МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА МАЛЬОПИСУ «МАЙСТРИ ЦІЛЮЩОГО КВІТУ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Лазоренко Анастасія Геннадіївна

Науковий керівник: ст. викладач кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Рецензент: ст. викладач кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

Запоріжжя

2025

АНОТАЦІЯ

Лазоренко А. Г. Розробка мальопису «Майстри цілющого квіту» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник к. пед. н. О. А. Брянцев. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 80 с.

UA : Робота викладена на 80 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 54 джерела. Об’єкт дослідження: авторський мальопис як форма сучасного візуального наративу. Предмет дослідження: ілюстрування мальопису в жанрі фентезі. Мета дослідження: визначити особливості передачі ідеї через художнє оформлення мальописів, розробити авторський фентезійний мальопис. В роботі розкрито базові поняття наукового дослідження, визначено ступінь наукової дослідженості проблеми, здійснено ретроспективний аналіз індустрії коміксарства, розглянуто прийоми візуального сторітелінгу та сучасні тенденції в ілюструванні коміксів на прикладі аналогів. Описано проєктування авторського мальопису у жанрі фентезі.

Ключові слова : графічний дизайн, візуальний сторітелінг, мальопис, цифрова ілюстрація

Lazorenko A. H. Development of The Comic "Masters of The Healing Bloom" : Bachelor's thesis in specialty 022 "Design" of the educational and professional program "Graphic Design" / Sci. adv., PhD O. A. Briantsev. Zaporizhzhia : ZNU, 2025. 80 p.

EN : The work is presented on pages 80 of printed text. The list of references includes 54 sources. Object of study: author's comic book as a form of contemporary visual narrative. Subject of research: illustration of comic book in the fantasy genre. The purpose of the study: to determine the specifics of communicating an idea through comic book art, to develop an author's fantasy comic book. The work examines the basic terms of the scientific research, determines the degree of scientific research of the problem, conducts a retrospective analysis of the comic book industry, considers visual storytelling techniques and modern trends in comic book illustration on the example of analogues. Described the design of an author's comic book in the fantasy genre.

Key words : graphic design, visual storytelling, comics, digital illustration

Апробація кваліфікаційної роботи :

1. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Прийоми візуального сторітелінгу. *Litteris et Artibus: Нові горизонти* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Кременець: 30-31 жовтня 2024). ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2024. С. 319-322.
2. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Ретроспективний аналіз індустрії мальописів та коміксових жанрів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології:* міжнар. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя: 12 грудня 2024). ЗНУ, 2024. Т. 2. С. 68-72. DOI : 10.5281/zenodo.14577426
3. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Роль авторського підходу у коміксарстві. *Молода наука* : збір. наук. праць. (м. Запоріжжя: 14-18 квітня 2025). ЗНУ, 2025. Т.1. С. 79-81.
4. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Аналіз методів і технік зображення сюжету в сучасних авторських мальописах. *Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу* : матеріали VI міжн. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя: 10-11 квітня 2025). ХНА, 2025. (Прийнято до друку 01.04.2025)
5. І етап Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт із галузей знань та спеціальностей Запорізького національного університету. Назва роботи: «Розробка мальопису **“**Майстри цілющого квіту**”**». ІІ місце, спеціальність «Дизайн», 31 березня 2025 року.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«___» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Лазоренко Анастасії Геннадіївні

1. Тема роботи: *Розробка мальопису «Майстри цілющого квіту»* керівник роботи *к. пед. н. Брянцев О. А.* затверджені наказом ЗНУ № *134-с* від *27.01.2025*

2. Строк подання студентом роботи: *09.06.2025*

3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Розвиток мальописів та сучасні тренди, проєктування мальопису «Майстри цілющого квіту».*

5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макет мальопису.*

6. Консультанти розділів роботи

Назва розділу	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: *13.09.2024*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Початок роботи. Загальні збори. Організаційна інформація.*	*13.09.2024*	
2	*Обрати і затвердити тему дослідження. Підготувати лист завдання, заяву на затвердження теми, декларацію академічної доброчесності.*	*19.10.2024*	
3	*Опрацювати понятєвий апарат дослідження і стан наукової дослідженості. Розкрити поняття «авторський мальопис» і його особливості. Дослідити прийоми візуального сторітелінгу, роль авторського підходу у коміксарстві.*	*20.10.2024-22.11.2024*	
4	*Провести аналіз сучасних авторських мальописів.*	*25.11.2024*	
5	*Підготувати і подати тези. Конференції «Litteris et Artibus: Нові горизонти» і «DVAC 2024».*	*28.11.2024*	
6	*Створити концепти дизайну персонажів, опрацювати сценарій, сторіборд, розкадрування сторінок.*	*17.02.2025*	
7	*Підготувати і подати тези на конференції «Молода наука» і «Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу».*	*20.03.2025-20.04.2025*	
8	*Завершити лайн-арт та опрацювати колір на сторінках мальопису, розробити дизайн серії обкладинок. Результати проєктування описати в ПЗ.*	*14.05.2025*	
9	*Завершити підготовку матеріалів дослідження. Підготовка доповіді та презентаційного супроводу для передзахисту. Отримати відгук керівника.*	*15.05.2025*	
10	*Пройти передзахист. Отримання коментарів та зауважень.*	*19.05.2025*	
11	*Відправити ПЗ на нормоконтроль. Отримати коментарі і внести зміни у ПЗ. Надіслати ПЗ на рецензування. Внести зміни у ПЗ згідно із зауваженнями рецензента. Отримати рецензію.*	*26.05.2025-30.05.2025*	
12	*Відправити ПЗ на перевірку на плагіат. Отримати довідку про проходження антиплагіат-перевірки.*	*02.06.2025*	
13	*Завершити друк матеріалів кваліфікаційного проєкту. Передати пакет електронних матеріалів для архіву і репозитарію ЗНУ. Отримати допуск до захисту.*	*09.06.2025*	
14	*Захист кваліфікаційної роботи. Взяти участь у засіданні ЕК.*	*16.06.2025*	

Студент _____ *Анастасія ЛАЗОРЕНКО*

(підпис)

Керівник роботи _____ *Олександр БРЯНЦЕВ*

(підпис)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5

РОЗДІЛ 1 РОЗВИТОК МАЛЬОПИСІВ ТА СУЧАСНІ ТРЕНДИ..... 7

1.1 Поняттєвий апарат і стан наукової дослідженості..... 7

1.2 Ретроспективний аналіз індустрії коміксарства..... 10

1.3 Прийоми візуального сторітелінгу..... 17

1.4 Роль авторського підходу у коміксарстві..... 24

1.5 Сучасні авторські мальописи..... 28

РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ МАЛЬОПИСУ «МАЙСТРИ ЦІЛЮЩОГО КВІТУ»..... 39

2.1 Розкриття концепції та розробка основних героїв..... 39

2.2 Опрацювання сценарію, сторіборду та розкадрування..... 46

2.3 Фінальні етапи проєктування мальопису..... 52

2.4 Дизайн серії обкладинок..... 58

ВИСНОВКИ..... 64

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 66

ДОДАТОК А Проаналізовані аналоги сучасних авторських мальописів, розподілені на групи..... 71

ДОДАТОК Б Етапи розробки сторінок мальопису..... 74

ДОДАТОК В Серія обкладинок для розділів..... 77

ВСТУП

Актуальність теми. Для українського читача довгий час комікси були досить популярним продуктом, але в основному серед окремих зацікавлених груп. Втім, на сьогодні популярність коміксів зростає у зв’язку з підвищеною зацікавленістю в підтримці українських видавництв, які перекладають і видають все більше зарубіжних коміксів. Окрім того, видають і більше українських авторських мальописів. Українські авторські мальописи популяризуються як засіб передачі ідей також в соціальних мережах. Ознайомлюючись з більшою кількістю світових коміксів, українські митці бачать нові можливості виражати себе, застосовувати і розвивати навички візуального сторітелінгу в новому оповідному жанрі. Згідно з цим, українських авторських мальописів стає більше не тільки на полицях книгарень, а і серед інтернет-спільнот. Відповідно до вищевказаного, українське суспільство активно ознайомлюється з такою унікальною формою візуальної оповіді як комікс.

Зростаюча популярність мальописів в Україні також обґрунтовується як їхньою розважальністю, так і широким їх застосуванням з освітньою метою, наприклад, для відображення історичних подій, порушення соціальних проблем або викладення навчального матеріалу у нестандартній для сприйняття формі.

З огляду на актуальність і зростаючий попит авторських мальописів серед українських читачів і митців, а також можливість й надалі популяризувати цей оповідний жанр появою більшої кількості коміксів в українському просторі, зумовлено вибір теми кваліфікаційної роботи: *Розробка мальопису «Майстри цілющого квіту».*

Об'єкт дослідження – мальопис як форма сучасного візуального наративу.

Предмет дослідження – ілюстрування мальопису в жанрі фентезі.

Мета – визначити особливості передачі ідеї через художнє оформлення мальописів, розробити авторський фентезійний мальопис «Майстри цілющого квіту».

На основі об’єкту, предмету і мети визначено наступні **завдання**:

1. Дослідити друковані та електронні джерела, присвячені індустрії мальопису, сучасному стану мальопису у світі та Україні.
2. Визначити особливості візуальної оповіді в мальописах.
3. Розглянути роль авторського підходу в коміксарстві.
4. Проаналізувати аналоги авторських мальописів.
5. Розробити сценарій та проілюструвати сторінки авторського мальопису.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом доповіді на конференції та публікації тез доповіді у збірнику матеріалів всеукраїнської науково-практичної конференції «Litteris et Artibus: Нові горизонти», опубліковано тези доповіді на міжнародній науково-практичній конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології», підготовлено доповідь та опубліковано тези у збірнику матеріалів XVIII університетської науково-практичної конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених «Молода наука», опубліковано тези доповіді у збірнику матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції студентів та молодих вчених «Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу», а також шляхом участі у І турі Всеукраїнського конкурсу студентських наукових робіт із галузей знань і спеціальностей Запорізького національного університету, в якому робота посіла ІІ місце.

Структура документу складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 80 сторінок. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 72 сторінки. Містить 24 ілюстрації, 54 джерела. За темою роботи опубліковано 4 тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1
РОЗВИТОК МАЛЬОПИСІВ ТА СУЧАСНІ ТРЕНДИ

1.1 Поняттєвий апарат і стан наукової дослідженості

На полицях світових книгарень існує велике різноманіття книжкових видань. Серед звичних романів, поезії, науково-популярної та інших жанрів літератури помітне місце як повноцінний і впливовий жанр займають комікси, або ж мальописи. Комікс є жанром, який поєднує образотворче мистецтво, текст і притаманну лише йому побудову розповіді. Своєрідність коміксу проявляється в унікальних елементах візуальної оповіді, структурі сторінок. Розвиток коміксу як художньо-літературного явища відкриває нові горизонти для творчих експериментів, візуальної комунікації з читачами.

Вважаємо необхідним на початку розглянути поняттєвий апарат дослідження для коректного оперування базовими поняттями «розробка», «мальопис», «розробка мальопису» та дотичними поняттями «коміксар», «коміксарня », «авторський» та інші.

Згідно з Великим тлумачним словником, поняття «комікс» визначається як “графічно-оповідний жанр, серія малюнків з короткими текстами, що утворює цілісну розповідь” [6, с. 559]. Відповідно, у словнику іншомовних слів поняття визначається схожим чином, але із зазначенням, що комікси переважно відносяться до пригодницько-розважального жанру [4, с. 301].

А. Цапів у своєму дослідженні пропонує графічні наративи та комікси розуміти як тип друкованої продукції, що має послідовне поєднання наративних епізодів в панелях, з вербальним і візуальним вираженням [35, с. 51].

Як виокремлюють науковці, «мальопис» – є власне українським відповідником слова іншомовного походження «комікс» (від англ. «comic» – комічний, смішний) [24, с. 11]. На думку Л. Мильнеченко і Л. Татарінової, цей український відповідник є гарним відображенням того, яким зараз є комікс.

Адже у наш час мальовані історії мають не тільки гумористичний зміст, демонструючи все більш серйозні сюжети [24, с. 11].

