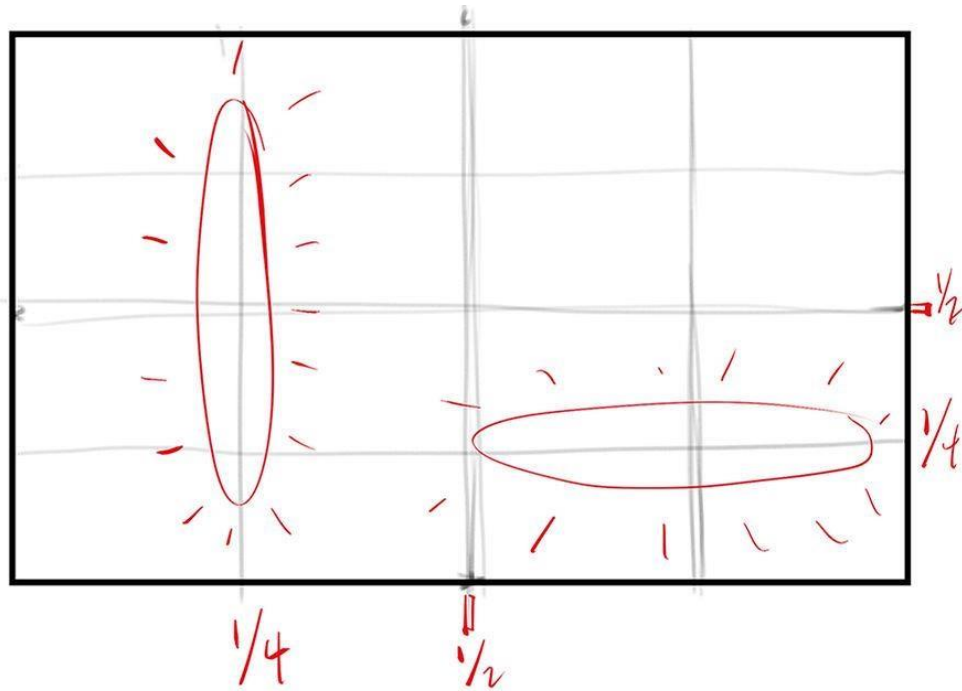


Рисунок 1.9 – Срібний перетин

Лінії сітки поділені навпіл, а потім на чверті. Цей макет створює «вимушений» вигляд, але в цьому вся суть. Вирівнювання фонів, персонажів або ефектів із точністю до половини та чверті на кадрі миттєво робить кадр привабливішим. [13]

#### *Порядок розміщення сюжету (або просто потік)*

Потік, у контексті візуальних медіа, можна розглядати як психофізіологічний процес, який описує спосіб, яким сприймається та обробляється візуальна інформація. Цей процес базується на взаємодії різних факторів, таких як візуальна ієрархія, ієрархія цінностей, повторення мотиву та геометричні властивості.

Візуальна ієрархія встановлює порядок сприйняття елементів сторінки відповідно до їх розташування та відносної важливості. Цей процес впливає на розташування ока читача та послідовність сприйняття елементів.

Ієрархія цінностей визначає, які елементи привертають більше уваги через використання кольорів, контрасту та інших візуальних атрибутів. Вона допомагає встановити пріоритети в сприйнятті інформації та підсилює ефект потоку.

Повторення мотиву є одним з методів, що допомагає утримати увагу читача та підсилити враження від сприйняття. Воно може використовуватися для підсилення потоку, створюючи зв'язок між різними елементами сторінки.

Геометричні властивості, такі як напрямок руху (зліва направо, вгору вниз), зигзаги та криві, також впливають на сприйняття потоку. Вони можуть підсилювати або змінювати шлях, по якому рухається око читача.

Ці аспекти можна досліджувати та аналізувати за допомогою психофізіологічних та когнітивних методів, таких як візуальні та психофізіологічні експерименти, що дозволяють краще зрозуміти, як відбувається сприйняття візуальної інформації та формується потік в контексті візуальних медіа. [14]

Ця концепція композиції являє собою поєднання лінійної роботи, яка спрямовує погляд до того, що потрібно показати, і виключає або мінімізує ті елементи, які слід проігнорувати. Це допомагає створити чітку та ефективну візуальну ієрархію, фокусуючи увагу на важливих деталях сюжету та зберігаючи загальну гармонію композиції (рисунок 1.10).

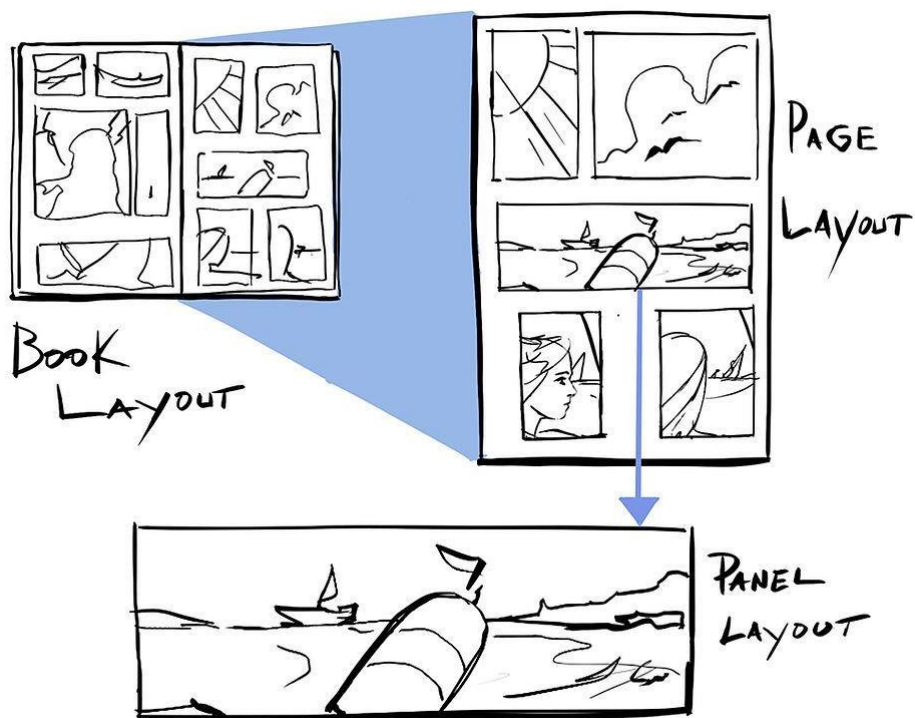


Рисунок 1.10 – Потік

Робота з історією на рівні сторінок вимагає від митця врахування різних аспектів, щоб створити зв'язний та ефективний потік.

Початок з форм — це цікавий підхід, який може додати варіативності та структури до ілюстрацій. Крім того, розміщення бульбашок зі словами, які допомагають керувати потоком читання, і синхронізація символів з фоном для створення зв'язності — все це важливі елементи, що допомагають забезпечити чіткість історії та емоційну співвіднесеність.

Успішний комікс — це не лише сукупність гарних малюнків, але й досконалий баланс між текстом, візуальними елементами та наративом.

#### *Відчуття, яке створює історія в коміксі*

Як варто змусити читача відчувати потрібні почуття, гортаючи комікс: це важлива мета, яку потрібно досягти, створюючи ілюстрацію для коміксу. Відчуття, яке має глядач, — це емоційний зв'язок, який буде різницею між тим, чи сподобається ваша робота, чи полюбить її.

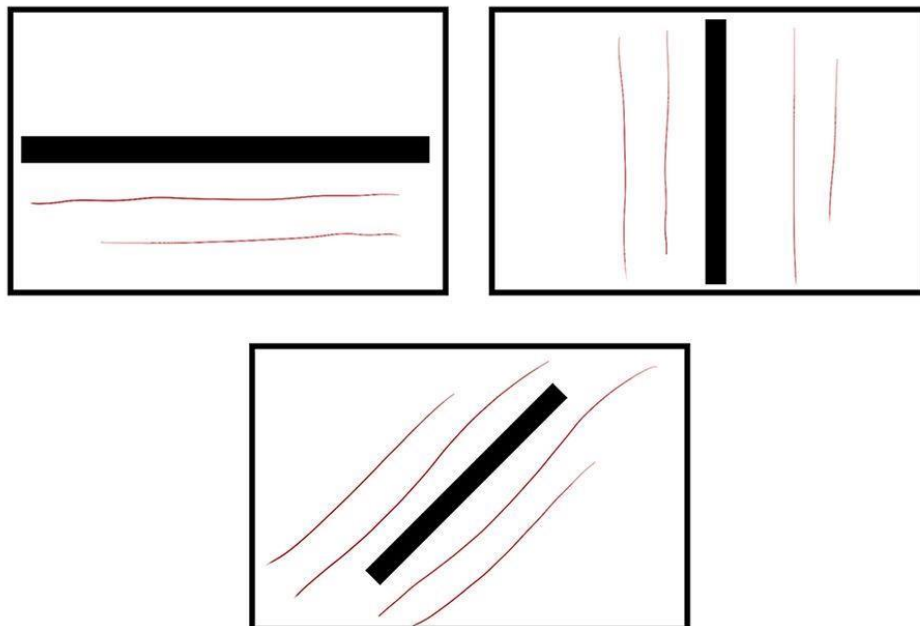
Отже, давайте зануримося в основні принципи того, чому ми ставимося до різних візуальних елементів певним чином.

### *Орієнтація*

Це один із найосновніший принципів, але він є дуже важливим для композиції. І все це засновано на гравітації, яка створює для нас відчуття балансу, залежачи від різних варіантів нахилу фігури. Нам усім доводиться жити з силою тяжіння, яка бореться з нами щодня, тому на підсвідомому рівні ми пов'язані з певними орієнтаціями (рисунок 1.11).

- Горизонтальна орієнтація форм створює спокійний і тихий настрій,
- Вертикальна орієнтація протистоїть силі тяжіння і здається більш енергійною,
- Діагональні орієнтації не знаходяться в положенні стабільності, але показують рух і дію.

Таким чином, кожна панель може створювати особливе відчуття лише завдяки своїй формі. [15]



## Рисунок 1.11 – Орієнтація

### *Місцезнаходження*

Розміщення об'єктів у кадрі має велике значення для передачі атмосфери та емоцій. Позиція об'єкта в кадрі може впливати на сприйняття глядача і надавати додаткового значення сцені.

Позиція "Майже поза кадром" може створювати відчуття невизначеності або напруження, показуючи, що об'єкт ще не повністю розкритий і може мати важливе значення для подальшого розвитку сюжету.

Центральне розташування надає об'єкту особливу вагу і увагу, підкреслюючи його важливість у контексті сцени.

Нижнє положення може вказувати на стабільність та звичність об'єкта, показуючи його заземленість і повсякденність.

Верхнє положення, навпаки, може створювати враження неординарності і могутності, підкреслюючи важливість або винятковість об'єкта.

Отже, правильний вибір розташування об'єктів у кадрі допомагає підсилити ефект сцени та передати потрібні емоції та атмосферу (рисунок 1.12).

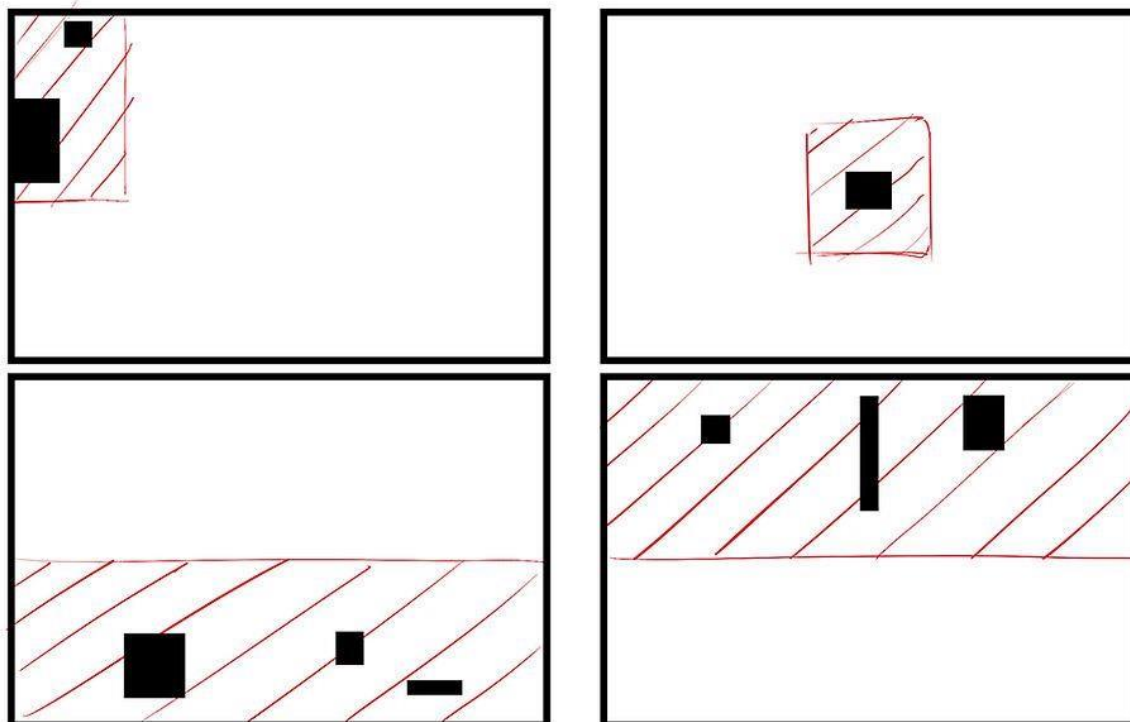


Рисунок 1.12 – Місцезнаходження в кадрі

### *Фігури*

Мова форм та фігур - це ключовий аспект в мистецтві, включаючи малювання, скульптуру, дизайн і, звичайно ж, комікси. Вона використовується для передачі емоцій, настрою, атмосфери та інформації про персонажів та сюжет.

Гострі форми, такі як різкі кути, шпики, виступи, часто використовуються для підсилення загрозливості, напруження або агресивності. На відміну від цього, круглі форми можуть створювати відчуття комфорту, безпеки або лагідності.

Форма також може передавати характер та особливості персонажів. Наприклад, гострі кути можуть вказувати на суворість або міць, тоді як м'які, округлі форми можуть вказувати на доброзичливість або дружелюбність.

Для коміксів мова форм та фігур відіграє важливу роль у визначенні настрою сцени, виразів обличчя персонажів, руху та динаміки. Вона допомагає читачеві краще розуміти сюжет та відчути емоції, які передаються через малюнок (рисунок 1.13).

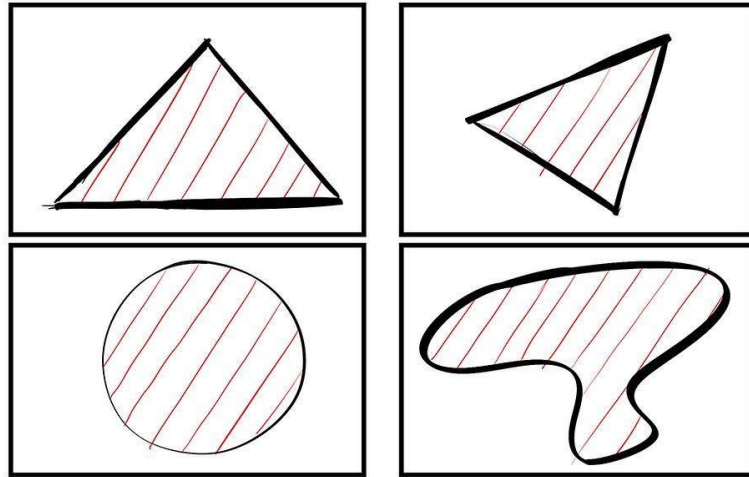


Рисунок 1.13 – Фігури

### *Розмір у кадрі*

Зв'язок між речами у сцені та в рамці зображення дуже важливий. Чим більший об'єкт, тим важливіший він для читача.

Це означає, що якщо об'єкти однакового розміру на кадрі, то вони мають однакову цінність для історії. Якщо поставити персонажа ближче до камери, тоді як інший персонаж знаходиться на відстані, ближчий/більший персонаж буде здаватися більш домінуючим в порівнянні з іншим персонажем (рисунок 1.14).

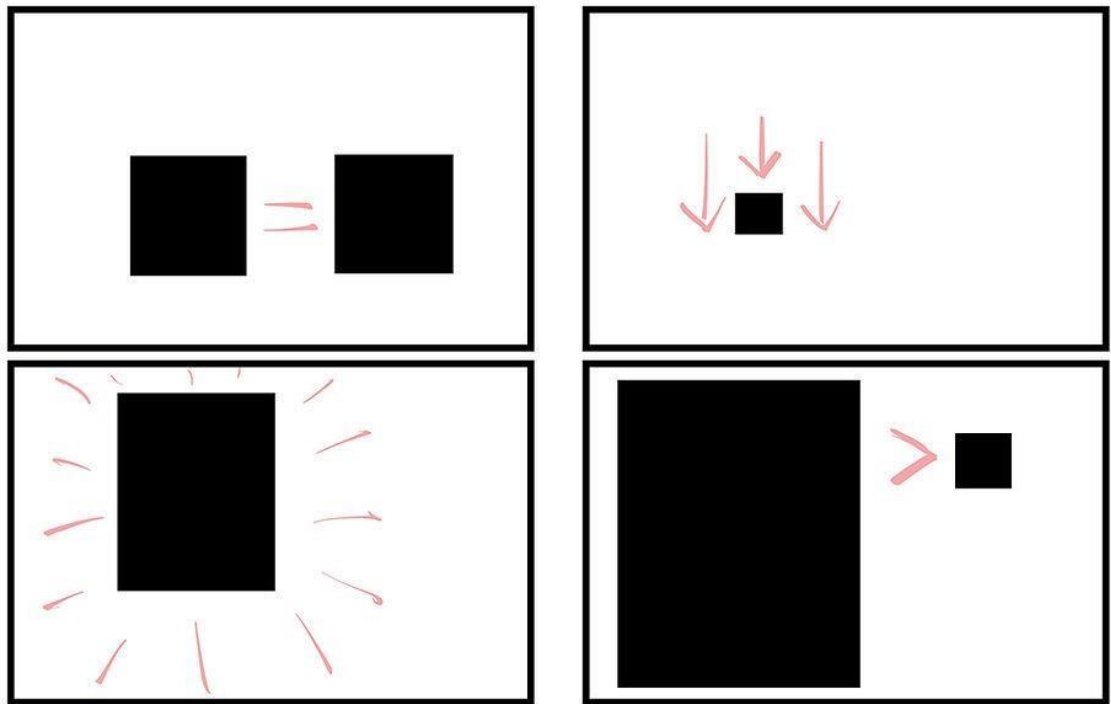


Рисунок 1.14 – *Розмір у кадрі*

### *Форма проти кольору*

Люди можуть розрізняти кольори швидше, ніж ми можемо розрізняти форми. Це означає, що навіть якщо форми схожі, ми спочатку помітимо, що кольори відрізняються.

Зверніть увагу, що потрібно лише на мить поглянути на верхню праву рамку, щоб дізнатися, що є лише два кольори, тоді як для сприйняття форм є другорядним.

Ось кілька прикладів, але всі вони зводяться до однієї простої концепції (рисунок 1.15).

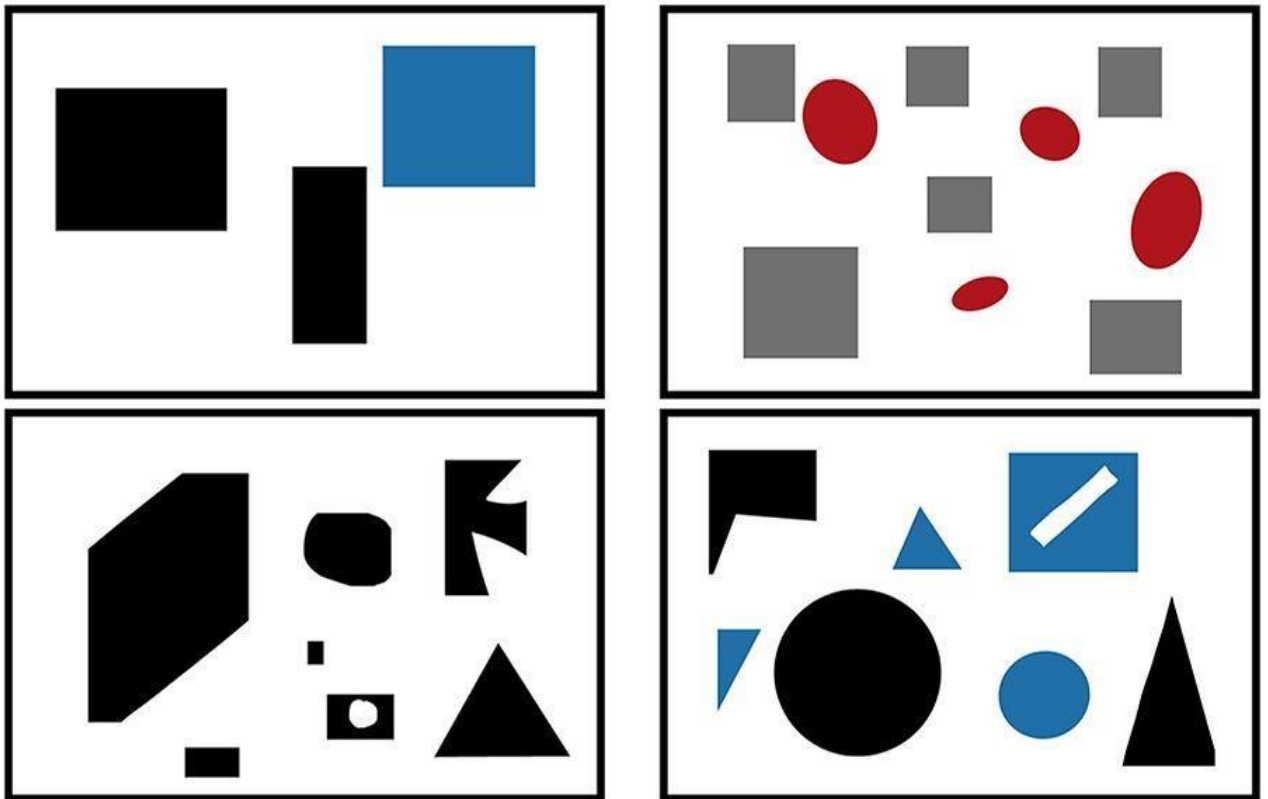


Рисунок 1.15 – Форма та колір

### *Масштаб і розташування*

Останній принцип стосується масштабу. Якщо у вас є схожі фігури, які поступово зменшуються одна від одної, ми швидко зв'яжемо це з перспективою. Те саме стосується об'єктів, які накладаються один на одного: це миттєво повідомляє нам, що один об'єкт знаходиться ближче за інший.

Ще один важливий аспект стосується відстані. У ситуації, коли небезпечна фігура наближається до персонажа, ми будемо більше боятися відстані, ніж дії. Це тому, що страх перед невідомим сильніший за страх перед чимось конкретним (рисунок 1.16). [16]

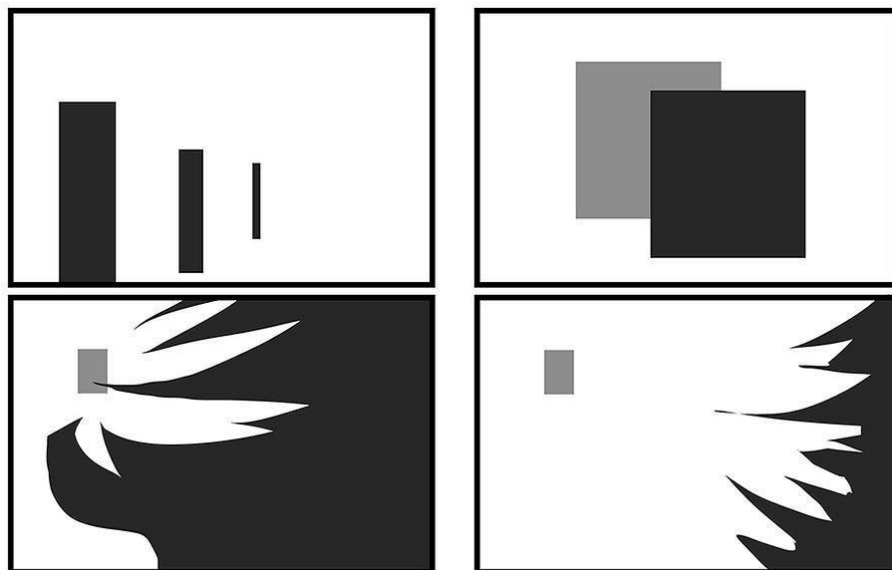


Рисунок 1.16 – Масштаб і розташування

### *Створення дизайну персонажів для коміксу*

Для початку створення дизайну персонажів, нам необхідно набратися натхнення, тобто використати певні зразки, які допоможуть нам визначити якого персонажа ми хочемо створити як зовнішньо так характерно. Нас можуть надихати і власне чужі роботи, так і просто зображення певних елементів та деталей. Все це називається референс.

Використовувати референси можна не лише для створення персонажів, а й для загального формування стилю та зображення коміксів, а також для реалістичного відтворення певних елементів. Референси допомагають художникам зрозуміти анатомію, пропорції, рухи та вирази обличчя персонажів, а також особливості різних об'єктів і середовищ. Вони можуть слугувати джерелом натхнення для створення оригінальних і цікавих дизайнів, що гармонійно вписуються в загальну концепцію коміксу.

Це є ключовим етапом у процесі створення мистецьких проектів, таких як комікси. Адже дозволяє отримати додатковий контекст та деталі, які є важливими для достовірного та автентичного зображення об'єктів, персонажів чи сцен. Використання референсів може включати вивчення механіки руху тварин або

людей, дослідження архітектури та ландшафту, що допомагає створити більш деталізовані та переконливі образи. Цей процес може включати як самостійне дослідження, так і аналіз робіт інших художників, щоб покращити власні навички та збагатити творчий процес новими ідеями та підходами (рисунок 1.17).



Рисунок 1.17 – Референси та їх використання

### *Використання різних форм для передачі характеру*

Саме найважливіше при створенні персонажа – це передати його суть та характер, через зовнішній вигляд, а також водночас створити індивідуальний, впізнаваний та винятковий дизайн.

Цього можна досягти використавши форми та пропорції, які будуть відображати його особливості. Наприклад, широкі плечі та міцна фігура можуть підкреслити силу або впевненість, в той час як довгі, стрункі пропорції можуть надавати персонажу грацію або елегантність.

Герої у візуальному мистецтві часто складаються з різноманітних геометричних фігур, і це не випадково. Геометричні форми можуть передавати певну інформацію про характер чи роль героя.

Існує цікавий взаємозв'язок між формою персонажа та сприйняттям глядачем на інтуїтивному рівні. Експеримент Вілейанура Рамачандрана та Едварда Хаббарда ілюструє цю ідею.

У цьому спостереженні дослідники пропонували учасникам групи зіставити слова "буба" та "кікі" з двома абстрактними фігурами. Більшість учасників інтуїтивно вибирали фігуру зі м'якими кінчиками для слова "буба", тоді як для слова "кікі" вони обирали фігуру з гострими кутами (рисунки 1.18).