Задля найповнішого розкриття поняття «авторського мальопису», звернемося до визначення поняття «авторський». У словнику української мови поняття «авторський» розкривається як прикметник до слова автор [33, с. 110], що визначає одноосібне або спільне створення твору. Водночас, «автор» – той, хто написав будь-яку працю або розробив якийсь план, проєкт та ін. [33, с. 108]. Також, автор – творець і часто правовий власник концептів, персонажів, історій та коміксів [49, с. 8].

Отже, можна зробити висновок, що «авторський мальопис» – це жанр графічних наративів, серія малюнків з короткими текстами, що утворюють єдину оповідь, за чиїмось авторством.

Авторів коміксів називають «коміксарями». Одними з найвідоміших коміксарів є Стен Лі (співавтор коміксів про супергероїв «Marvel»), Джек Кірбі (автор та співавтор одних з найвідоміших персонажів «DC Comics» і «Marvel»), Френк Міллер (відомий своїми коміксами у стилі «нуар», серед них «Бетмен: Повернення темного лицаря», «Місто гріхів») та ін.

Серед професій, які задіяні у створенні коміксів, можемо виокремити наступні ключові посади та їхні тлумачення. Художник – у загальному значенні, фахівець, який спеціалізується на створенні творів образотворчого мистецтва або візуальних матеріалів [6, с. 1576]. Художник коміксів – той, хто має знання і навички малювання візуальної складової коміксів [49, с. 7]. Часто художники коміксів співпрацюють з письменниками. Письменник – автор художніх творів; той, для кого робота в галузі літератури є професійною діяльністю [6, с. 944].

У книзі «Критичні підходи до коміксів: теорії та методи» М. Сміт та Р. Данкан згадують про коміксарні – спеціалізовані, присвячені коміксам книгарні. За їхніми словами, поява коміксарень, на полицях яких зібрані різноманітні види коміксів, а також інша література, пов’язана з ними

(наприклад, журнали та навчальні книги), змогла урізноманітнити вибір коміксів для покупців [43, с. 1].

Оскільки темою дослідження кваліфікаційної роботи є розробка мальопису, наступним розглянемо останнє зі загаданої конструкції поняття – «розробка». Укладачі словника української мови трактують це поняття водночас і як процес вичерпного дослідження, вивчення поставленої проблеми або питання, створення чого-небудь, і як результат цього процесу [6, с. 795].

Отже, в результаті дослідження понятєвого апарату, під поняттям «розробка авторського мальопису», ми розуміємо процес створення твору у графічно-оповідному жанрі, який складається із серії малюнків, упорядкованої спільним послідовним сюжетом, за чиїмось авторством.

Суттєвий внесок у розвиток досліджень коміксів зробили такі вітчизняні науковці: особливості жанру фентезі у творах літератури – В. Борова [5]; комікс як жанр візуальної оповіді – В. Косюк [31], І. Лопушанський [21], Т. Насалевич [21], С. Полковникова [21], Т. Рябуха [21], А. Цапів [35]; українські мальописи як частина української культури – Т. Недзельська [27]; історія і сучасний стан коміксів – Д. Бєлов [3], Г. Вишневська [7], Т. Щирба [7]; комікси в контексті інших культурних явищ – С. Крикуненко [15, 16]; вербальні та візуальні складові мальописів – О. Нестеренко [28]; проблема гендерної нерівності у коміксах – Х. Копильчак [14]; особливості сприйняття друкованих різновидів візуальної оповіді – Л. Мильниченко [24], Л. Татарінова [24], верстка і дизайн обкладинки друкованих видань – Л. Михайличенко [25] та ін. Серед зарубіжних науковців, які розкривали тему коміксів у своїх дослідженнях: засоби та складові візуальної оповіді в коміксах – Дж. Бішоп [38], К. Кукконен [45]; відомості з історії мальописів і підходи до їх створення – Р. Данкан [42, 43], П. Левітц [42], С. Макклауд [22, 23], М. Сміт [42, 43]; філософія коміксів, особливості коміксів як жанру – Г. Пратт [50]; визначення складових коміксів і дотичних до них понять – Н. Педрі [49]; створення сторібордів – М. Саймон [53]; додрукарська підготовка друкованих коміксових видань – К. Тинслі [51]; проблема гендерних стереотипів і неправдивого

зображення жінок у коміксах – Т. Турбевіль [52]; основи дизайну персонажів – Р. Бішоп [39], С. Бу [39], Л. Гаєда [39], М. Круз [39]; сторітелінг в мальописах – Дж. Стоун [54]; основні етапи створення мальописів – М. Вольфман [48], Нордлін Л. [48]; основи зображення кольору та світла – Гувейз [44], Д. Кнопф [44], Ч. Пікард [44], Н. Фоукс [44] та ін. Чималий внесок у наукове дослідження мальописів у своїх кваліфікаційних роботах внесли студенти спеціальності 022 «Дизайн»: дослідження коміксів як жанру книжкових друкованих видань, а також розкриття поняття «артблок» через мальопис – В. Бережна [2]; особливості графічної реалізації коміксів, стилі ілюстрування коміксів – А. Гузема [9]; художньо-естетичні особливості розробки мальопису, мальописи як окремий вид художнього графічного наративу – А. Димова [10]; верстка друкованих багатосторінкових видань, в тому числі періодичних – А. Єршова [11]; техніки виконання художньої графіки і верстка друкованого коміксового видання – О. Козак [13]; методи ілюстрування мальописів, співпраця художників і письменників у створенні мальописів – М. Пєшков [29] та ін.

1.2 Ретроспективний аналіз індустрії коміксарства

Соціальне та політичне життя суспільства завжди мало свій вплив на розвиток друкарської справи, а разом з тим на виникнення нових термінів і понять. Одним з таких понять став і «мальопис», початок становлення якого важко достеменно визначити. Чимало істориків, говорячи про зародження коміксу, вказують на європейські брошури XVI ст. або сатиричні журнали 1780-х рр. як на перші роботи, що нагадують сучасні комікси [21, с. 146]. В дослідженнях інших науковців як перші мальописи згадуються серії карикатур Вільяма Хогарта. Прикладом є його «Кар’єра марнотратника» та «Модний шлюб» [7, с. 341]. Вагомий внесок у зародження мальованих історій зробив Родольф Тепфер – швейцарський вчитель, письменник та карикатурист. У першій половині XIX століття він виконав кілька малюнків з доєднаними до них текстовими коментарями. Для митця такі роботи були способом

вираження себе і бажанням порадувати своїх учнів у підготовчій школі. Але пізніше дослідники визначили, що ці замальовки (la litterature en estampes – «малюнки-історії», як називав їх сам Тепфер) започаткували нову форму вираження, відому зараз як комікси [42, с. 25].

З початку свого становлення комікси набували все міцнішого вигляду реагування на те, що відбувається у суспільстві. Перші прояви такої реакції через комікс пов'язані з розвитком періодичних видань. Він надав простір для коментування оточуючої реальності, тексти статей почали супроводжуватися ілюстрованими циклами зі спільним сюжетом. Вже з другої половини XIX століття на малюнках згаданих циклів на регулярній основі почали з'являтися власні головні та другорядні герої [31, с. 203]. Тому для більшості зазначений період свідчить про початок коміксів у знайомому нам зараз вигляді. Таким чином, саме 1895 р. з появою «Алеї Хогана» на сторінках «New York World» вважається датою народження коміксів [21, с. 146].

У своєму дослідженні Т. Насалевич, Т. Рябуха та І. Лопушанський виокремлюють наступні основні історичні етапи розвитку мальопису. «Платиновий вік коміксів» (1883-1938 рр.) характеризується своєю розважальністю і відсутністю серйозних тем. У «золотому віці» (1963-1969 рр.) комікси відігравали патріотичну виховну роль у боротьбі з нацизмом [21, с. 146]. Початком цього періоду коміксів стала поява Супермена на сторінках першого випуску «Action Comics» у 1938 р. [42, с. 31]. Індустрія такого молодого жанру, як комікс, назавжди змінилася після виходу цього випуску. Завдяки тому, яке сильне враження склав Супермен у читача, в мальописах започаткувалася поява безлічі нових супергероїв: Бетмен, Чудо-жінка, Людина-факел, Капітан Марвел, Привид, Капітан Америка. Усі вони зображувалися як борці зі злочинністю, нацистською загрозою під час Другої світової війни. Людям в ті часи бракувало віри, а перемога над лиходіями в сюжетах коміксів надихала вірити у перемогу в реальному житті [21, с. 146]. З того часу майже кожен, чуючи про комікси, одразу почав згадувати когось з супергероїв. «Бронзовий вік» (1970-1985 рр.) – персонажі

коміксів набувають глибших рис особистості. Якщо найперші супергерої не мали власної особистості, даючи змогу будь-кому підставити себе на місце головного героя, то супергерої цієї епохи мають чіткі, властиві тільки їм риси. Характери персонажів, їхні емоції, переживання та почуття стали складнішими, а їхнє життя відрізнялося від життя пересічного читача [21, с. 147]. Так, наприклад, у 131-му випуску коміксу «Дивовижна Людина-павук» (1973 р.) Пітер Паркер не встигає врятувати своє кохання, Ґвен Стейсі. Ця подія стала кінцем невинності не тільки серії коміксів про Людину-павука, але і всієї супергероїки того часу [42, с. 61]. Персонажі коміксів все менше нагадували непереможних божеств, наближаючись до справжніх людей, здатних помилятися. Окрім того, провідною темою коміксів стали актуальні соціальні проблеми, наприклад, зловживання наркотиками, расизм, бідність. Борцями з цими соціальними проблемами були Зелений Ліхтар та Зелена Стріла. «Новий вік» (початок і середина 80-х рр.) є періодом ризиків і нововведень. Прикладом ризику стає проєкт «Teenage Mutant Ninja Turtles», випущений, попри невіру в його успіх, у 1984 р як пародія на тогочасні теми коміксів. Однак ризик став цілком виправданим: аудиторія полюбила Черепах-ніндзя, персонажі почали з’являтися у фільмах, мультсеріалах, комп’ютерних іграх, іграшках та інших ліцензійних продуктах [42, с. 66]. Новий погляд на американські комікси запропонували такі британські художники та письменники, як А. Мур, Д. Гіббонс, Дж. Болтон, Б. Болленд і А. Девіс. Нині цей вплив британських творців на американський комікс називають «Другою британською інвазією» [21, с. 147].

«Сучасна епоха коміксів» (середина 1980-х рр. – донині) характерна розквітом малих незалежних видавництв. У 1980-ті рр. нові автори могли, заплативши за публікацію своїх творів, зберегти права власності на комікси. Малі видавництва налагоджували співпрацю здебільшого з новими авторами. Водночас великі видавці прагнули знайти найвпливовіших серед новачків і викупити права у них. Завдяки популярності та впливу заголовків із серйозним

змістом у цього періоду з'явилася альтернативна назва – «Темний вік» коміксів [21, с. 149].

2010-й – рік, коли головні герої коміксів почали кардинально змінюватися. Персонажі з груп утиску (наприклад, жінки та представники неєвропейських культур), які раніше ставали лише другорядними персонажами, тепер можуть бути головними героями наративів. Зараз комікс, наслідуючи сучасні соціальні тенденції, набуває форми репрезентації різних соціальних груп. Це, відповідно, зменшує рівень ігнорування та дискримінації. У наш час комікс більше не просто розвага, а потужний інструмент передачі впливових і суспільно важливих думок [21, с. 148].