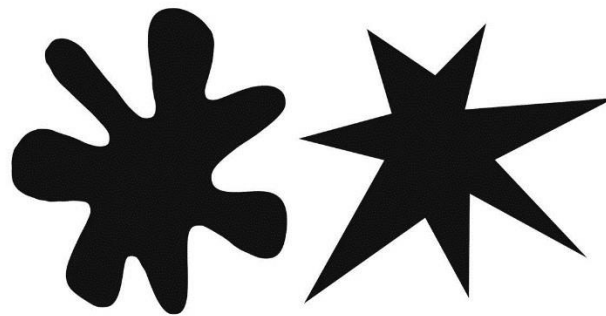


Рисунок 1.18 – "буба" та "кікі"

Цей експеримент демонструє, що люди мають тенденцію асоціювати звуки з певними формами. Це має важливе значення для дизайну персонажів у коміксах. Наприклад, якщо персонаж має м'які та заокруглені форми, то це може передати його доброзичливий та лагідний характер. У той час, персонаж з гострими кутами та різкими лініями може викликати враження суворості чи агресивності.

Студія Уолта Діснея дала базовим геометричним постатям емоційні риси:

Міккі Маус, один з найвідоміших персонажів, має круглу голову та великі круглі очі. Ці форми надають йому привітній та дружелюбний вигляд, що відображає його радісний та оптимістичний характер.

Дональд Дак має трохи більш гострі форми, зокрема гострій дзьоб і гострі вуха. Ці форми можуть підкреслити його енергійний та трохи капризний характер.

Гуфі має виразні довгі вуха та високий, стрункий тілесний тип. Це надає йому комічний та дещо незграбний вигляд, що відображає його доброзичливий та невтомний характер (рисунок 1.19).

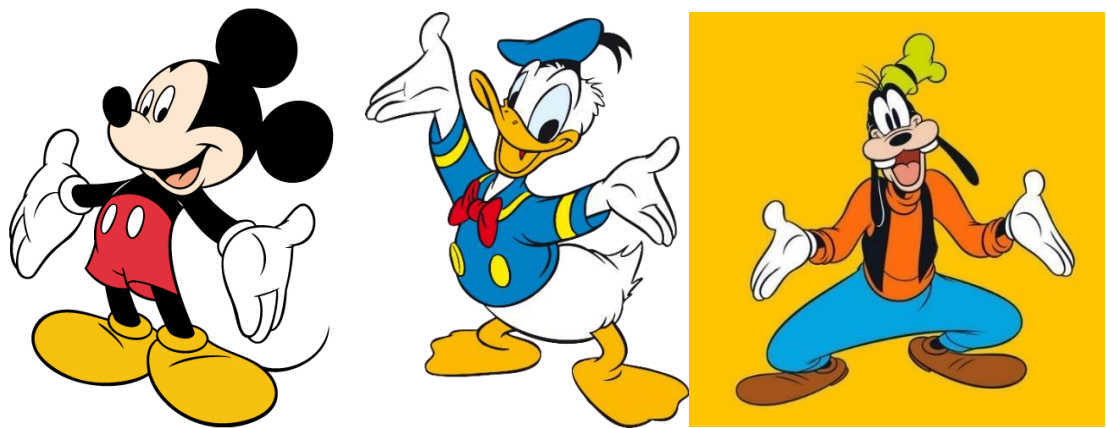


Рисунок 1.19 – Персонажі Уолта Діснея

- *коло*: коло асоціюється з м'якістю, невинністю та легкістю. Воно символізує гладкість, безпеку та можливість трансформації, що робить його ідеальним для персонажів з доброзичливим та відкритим характером. Як наприклад Пух (Winnie the Pooh). Він виглядає невинно та затишно, викликаючи почуття тепла та безпеки.

- *квадрат*: квадрат, з іншого боку, відображає міцність, стійкість та надійність. Його прямі лінії та рівні кути створюють враження стабільності та непохитності, що може підкреслити сильний та впевнений характер персонажа. Ральф із "Ральфа: Руйнівника" (Wreck-It Ralph): Цей персонаж має квадратну форму тіла, а також прямокутну голову і обличчя. Він відображає стриманість,

надійність та відповідальність, а також може символізувати порядок та систематичність.

- *трикутник*: трикутник викликає асоціації з гостротою, динамікою та небезпекою. Він символізує рух та енергію, а також може передавати непередбачуваність та ризик. Такий символізм може бути використаний для створення персонажів з виразним та вибуховим характером. Джафар (Jafar) з «Аладдіна» (Aladdin): Джафар має загострені вуса та бороду, які нагадують трикутну форму. Ця геометрична характеристика підкреслює його зловісний та хитрий характер, а також викликає відчуття загрози та небезпеки. (рисунок 1.20).



Рисунок 1.20 – Персонажі з характерними формами

Для створення складного по дизайну та характеру персонажа важливим є і поєднання форм. Аналіз дизайну персонажів з аніме "Підземелля смаколиків" (англ. "Delicious in Dungeon" або "Dungeon Meshi") дозволяє побачити, як використовуються геометричні фігури для передачі характеристик та створення візуально привабливих та зрозумілих образів. Ось приклади основних персонажів і як їх дизайн відображає їхні риси:

Лайос має досить стандартну комплекцію з прямими лініями та чіткими формами, що створює враження стабільності та надійності. Його дизайн включає елементи квадратних форм, особливо у броні, що підкреслює його силу та захисні

якості. Квадратні форми в його дизайні роблять його вигляд більш впевненим і надійним, відповідно до його ролі лідера команди (рисунки 1.21).

Марсиль має більше округлих форм, особливо в рисах обличчя та очей, що додає їй вигляду доброзичливості та ніжності. Її тонкі та вигнуті лінії створюють відчуття витонченості та елегантності. Округлі форми роблять її образ м'яким і дружелюбним, що відповідає її ролі чарівниці з добрим серцем (рисунки 1.21).

Чілчак має невисокий зріст і круглі форми, що надає йому вигляду молодості та енергійності. Його дизайн включає багато малих, округлих деталей, що робить його вигляд милим і веселим. Круглі форми в його дизайні викликають симпатію та створюють образ спритного і кмітливого героя (рисунки 1.21).



Рисунки 1.21 – Чілчак із "Підземелля смаколиків"

Сен має масивні, майже прямокутні форми, що підкреслюють його силу та фізичну присутність. Його дизайн включає широкі плечі та грубу броню, що робить його вигляд монолітним. Прямокутні форми надають йому вигляду

надійного та непохитного воїна, що відповідає його ролі захисника команди (рисунок 1.24).

Фарін має змішані форми – округлі та тонкі, що створює враження витонченості та ніжності. Її образ включає елементи елегантності, що підкреслюють її делікатну натуру. Поєднання різних форм робить її образ складним і багатограним, що відповідає її ролі в історії (рисунок 1.22).



Рисунок 1.22 – Сен, Фарін із "Підземелля смаколиків"

*Емоції: міміка та жести*

Обличчя — найважливіша частина персонажа, бо найбільш яскраво повідомляє глядачам про його емоційний стан. Є набір базових емоцій, які відчуває людина: гнів, огида, страх, радість, смуток та здивування.

У своїй книзі «Розуміння коміксу» ілюстратор Скотт Макклауд (рисунок 1.23) розробив різні комбінації цих емоцій і показав, як передавати складніші почуття мімікою:

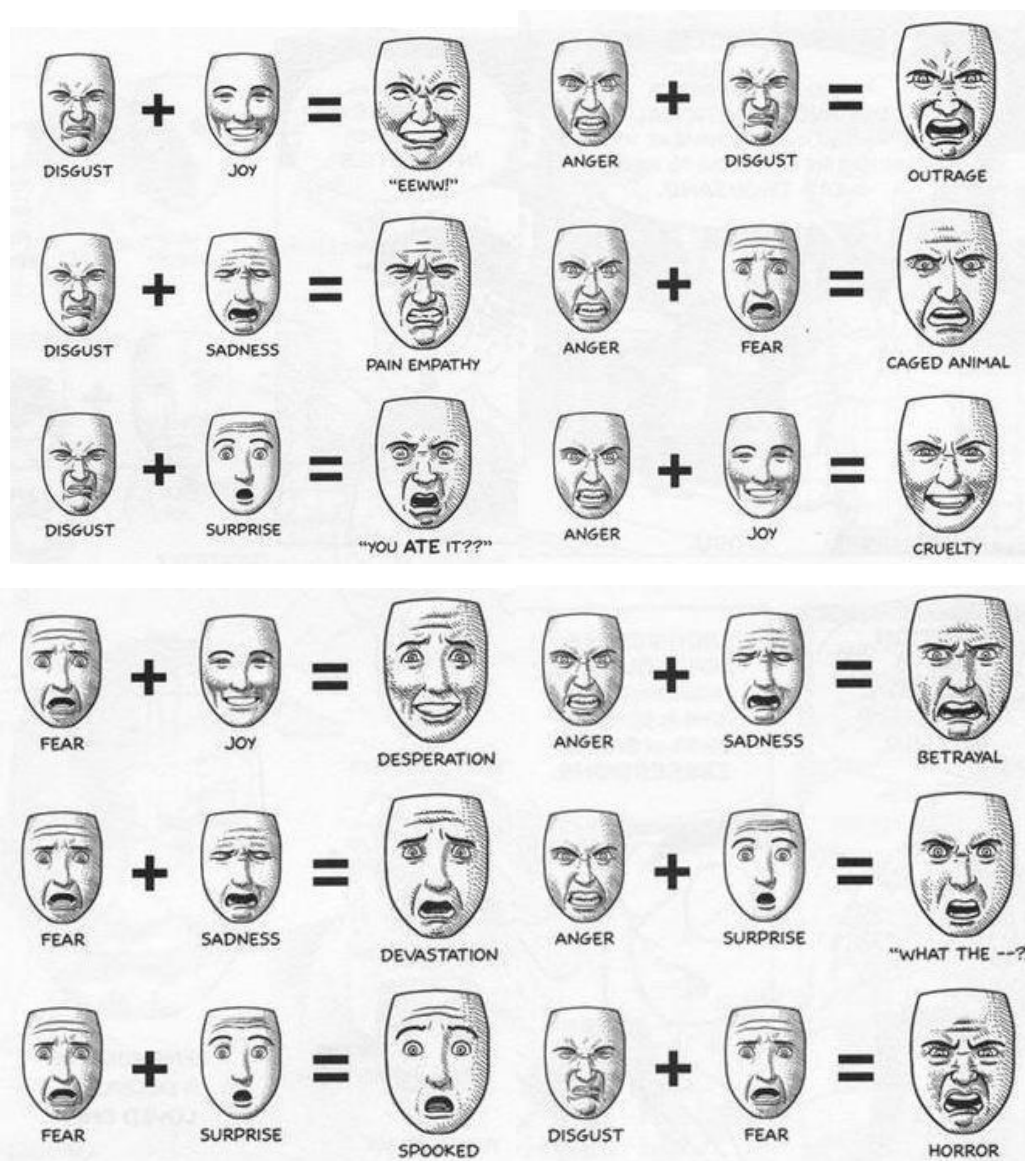


Рисунок 1.23 – Комбінації емоцій за авторством Скотта Макклауда

Змалювання емоцій у персонажах може бути викликане застосуванням різних технік. Наприклад, можна звернутися до зміни виразу обличчя, використовуючи вираз очей, рота та брів. Також важливо враховувати позу та жести персонажа, які можуть підсилювати виразність його емоцій. Для передачі настрою та атмосфери сцени можна використовувати освітлення, колір та

композицію. Крім того, рух та динаміка також можуть відтворювати емоції персонажів, допомагаючи передати їхнє становище та внутрішні переживання. Додатково можна використовувати деталі вбрання та аксесуари, які можуть відображати настрій персонажа або його характер. Наприклад, яскраві кольори можуть вказувати на радість або енергію, тоді як темні тони можуть підкреслити тугу чи засмученість. Крім того, важливо враховувати комунікацію тіла та міміку обличчя, оскільки вони можуть бути ключем до розуміння емоцій персонажа. Наприклад, зігнуті плечі та опущена голова можуть вказувати на пригніченість або сором, тоді як пряме стояння та піднята голова можуть відображати впевненість чи гордість. [17]

### *Емоції персонажів*

Також, власне через зовнішній прояв емоцій, тобто через рух тіла та міміку обличчя персонаж може набути глибини та реалізму. Наприклад, якщо герой сумує, його міміка може стати пригніченою: куточки очей опускаються, губи можуть деформуватися від тривоги чи піднесення, а загальний вигляд може стати важким та пригніченим. У той же час, якщо герой задоволений, його обличчя може випромінювати легку посмішку, очі можуть розширюватися, а вираз може бути більш розслабленим та відкритим. Ці деталі допомагають читачам краще зрозуміти емоційний стан та внутрішні переживання героя.

Завдяки яскравій міміці та реалістичній емоційній реакції на певні події в сюжеті, персонаж може викликати у читача симпатію і емоційно прив'язати його до історії. А якщо власне – це не викликає у читача відгуку, то і не буде справжнього інтересу до сюжету.

Наукові дослідження у галузі нейробіології показують, що емоційне співпереживання може впливати на хімічний склад нашого організму.

Кортизол, який часто відомий як "гормон стресу", може бути виділений у відповідь на емоційний дисонанс або напругу, яка виникає в процесі сприйняття історії. З іншого боку, окситоцин, який іноді називають "гормоном прив'язаності",

може бути виділений при сприйнятті ситуацій, що викликають емоційну зв'язаність або співпереживання з персонажами.

### *Мапа емоцій*

Найпростіший спосіб передати емоцію — через вираз обличчя, тому що кожна емоція приводить у рух великий набір м'язів. Наприклад, коли ми посміхаємося, то не тільки піднімаємо куточки губ, але й примружуємося, а коли злимося — губи щільно стискаються, а очі перетворюються на щілинки.