Упродовж років формування коміксу як жанру зазнавала змін не тільки сюжетна складова коміксових творів, але і їх форми та формати. Зараз, залежно від культури, формати періодичних видань коміксів дуже відрізняються. Так, до прикладу, хоч американські, європейські та японські комікси зазвичай є періодичними виданнями, між ними є певні відмінності. Американська періодика з коміксами, як правило, тонша та кольорова. А ось японська – зазвичай чорно-біла. Окрім того, європейські та японські мальовані історії часто публікуються в журналах [21, с. 145]. Європейські комікси від інших найбільше відрізняються розважальним характером у більшості з них. Також вони відомі різноманітною колірною палітрою, більш високою деталізацією персонажів, порівняно з японськими коміксами. Найбільшу популярність комікси мають у Франції та Бельгії. Там до коміксу ставляться серйозно, а в книжкових магазинах знайдеться не один стелаж коміксів [3, с. 31]. Національні японські комікси називають «манґою». Історія виникнення цього жанру коміксів починається з XII ст. Найперші малюнки, які визначають як першу манґу, створив буддійський чернець Тоба. Він виконав чотири гумористичні замальовки: дві – про тварин, на яких полювали люди, інші два – про ченців-порушників правил [24, с. 12]. Графічні романи – це цілі томи коміксів різного формату. Сучасні дослідники вважають, що графічні романи також є збірками коротких творів і належать до нехудожньої літератури [21,

с. 145]. Для графічних романів звичним є формат книги у твердій обкладинці [3, с. 32]. Окрім багатосторінкових видань існують також менші за об'ємом, наприклад, «comic strips» – короткі, багатопанельні комікси, опубліковані в газетах. Іншими прикладами невеликих коміксів є «gag» та «editorial cartoons». Здебільшого вони складають одну панель, що поєднується з текстовим баблом. Чим різняться ці однопанельні історії? «Editorial cartoons» часто базуються на актуальних подіях, коментують та висміюють їх, а «gag» найчастіше мають на меті лише розсмішити читача [21, с. 145].

Д. Бєлов у своєму дослідженні також описує наступні формати коміксів. Збірка (або збірка коміксів, Collected edition) – зібране у форматі книги колекційне видання. Зазвичай до збірок входять окремі друковані випуски зі спільною тематикою. Сингл (Single issues) – одиничні випуски коміксів, журнали, які в середньому мають близько тридцяти сторінок. Трейд (TPB або Trade Paperback) – це довгі комікси або збірки коміксів у м'якій обкладинці (SC або Softcover), переважно від 150 до 250 сторінок (можливі видання і від 500 до 1000 сторінок) на кшталт прозових антологій. Хард / хардкавер (тверда обкладинка, HC або Hardcover / HB або Hardback) – будь-яке видання коміксів у твердій обкладинці [3, с. 32]. Поява інтернету відкрила можливість для розвитку нового формату коміксів, доступних в мережі – «Webcomics». Найбільшої перевагою вебкоміксів є те, що вони охоплюють більшу аудиторію. Зручним у них є доступ до архіву попередніх глав, адже тепер нові читачі не втратять попередні випуски, якщо раніше не слідкували за ними. Під впливом різноманітних авторських підходів, а також через свободу авторів виражати себе, яку надає інтернет, вебкомікси не мають обмежень за довжиною чи розмірами сторінок [21, с. 146].

Через мальовані історії оповідають про безліч речей: різноманітні аспекти життя, актуальні сьогодні проблеми, вигадані світи та інше. Це створило необхідність класифікації коміксів за жанрами. Серед основних жанрів коміксів виділяють: наукова фантастика, жахи, фентезі, трилер, романтика, вестерн [21, с. 148]. Основою сюжету в жанрі наукової фантастики

є відповідність до наукових фактів. Події в таких коміксах відбуваються в майбутньому або альтернативній версії реальності. Характерним для сюжету є висока технологічність оточення персонажів. Поштовх до розвитку основних подій – наукове відкриття, що змінило реальність і закони природи довкола. Жахи зображають усе, що може налякати людину: монстри, зомбі, відьми та інші страшні істоти. В багатьох творах автори жахів вдаються до психологічних прийомів, аби тримати читача в напрузі. Таке поєднання створює інший жанр коміксів – психологічні трилери. Часто коміксарі жахів беруть натхнення для істот у фольклорі, додаючи до сюжету і загальновідомі правила (наприклад, вампіри бояться часника та сонячного світла) [21, с. 148]. Жанр фентезі ґрунтується на зміненні відомої нам реальності, створенні іншого світу, який змінює наше розуміння дійсності. Для історій у жанрі фентезі характерний повністю вигаданий світ, що існує за законами магії, героїзм персонажів, наявність мітичних істот, а за центр сюжету слугує пригода головного героя. Часто головні герої творів у жанрі фентезі виділяються з натовпу своїми надзвичайними навичками, добро протистоїть злу, підтримується рівновага, за порушення якої карають [5, с. 26]. За основу сюжету кримінального жанру коміксів автори беруть протизаконні дії персонажів або ж, навпаки, розслідування злочинів, гонитву головного героя за злочинцями. Нерідко присутні жорстокі сцени. На противагу цьому похмурому жанру, романтика повна чуттєвих, ніжних переживань, часто з позитивним кінцем для закоханих головних героїв. В романтиці герої та оточення відповідають обраному автором часу. Комікси, дія яких відбувається на Дикому Заході, відносять до жанру вестерн. Головним героєм коміксу постає самотній ковбой у пошуку пригод. Як і в романтиці, персонажі, деталі та оточення відповідають обраному часу. Творці коміксів у жанрі вестерн активно залучають чорний гумор у свої наративи [21, с. 148].

З проведеного вище дослідження, можемо впевнено стверджувати: комікси мають чималу світову популярність. Наразі серед українських читачів вони також є неабияк відомими. Аналізуючи український ринок коміксів,

можна виділити чотири типи мальописів: перекладені, адаптації класичних українських літературних творів, модерні адаптації (тобто адаптації творів сучасних письменників); оригінальні українські (авторські мальописи українських коміксарів) [3, с. 33].

Революція гідності дала поштовх для відродження української культури. Як наслідок, в українського читача з'являється інтерес до коміксу. Відтак українські видавництва отримали ліцензії на переклад і публікацію коміксів, починаючи видавати переклади популярних у світі творів. [31, с. 204]. Зараз працює чимало видавництв, які присвячують свою роботу як перекладам зарубіжних коміксів, так і виданням авторських мальописів. Серед найактивніших з українських видавництв коміксів є Вовкулака (мальопис «Серед овець», «Кобзар»), UA Comix («Химерники», «Залізний ідол»), The Will Production («Воля», «Чудили»), «Видавництво» («Фемінізм і місто», серія мальописів «Коротка історія українського…»), MAL'OPUS («Голуб Геннадій»), Lantsuta («Фаетон») та ін. На полицях українських книгарень здебільшого помічаємо перекладені комікси (їхня частка становить 65% від загальної кількості коміксових творів), вони займають перше місце і серед тих, які купують українці. Формат коміксів полегшує сприйняття класичної української літератури, водночас зберігаючи основні елементи оповіді. Наразі в українському суспільстві спостерігається зниження зацікавленості в читанні, що робить формат адаптації альтернативним способом передачі української культури. Візуалізуючи героїв та їхнє оточення, комікси позбавляють читача від великих описів, даючи змогу зосередитися безпосередньо на сюжеті. Оповідь у вигляді коміксу також збільшує динамічність сюжету. Попри спрощення вербальних описів, подібні мальописи не позбавляють читача простору для уяви, даючи можливість розмірковувати над прочитаним, фантазувати і додумувати. Найбільшої популярності серед українців набув комікс «Герой поневолі», адаптація історичної повісті І. Франка [3, с. 33]. Наразі частіше адаптують класичну українську літературу, ніж сучасну. Головною причиною цього є те, що процес адаптації великих творів літератури

є складним, тому надзвичайно важливою є велика популярність адаптованого твору, яка впливає на майбутній успіх продажів. Отже, твір має бути достатньо популярним, аби почали розглядати його адаптування. Тоді комікс-адаптація твору автоматично привертатиме увагу і знайде свою аудиторію [3, с. 34]. Серед українського ринку існують не тільки адаптації літературних творів, але і оригінальні українські комікси. Як зазначають науковці, популяризація коміксів в Україні призвела до зростання кількості української продукції в індустрії коміксів [3, с. 34]. З огляду на зазначене, підвищився попит на авторські мальовані історії. Кількість українських авторських творів збільшилася на 70% за останні роки, а у 2019-му році спостерігалася поява понад 30 мальописів від українських авторів [3, с. 34].

Таким чином, мальопис як жанр формувався протягом багатьох століть. Від комедійних замальовок він розвинувся до серйозних, різноманітних за своїм сюжетом та настроєм творів. На сучасному етапі розвитку комікс зберігає свою високу популярність у світі та здобуває все більшу зацікавленість українського читача. Це створює попит на як перекладені українською відомі твори, так і авторські українські мальописи.

1.3 Прийоми візуального сторітелінгу

За довгі роки свого становлення мальопис як жанр сформував власну специфіку зображення написаної автором історії. Зі слів С. Макклауда у його книзі «Створити комікс: Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах», “мальопис – це ціла таємна мова” [23, с. 2]. Перед розробкою власного мальопису важливим є ознайомлення з прийомами, завдяки яким будується візуальна оповідь. Вміння оперувати ними дозволяє майбутньому коміксарю досягти успішного втілення власного наративу.

Аби виокремити прийоми візуального сторітелінгу, розберемо, з яких семіотичних систем складається комікс. У мальованих історіях оповідь реалізується через візуальну (зображення, образи персонажів, їхня міміка, жести, колір), вербальну (мовлення персонажів, написи або субтитри,

коментарі наратора) та кінематографічну (кут зображення, композиція кадру, план) семіотичні системи [35, с. 52].

Аналізуючи зображення як частину візуальної семіотичної системи мальописів науковці стверджують, що зазвичай на сторінках мальописів візуальний спосіб реалізації має сприйматися синхронно, як єдиний наративний фрагмент. В той час, як текст допомагає побудувати лінійність оповіді [35, с. 51]. Мальописам властиве розміщення зображень на сторінках за допомогою панелей, які уособлюють найважливішу складову інкапсуляції оповіді, фрагмент, що містить певний момент історії. Основна мета інкапсуляції – вирішення, які саме моменти історії треба передати читачеві для найбільш ефективного розуміння загального сюжету [35, с. 52]. Влучне розташування моментів, робота над композицією та підбір кольорів допомагають оповідачу досягти ключової мети – не лише зробити історію зрозумілою, а і викликати у читача співпереживання.

Особливу увагу слід надати безпосередньо відбору моментів. Скотт Макклауд виокремлює 6 типів вибору, залежно від бажаного ефекту історії: момент до моменту (одна дія, зображена через серію моментів), дія до дії (єдиний суб’єкт (людина, предмет, інше…), зображений через серію дій), предмет до предмету (серія предметів, які змінюються протягом однієї сцени), сцена до сцени (перехід між відчутними змінами у просторі та/або часі), аспект до аспекту (перехід з одного аспекту місця дії, ідеї або настрою до іншого), нелогічність (зображення непов’язаних між собою зображень та/або слів). Вибір переходу від моменту до моменту створює ефект сповільненої зйомки, зменшує швидкість подій, захоплює дрібні деталі та зміни, створює ряд, схожий на кінофільм. Перехід дії до дії відомий своєю ефективністю. Коміксар обирає лише один момент на одну дію, що допомагає сюжету рухатися далі, а сторінці залишатися енергійною. Перехід об’єкту до об’єкту так само ефективний у просуванні історії далі, при цьому зосереджуючи увагу читача на різних важливих деталях сцени. Перехід сцени до сцени дозволяє скоротити історію там, де ненасичений важливим сюжетом проміжок часу

можна пропустити. При переході від аспекту до аспекту, зображувана сцена ніби завмирає у часі, даючи змогу роздивитися деталі довкола. Обираючи зобразити цей перехід, оповідач має на меті відтворити сильне відчуття місця та настрою. Нелогічність переходу не сприяє просуванню історії і використовується, переважно, у експериментальних сюжетах. Якщо історія насичена подіями, доречним стане комбінування типів переходів. Таке рішення уточнює сцену: коли відбуваються події, де вони відбуваються, хто що робить, як вони це роблять і так далі [23, с. 17].

Важливою частиною візуального наративу є забезпечення простору для домислювання читачем. Згаданий простір надає поява у сюжеті та ілюстраціях асоціацій, попередніх чи наявних взаємодій персонажів, з яких можна робити висновки. Необов'язково казати читачу прямо про певні речі, які відбуваються або відбувалися в минулому головних героїв, достатньо натяку за допомогою діалогів або ж невеликих зображених на тлі деталей. Наприклад, фото на стіні, на якому зображені друзі або родина головного героя. Автор не розповідає прямо, що в головного героя є близькі йому люди, як вони виглядають, але дає читачу побачити це і зробити власний висновок. Таким чином, коміксарі дають читачу візуальні та вербальні підказки, з яких він пізніше вибудовує світ авторської історії [45, с. 22]. Вмілого опрацювання згаданих деталей достатньо, аби читач зміг пов'язати побачене із загальною історією.

Окрім простору для домислювання читачем, іншим вагомим елементом оповіді є емоції персонажів, тому вважаємо доцільним розглянути і їхню роль у візуальному сторітелінгу. Яскраве зображення міміки виконує функцію інформування читача про те, що переживає зараз персонаж, який настрій панує довкола. Передати емоційну реакцію коміксарям допомагає залучення спеціальних пікторальних символів – еманата (від англ. emanate, «випромінювати») [35, с. 52]. Наприклад, як здивування миттєво інтерпретується знак оклику біля персонажа; на запаморочення вказують зірочки та/або пташки над головою, а на нову ідею – запалена лампочка. Іншими елементами, які застосовуються коміксарями задля відображення

емоцій є ідеограми – елементи, наділені вираженим символічним характером. Ідеограми використовуються як в текстових хмаринах, поза межами панелі, так і у просторі панелі, або загальної композиції (наприклад, лінії або кольорові схеми, які зображують наслідки будь-якої дії чи конфліктних сутичок). Ідеограма у коміксах є досить важливою композиційною складовою побудови історії, оскільки саме завдяки їй читач отримує максимально точну і повну інформацію, щодо фізично-емоційного стану героя, атмосфери сцени, розуміння звуків та рухів оповіді [35, с. 52].

Візуально емоції в коміксах передаються не тільки через міміку персонажів, а також і через їхню мову тіла. Велику частку інформації про особистість персонажа містить його поведінка: як він крокує, які жести він використовує при розмові та інше. За допомогою мови тіла коміксарі розповідають про наступні види зв’язків між діями та значеннями, які вони за собою несуть: велич і статус, відстань і стосунки, дисбаланс і невдоволення, жести і комунікація [23, с. 104]. Наприклад, висота викликає асоціації з величчю. Чим вище персонаж тримає підборіддя – тим впевненішим або владнішим він постає перед читачем. І, навпаки, чим нижче персонаж опускає голову, тим більший, до прикладу, смуток, розчарування, сором, невпевненість у собі спостерігається у нього. Такі елементи є гарним прикладом побудови наративів через ілюстрацію: читачам легше повірити у зображуване, вони більше співпереживають персонажам, наочно спостерігаючи, що коїться у них на душі [23, с. 105].

Успіх сюжету залежить від того, наскільки добре зрозумілим він буде для читача. Тому невід’ємною частиною навичок коміксаря є чітке відображення предметів, увага до деталей. Кімната розповідає багато про персонажа, який в ній живе. Навіть персонажі другого плану своєю реакцією на події задають атмосферу наративу. Абстрактні, експресивні та символічні елементи зображень розповідають про інтенсивне переживання емоцій [23, с. 26].

Значною мірою сприйняття читачем сюжету вибудовує колір. Вплив кольору розкривається у колірній гамі коміксу в цілому, характерному

поєднанні кольорів, які можуть характеризувати конкретного персонажа чи настрій героїв, елементи зовнішності героїв, які виділяють їх особливі, індивідуальні риси [7, с. 344]. Колір створює акценти, передає загальний настрій, додає глибини зображенню. Вдумливе опрацювання кольору автором допомагає читачеві зрозуміти зображення так само, як це робить форма. Наприклад, колір допомагає відобразити просторове розташування всередині зображення. Кольори різної тональності визначають, що знаходиться на передньому, а що на задньому плані. Таким чином, до прикладу, віддалені від глядача предмети стають світлішими, тоді як елементи переднього плану – темніші за тоном. Крім того, оскільки певні кольори мають властиві їм характеристики, за допомогою кольору можна створити настрій. Прикладом цього є зображення, забарвлене переважно червоним кольором, який вказує на гнів, небезпеку або пристрасть. Те саме зображення виконане синьою фарбою може мати іншу конотацію, оскільки синій вважається холодним кольором і викликає відповідний настрій [38, с. 52]. Комбінації кольорів та їхніх настроїв створюють цікаві ефекти у сприйнятті ілюстрації. Поруч зі звично меланхолійним синім кольором на сторінках може з’явитися помаранчевий, який асоціюється з теплом і затишком. Наведене поєднання може передавати, наприклад, сум ностальгії персонажа через теплий, водночас болісний, спогад.

Розглянувши ключові можливості передати сюжет через візуальну складову, вважаємо необхідним перейти до наступної семіотичної системи мальописів – вербальної. Текстова складова мальописів займає різну ієрархічну позицію на сторінці. Вона буває головною, тоді як візуал лише ілюстративно доповнить її для посилення виразності. Інколи, навпаки, текстова складова стає акцентом, що роз’яснює зображене, посилює враження від візуально сприйнятого. В деяких випадках вона повністю інтегрується в ілюстрацію. Проте, візуальна та текстова частина завжди співпрацюють [23, с. 129]. Існує три основні варіанти подачі тексту: мова або думки персонажів, що розміщуються в «словесній бульбашці» (також називають текстовим баблом (англ. bubble); як звукові ефекти або в коментарях, слові оповідача [15,

с. 194]. «Словесну бульбашку», виокремлене лінією місце, в якому розміщуються слова героїв, дослідники найчастіше визначають як філактерію або текстову хмаринку – ідеограма в мальописах, яка з'являється поруч з персонажем в момент його репліки. Залежно від обставин сюжету, «словесні бульбашки» можуть набувати інших форм. Наприклад, конфліктні і напружені діалоги показуються в гострокутних, яскраво виражених фігурах з динамічним текстовим шрифтом, який в момент кульмінації може виходити за рамки діалогового простору [16, с. 52]. Шрифт також відіграє значну роль у передачі потрібної атмосфери. Так, передати почуття, думки, настрій героя, атмосферу, а також вплинути на читача авторам допомагають розмір, колір і форма літер. Наприклад, в напружених, емоційних сценах текст може бути наділений яскравим кольором, а букви збільшені. Або ж, навпаки, в серйозних, спокійних сценах, де читач має повністю зосередитися на осмисленні подій, шрифт буде непомітним і стриманим [7, с. 344]. Деякі панелі мальопису можуть не потребувати тексту, зосереджуючи увагу на безпосередньому досвіді або нагальності. Такі панелі цілком існують самостійно, спостерігаються навіть мальописи без слів. Однак, є моменти, коли текст надає нову інформацію, створюючи відчутну зміну у сприйнятті ілюстрації. Наприклад, щебет птахів на дворі як звуковий ефект, слова персонажа про щось, що з ілюстрації важко дізнатися [23, с. 129].

Не менш важливим для сприйняття повідомлення інформаційним рядом є параграфіка. Це певний набір ідеограм, за допомогою яких вона не тільки оформлює вербо-іконічні повідомлення, але і передає самостійну інформацію, часто замінюючи буквений текст. Вона включає в себе графічно і фонетично мотивовані знаки. Останні відповідають за характеристику звуку, дозволяючи «озвучити» текст. Такого ефекту досягають за допомогою використання ономатопеї – звуконаслідувальних слів (класичні «бум» чи «бабах» в супергеройських коміксах) [15, с. 194].

Все вищесказане формує єдність візуальної частини з текстовою. Зважаючи на це, в такому літературному жанрі як комікс вербальна складова

також стає значущим елементом візуальної оповіді, що варто враховувати при розробці сторінок власного мальопису.

Розглянемо останню з семіотичних систем мальописів. Композиційні рішення у кінематографічній семіотичній системі мальованих історій розкриває С. Макклауд в одному з виокремлених ним 5 типів рішень: виборі фрейму [23, с. 10]. При виборі фрейму завдання полягає у тому, аби обрати потрібний кут та відстань для обраних моментів. Наприклад, вибір наближеного до героя ракурсу передає події з точки зору персонажа. Відповідно, наведене рішення через обмежену кількість візуальної інформації про оточення персонажа сприяє відчуттю несподіванки у читача в моменти неочікуваної напруги. Наближений до окремих деталей огляд також надає читачу інформацію, невідому для самого персонажа. Інший приклад: віддалений огляд у поєднанні з довгим фреймом посилює динаміку. Така візуальна комбінація використовується коміксарями для передачі, наприклад, перегонів, швидких змін у положенні та місці перебування персонажів [23, с. 42].

Окрім наближеного та віддаленого ракурсів, визначальним у передачі сюжетних деталей є і кут огляду. Надзвичайно високий ракурс (погляд з висоти пташиного польоту) використовують, аби надати суб'єктивний досвід, показати взаємозв'язок або зробити читача всезнаючим глядачем. Високий кут огляду також використовується, аби змусити читача відчути себе відстороненим від дії, або зобразити щось чи когось маленьким і слабким. Зображення предметів на рівні очей створює зв’язок читача з персонажами та викликає відчуття причетності до дії. Низький кут огляду часто використовується для присвоєння комусь або чомусь могутніх і загрозливих рис. Дотичним прикладом є дуже низький кут, який називають «баченням хробака». Його найрідше використовують у коміксах. Через його використання коміксарі показують підвищену загрозу, могутність чогось. Дуже низький кут огляду дає читачу можливість спостерігати за дією з точки зору, зазвичай недоступної для людини, разом з тим відчути себе всезнаючим [38, с. 58]. Підсумовуючи

зазначене, можемо зробити висновок, що довжина фрейму, композиція кадру та відстань є одними з провідних елементів візуального сторітелінгу. Адже саме завдяки коректному розташуванню деталей і куту огляду на них у читача формується первинне враження про події довкола персонажів мальопису.

Отже, мальопис як жанр має власні особливості побудови наративу. Прийоми візуального сторітелінгу, які були розглянуті у підрозділі, сприяють майстерному використанню цих особливостей. Вивчення прийомів візуального сторітелінгу надалі відкриває для коміксарів не тільки вже існуючі способи ведення оповіді, емоційного залучення читача у сюжет, але і нові непересічні підходи.

1.4 Роль авторського підходу у коміксарстві

На сьогодні, у часи невпинного розвитку медіа, комікс та форми його виконання постійно вдосконалюються [16, с. 53]. Рушієм розвитку мальописів стають креативність і бажання коміксарів до вираження власного бачення коміксу. Автори залучають нові засоби комунікації з читачем, експериментують, пропонують авторські методики до створення мальописів. Вільним простором для демонстрації багатьох авторських підходів є база вебкоміксів, в якій кожного дня, завдяки десяткам авторів, демонструються нові техніки опрацювання мальописів [23, с. 200].

Одним з ключових визначників авторського підходу є стиль графічного виконання. Стиль часто визначають такі деталі, як, наприклад, якість ліній (лайн-арт), спосіб малювання обличчя (та в цілому персонажів) або використання автором діалогів. Подібні манери ілюстрування є відображенням авторського підходу до передачі історії [23, с. 212].

Говорячи про авторські особливості лайн-арту, спостерігають як і класичний чорний тонкий лайн-арт, так і застосування кольорових ліній, подекуди більш геометричних форм, піксельного виконання, а інколи – відмову до залучення лайн-арту, використання лише кольорових форм. Вебкоміксарі, використовуючи цифрові технології для створення графічних наративів, також

внесли зміни у відображення глибини: вони користуються рідко застосованими у намальованих на папері коміксах розмитими та безкраїми фонами, згасаючими контурами і ефектами, що додають атмосфери [23, с. 201].

Способи зображення персонажів авторами також різняться. Передумовою до цього є знання оповідачів у кожному виді медіа про те, що рівень залученості аудиторії в історію залежить від рівня їхнього ототожнення себе з персонажем. Ось тут чималу роль відіграє авторське бачення персонажа, в якому читач зможе впізнати себе. Примітним є стиль бельгійського художника Ерже, відомого серією коміксів про Тентена. Аби читачу було легше відчути себе на місці головного героя, автор зображував Тентена дуже спрощено. При цьому залишав оточення високо деталізованим. Таким був його авторський підхід до зображення близького читачу персонажа [22, с. 42].

Разом з тим, в деяких випадках стиль автора залежить не стільки від самого автора, як від його аудиторії. Так, наприклад, японські читачі люблять фотореалістичні зображення. Японські коміксарі навчилися адаптуватися під смак своїх читачів: подібно до Ерже, вони поєднали складне оточення з простими персонажами. Але японці також розширили наведений підхід: деталізованими вони роблять і тих персонажів, яких хочуть віддалити від читача, показати усю їхню відмінність від нього [22, с. 44].