Мапа показує, як від нейтрального виразу обличчя поетапно перейти до максимально експресивного. На ній — 58 емоційних станів, поділених на тематичні групи: подив, радість, гнів, смуток та розслабленість. Для кожної емоції є ілюстрація та короткий опис того, що відбувається з різними частинами обличчя у момент цього переживання (рисунок 1.24):

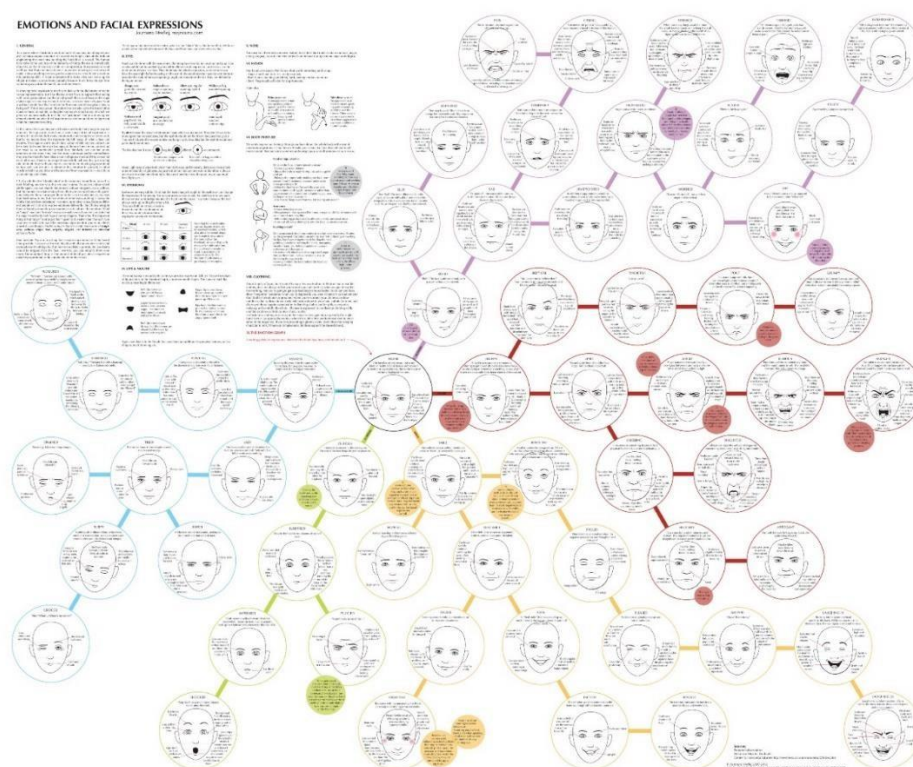


Рисунок 1.24 – Мапа емоцій

У процесі створення персонажа, який має передати конкретну емоцію, важливо враховувати кілька ключових аспектів. Одним із них є аналіз кадрів з фільмів, що дозволяє спостерігати різноманітні вирази обличчя та міміку акторів. Дослідження цього виду медіа дозволяє отримати важливі уроки щодо передачі емоцій через обличчя персонажів. Крім того, важливо аналізувати власну міміку та вираз обличчя у дзеркалі. Це допомагає зрозуміти, як різні рухи м'язів обличчя можуть відтворювати різні емоційні стани. Також важливо спостерігати за іншими людьми, оскільки у кожної людини, навіть у різних вікових категоріях, може бути свій унікальний спосіб вираження емоцій через обличчя.

### *Очі та брови*

Однією з найважливіших частин очей є зіниці, які грають ключову роль у передачі емоцій через вираз обличчя. Розмір та форма зіниць може відображати стан емоційного збудження персонажа.

Наприклад, звужені зіниці можуть вказувати на відчуття страху, тривоги або напруження, а розширені зіниці можуть передавати емоції, такі як симпатія, зацікавленість або збудження (рисунок 1.25).



Рисунок 1.25 – Зіниці ока

Брови є важливим аспектом виразності, який може допомогти передати різноманітні емоції. Кожна брова складається з двох частин: основи і вигину, які можуть рухатися незалежно одна від одної. Їхня позиція може варіюватися від

спокою до підняття або опускання, що викликає різні емоційні реакції у спостерігачів, від розчарування до глибокого гніву.

Брови реагують на зовнішні стимули швидше і виразніше, ніж інші частини обличчя або тіла, і можуть розглядатися як своєрідний "мімічний запускатч". Тому, коли рухів голови та тіла недостатньо для вираження потрібних емоцій, брови можуть бути ключовим елементом для виразності та передачі особистості та емоційного стану персонажа (рисунок 1.26).



Рисунок 1.26 – Різні реакції брів

Розуміння та використання цього аспекту міміки дозволяє створювати більш живі та переконливі образи, що сприяє глибшій емоційній взаємодії з аудиторією та поглиблює імпакт коміксу.

### *Рот*

Рот, оточений цілою групою м'язів, відіграє ключову роль у вираженні емоцій та створенні емоційного настрою персонажа. Різні рухи та вигини м'язів рота можуть створювати широкий спектр виразів, від радості до гніву, від сміху до смутку.

Оскільки рот може рухатися асиметрично, це дає можливість створювати різноманітні комбінації мімічних виразів. Наприклад, зморщення однієї сторони губ або підняття кутів рота може вказувати на сарказм або іронію, в той час як

підняття губ у кутках та зігнутість підборіддя може передати впевненість або переконаність.

Більше того, різні комбінації рухів м'язів рота можуть приглушати або посилити певні емоції. Наприклад, приглушена посмішка може вказувати на невпевненість або хитрощі, тоді як широка, відверта посмішка може передати щирість та радість (рисунок 1.27)

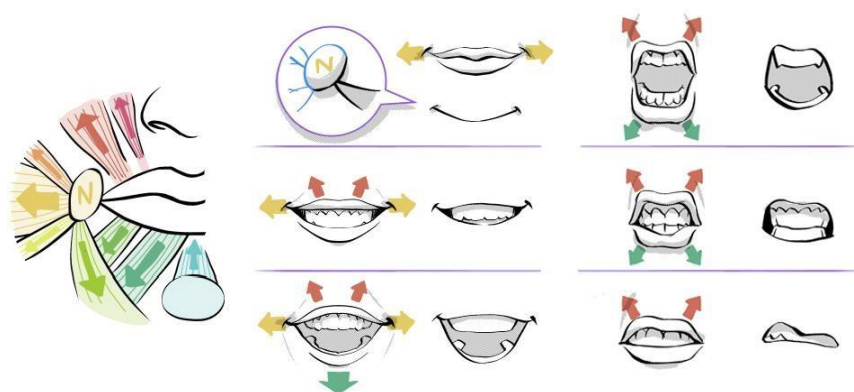


Рисунок 1.27 – Рот та робота м'язів

### *Ніс*

Ніс також може бути важливим елементом виразу обличчя та передачі емоцій у коміксах та анімації. Хоча це може здатися менш очевидним порівняно з іншими частинами обличчя, такими як очі або рот, ніс все ж може відтворювати певні емоційні стани.

Наприклад, морщення носа або його зігнутість може вказувати на відчуття відрази, неприязні або негативних емоцій. Це може використовуватися для передачі персонажами реакцій на неприємні запахи або ситуації.

З іншого боку, підняття носа або розширення ніздрів може вказувати на зацікавленість, підозру або обурення. Ці вирази можуть бути використані для передачі емоцій, пов'язаних зі ситуаціями, що викликають цікавість чи непевність (рисунок 1.28).

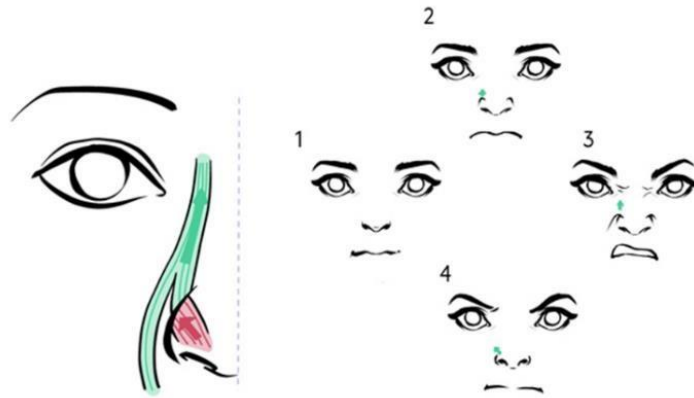


Рисунок 1.28 – Ніс

## 2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

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

#### *Типологія коміксів*

Щорічники – представляють собою розширені видання щомісячників, які містять додаткові матеріали, призначені для фанатів. Це можуть бути нові оповідання, плакати, відомості про героїв коміксу та інше. Ці додаткові матеріали роблять щорічники бажаними серед колекціонерів та любителів коміксів, які хочуть отримати більше інформації про улюблені серії та персонажів.

Британські щорічники – виходять у Великобританії, часто представляють собою великогабаритні книги у твердій палітурці, які містять значну кількість кольорових сторінок. Вони можуть мати від 120 сторінок і більше, що дає змогу включати різноманітні матеріали, такі як нові оповідання, плакати та біографічні відомості про персонажів. Видання від "Fleetway" та "Egmont" відомі своїми британськими щорічниками, які є популярними серед любителів коміксів.

Щомісячне видання – найбільш поширений тип видання, яке поширене здебільшого на американському ринку.

Вебкомікси є дуже популярною формою розважального контенту в Інтернеті. Багато авторів публікують свої роботи на власних веб-сайтах або

спеціалізованих платформах для коміксів. Це дозволяє їм прямо взаємодіяти з аудиторією та забезпечує легкий доступ до їхніх творів.

Найбільш популярні вебкомікси можуть також бути опубліковані в книгах та газетах для ширшої аудиторії або для тих, хто бажає мати друковану версію. Видавництва можуть взяти на себе видання таких коміксів, що дозволяє авторам розширити свою аудиторію та отримати більше визнання.

Графічна новела – форма літератури, в якій головну роль у передачі сюжету виконує графічна складова, тобто малюнки та ілюстрації. Хоча текст також може бути присутнім, він зазвичай використовується для підтримки графічних образів та доповнення сюжету, а не для основного розкриття історії.

Стрип – це короткий комікс, який складається з двох чи декілька панелей, які розташовані або вертикально або горизонтально. Його можна зустріти як в газетах, журналах, онлайн-порталах, так і в інших друкованих або цифрових виданнях.

Фотокомікс - це жанр коміксів, де для ілюстрацій використовуються фотографії замість малюнків. Цей жанр є популярним у Франції, Італії та Латинській Америці, а також має своїх шанувальників в інших частинах світу. У фотокоміксах часто зображують реальних людей або іграшки як персонажів, іноді поєднуючи їх з малюнками. Це надає коміксам особливий вигляд та атмосферу, і дозволяє створювати цікаві та унікальні історії. [18]

Людство з ранніх часів використовувало ілюстрації для створення зв'язного оповідання, чи то єгипетські ієрогліфи, грецькі фрески чи середньовічні гобелени, але історія коміксів у сучасному розумінні цього слова бере початок у середині XVIII століття. Хоча багато істориків коміксів посилаються на європейські аркуші шістнадцятого століття та сатиричні журнали 1780-х років як на давні попередники коміксів, більшість згодиться, що справжні комікси з'явилися 5 травня 1895 року на сторінках New York World з першим появою Р.Ф. Алея Хогана Оуколта. Цей комікс, можливо, був натхненний фотографіями Якоба Ріса чи

карикатурами Майкла Анджело Вулфа. Околтур є одним із перших гумористичних мультфільмів, у якому звернена увага на махінації групи молодих хуліганів, що представив The Yellow Kid, одного з найпопулярніших вигаданих персонажів перших кількох десятиліть 20-го століття. До речі, Оуколт, можливо, більш відомий як творець Бастера Брауна.

У наступному етапі еволюції коміксів виникла ера широкого поширення газет та журналів. Видавці швидко виявили, що ілюстрації можуть бути потужним способом коментування оточуючої реальності. Незабаром комікси стали постійним елементом багатьох видань. Художники, не соромлячись експериментувати з форматом, створювали цілі цикли ілюстрацій, які об'єднувалися загальною сюжетною лінією. Починаючи з другої половини XIX століття, у таких циклах почали формуватися власні герої та другорядні персонажі, які регулярно з'являлися у виданнях.

Автори не боялися експериментів. Швейцарський карикатурист Родольф Тепфер, автор “Пригод Обадаї Олдбака”, розміщував текстові підписи під малюнками, німецький поет-гуморист Вільгельм Буш мав величезний вплив на сучасників і нащадків завдяки своєму твору “Макс і Моріц”, в якому чорно-білі ілюстрації супроводжувалися віршами, Річард Ф. Аутколт ввів у широкий вжиток використання “хмарок” для відображення слів і думок персонажів. Створені Аутколтом серії “Алея Хогана”, “Жовтий малюк” (до речі, саме від цього коміксу пішло словосполучення “жовта преса”) та “Бастер Браун” вважаються першими традиційними коміксами.

### *Золотий вік та розширення горизонтів*

До 1929 комікси вважались виключно доповненням до вже наявних газет і журналів, також їх не можна було купити окремо, але в 1929 ситуація змінилася. У видавництві Dell вийшов перший номер журналу Funnies, в якому передруковувалися кращі газетні історії з однойменного щоденного стрипу.

Але для всіх намірів і цілей, індустрія коміксів по-справжньому розпочалася з публікації коміксів Action COMICS №1 у червні 1938 року. У цьому знаковому номері, першому коміксі, який представляє абсолютно новий матеріал, вперше побачив світ «Людина з Сталь, Супермен. Витвір двох підлітків з Клівленда, штат Огайо, Джеррі Сігеля і Джо Шустер, Супермен став сенсацією за одну ніч і назавжди змінив новонароджена індустрія коміксів. Це публікація ДІІ №1, яка знаменує

Причина миттєвої популярності Супермена наприкінці 1930-х років очевидна: у цей час Америка була нацією іммігрантів. У пошуках «Американської мрії» приїжджали люди з усього світу. Супермен, як останній виживший з приреченої планети Криптон, є таким же іммігрантом, тому власне люди відчували з ним емоційний зв'язок. Це відчуття одночасно пригод і невпевненості, передали по всій Америці Сігель та Шустер – оскільки вони самі були європейськими емігрантами.