Багато авторських підходів залежить від особистості самого автора і того, які цінності та цілі автор має, що хоче відобразити в своєму творі. Що він цінує більше: красу, форму, зміст історії або її реалістичне відображення? Ґрунтуючись на цих чотирьох цінностях С. Макклауд розподіляє коміксарів на 4 відповідні групи: класики, формалісти, анімісти та іконоборці [23, с. 232] Однак, варто зазначити, що майже всі автори коміксів комбінують в своїй техніці цінності 4 груп. Так, наприклад, Дейв Маккін експериментує з формою (що властиво формалістам), водночас притримуючись прагнення досягти естетичного, прекрасного у своїх ілюстраціях (що є цінністю класиків). Арт Шпінґельман, відомий своїм коміксом «Маус», також тяжіє до експериментів з формами, але вже у поєднанні з реалістичним, правдивим відображенням

реальності без прикрашання, належачи до одразу двох груп – формалістів та іконоборців [23, с. 233]. Загалом, впродовж свого творчого життя коміксарі можуть переходити від групи до групи, випробовуючи себе як оповідачів або ж шукаючи нові підходи, потрібні для успішного відображення задуму.

Г. Дж. Пратт у своїй книзі «Філософія коміксів: Що це таке, як вони працюють і чому вони важливі» порівнює комікси з формою мистецтва, у якої немає обмежень [50, с. 60]. Він зазначає, що у коміксів є ключові визначники жанру (наприклад, чітко обрамлені панелі, що виставлені у логічній послідовності, наявність тексту у баблах або словах автора, гармонійна співпраця тексту та зображення). Як він зауважує, без сумніву, комікси, що виконують усі 4 наведені умови, є представниками класичного вигляду коміксів. Однак, існують автори, твори яких змогли досягти успіху, попри умисну відсутність одного або навіть кількох пунктів. Так, наприклад, згадані у попередньому підрозділі комікси без слів відкидають наявність тексту, продовжуючи бути не менш улюбленою читачами частиною комікс-індустрії. Умисна відмова від тексту коміксарями зазвичай дозволяє читачу зосередитися на безпосередньо самих зображеннях, самостійно трактувати побачене. Цим користується П. Купер у своєму коміксі «Система». М. Дж. Сміт і Р. Данкан у своєму аналізі наголошують, що центральним задумом твору стало бажання автора висловити свою думку стосовно тогочасного суспільства та наявних у ньому проблем. Він порушує ці проблеми через персонажів, які проживають у Нью-Йорку та, самі не помічаючи цього, пересікаються у повсякденному житті. Наприклад, проблема руйнівних процесів урбанізації порушується через образ вуличної співачки. Повз неї проходить детектив, чуючи її спів. Автор перетворює ноти її пісні на птахів, які по діагоналі пролітають через панелі сторінки. На панелях зображені джунглі, тварини раптово висловлюють тривогу, коли бульдозер розриває землю, перекидаючи дерева, руйнуючи їхній дім. Птахи також стають символом стривожених джунглів, до того ж, разом з виразом обличчя співачки, відображенням її інтенсивного почуття втрати через цю екологічну катастрофу [43, с. 20]. П. Купер вирішує розповісти про це не

словами, а образами, з цікавістю бажаючи побачити, як саме глядач стрaктує зображення. Він також раз-по-раз відмовляється від класичного відтворення панелей, накладаючи їх одна на одну або перетворюючи сторінку на суцільне полотно, що додає сюжету експресивності та динаміки. Отож, таким був його авторський підхід до передачі задуманого сюжету і він неабияк вразив аудиторію.

Більш широко розглянемо авторське художнє бачення сюжету. Найповніше воно розкривається у випадках, коли в роботі над коміксом співпрацюють письменник та художник. За таких обставин завданням художника стає перекласти текст у візуальну форму, зосередившись на вже наявному в нього зразку сюжету. В цій співпраці авторський підхід художника відіграє значущу роль у тому, як цей текст інтерпретується. Адже у кожного митця є власне бачення сцен, кольору, способів передачі атмосфери. У такому випадку, теоретично той самий сценарій може бути адаптовано безліччю способів. Від художника до художника може змінитися кількість панелей, графічний стиль, кут огляду, перспектива. Художник конструює візуальну оповідь з наявних відомих йому засобів, ретельно підбираючи кожну деталь, залежно від власного авторського бачення сюжету та коректив письменника [38, с. 79]. Завдяки цьому, припускаємо, комікси, маючи таке різноманіття сюжетів та художніх підходів до наративів ніколи не змусять читача нудьгувати, даючи змогу обирати з величезної кількості доступних таких відмінних одна від одної історій.

Завдяки авторському підходу можливим стає порушення актуальних соціальних питань. Наприклад, спосіб зображення жінки автором визначає не тільки її риси як персонажа та роль у сюжеті, а і вплив цього персонажа на читача. Адже те, як автори зображають героїнь, є як відображенням сучасного бачення жінок у суспільстві, так і безпосереднім впливом на сприйняття жінок. Як зазначалося в одному з попередніх підрозділів, сучасна епоха коміксів відома своїм різноманіттям репрезентованих соціальних груп. Зокрема, нині багато авторів помічають несправедливе зображення жіночих

персонажей, виступаючи проти подібної дискримінації [52, с. 79]. Авторські текстові та візуальні комбінації створюють ідеальне середовище для надання голосу жінкам. Тому сучасні героїні коміксів руйнують стереотипи про жінку як про слабку, залежну, нерішучу особистість, яку зазвичай рятують і яка переважно грає роль любовного інтересу головного героя [14, с. 146]. Коміксарі, надихаючись феміністичними поглядами, транслюють через власний підхід новітні погляди на жіночий образ. Завдяки цьому жіночі персонажі стають все більш різноманітними та зі складними особистими рисами, тими, з ким читачки можуть ототожнювати себе. Наприклад, Міс Марвел, яка сподобалася читачам своєю добре прописаною, цікавою, складною особистістю. Келлі Сью Деконнік майстерно прописала її характер [14, с. 145]. Змінюється не тільки особистість героїнь, а і дизайн жіночих персонажів: тепер жінки у коміксах можуть мати абсолютно різну зовнішність, а не тільки конвенційно привабливі риси. В такий спосіб авторський підхід у дизайні жіночих персонажів дозволяє додати різноманіття у відображення жінок в мальописах, співставити його з більш реалістичним образом сучасних жінок, зруйнувати гендерні стереотипи.

Отже, авторський підхід відіграє у мальописах значну роль. Адже нині існує безліч технік (від виконання олівцями і лінерами до фарб, туші та цифрового формату), які художники застосовують у своїх творах. Від того, як автор бачить свій комікс та як застосує відомі йому техніки, залежить вигляд фінального продукту. Окрім того, важливою стає і можливість коміксарів порушувати актуальні соціальні проблеми не тільки через візуальну оповідь, а і дизайн персонажів, їхню роль в сюжеті.

1.5 Сучасні авторські мальописи

Невід’ємною частиною розробки авторського мальопису є аналіз наявної продукції. Здійснений аналіз дає змогу ознайомитися з вже продемонстрованими авторськими підходами, побудовою сторінок і сюжетної лінії сучасних коміксів, надихнутися та опрацювати проєкт згідно зі

сформованим баченням цього жанру. Проаналізовано 50 коміксових творів (див. дод. А). Для проведення більш глибокого аналізу відібрано 10 сучасних українських і зарубіжних мальописів у жанрі фентезі, в якому надалі було спроєктовано авторський мальопис. Підібрані аналоги демонструють авторські техніки й стилі виконання, а також підходи до візуальної оповіді, дизайну персонажів.

Як згадувалося в одному з попередніх підрозділів, сучасні оригінальні мальописи зберігають позицію серед лідерів продажів в книгарнях [3, с. 35]. Український ринок оригінальних мальописів пропонує різні жанри від пригодницько-історичних до фентезі та наукової фантастики. Одним з яскравих прикладів українського авторського мальопису в жанрі фентезі є комікс Сергія Гайдая «Потойбічник» (див. рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – Сергій Гайдай, «Потойбічник», мальопис [8]

Стиль виконання сторінок мальопису відповідає класичному вигляду жанру містичного фентезі: чорний лайн-арт, графічно підкреслені за допомогою контуру глибокі тіні, тьмяна кольорова палітра. За допомогою візуальних прийомів автор передає як час дня, так і атмосферу. Так, для таємничої та похмурої атмосфери він використовує темний колір тла, темніше освітлення та більш поглиблений лайн-арт у тінях. Водночас, зображуючи світлу пору доби, коміксар застосовує відповідну наповнену жовтим і

помаранчевим кольором палітру, додаючи теплі тони і до основних кольорів персонажів. Вигляд панелей мальопису також відповідає класиці: впорядковані за логічною послідовністю сюжету прямокутники. Прогалини між панелями чітко виражені. Для підкреслення моторошності, містичності подій автор на відповідних сторінках використовує чорний колір для прогалин. Дизайн персонажів-людей відповідає описаним в сюжеті часу і українській національній культурі. Дизайн персонажів з потойбіччя відповідає народним оповідям про них.

Іншим прикладом українського авторського мальопису є «Химерники» Захара Поліщука (див. рис. 1.2).

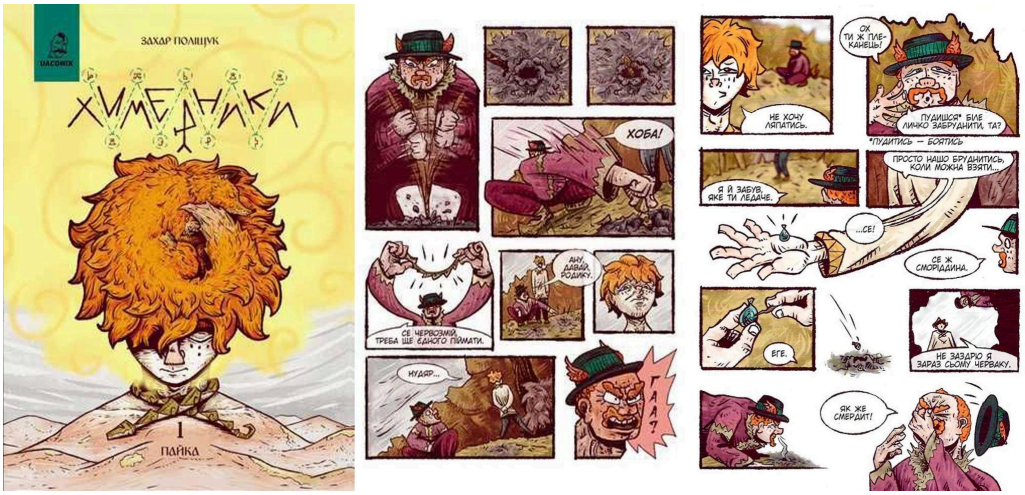


Рисунок 1.2 – Захар Поліщук, «Химерники», мальопис [30]

Лайн-арт мальопису експресивний, має гострі кути і потовщення на загострених частинах. Стиль мальопису тяжіє до перебільшень, наприклад, видовжена рука головного героя задля збільшення акценту на тому, що він тримає в ній. В ролі обрамлень панелей виступають не тільки звичні для мальописів прямокутні рамки, а також і силуети персонажів. Зазначений авторський підхід увиразнює зображених персонажів, акцентує увагу на їхню реакцію та дії, додає сторінкам візуальної динаміки. На більшості сторінок використано більше шести панелей, що посилює динаміку та інколи комічну хаотичність подій. Обмежена колірна палітра на сторінках мальопису зберігає

композиційну рівновагу візуальної частини, стилістично об’єднує ілюстрації. За допомогою яскравого помаранчевого кольору в зовнішності героїв і менш насиченого тла автор створює візуальні акценти саме на персонажах.

Після повномасштабного вторгнення спостерігаємо нову хвилю зростання попиту на українську продукцію, в тому числі зацікавленість в українському мистецтві. Українська художня спільнота об’єднується заради підтримки один одного. В таких умовах автори більш впевнено беруться за реалізацію власних проєктів і відкритіше діляться ними.