#### *Атомний вік*

Атомна ера коміксів означала стрімкий перехід від супергероїв до наукової фантастики в 1950-х роках. Занепад супергеройки також може бути пов'язаний з іншими факторами. У той час як багато інших героїв були представлені в Золотий вік, першою п'ятіркою можна назвати Супермена, Бетмена, Капітана Америка, Чудо-жінку та Капітана Марвел. Загальною темою цих ранніх героїв було протистояння силам Осі під час Другої світової війни. Таким чином, читання цих коміксів служило формою патріотизму, і без цього інтересу медіа адаптувалося до нових проблем суспільства. За цей період теми ядерної загрози та космосу стали популярними серед читачів, відображаючи політичні та соціокультурні зміни того часу. Спад інтересу до супергероїв викликав зміни в змісті коміксів, де на передній план вийшли наукові теми та пригоди у космосі. Кінець атомної ери ознаменувався з'явою нових супергероїв, таких як Людина-павук та Фантастична четвірка, які поєднували наукову фантастику зі сприйняттям реального світу.

Епоха також безпосередньо вплинула на мову, яка використовувалася при створенні коміксів. Як описав автор Алан Сіллітоу у своєму романі «Суботній вечір, недільний ранок», люди в ту епоху жили під «довгою тінню бомби», і цей самий фокус використовувався в коміксах. Наприклад, загальним словом, яке використовувалося в багатьох назвах того часу, було «Приреченість», що давало змогу легко привернути увагу людей, які жили в 1950-х роках під постійною загрозою ядерної війни у відновленій світовій війні.

### *Срібний вік*

Срібний вік коміксів, який припадає на приблизно середину 1950-х - початок 1970-х років. Після занепаду популярності коміксів про супергероїв у 1950-х роках видавництва, такі як DC Comics, розпочали спробу відродити цей жанр. Одним з символічних подій вважається випуск коміксу "Flash" в 1956 році за авторством редактора Джуліуса Шварца, який залучив художника Карміне Інфантіно та письменників Роберта Канігера та Джона Брума.

У Срібному віці коміксів також спостерігалось велике піднесення та інновації в мистецтві та нарративі. Художники та письменники почали експериментувати зі структурою коміксів, впроваджувати складніше розподілення панелей та більше деталей у кожному кадрі. Важливим аспектом було також виникнення більш глибоких та нюансованих персонажів, які стали символами свого часу та культурних змін. В цей період з'явилися такі іконічні персонажі, як Спайдер-Мен, Фантастична Четвірка, Людина-Павук та інші, які досі залишаються невід'ємною частиною поп-культури.

Також Срібний вік був часом активного залучення молоді до коміксів та розвитку фан-культури. Комікси стали більш доступними для різних груп читачів, що сприяло формуванню нових спільнот та об'єднань навколо цього мистецтва. Конвенції коміксів, фестивалі та інші заходи стали популярними серед фанатів, що сприяло активному обговоренню та розвитку жанру.

Таким чином, Срібний вік відіграв важливу роль у розвитку та стабілізації індустрії коміксів, створивши фундамент для подальшого розвитку та розширення жанру. [19]

### *Ренесанс коміксів*

Відтоді, як комікси пережили свій Ренесанс у середині 1980-х років, індустрія стала свідком народження нових та інноваційних творів, які перевернули уявлення про супергероїв та комікси взагалі. Автори, такі як Алан Мур, Френк Міллер та Арт Шпігельман, вивели жанр на новий рівень, перетворивши його на носія складних моральних дилем та філософських роздумів.

"Міраклмен" Мура, "Повернення Темного лицаря" Міллера та "Маус" Шпігельмана стали символами цього періоду, підкреслюючи глибокі соціокультурні та політичні проблеми та виклики свого часу. Ці твори відкривали нові можливості для рефлексії над сутністю героїв та їхніх дій, а також розширювали межі традиційного коміксу як мистецтва.

Цей період також підкреслив різноманітність та гнучкість коміксів як медіа. Від супергероїв до мемуарів, від наукової фантастики до соціальних коментарів — індустрія почала експериментувати з жанрами та темами, відкриваючи нові можливості для творчості та вираження.

Отже, Ренесанс коміксів середини 1980-х років не лише перевернув уявлення про жанр, а й став катализатором для подальшого розвитку та розширення індустрії коміксів як мистецтва та культурного явища.

### *Сучасні реалії та глобальний вплив*

Сучасний світ, насичений інтернетом та соціальними мережами, відкриває нові можливості для коміксів та їхніх творців. Інтернет-платформи стали важливими каналами для публікації та поширення малюнків будь-якого жанру та стилю.

Завдяки цим цифровим платформам, художники можуть зробити свої твори доступними глобальній аудиторії без необхідності великих витрат на видавництво чи дистрибуцію. Це дозволяє навіть початківцям пробитися на ринок і показати свої таланти.

Крім того, інтерактивність та спільнота соціальних мереж роблять комікси більш захоплюючими для читачів. Можливість коментувати, обговорювати та взаємодіяти з авторами та іншими читачами створює нові можливості для спільного відчуття та розвитку комікс-культури.

Отже, інтернет і соціальні мережі дали коміксам нове життя, розширивши їхню аудиторію та створивши умови для творчого розвитку та інновацій у цій галузі.

Історія коміксів — це не лише розквіт масової культури, але і дзеркало суспільних змін, мистецького експерименту та відданості творчості. З кожним роком цей жанр вдосконалюється та адаптується до нових реалій, залишаючись важливою складовою сучасного мистецтва та розваг. [20] [21]

Перші згадки про створення в Японії історій в картинках відносяться ще до XII століття, це зокрема Перші згадки про створення в Японії історій в картинках відносяться ще до XII століття, це зокрема «Веселі картинки з життя птахів та звірів» (Тьодзюдзінбуцуга) знаменитого буддійського ченця та художника Яку (або Тоба, роки життя — 1053–1140). Це чотири паперові сувої, на яких була зображена послідовність чорно-білих картинок з підписами. Героями двох перших сувоїв були тварини, в пародійній формі розігруючи сцени з життя людей, а героями двох останніх — буддійські ченці, які займаються не дуже гідною їх сану діяльністю, скажімо, грою на півнячих боях. Надалі аналогічні витвори мистецтва називалися «Тоба-е», тобто «картинки в стилі Тоба».

Згідно з покійним Ісао Шимізу, автором книги «Історія манги» та незалежним дослідником цього жанру, першим справжнім прикладом манги вважається Тоба Епон. Ця збірка ілюстрацій, яка зображує повсякденне життя

людей періоду Едо, була видана в Осаці приблизно у XVIII столітті. Хоча багато сучасних вчених технічно визнають Toba Ehon першою «мангою», сам термін «манга» набув широкого вжитку дещо пізніше.

У книзі Toba Ehon відображаються сцени з повсякденного життя тогочасного суспільства, що надає уявлення про культуру та побут періоду Едо. Зображення у цій книзі мають властивий манзі стиль і спосіб розповіді, які стали характерними для цього жанру в подальшому. Поступово термін «манга» почав використовуватися для позначення подібних художніх робіт, що сприяло формуванню окремого жанру японської графічної літератури.

У період 1900–1940 років манга була одним із популярних захоплень серед молоді, хоча вона ще не мала значного культурного або суспільного впливу. У цей час манга переважно існувала у формі гумористичних і сатиричних малюнків, які публікувалися в газетах і журналах. Основними темами цих ранніх манга були політичні карикатури, соціальні коментарі та легкі розважальні історії.

#### *Падіння популярності традиційного стилю та вплив західного мистецтва*

Величезна популярність традиційного стилю японського мистецтва, здається, стала причиною його занепаду. До середини XIX століття японці прагнули побачити щось нове. Якщо раніше японське мистецтво впливало на західне, то тепер ситуація змінилася: японські художники почали шукати натхнення в західному мистецтві. Перспектива, анатомія та затінення почали набувати більшого значення. Текстові бульбашки, які зараз є невід'ємною частиною манги, і спосіб організації панелей також з'явилися під впливом західного стилю подання коміксів. Нові технології друку полегшили виробництво та розповсюдження зображень у більших масштабах, збільшуючи потенційну аудиторію.

#### *Розвиток манги у XX столітті*

На початку XX століття з'явилася перша серіалізована японська манга, де персонажі повторювалися в кожному випуску. Автором цих історій був Ракутен

Кітадзава. Хоча сьогодні манга часто асоціюється з дитячою аудиторією, ранні комікси були орієнтовані на дорослих. Лише в 1920-х роках художники почали створювати мангу для дітей, що значно збільшило популярність цього жанру.

З появою телебачення давня традиція камішибая (вистави з картинками) відійшла в минуле. Багато художників, які практикували камішибай, перейшли до створення манги. У цей час також почали з'являтися «бібліотеки манги», де діти могли позичати мангу за кілька єн.

### *Вплив Осаму Тезуки та інших митців*

Однією з головних фігур того часу був художник і письменник Осаму Тезука (1928-1989), відомий як «Бог манги». Стиль манги з великими очима, маленькими ротами та дещо нереалістичною анатомією багато в чому пов'язаний із його впливом. Тезука надихався мультфільмами Уолта Діснея та Макса Флейшера, такими як «Бембі» та «Бетті Буп», які він дивився в дитинстві. Від свого дебюту в 1946 році до смерті Тезука створив незліченну кількість серіалів манги та аніме, таких як «Будда» та «Білий лев Кімба». Його аніме-серіал «Астробой» (1963) був першим у своєму роді, що досяг Заходу. За часів Тезуки манга стала надзвичайно популярною формою розваги.

Іншим художником манги того ж періоду, який значно вплинув на ранній стиль, був Джун'ічі Накахара (1912-1983). Його професія лялькаря надихнула його на створення жіночих персонажів із великими блискучими очима. [22]

### *Загальне про комікси та тенденції*

Популярним видом ілюстративної графіки є комікс, або мальопис – це послідовність зображень із короткими текстами, які розповідають певну історію та глибоко занурюють читачів у світ, який хотів створити автор коміксу.

Як вид графічного мистецтва, коміксам властиві такі риси:

- стилізація;
- архетипічність персонажів;
- типографіка;

- використання візуальних засобів для вираження їх змісту.

Характерною ознакою саме коміксу є те, що супровідний текст поміщають в «бульбашки», якими, завдяки їх різним формам і оформленню, можна візуально передати різний характер інтонації, емоцій тексту.

Американські комікси, в більшості, є підлітковим читацьким контентом, тому основним його жанром є супергероїка – історії із всемогутніми героямирятивниками світу та про їх неймовірні пригоди (рисунок 2.1).



Рисунок 2.1 – Американські комікси від Marvel та DC

Проте, останнім часом, є тенденція робити американські комікси більш дорослими та суровими, щоб не тільки збільшувати охоплення аудиторії, а і поспробувати нові ідеї, нові думки та роздуми, робити світ не чорно-білим, злим і добрим, а заставити співпереживати навіть головному лиходію.

Стилістика американських коміксів вирізняється природною анатомічністю пропорцій фігур їх героїв, композиція ілюстрацій дуже динамічна, переважно асиметрична. В ілюстраціях також застосовують і кольори, які можуть передавати настрій, атмосферу, та навіть роки та століття про яке йдеться в історії. В коміксах часто використовують чорні тіні, які виділяють героїв, роблять історію більш брутальною.

Європейські комікси розраховані на дорослу аудиторію читачів, їх називають графічними романами, вони мають завершений сюжет, їх видають як товсті книжки в твердих палітурках. На відміну від американських, європейські

комікси, з огляду на різні культурні особливості, не перейняли образи й протистояння між Супергероєм та Суперлиходієм. Пафос поведінки персонажів в європейських коміксах, на контрасті з американськими, помітно спокійніший, навіть застосовують карикатурність зображень певних персонажів для вираження комічності моментів сюжету (рисунок 2.2).

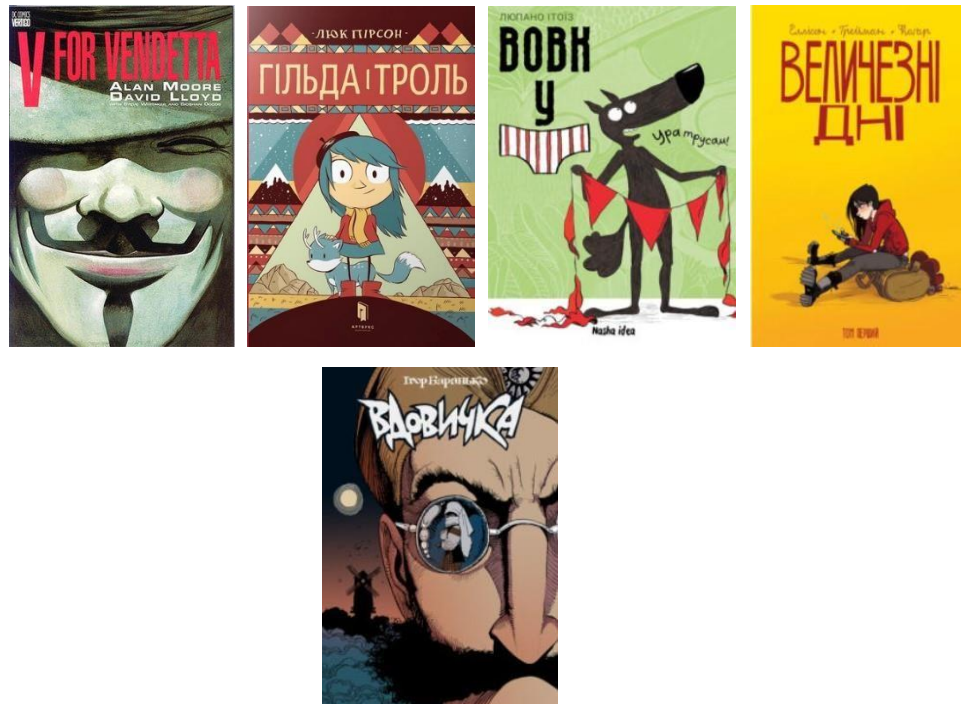


Рисунок 2.2 – Європейські комікси

Європейські комікси мають серйозний та провокативний характер: реальні злочоденні теми та політична сатира – це особливо притаманне британським коміксам, наприклад «V – значить Вендетта» Алана Мура. Є також комікси з більш розважальним змістом – франко-бельгійська школа коміксу. Однак, це не означає, що вони є «дитячими» та «беззубими», такі комікси теж можуть мати глибокий психологізм та філософію, наприклад, «Гільда» Люка Пірсона.

Стилістика європейських коміксів має свої особливості: часто саме по ілюстрації обкладинки, можна зрозуміти на яку аудиторію орієнтований комікс. По стилю це самі найрізноманітніші комікси, оскільки вони охоплюють велику кількість країн зі своїми особливостями культури, можуть бути і спрощені,

карикатурні і доволі анатомічні, залежить від бачення та стилістики автора. Хоча кожна європейська країна має своє бачення карикатурного зображення, свій стандарт, в Італії вони більш реалістичні, з реалістичними пропорціями, але простими кольорами, без тіней, в Німеччині вони більш спрощені з витягнутими носами, з'єднаними очима та чотирьома пальцями.

Японські комікси – «манга», найбільше відрізняються від своїх західних аналогів – японська манга в своїй країні є одним з основних видів популярного мистецтва, поряд з кіно й літературою (рисунк 2.3) [23].



Рисунк 2.3 – Японські комікси – манга

А що таке аніме? Коли манга стає популярною, вона отримує адаптацію у вигляді аніме як вид мультиплікації, що поширений в Японії, як дитячої так і дорослої, залежно від жанру.

Стилістика азіатських коміксів має свої особливості: в першу чергу, змінені пропорції рис обличчя (які подібні до котячої мордочки: великі очі, маленький носик, підборіддя) та частин тіла, експресивна міміка.

Часто манга дуже динамічна, оскільки має багато бойових сцен, особливо якщо історія виконана в жанрі «сьонен», часто використовуються різні ракурси, навіть при простому діалозі.

Вони є дешевими у виробництві звичайними коміксами, читаються справаналіво, виконані в чорно-білій графіці.

На відміну від японської манги, манхва дуже рідко екранізується у вигляді аніме.

Але частіше її екранізують як ігровий серіал з акторами [24], наприклад, дорама «Що сталося з секретарем Кім?» за однойменною манхвою (рисунок 2.4).



Рисунок 2.4 – Ілюстрації до дорами «Що сталося з секретарем Кім?»

Стилістика корейських коміксів манхва має свої особливості: вони відрізняються дуже вузьким і витягнутим вертикальним форматом, нема чіткого поділу кадрів, вони читаються як сувій.

#### *Тенденції в жанрах коміксів*

Зараз дуже популярно використовувати комікс, як доповнення до художнього чи анімаційного фільму, до мультсеріалу (рисунок 2.5). Але досі зберігається тенденція: спочатку створити комікс, а потім зняти за його мотивами мультсеріал чи фільм, оскільки комікс є готовим розкадруванням, по якому достатньо легко орієнтуватися для підготовки сценарію та сценографіки кінопродукції.

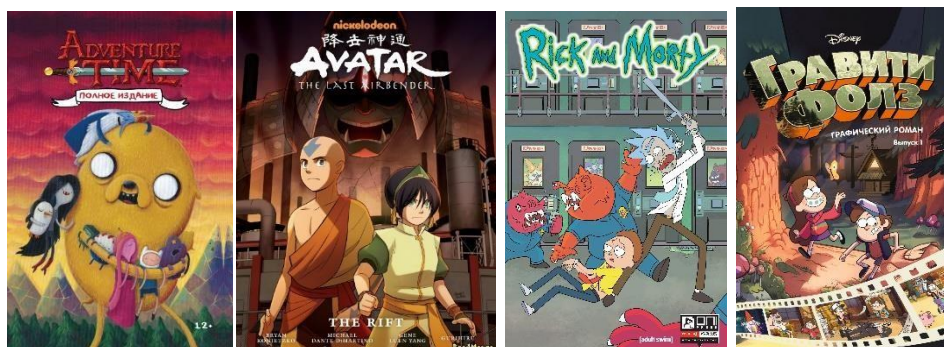


Рисунок 2.5 – Комікси як доповнення до мультсеріалів

В манга найпопулярнішими є представники жанри кодомо та сьонен. Кодомо – це метажанр аніме та манги, який призначений для дитячої аудиторії, в ньому мало жорстокості та багато спрощення і глибокої стилізації як ідеї змісту, так і персонажів (рисунок 2.6).

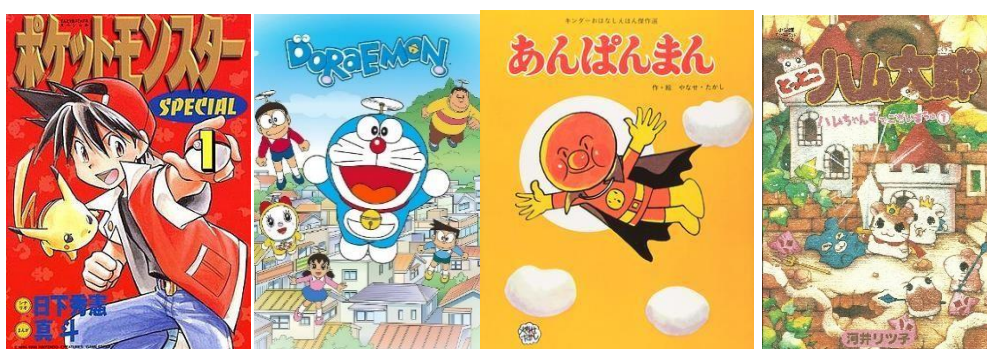


Рисунок 2.6 – Найпопулярніші кодомо

Сьонен – жанр аніме та манги, яке розраховано на підліткову аудиторію, зазвичай саме на хлопчачу, юнацьку, тому головними героями виступають хлопці підліткового віку, щоб глядачам легше було асоціювати себе і відчувати спорідненість з героєм твору. Сьонен серед манга та аніме представлений такими творами як «Наруто», «One Piece», «Атака титанів», «Магічна битва» (рисунок 2.7).



Рисунок 2.7 – Найпопулярніші сьонени

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

Варто розглянути докладніше такий жанр в коміксах і манга як психологічний. Він дозволяє розгорнуто та досконало заглибитися в почуття та переживання головних героїв. Цьому жанру притаманний повільний темп історії, адже основна увага приділяється реалістичному розвитку подій, розкриттю внутрішніх переживань героїв та їхньому психологічному становищу.

Майстром серед психологічної манги вважається Тацукі Фудзімото. Оскільки він уміє розкривати історію, застосовуючи в малюнку кінематографічні прийоми, для ефектного переходу чи раптової зміни кадру, це дуже ефектно, адже велику частину психологічного напруження бере на себе не лише історія, а й самі ілюстрації. Із самого найпростіших прийомів можна згадати – приближений кадр лиця героя, для того щоб показати внутрішній стан, емоціональне пригнічення, страх, переживання, напруження (рисунок 2.8). Наближення камери також може створити ефект інтимності.



Рисунок 2.8 – Прием решения для кадру – «приближения лица героя»

Ще один прийом рішення кадру – «повтор пози», завдяки використанню одної і тої ж пози персонажа, створює ефект плинності часу, а також підкреслює та споріднює персонажів або моменти (рисунок 2.9).

Також у Фудзімото свій особливий стиль зображення персонажів, у героїв доволі реалістичні емоції та риси обличчя, більше приближені до реальної анатомії, це дуже вирізняє його серед мангак, які часто використовують буфанадні, або гіперемоціональні вирази, а у даного автора все спрощено та наближено до реальних емоцій, трохи приглушені, без карикатури та доволі спокійні, що дозволяє в особливо напружені, або емоційні моменти викрутити їх, та зробити саму подію більш особливою та важливою.



Рисунок 2.9 – дві сторінки, які пов’язані спільними позами героїв

Персонажі не перенасичені деталями, одяг простий, буденний, сучасний, та відповідає порам року, погоді, або статусу героя.

Самі популярні історії Фудзімото, це два ваншота «Прощай, Ері» та «Обернися», від самих назв так і віє меланхолічною ноткою. (рисунок 2.10).



Рисунок 2.10 – роботи Фудзімото

Основний сюжет «Прощай Ері»: мати Юти серйозно хворіла. У свої останні дні вона попросила свого сина зняти її на свій новий телефон. З цього матеріалу Юта склав фільм, який він показав на шкільному фестивалі. Його старання були оцінені негативно, і хлопець розчарований прийшов на дах лікарні з наміром покінчити з собою. Однак там він зустрів Ері, яка висловила захоплення фільмом і виразила бажання побачити інші роботи Юти. Вже на самому початку герой стикається з важким психологічним переживанням – останні дні його матері, тому він і створює, зберігає щасливі моменти в вічному стоп-кадрі, спогади, які будуть не лише в його голові, а й в цифровому вигляді, так і хочеться дізнатися далі, що буде відчувати герой, а також проїнятися його історією.

Основний сюжет «Обернися»: Фудзіно, учениця четвертого класу, відома своїми малюнками для шкільної газети, які зробили її зіркою класу. Однак їй розповіли, що Кемото, інша учениця, яка не відвідує школу, також бажає створювати мангу для шкільної газети. Це стандартна, на перший погляд, історія про усвідомлення своєї неважливості порівняно з кимось, хто, здається, талановитіший або кращий, та про внутрішню боротьбу між бажанням здатися та намаганням стати кращим. Як справиться Фудзіно з цією ситуацією? Як ми б себе повели в подібній ситуації? Чи зрозуміємо ми її, чи навпаки - засудимо? Відповіді на ці питання залежать від кожного з нас, оскільки кожен відчуває та реагує на такі ситуації по-своєму. [25]

Також як приклад психологічної манги можна навести «Літо, коли погасло світло» за авторством MOKUMOKU Ren та «Пустоцвіт» за авторством NON (рисунок 2.9).



Рисунок 2.11 – Ілюстрації і обкладинки манги «Літо, коли погасло світло» та «Пустоцвіт»

Комікс поєднує в собі як літературу так і образотворче мистецтво. На нього впливає країна, культура, яка видозмінює його під себе, створюючи різні жанри. Твори часто роздумують над актуальними темами, навіть коли здавалось, що це створено лише для розважальних цілей. Психологічні комікси дозволяють

заглибитися в психологічні проблеми та переживання головних героїв та побачити в них нас самих.

### **3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ**

#### **3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкту проектування**

Для початку роботи над коміксом необхідно провести підготовчі етапи, такі як: вибір жанру, розроблення основної концепції, стилістики, створення персонажів та сюжету. Це допоможе нам розробити розкадровку для нашого твору, адже це допомагає планувати та організовувати сюжетні повороти, діалоги, емоції та динаміку зображень. Після підготовчого етапу починається технічна частина – створення самих ілюстрацій, верстка та літеринг, редагування.

Самим найцікавішим та творчим етапом я вважаю самий вибір концепції і створення початкового сюжету. Цей процес може бути достатньо тривалим і малопродуктивним в технічному плані, адже із багатьох ідей, варіантів та задумок вибирається лише один, який також може змінюватися в самому процесі створення.

Для вибору концепції потрібно набратися натхнення із вибраного жанру, або творів, які на вашу думку, розкривають ваше бачення. Власне натхнення можна брати з різних джерел від коміксів, книг, фільмів до реального життя. Оскільки ми можемо зобразити як справжні і реалістичні історії, так і вдаритися в фантастику, адже все це залежить від нашого бачення, яке дозволяє створити не технічний, а творчий продукт.

Під час вибору створення психологічного коміксу наше натхнення в основному походить від моїх власних та чужих почуттів. Адже для цього жанру важливо мати глибоке розуміння себе та відчувати потребу в передачі власних думок та переживань. Психологічний комікс може бути як особистим і саморефлексивним, де я можу відобразити свої власні переживання, так і

складним моральним викликом, де персонажі стикаються з важливими виборами та емоційними конфліктами у своєму житті.

Чому був обраний саме такий жанр? Усе просто – він є дуже живим та багатогранним. Для створення психологічного коміксу потрібно докладно працювати над характерами персонажів, зображуючи їх реалістично, глибоко і автентично, так що кожен їхній вчинок може бути пояснений з психологічної точки зору. Психологічний жанр у коміксах відрізняється своєю цікавістю та відмінністю, оскільки він ставить у центр уваги внутрішній світ персонажів, їхні емоції, думки та внутрішні конфлікти. Цей жанр може включати широкий спектр тем, від психологічних трилерів до драматичних історій про особисті трансформації. Ось деякі ключові риси психологічного жанру у коміксах:

1. *Внутрішній світ персонажів:* психологічні комікси зазвичай звертають увагу на внутрішні монологи, думки та емоції персонажів. Це дозволяє глибше зрозуміти їхні мотивації та внутрішні конфлікти.
2. *Психологічні теми:* Такі комікси можуть досліджувати різні психологічні теми, такі як депресія, тривога, травми минулого, самопізнання, стосунки, самооцінка тощо.
3. *Символізм та метафори:* Психологічні комікси часто користуються символізмом та метафорами для відображення внутрішніх станів персонажів. Вони можуть використовувати абстрактні зображення, сюжетні лінії або несподівані повороти, щоб передати психологічні теми.
4. *Сюжетні трилери та детективи:* Деякі психологічні комікси можуть бути в рамках трилеру або детективу, де головний акцент робиться на психологічному напруженні та розкритті внутрішніх таємниць персонажів.
5. *Розвиток персонажів:* Важливою частиною психологічних коміксів є розвиток персонажів через їхні внутрішні переживання та зміни

у світогляді. Це може бути викликано різними подіями в їхньому житті або внутрішніми роздумами.

6. *Експерименти з формою:* Автори психологічних коміксів часто експериментують з формою, манерою малювання та композицією для відтворення внутрішнього стану персонажів.