Одним з таких проєктів є «Космічний звій» української художниці з псевдонімом Клітинка (див. рис. 1.3).

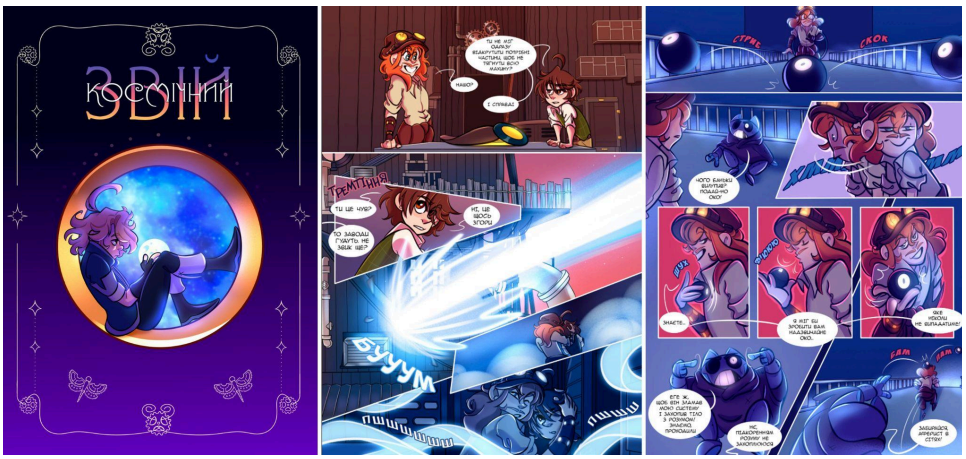


Рисунок 1.3 – Клітинка, «Космічний звій», мальопис [12]

Мальопис поєднує елементи наукової фантастики (висока технологічність) і фентезі (магія, вигадані чарівні істоти). На обкладинці читач насамперед бачить одного з центральних персонажів. Контраст темного тла зі світлим колом влучно виокремлює персонажа серед інших елементів композиції. Обкладинка відображає провідну атмосферу твору, що дає читачу можливість з першого погляду приблизно зрозуміти, про що буде історія. Часто використовуються суцільні панелі, які функціонують як тло для інших фреймів, що влучно передає паралельність подій. Колірна палітра асоціюється з космосом, центральною тематикою коміксу. Зображення високо стилізоване, завдяки цьому пластичне та динамічне, воно легко сприймається. Текстові

бабли взаємодіють з ілюстраціями, підкреслюючи динаміку візуалу. Звукові ефекти повторюють форму елементів, органічно вписуючись у композицію. Дизайн персонажів відповідає їхній діяльності та оточенню (наприклад, рудоволосий персонаж Мешко є винахідником і механіком, тому одягнений відповідно).

Іншим прикладом українського сучасного авторського мальопису є проєкт художниці з псевдонімом Magical Yui, «Пригоди принцеси Джуд» (див. рис. 1.4).



Рисунок 1.4 – Magical Yui, «Пригоди принцеси Джуд», мальопис [46]

Обкладинка, подібно до попередніх аналогів, зображує головних героїв. Зазначимо, що на обкладинці персонажів зображено у відповідних до їхніх особистостей позах. Авторка мальопису з увагою опрацьовує дизайни персонажів, не обмежуючись культурними особливостями, а додаючи і особистісні риси кожного з героїв мальопису. Так, наприклад, принцеса Джуд, володіючи переважно суспільно прийнятими «чоловічими» рисами, через дизайн персонажа зображується як протилежність не тільки своєї сестри, а і уявленню суспільства про ідеальну жінку. Демонстрація можливості для жінок бути такими різними і, попри осуд довкола (що демонструє ставлення оточення до героїні), залишитися самими собою, є позитивною частиною репрезентації жінок в медіа. Звідси, коміксар через дизайн персонажів і візуальну оповідь порушує важливу соціальну проблему. Відповідно до атмосфери місця подій

твору, кольори переважно в теплих, сонячних тонах. Емоції на деяких панелях зображено більш стилізовано, що додає комічності ситуаціям. В мальописі, окрім класично обрамлених панелей, неодноразово помічаємо використання як зображень, які виходять за межі рамок, накладаючись на сусідні панелі, так й ілюстрації на цілу сторінку. Наведене рішення дозволяє зробити акцент на персонажах або окремі ключові моменти оповіді.

Ще одним гарним прикладом українського авторського мальопису є мальопис у жанрі героїчного фентезі «Героїка» авторки Мін'Пожань (див. рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Мін’Пожань. «Героїка», мальопис [26]

Мальопис насичено елементами динаміки. Висока динамічність подій досягається завдяки зображенням, які сповнені пластичними лініями. Інколи, за потреби, ілюстрації виходять за межі панелей. Це підкреслює динаміку та пластичність візуальної частини сторінок. Посилюють енергійність візуалу яскраві кольори та незвичні форми панелей. Форма рамок змінюється на нестандартну, залежно від подій мальопису, підкреслюючи настрій зображуваного. Обкладинка зображує центральних персонажів мальопису, а також основне місце подій. Дизайн персонажів відповідає виду магії, яким володіє кожен з героїв. Усі персонажі мають свій головний асоціативний колір, завдяки чому їх легко виокремити з-поміж інших і зрозуміти приблизний

характер героїв. На сторінках активно використовуються звукові ефекти. Вони подаються через динамічні написи, що підкреслює напругу і емоційність ситуацій, в яких опиняються головні герої. Подібно до одного з попередніх проаналізованих аналогів, стрімкий рух сюжету відчувається і завдяки наявності більше, ніж шести панелей на деяких сторінках.

Зарубіжний сегмент має чималий вплив на українські мальописи. Тому значною частиною проєктування мальопису стає аналіз і коміксів інших країн. Серед зарубіжних мальописів для аналізу виокремимо манґу у жанрі фентезі авторки Камоме Шірахами, «Ательє чаклунських капелюхів» (див. рис. 1.6).

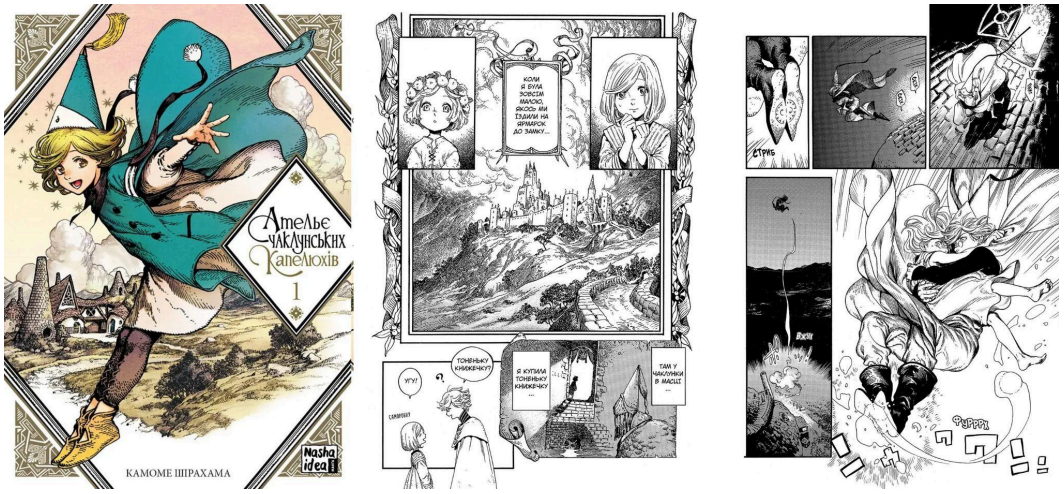


Рисунок 1.6 – Камоме Шірахама, «Ательє чаклунських капелюхів», мальопис [36]

Обкладинка зображує головну героїню Коко. Ілюстрація і назва вписані у ромбовидну форму, що гармонізує їхнє композиційне розташування. Обкладинка має яскраві світлі кольори, що дає виданню можливість бути легко поміченим на полиці. Сторінки чорно-білі, активно задіяно лайн-арт. Художниця передає атмосферу чарів через вишукані декоративні рамки на сторінках, дизайн персонажів, архітектуру. Ілюстрація на обкладинці також містить декоративні елементи, помітні на сторінках манґи, що стилістично об'єднує її з художнім оформленням сторінок. Стиль малювання також підкреслює наявність магії у вигаданому автором світі: звивисті лінії,

орнаменти, дрібно деталізовані зображення. Для привернення уваги на конкретні моменти використовуються наближені кадри, суцільні панелі та накладання фрагментів ілюстрації на сусідні рамки. Задіяно непересічні форми панелей, наприклад, форма розгорнутого сувою для передачі спогаду головної героїні.

Розглянемо особливості американських сучасних коміксів на прикладі фентезійного коміксу «Beastlands: Keepers Of The Kingdom», авторства К. Клоу, Дж. Мі Гьонг і Т. Расіко (див. рис. 1.7).



Рисунок 1.7 – К. Клоу, Дж. Мі Гьонг і Т. Расіко,
«Beastlands: Keepers Of The Kingdom», мальопис [41]

На обкладинці мальопису зображено трьох головних героїв у звичному для них оточенні. На сторінках коміксу художник застосовує кольорове тонування для передачі пори дня, атмосфери або погоди. Наприклад, для передачі вечора (сторінка в центрі) використано жовтий відтінок, для відображення дощу – тьмяний блакитний. Лайн-арт тонкий, ледь помітний. Тіні й освітлення розкладено великими блоками, лише інколи використовуються дрібніші деталі. Простір між панелями на деяких сторінках майже непомітно. Замість звичного для коміксів білого кольору, цей простір займає або ілюстрація з попередньої панелі, або колір, схожий на використані на сторінці твору. Оточення персонажів і їхній дизайн відповідає жанру фентезі. Звукові ефекти виокремлено кольором, більшим, порівняно з

основним текстом, розміром, а також більш динамічним виконанням. Великі за обсягом репліки персонажів на панелі розміщують у кількох, близько розташованих і частково об'єднаних, текстових баблах. Як і в деяких попередніх аналогах, задіяно накладання менших панелей на подовжені за межі сторінки кадри.

Розглянемо наступний приклад сучасного мальопису – комікс «After the Ashes», авторства Барбари Мацці (див. рис. 1.8).



Рисунок 1.8 – Барбара Мацці, «After the Ashes», мальопис [47]

Комікс привертає увагу округленою формою панелей, яка рідко зустрічається у цьому жанрі. Експерименти з формою панелей додають мальопису самобутності, стають інструментом для відображення авторського задуму. Окремої уваги варте використання автором кольорів. Для тла використовуються переважно холодні відтінки, в той час, як головна героїня зображена в більш теплих кольорах. Такий підхід виокремлює головну героїню серед натовпу, а також підкреслює відмінність дівчини від оточуючих її людей, незнайомість місця, в якому вона опинилася. Для передачі перетворення дівчини в одну з людей в натовпі, автор зображує її пересування через натовп з одного краю сторінки до іншого, поступово надаючи їй холоднішого фіолетового кольору і елементів одягу, тематично єдних з одягом людей довкола. Текстові бабли супроводжують дівчину протягом сторінок, часто

через подовжений конектор, підкреслюючи напрям руху зображень. Панелі замкнені, ілюстрації на них прямо не взаємодіють з візуальним рядом сусідніх панелей, як на аналогах вище.

«Сестри Ґреміє. Книга 1. Сон Сари» також є прикладом використання непересічних форм панелей (див. рис. 1.9).



Рисунок 1.9 – Джованні Ді Ґрегоріо, Алессандро Барбуччі, «Сестри Ґреміє. Книга 1. Сон Сари», мальопис [1]

Округлість форм панелей збільшена, аби відмежувати сон і реальність. Більша кількість білого простору на сторінках влучно відображає часткову свідомість під час сну. Переважна частина панелей мальопису хоч і має класичну прямокутну форму, але не виокремлюється чіткою лінією. Кольори сторінок набувають відтінків, відповідних часу або атмосфері подій, що відбуваються. Зазначимо, що обраний для сторінки колір стає домінуючим у колірній палітрі, як, наприклад, блакитний або помаранчевий, в той час як інші кольори – акцентними. Обкладинка мальопису зображує головних героїнь твору. Холодні відтінки тла створюють контраст з теплими відтінками переднього плану, на якому зображено персонажів, що змушує глядача одразу звернути увагу на героїнь коміксу. Контраст підсилено тоновим рішенням: темний силует тла композиційно поєднується з протилежним за тоном яскравим світлом позаду головних персонажів.