#### *Розробка основної концепції історії*

Прийнято рішення не створювати детективну історію чи трилер, адже хотілось зробити дещо особисте, але знайоме кожному, щоб емоційно відгукувалось з читачами, адже було прагнення якось поспілкуватися з тими хто читає та буде читати. Також, завжди цікаво та приємно розмовляти з людьми про якісь переживання, їхнє власне бачення, щось було в тому аби показавши одну історію, побачити як хто її розшифрує, зрозуміє та запам'ятає. Щодо розкриття персонажів чи глибокого сюжету, нам би знадобилося багато сторінок, навіть томів, тому вирішено було обмежити розмір моїх робіт лише короткими або символічними посиланнями. Хотілося обговорити та роздивитися таке психологічне явище як ностальгія - це коли ми згадуємо наші щасливі роки, маємо спогади про сонце, яке яскраво і тепло світило в очі і як цей загадковий світ вабив своєю одночасною простотою та складністю.

Насправді, ностальгія часто використовується в коміксах, для того щоб передати читачам тепло, смуток або радість, адже у кожної людини є минуле, тому це є зв'язне та провідне психологічне перехрестя. Воно може бути як і доволі простим і радісним, так складним і трагічним. В цьому сюжеті не було необхідності створювати трагічне минуле, оскільки не потрібно було викликати просте емоційне співпереживання у читачів.

Оскільки це мала бути перша провідна глава коміксу з обмеженою кількістю сторінок і не було достатньо часу, щоб розгорнути складний та запутаний сюжет, я вирішила використати емоційну різнотональність для передачі моїх задумів.

Тобто показати щасливе дитинство та майбутнє, в якому головна героїня перебуває чи то в апатичному стані, чи то, навіть в депресивному, а можливо вона просто згадує минуле, не через те що їй зараз важко в сьогоденному житті, а просто як частину свого життя та історії. Все залежить лише від читача та його власного досвіду.

Для мого коміксу був обраний чорно-білий стиль малюнку, здебільшого задля економії часу та створення особливої атмосфери. Адже чорно-білий стиль може передати нам багато різних ефектів, такі як контрастність, адже коли використовується лише білі та чорні кольори це може посилювати драматизм та підкреслювати важливі деталі, також ностальгію – адже раніше всі комікси здебільшого були чорно-білими, тому такий стиль малюнку може навіювати відчуття ностальгії та давнин, також це може підкреслити містичний аспект історії, створити атмосферу невизначеності та загадковості.

### 3.2 Розробка варіантів творчих ідей

#### *Розробка характеру і зовнішності основних персонажів*

Важливою частиною розробки коміксу є створення персонажів. Головних фігур, які будуть переживати історію, а читачі разом з ними. Часто для того аби було легше ввести в історію, головного героя роблять безликим та нейтральним, іноді навіть мовчуном. Але в нашому випадку всі герої мають свою роль, свою історію, свої переживання, тому у кожного є свій характер, який можна передати по-різному від зовнішнього вигляду до особливого характерного говору.

Один із головних персонажів – Юкі (рисунок 3.1, 3.2, 3.3), вона загадкова, метушлива та неординарна особистість. Часто дразнить та жартує над другою головною героїнею, але так вона проявляє не приховану агресію, чи щось подібне, а своє бачення дружби з розмитими та вільними границями дозволеного. Хоча

вона і прагне до лідерства в групі, але їй хватає просто бути метушливим гвинтиком в компанії, який видає нові ідеї для того чим їм сьогодні зайнятися.

Для її дизайну було обрано достатньо спокійну зовнішність, з тихою та доброю посмішкою, щоб зразу було зрозуміло що всі її витівки та жарти, то не зі злого помислу. Як основний одяг було обране вільне платтячко, яке показує і ніжну, турботливу так і рухливу, вітряну та вільну натуру. Узор в горошок на одязі, нагадує мухомор – який додає цікавості та містичності персонажу, символізує такий зв'язок з природою, а також може вказувати на якусь небезпеку та пастку.

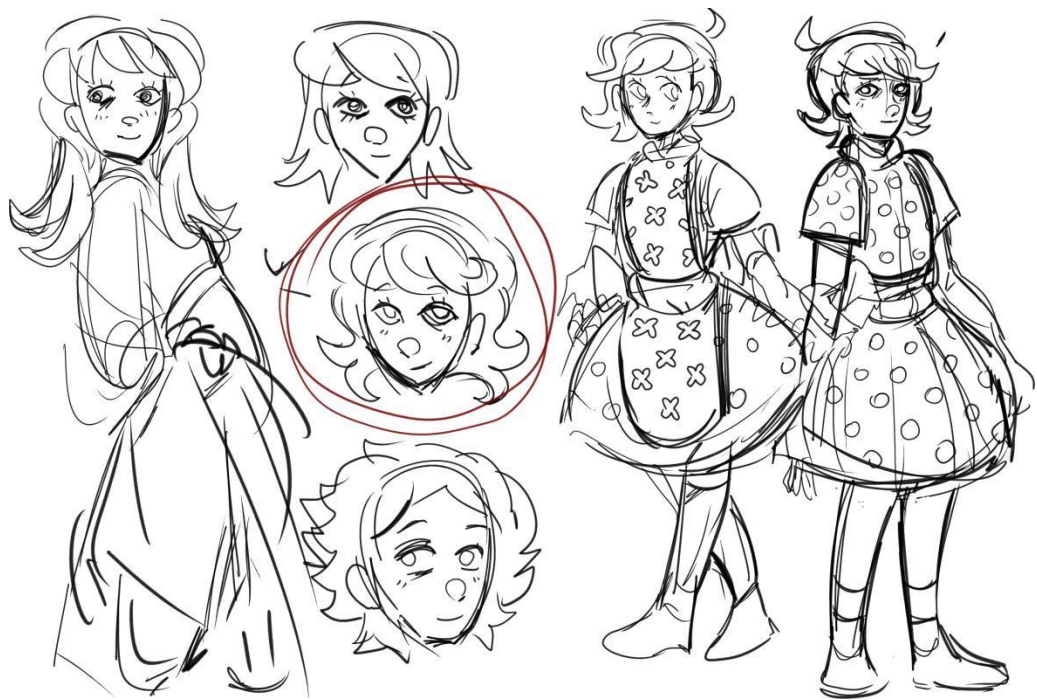


Рисунок 3.1 – Ідеї зовнішності персонажу Юкі майбутнього комікса-манги

## «Хо-Ван-Ки»



Рисунок 3.2 – Варіанти передачі різних емоцій персонажа Юкі



Рисунок 3.3 – Остаточний варіант зображення Юкі в коміксі

Ще одна героїня майбутнього комікса-манги – Чакі. За характером вона серйозна, вперта, але харизматична та весела особистість. Вона перфекціоністка, тому любить доводити діло до кінця і зробити його якнайкраще, не жаліючи сил та ресурсів.

Перші ідеї були складні, деталей було забагато і вони не відображали основну суть героя, просто ускладнювали його образ, що уповільнило би багаторазове промальовування героя в різних ракурсах та русі. Тому дизайн був спрощений, одяг став лаконічним та відповідним до літа, з додатковими елементами. Взуття – легкі та м'які туфлі.

Риси обличчя Чакі м'яккі та дитячі, з вираженими великими очима, для того щоб персонаж міг ними говорити та показувати, що зараз відчуває всередині себе, неприкрито і ясно. Зачіска волосся - в два пучка дає зрозуміти, що персонаж стриманий та старанний, а чубчик показує дитячу та трохи наївну натуру героїні (рисунок 3.4, 3.5, 3.6).



Рисунок 3.4 – Концепція зовнішності персонажа Чакі



Рисунок 3.5 - Варіанти емоцій персонажа Чакі



Рисунок 3.6 – Остаточний варіант зображення Чакі в коміксі

В контрасті наших персонажів використані такі методи як – стиль малюнку, для персонажу Юкі використаний більш реалістичний стиль зображення лиця, для Чакі – більш анімешний; також для Чакі використовуються більш стримані та зажаті пози, а для Юкі навпаки – відкриті та рухливі; в силуеті Юкі – жіночна статура, оскільки використані більше плавні за хвилясті лінії, а у Чакі – нейтральна, оскільки використано так як і прями, так і закруглені лінії.

### *Розробка характеру і зовнішності другорядних персонажів*

Для другорядних героїв - брата та сестри, які також проводять час з нашими головними героями, був розроблений дизайн, що має між собою схожі елементи. Наприклад, у них подібна зачіска з однаковим чубчиком, що створює зв'язок та поєднує наших героїв. У сюжеті вони виступають як дуо – тобто беруть участь у загальних розвагах разом або створюють певні події для всіх героїв.



Рисунок 3.7 – Концепція зовнішності персонажа Міранда



Рисунок 3.8 – Концепція зовнішності персонажа Мака

Якщо порівнювати їх між собою, то у Мака (рисунок 3.8) більш чіткі риси обличчя, оскільки він старший. Він має доброзичливий та спокійний вигляд, що підкреслює його роль як того, хто думає і приглядає за молодшою сестрою. У Міранди (рисунок 3.7) ж, навпаки, широкі очі та допитливий погляд. Одежа у Мака проста, не сковує рухів, що виражає його бажання розслабитися, відпочити і не перейматися зайвими проблемами. Натомість одяг Міранди натякає на її мрійливу, грайливу та дитячу натуру.

#### *Розкадровка сюжету*

Розробка розкадровки - це важливий етап в процесі створення коміксу, оскільки вона допомагає структурувати історію, визначити темп і ритм, та передати сюжет логічно та послідовно.

Для початку необхідно розпочати з аналізу сценарію, щоб зрозуміти основні події, персонажів та їхні мотиви. Визначити ключові моменти, емоційні перипетії та поворотні точки історії.

Потім розбити на кадри, щоб визначити які події будуть зображені в кожному епізоді. Це допоможе відобразити головні моменти історії та визначити їхню послідовність. В кожному кадрі необхідно визначити, які ракурси і камерні кути найкраще підходять. Оскільки вибір правильного ракурсу може значно підсилити ефект сцени та передати емоції персонажів.

Також необхідно приділяти увагу ритму та динаміці, розподіляючи кадри відповідно до темпу подій. Коли ми визначилися з загальним планом. Необхідно промалювати ескізи кожного кадру, враховуючи вибрані ракурси та камерні кути. Візуалізація допоможе визначити оптимальне розташування персонажів та об'єктів на сторінці.

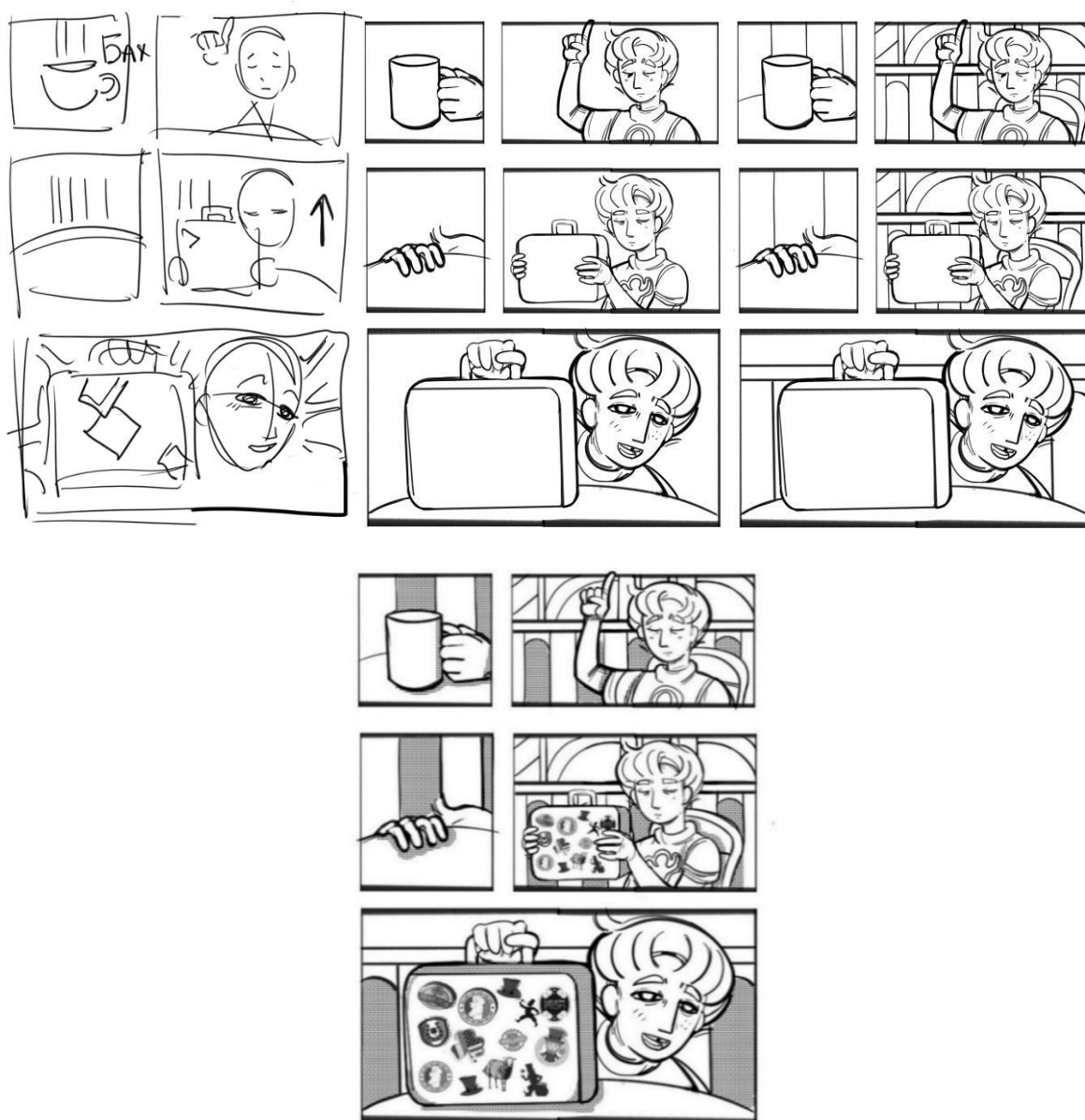
Після завершення розробки розкадровки важливо провести перевірку на логічність та послідовність, враховуючи сприйняття читача. Це допоможе уникнути можливих проблем у наративі та забезпечить плавний перехід від кадру до кадру (рисунок 3.9).



Рисунок 3.9 – Розкадровка сюжета

Самі сторінки створюються по скетчевій розкадровці, тобто береться кадр, який нам потрібно проробити, промальовуємо основну частину, в якій ми уточнюємо як все точно має виглядати, далі додаємо деталі та фон, а в кінці добавляємо текстури та скрінтони. Цей поетапний підхід дозволить нам систематично вдосконалити сторінку та досягти бажаного результату (рисунок 3.10).

Для створення графічної частини виробу, було використано програму Paint Tool Sai. А для доведення фінальних штрихів – Adobe Photoshop.



### Рисунок 3.10 – Розробка сторінки

Як основний стиль зображення коміксу був використаний власний художній стиль, який був вироблений довгими роками спостереження за іншими майстрами та виконавцями в різних художніх сферах та власне практикою.

Це дуже вдале рішення, оскільки власний художній стиль може стати знаковим та власним підписом, який дозволить вирізнити комікси проміж інших. Власний стиль може допомогти відтворити власну інтерпретацію світу, що оточує художника, та надасть роботам особливий характер та виразність.

#### *Розробка обкладинки коміксу*

Розробка обкладинки коміксу - це ключовий етап у привертанні уваги та презентації контенту. Вона відображає приблизний наратив історії, або показує ключових персонажів та події. Її використовують як і для привертання уваги, так і для пошуку своєї аудиторії.

Обережне розміщення головних героїнь у центрі обкладинки є стратегічним ходом, оскільки це створює фокус на них і забезпечує їхню пристойну видимість. Окрім того, обрамлення героїнь пущею відображає їх важливу роль в історії, а також підкреслює тематику лісу, яка має важливе значення для сюжету коміксу.

Ліс як елемент фону також відіграє ключову роль у відображенні атмосфери коміксу. Адже він створює відчуття таємничості, небезпеки або пригоди.

Ця композиція також сприяє глибині інтерпретації обкладинки. Відображення героїнь, які оточені бором, вказує на їхні внутрішні конфлікти, боротьбу з навколишнім середовищем або їхнє прагнення до пригод. Таким чином, обкладинка передає не лише зовнішній вигляд героїнь, а й їхню внутрішню сутність та мотивації (рисунок 3.11).



Рисунок 3.11 – Ідея, проміжні варіанти та готовий результат обкладинки

### 3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну проектування

Розробка ключової ідеї дизайну є вирішальним етапом у створенні будьякого продукту чи проекту. Ця концепція визначає загальну концепцію та стиль, на

основі яких буде спроектовано весь дизайн. Основні мотиви розробки цієї ідеї включають:

1. *Відтворення теми та настрою історії:* Головна ідея дизайну повинна відображати основну тему та настрої історії. Наприклад, якщо це драматичний комікс, дизайн може бути більш темним та серйозним, з використанням глибоких тіней і контрастних кольорів.

2. *Підкреслення персонажів та їхніх характеристик:* Головна ідея дизайну може допомогти підкреслити унікальність та особливості кожного персонажа. Наприклад, якщо головний герой є сміливим і відважним, його образ може бути більш яскравим та виразним, з великими контурами та різними текстурями.

3. *Створення впізнаваних образів та стилю:* Головна ідея дизайну може створити унікальний стиль коміксу, який буде відрізнятися від інших. Це допоможе залучити увагу читачів та встановити вашу роботу на ринку коміксів.

4. *Сприяння наративному розповіданню:* Головна ідея дизайну повинна підтримувати наратив історії, допомагаючи передати ключові моменти та емоції через візуальні елементи. Наприклад, підсилення світлотіні може використовуватися для підкреслення зміни настрою або атмосфери.

5. *Відображення внутрішнього світу історії:* Головна ідея дизайну може бути використана для відображення внутрішнього світу історії, такого як фантазійні місця, містика або науково-фантастичні уявлення. Вона дозволяє перенести глядачів у вигаданий світ та зануритися в історію.

Загалом, розробка головної ідеї дизайну проектування коміксу є важливим етапом, який допомагає створити візуальну ідентичність історії та залучити аудиторію.

Для нашого коміксу був обраний вертикальний оскільки це вдале, ефективно та матеріально вигідне рішення, особливо якщо ви плануєте відправити його на друк. Вертикальний формат дозволяє ефективно зменшувати масштаби, що важливо для збереження якості малюнків та тексту при переході від ескізу до фінального продукту. Крім того, вертикальний формат може виявитися більш практичним для друкування та розповсюдження, оскільки більшість видавництв і друкарень працюють зі стандартними розмірами сторінок, які частіше відповідають вертикальному формату. Такий підхід дозволяє зберегти час і ресурси, необхідні для підготовки та друку коміксу.

Для створення коміксу, було використано таку програму як Paint tool sai та Adobe Photoshop.

Основними композиційними елементами є силуети, лінії, рисунок, світлотінь та розмірність. Силуети використовуються для візуального акцентування, створення контрасту та композиції. Оскільки в даному коміксі немає кольору, одним з основних художніх засобів є лінії. В залежності від їх характеру, товщини та стилю, ми можемо передавати багато інформації, емоції та відділяти різні елементи.

Для того щоб передати певні драматичні моменти або зосередити увагу на чомусь важливому, поряд з лініями доцільно використовувати світлотінь. Вона дозволяє створювати нюанси та виділяти певні моменти. Розмірність застосовується для масштабування, створення перспективи, пропорцій об'єктів та розмірів панелей, що додає глибини і реалістичності до зображень.

Основними композиційними засобами – динаміка, ритм та нюанс.

Динаміка в коміксах передає рух і активність. Вона створюється за допомогою ліній, форм, композиції панелей та розташування персонажів і об'єктів. Динамічні елементи роблять зображення живими і додають енергії, підкреслюючи дії та емоції. Ритм у коміксах визначає темп читання та сприйняття історії. Він досягається завдяки розташуванню та розміру панелей, їх



### Рисунок 3.13 – Таблиця гармонійності композиції

Отже, наш виріб є гармонійним, оскільки всі композиційні елементи доповнюють одне одного і при взаємодії створюють цілісну картину. Ілюстрації ефективно взаємодіють з текстом, дозволяючи слідкувати за сюжетом, який об'єднаний спільним ритмом і посилений у ключових моментах. Комікс розроблений в єдиному стилі, з деякими вкрапленнями експериментальної світлотіні, що додає глибини та виразності зображенням.

Після аналізу композиції для презентації розробленого проекту оформлено банер художньої частини 1,5мХ2м, розміщений в додатку А, рисунок А.1.

Проектні дослідження з вивчення «Книжкова графіка та верстка авторського манга-коміксу «Хо-Ван-Ки» представлені в тезах збірника матеріалів XVIII

В додатку Б (рисунок Б.1 – Б.4) представлено структурні елементи коміксу.

## ВИСНОВКИ

1. У процесі аналізу та дослідження було розглянуто типологію коміксів, їхні жанрові варіації, історичний розвиток, культурне успадкування, та залежність зовнішніх особливостей рисунку та стилю від територіального розміщення. Сучасні тенденції по різних країнам. Було оглянуто різні періоди розвитку від золотого віку до сучасних реалій, а також про перші згадки створення історій в картинках в Японії, вплив майстрів того часу.

2. Було досліджено елементи композиційної верстки (фрейми, баллуни, кепшени), композиційні елементи (фокус, фібоначчі, правило третин, порядок розміщення сюжету (потік), відчуття яке створює історія, орієнтація, місцезнаходження, фігури, розмір у кадрі, форма проти кольору, масштаб і розташування), процес створення персонажів та використання форм для них, використання емоцій, міміки та жестів. Проаналізовано особливості створення коміксів серед інших художників, які працювали над подібною роботою, їхні особливості та доробки.

3. Аналіз особливостей вибраної тематики, та жанру оповіді, вивчення особливостей та прийомів, які можна застосувати в нашому виробі.

4. Проведення підготовчих етапів, такі як: вибір жанру, основної концепції, стилістики, створення персонажів та сюжету. Розробка героїв, через які передається загальна історія, образи які отримали форму із різних геометричних фігур, аналіз їх особливостей, та протиставлення персонажів. Створення розкадровки по якій легше орієнтуватися та створювати сюжет, підбір необхідної верстки, заповнення фреймами.

5. Розробка сторінок та промальовка художньої частини, підбір правильних ракурсів, позицій, розміщення персонажів в фреймах, знаходження потрібного потоку історії, уточнення сторінок та деталізація.

6. Подача на друк виробу в матеріалі та банера та записки для узагальнення набутих знань та практики.

### ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАНЬ

1. Комікс. Енциклопедія Сучасної України. URL: <https://esu.com.ua/article-1449> (дата звернення: 15.02.2024).
2. СТАНОВЛЕННЯ КОМІКСУ ЯК ЖАНРУ СУЧАСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ: [https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4\\_2020/part\\_3/28.pdf](https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf) (дата звернення: 15.02.2024)
3. Конструювання графічних наративів (коміксів) URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Construing-of-the-graphicnarratives-comics-a-case-study-of-graphic-texts-Fables-A.-O.-Tsapiv.pdf> (дата звернення: 16.02.2024)
4. Сила коміксів URL: <https://www.arthuss.com.ua/pdf/Power-New-Demo.pdf> (дата звернення: 18.02.2024)
5. Yale Education. Ельський Національний університет URL: <https://www.yale.edu> (дата звернення: 18.02.2024)
6. Що таке візуальний сторітелінг URL: [https://mukachevo.net/news/shcho-takevizualnyy-storitelinh\\_860471.html](https://mukachevo.net/news/shcho-takevizualnyy-storitelinh_860471.html) (дата звернення: 18.02.2024)
7. Comic Panels: Everything You Need to Know URL: <https://www.storystread.com/blog/comic-panels> (дата звернення: 20.02.2024)
8. Що і як називається у світі коміксів URL: [https://irbis-comics.com.ua/ru/articles/shcho\\_i\\_jak\\_nazyvaetsja\\_u\\_sviti\\_komiksiv](https://irbis-comics.com.ua/ru/articles/shcho_i_jak_nazyvaetsja_u_sviti_komiksiv) (дата звернення: 23.02.2024)

9. Учасники проектів Вікімедіа. Словесна бульбашка – Вікіпедія. *Вікіпедія*.

URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Словесна\\_бульбашка](https://uk.wikipedia.org/wiki/Словесна_бульбашка) (дата звернення: 23.02.2024).

10. Баббл, панель, омнібус: що як називається у світі коміксів URL: <https://ridna-mova.com/shcho-yak-nazivaetsya-u-sviti-komiksiv-.html> (дата звернення: 23.02.2024)

11. У якому форматі малюють комікси: основні формати та їх особливості URL: <https://f16.zapisi.cx.ua/u-yakomu-formati-malyuyut-komiksi-osnovni-formati-taikh-osoblivosti/> (дата звернення: 23.02.2024)

12. Наука за лаштунками дизайну: що треба знати про числа

Фібоначчі?. *DesignTalk.club*. URL: <https://designtalk.club/nauka-za-lashtunkamydyzajnu-chysla-fibonachchi/> (дата звернення: 25.02.2024).

13. Каблова Т. Б. Загальний огляд підходів до тлумачення феномену "золотої перетину": від давнини до сучасності. *Культура України*. 2011. Вип. 35. С. 132–139.

[https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/24/5.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/24/5.pdf)

14. About flow URL: <https://comicsdevices.com/flow/> (дата звернення)

15. Баланс в дизайні: що це і для чого це вам потрібно URL: <https://l-house.in.ua/blogs/tpost/rayfjreebx-balans-v-dizain-scho-tse-dlya-chogo-tse> (дата звернення: 27.02.2024)

16. Composition For Comic Artists URL: <https://www.howtodrawcomics.net/post/composition-for-comic-artists> (дата звернення: 27.02.2024)

17. Як створити персонаж з нуля URL: <https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdatpersonazha-s-nulya> (дата звернення: 27.02.2024)

18. Типологія коміксів URL: <https://studfile.net/preview/3283128/page:3/> (дата звернення: 04.03.2024)
19. Історія створення коміксів URL: [http://4ua.co.ua/journalism/sa3ac69b4d43b89521306c26\\_0.html](http://4ua.co.ua/journalism/sa3ac69b4d43b89521306c26_0.html) (дата звернення: 04.03.2024)
20. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності URL: <https://chitarium.com/istoriya-vynuknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-dosuchasnosti/> (дата звернення: 08.03.2024)
21. Books U. C. Planet Comics # 2. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016. 68 p.  
A BRIEF HISTORY OF COMIC BOOKS: <https://www.heritagestatic.com/comics/d/history-of-comics.pdf> (дата звернення)
22. Історія розвитку манги URL : <https://sites.google.com/site/ucenica11/klasuromancuka/home/istoria-rozvitku-mangi> (дата звернення: 10.03.2024)
23. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації [Електронний документ] – Режим доступу: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19963/1/GDIVP\\_mono\\_2022\\_P016-034.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19963/1/GDIVP_mono_2022_P016-034.pdf) (дата звернення: 21.03.2024).
24. Комікси у світі [Електронний ресурс] URL: [https://irbiscomics.com.ua/articles/komiksy\\_u\\_sviti](https://irbiscomics.com.ua/articles/komiksy_u_sviti) (дата звернення:).
25. Look Back (manga) URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Look\\_Back\\_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Look_Back_(manga)) (дата звернення: 22.03.2024).