Одним з найвідоміших прикладів зарубіжних мальописів є твір Джина Луень Яна, Браяна Коніецко та Майкала Данте Дімартіно «Аватар: Останній захисник. Книга 1 – Обіцянка» (див. рис. 1.10).



Рисунок 1.10 – Дж. Л. Ян, Бр. Коніецко, М. Д. Дімартіно,
«Аватар: Останній захисник. Книга 1 – Обіцянка», мальопис [37]

Мальопис примітний лайн-артом: чітко прослідковується різниця товщини ліній між основними і другорядними об‘єктами ілюстрації. Колір сторінок найчастіше містить заливку основними кольорами з накладеними на них великими плямами тінями. Лише інколи, за потреби, окремим кольором зазначається світло. Тло позаду персонажів часто робиться світлішим, аби зберегти повітряну перспективу зображень, посилити акцент на передньому плані. Дизайн персонажів відповідає створеному авторами сетингу, а одяг персонажів – відповідній для кожного нації Повітря, Води, Землі або Вогню.

Згідно з результатами проведеного аналізу, для сучасних авторських мальописів характерна активна взаємодія текстових баблів з ілюстраціями, лінією руху сюжету; увага до деталей, в тому числі в дизайні персонажів. Коміксарі експериментують з кольорами, формою панелей, композиційним розміщенням текстової і візуальної частин сторінок. Атмосфера чарів жанру фентезі передається як через сюжет, художні техніки виконання, так і через дизайн оточення і персонажів. Отримані результати допоможуть з визначенням напряму опрацювання власного мальопису.

РОЗДІЛ 2
ПРОЄКТУВАННЯ МАЛЬОПИСУ «МАЙСТРИ ЦІЛЮЩОГО КВІТУ»

2.1 Розкриття концепції та розробка основних героїв

Перед початком розробки мальопису першопочатковою ціллю було визначити основну ідею мальопису. Результатом роздумів стала ідея розкрити легенду про рельєф, здатний вилікувати будь-яку рану й хворобу. Рельєф є одним з ключових предметів іншого авторського сюжету, про що читач має дізнатися лише наприкінці останнього розділу. Таким чином, мальопис відіграє роль передмови до більшої за сюжетом історії. В центрі сюжету авторського мальопису в жанрі фентезі «Майстри цілющого квіту» є вигаданий магічний світ з чарівниками, які діляться на два типи, Чарівників Попелу і Чарівників Вогнів, залежно від вроджених здібностей і зовнішніх особливостей кожного з типів. Події мальопису оповідають про далеке минуле (600-400 рр. до н. е.). В процесі написання сценарію було вирішено розділити історію на декілька розділів. Перший розділ «Майстрів цілющого квіту» знайомить читача з поселенням, його жителями і покровителькою, її чарівними здібностями, а також розкриває причину пошуків зазначеного раніше рельєфу. Провідною ідеєю твору є віра людини в себе і свої сили, применшення значення власних зусиль, усвідомлення важливості своїх цілей, ідей, діяльності та себе в цілому. Мораллю подій мальопису є те, що люди здатні на неймовірні речі. Навіть ті, в кого на перший погляд немає виняткових здібностей чи високого статусу в суспільстві, завдяки впевненості, старанності, спроб та помилок можуть зробити величезний внесок у цьому світі. Другою центральною ідеєю є різниця між привілейованими і пригніченими суспільними групами, яка виражається через відмінність звичайних людей і чарівників. Порушується проблема беззаперечної віри людей у тих, кого вони вважають своїми ідолами, ставлять вищими за себе. Окрім того, зазначена ідея суспільної нерівності розкривається і через пригнічення Чарівників Попелу як тих, хто мають менші за Чарівників Вогнів силу і потенціал. Через головну героїню і її оточення

розкривається також третя ідея: суспільний стан жінок і труднощі, з якими вони зіштовхуються.

Задля успішної розробки мальопису ключовим є вдалий дизайн головного героя. Успішний дизайн характеризується тим, чи зможе персонаж запам’ятатися читачу. Окрім того, невід’ємною частиною дизайну персонажів є можливість передати особистість героя через елементи зовнішності, одягу чи інші належні їм предмети. Задля цього, у кожного персонажа має бути передісторія [19, с. 64].

Головною героїнею мальопису є чарівниця і покровителька поселення Яциль. Було занотовано перше уявлення щодо вигляду головної героїні (див. рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Яциль: а – початковий концепт дизайну;
б – швидкі зміни у початковому концепті дизайну

Розроблюючи дизайн персонажа, рідко дизайн стає вдалим з найпершої спроби. Перші начерки – лише віддалене уявлення про персонажа, тому важливим є не використовувати одразу саме їх. Краще занотувати кілька ймовірних варіантів, адже з кожним наступним стає можливим помітити перспективи для доопрацювання [35, с. 43]. Так, наприклад, у початковому варіанті дизайну головної героїні верхня частина мала подібний до коміру вигляд, з якого простягалася довга частина тканини. З часом це рішення з

довгою тканинною смугою, яка перекривала увесь основний дизайн, було обмірковано, оскільки Яциль є героїнею мальопису і головним завданням було зробити форму дизайну якомога пластичнішою, легкою для зображення протягом великої кількості сторінок. До того ж, дизайн містив велику кількість надто дрібних і тонких деталей, що додатково ускладнило б малювання головної героїні. Швидко занотовано можливі зміни в дизайні, серед них: чітко розподілити одяг на дві більші основні частини, опрацювати силует на простіший, узагальнити форми, додати акцентний смарагдовий колір.

Розроблено референс аркуш Яциль з оновленим варіантом дизайну (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Яциль, концепт дизайну №1

Змінено форму одягу, тепер він має за масою більші і менш дрібно детальні елементи. Сережки, взуття та декоративні елементи одягу також змінено на масивніші. Характером головна героїня здається доволі зухвалою і хвалькуватою, вона обожнює розкіш. Любов до розкоші, бажання виглядати більш поважно демонструється у дизайні через золоті прикраси з дорогоцінним камінням. Бурштинові очі, а також чорне з сивими прядками волосся аргументується її належністю до Чарівників Попелу і характерними для них зовнішніми відмінностями.

Підбираючи кольори персонажа, варто уникати одного тону для всіх елементів дизайну, адже так читач не зрозуміє, на чому саме фокусувати погляд [35, с. 60]. Світлий колір одягу Яциль створює контраст з її чорним волоссям. Внаслідок утвореного контрасту, увага акцентується саме на голові, обличчі головної героїні з темним як волоссям, так і макіяжем. До того ж, світлий колір виразно виокремлюється на тлі темної шкіри героїні, що дозволяє зробити дизайн чітким.

В дизайні персонажів серед основних завдань є передати не тільки особистість, а і їхню історію [35, с. 16]. Однією з таких промовистих деталей є сережки дівчини, які мають коштовне каміння у формі квітки. Ця деталь є для читача посиланням на зв'язок головної героїні з рослинами. Іншою пов'язаною з рослинами деталлю є рослинний орнамент на верхній частині одягу дівчини. Головна героїня не є місцевою жителькою, тому одним з основних завдань для дизайну персонажа стало показати її культурну відмінність від решти жителів поселення. Культурна відмінність відзначається фасоном одягу, а також нехарактерними для поселення прикрасами, татуюваннями на руках Яциль. Загалом, зовнішній вигляд головної героїні містить більш прямокутні та трикутні орнаменти, в той час як у жителів поселення – переважно округлі, відповідно до їхніх традицій і вірувань.

Одним з найбільш застосованих прийомів створення дизайну персонажів є мова форм. Для дизайнера персонажів ключовим є розуміння базових форм, таких як коло, трикутник, квадрат або інші, з яких складається дизайн персонажа. Кожна форма розкриває відповідні емоції і риси особистості. Базові форми можуть допомогти як дизайнеру, так і аудиторії візуально визначити, яким є персонаж. Крім того, чітко визначені форми допомагають створити виразний, легко запам'ятовуваний читачем вигляд персонажа [38, с. 19]. У створенні концепту персонажів поширеним є використання як однієї характерної форми, так і комбінування різних форм. Таким чином, дизайн Яциль поєднує округлі та загострені форми. Круглі елементи відсилають до

лагідного й доброго характеру героїні, наповненої життям особистості, а загострені – її зарозумілість, непосидючість, спонтанність.

Окрім самого дизайну головної героїні опрацьовано варіації базових емоцій персонажа. Деталізація такого елементу, як емоції, допомагає дослідити міміку персонажа, вивчити риси обличчя, а також їхні зміни. До того ж, підготовлена мапа емоцій стає підказкою під час ілюстрування розгоротів, адже головна героїня зображується на багатьох сторінках і важливим стає зберегти її впізнаваність не лише впродовж панелей, а і у прояві будь-яких емоцій.

Оскільки однією з сил головної героїні є перетворювати речі довкола себе на рослини, вона, завдяки власній зухвалості, демонструє це і у своєму зовнішньому вигляді. Згідно із зазначеним, для мальопису було розроблено другий, рослинний, дизайн головної героїні (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Яциль, концепт дизайну №2

Верхня частина одягу перетворюється на великий листок, на ньому з’являється комір з дрібнішого листя. Нижня частина теж стала листям, а також передня смуга тканини перетворилася на стрічку моху. Говорячи про особистість Яциль, рослини є відвертою демонстрацією навичок для чарівниці. Разом з тим, цей награний прояв магії є способом сховати власні побоювання та слабкості від інших, а також самій сховатися від них, навіюючи не тільки

іншим, а і собі штучне відчуття впевненості, власної могутності. Поза персонажа на референс аркуші також має значення. Мова тіла героїні на обидвох референс-аркушах з основним і рослинним виглядом відображає дві сторони її особистості. Так, руки Яциль опущені на референс-аркуші зі звичайним виглядом і підняті на аркуші з рослинним дизайном. Наведене рішення у першому дизайні демонструє спокій і покірність, навіяну Чарівникам Попелу, а також жінкам, у суспільстві, та які стають нерозривними з особистістю головної героїні. На противагу цьому, рослинний образ героїні демонструє бажання Яциль здаватися більш впевненою, ближчою до поважніших у суспільстві Чарівників Вогнів і богів (звідси, підняті до неба руки), бути рівною з ними в очах оточуючих. Маска на її голові є одним з центральних елементів культури її народу. Згідно з традиціями, маски слугують як оберіг, ховаючи від нечисті справжню сутність того, хто їх носить, а також як спосіб виглядати більш грізними перед чужинцями. Окрім того, дизайн передає не тільки величність, але і до безглуздого перебільшену помпезність. Згаданий ефект досягається завдяки нагромадженню деталей і пишноті форм (наприклад, комір з листя і трав'яна частина маски).

Протягом сюжету головна героїня неодноразово взаємодіє з жителями поселення, тому вирішено розробити дизайн деяких з них (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Жителі поселення, концепт-дизайн: а – Вільха (мама Дзвона); б – Дзвін; в – Муріг; г – Калина; ґ – Зірниця; д – Карб; е – Вихор; є –Вивірка

Дизайн другорядних персонажів винесено на спільний аркуш задля визначення зросту персонажів, а також можливості подивитися, чи гармонійно вони виглядають як жителі одного поселення. Оскільки події мальопису відбуваються у стародавні часи, жителі поселення одягнуті відповідно. Схожість сережок, смарагдових елементів і передніх прядок Калини і головної героїні є не випадковою. Вибір згаданих елементів мотивовано бажанням через такі невеликі деталі передати: хоч Яциль і жінка у червоній сукні є доволі різними особистостями (що яскраво виражено у їхній взаємодії впродовж сюжету, а також комплементарними відносно один одного червоному і смарагдовому головних кольорів героїнь), вони мають спільні інтереси й цінності, наприклад, в обидвох персонажів основною метою є піклуватися про добробут поселення. Належність жителів до одного поселення передається через елементи одягу і орнаменти.

Подібно до головної героїні, в основі дизайнів кожного з персонажів також є відповідна до їхньої особистості геометрична фігура. Так, наприклад, напередодні згадана Калина поєднує прямокутні з округлими формами, що виражає її стійкість і принциповість (асоціації з прямокутною формою), разом з тим дбайливу і добру особистість (асоціації з округлими формами). Інший приклад: дизайн її подруги, Зірниці, більш авантюрної, вигадливої і хитрої, містить в основі відповідну трикутну форму. В дизайні персонажів також відображено діяльність деяких персонажів. До прикладу, один з персонажів, Муріг, має в руках корзину з овочами, що оповідає про його захоплення до вирощування овочів і рослин, а інструменти Карба демонструють наявність навичок у певному ремеслі (у цьому випадку – обробці дерева, різьбленні). Підібрані кольори також відіграють роль у передачі особистості персонажів. Так, персонажі з помаранчевим кольором в дизайні мають експресивний і оптимістичний характер. Жовтий колір символізує життєрадісність, допитливість, товариськість і сміливість його володарки. Зелений колір – спокій, надію в серці, лагідність і мудрість персонажа. Червоний – впевненість, життєву силу, нестримне прагнення до успіху і палке захоплення справою.

Окрім особистості й діяльності персонажів, згадано і елементи їхньої передісторії. Серед них є намисто-оберіг Дзвона, другого зліва хлопчика, і вирізьблений з дерева кролик у другого справа хлопчика Вихора.

Всі розроблені концепти дизайну персонажів мальопису розміщено на нейтральне сіре тло. Таким чином, полегшено підбір кольорів, які в подальшому будуть виглядати достатньо виразно як на дуже світлому і нейтральному, так і на дуже темному тлі.

Отже, для розробки визначено вигляд головної героїні та восьми жителів поселення, їхні ролі в сюжеті, особливості кожного з них. Опрацювавши етап створення дизайну персонажів і їхнього розміщення на референс-аркуш, перейдемо до етапу опрацювання сторінок мальопису.

2.2 Опрацювання сценарію, сторіборду та розкадрування

Перед початком опису перших з етапів опрацювання мальопису, вважаємо доцільним розглянути ключові поняття в структурі мальописів задля коректного оперування ними впродовж наступних підрозділів. Як і будь-який вид літератури та мистецтва, комікс має певну побудову, а також, як було зазначено на початку дослідження, властиві лише йому елементи. Розкриємо детальніше найбільш поширені терміни, пов’язані зі структурою мальописів, серед них: панель, текстовий бабл, коментар оповідача, лайн-арт, передісторія, кут і камера огляду.

Панель (або фрейм (від англ. frame), інколи – кадр) – відокремлена ділянка коміксової сторінки, що містить зображення або короткий напис у поєднанні з ілюстрацією. Панель найчастіше виокремлюється прямокутником, квадратом, колом або іншими формами на розсуд автора, або не відокремлюється жодною з форм [31, с. 51]. З цього виникає поняття «суцільна панель» (bleed panel) – панель, візуальна частина якої виходить за межі фрейму [49, с. 11].

Текстовий бабл (від англ. speech bubble, також balloon) – простір, в якому розміщується мовлення або думки персонажів. Науковці описують текстовий

бабл як спробу зробити звук візуальним [19, с. 142]. Однією з його функцій є виражати різні тони голосу та емоційні відмінності мовлення. Має різну форму, залежно від призначення (наприклад, кругла – для мовлення, форма хмарини – для думок) або авторського стилю чи задуму (кругла, прямокутник з заокругленими кутами, гострокутна форма та ін.). Зазвичай виокремлюються лінією, але у деяких випадках можуть не виділятися контуром. Елементом текстового баблу є «конектор» (або tail – з англ. «хвіст»). Функцією конектора є поєднати форму, що містить слова або думки, з персонажем, якому вони належать [35, с. 51]. Найпоширенішими формами текстового баблу є словесні бабли (word balloon), бабли шепотіння (whisper balloon), думки (thought balloon), «електричні» бабли (electronic balloon, використовуються для позначення підвищеної емоційності та напруги) і бабли поза межами панелі (off-panel balloon) [49, с. 10].

Іншим текстовим елементом мальописів є коментар оповідача (voice over). В графічних наративах подається у верхній або нижній частині панелі у формі надписів або титрів і відповідає кінематографічному поняттю закадрового голосу, який, як правило, є голосом наратора історії [35, с. 52].

Мальопис поєднує в собі також і елементи, відомі іншим графічним і оповідним жанрам мистецтва. Так, наприклад, лайн-арт (англ. line art) – лінії різної або сталої товщини, за допомогою яких виконується ілюстрація; контур об’єктів зображення. Він зустрічається і в інших жанрах образотворчого мистецтва.

Передісторія (англ. backstory) – попередні події в житті персонажа, частина сюжету або всесвіту в центрі основної історії [49, с. 9]. Це поняття також зустрічається у будь-якому жанрі, де існують персонажі в центрі оповіді: художня література, кінематограф, візуальні новели, ігри та ін.

Говорячи про кінематограф, у мальописах також зустрічаємо терміни, дотичні до цього виду мистецтва. Причиною цьому, як припускають дослідники, є схожість коміксів до фільмів. Адже комікси це також зображення дії, але візуально розбитої на низку кадрів (за це їх також називають

різновидом «послідовного мистецтва», тобто мистецтва, в якому оповідь ведеться у вигляді послідовних кадрів) [22, с. 7].

Кут огляду (angle) – висота позиції огляду в порівнянні до того, що зображено. Найпопулярніші кути огляду: на рівні очей, високий кут огляду (на рівні пташиного польоту), низький кут огляду (на рівні хробака) [49, с. 5].

Камера, огляд камери (camera angle) – перспектива, яка зображує сцену на фреймі так, як її бачить глядача (з точки зору спостерігача) [49, с. 13].

Отже, розкривши ключові елементи структури мальопису, перейдемо до етапів розробки мальопису, починаючи зі сценарію, сторіборду та розкадрування.

Кожен мальопис має за основу певну структуровану історію. Тому перед початком опрацювання сторіборду і подальшого розкадрування було написано сценарій. Серед найбільш поширених виокремлюють декілька способів створення сценарію: повний сценарій (з розподілом на панелі, діалогами і звуковими ефектами), метод опису сюжету (узагальнений опис історії, рівень деталізації на розсуд автора), метод замальовок (фактично, сторіборд з опрацюванням серії коротких замальовок з ключовими сценами і підписом діалогів під ними) [53, с. 159]. Сценарій авторського мальопису розроблено із зазначенням діалогів, а також приблизним розподілом на сторінки. Сюжет мальопису «Майстри цілющого квіту» розділено на ключові частини. Найпершою є преамбула, в якій розповідається про особливості світу чарівників, а також представлено поселення і його покровительку. Знайомство з головною героїнею продовжується: її магічні навички продемонстровано у повсякденних взаємодіях з жителями поселення. Зав’язкою стає поява захворілого Дзвона. Події розвиваються через спроби Яциль вилікувати хлопчика. Кульмінаційним є момент останньої спроби покровительки вилікувати дитину вже завдяки магії, але нічого не вдається. Розв’язка: покровителька розуміє, що без допомоги ззовні вони не впораються, і відправляється на пошуки когось або чогось з достатньою кількістю чарів.

Кожну сцену сценарію опрацьовано за допомогою сторіборду (див. рис. 2.5).

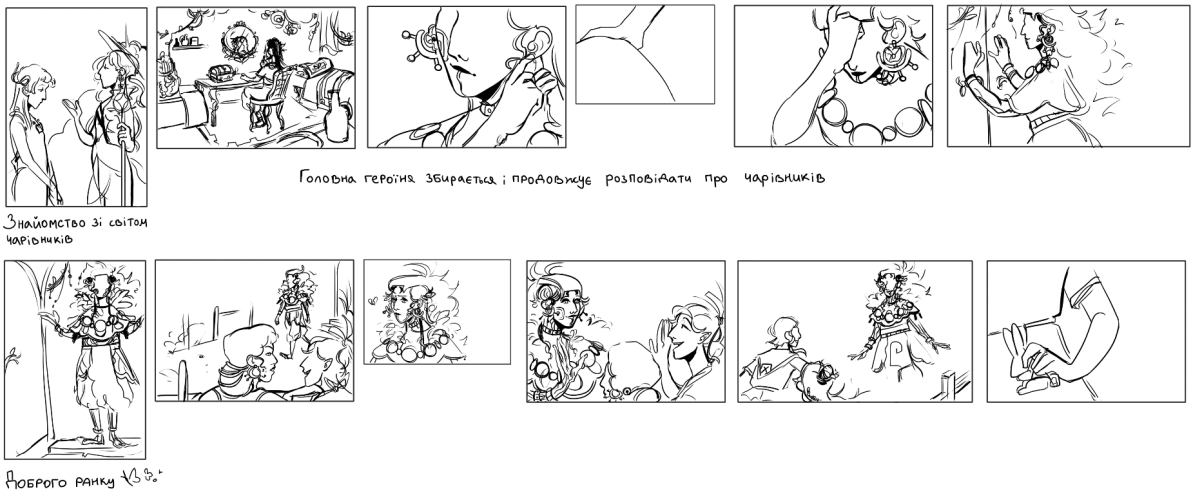


Рисунок 2.5 – Фрагмент сторіборду

Сторіборд – покадрово занотована загальна ідея про вигляд майбутнього коміксу. В сторіборді кожний кадр містить найголовнішу інформацію про сцену [53, с. 3]. Хороший сторіборд потребує знань про візуальний сторітелінг [53, с. 7], тому під час опрацювання цього етапу враховано досліджені у попередніх підрозділах прийоми візуального сторітелінгу.

Під час написання сценарію з’являється загальне враження про те, як будуть виглядати майбутні сцени мальопису. Винесення цих уявлених моментів мальопису на сторіборд перед розкадруванням допомагає швидше і влучніше обрати потрібні ракурси, оточення, рух та емоції персонажів, загальну атмосферу кадрів. Окрім того, створення сторіборду сприяє кращому усвідомленню послідовності сцен, переходів між ними. Сторіборд необов’язково має бути акуратно та детально пропрацьований: достатньо і того рівня, який зможе передати задум [53, с. 4]. Згідно з цим, персонажів і оточення зображено спрощено, адже важливим є саме швидке зазначення ключових сцен з можливістю швидкої зміни ідеї. Задля більш динамічних кадрів використано видовжені панелі сторіборду, для дрібніших і менш важливих кадрів панелі сторіборду зменшено.

Перед початком розкадрування необхідною частиною стало визначити формат мальопису. Розглянемо найпоширеніші стандарти форматів коміксів і книжкових видань. Стандартним розміром сторінок класичних американських коміксів є 6,625"x10,25", тобто приблизно 17x26 см. Для манги звичними розмірами є 6"x7,5" і 6"x8,5" або 15x19 і 15x21,5 см відповідно. Європейський стандарт графічних романів більший, він відповідає 9,125"x12" (23x30 см) і 9,75"x13" (25x33 см) [51, с. 27]. Серед українських стандартних форматів книжкових видань найпоширенішими вважаються: надмалий – 70×108/64, малі – 75x90/32 і 70x90/32, стандартні – 84x108/32 і 60x90/16, збільшений – 70x108/16, великий – 60x84/8, надвеликий – 84×108/8 [34].

Отже, проаналізувавши існуючі формати книжкових видань, для сторінок мальопису обрано поширений серед українських видань формат 60x90/16, що відповідає розміру сторінки 14,5x21,5 см. Наведений формат є досить компактним, що дозволяє як комфортно тримати мальопис в руках під час прочитання, так і носити його з собою для ознайомлення в будь-якому іншому місці та навіть в дорозі.

Визначившись із форматом авторського мальопису, було розпочато наступний невід'ємний етап розробки мальопису – розкадрування сторінок. Подібно до сторіборду, ключовим завданням розкадрування постає швидкий розподіл сцен на кадри, але вже розподіляючи їх на сторінках мальопису. В растровому графічному редакторі Adobe Photoshop створено файл з відповідними налаштуваннями, враховано розміри обраного формату, розподільну здатність для друку (300 dpi) і поля під обріз, обрано колірний простір CMYK. Сторінки опрацьовано поєднаними в розгорти, аби зберегти можливість перевіряти, як попередня сторінка композиційно співпрацює з наступною. Деякі розгорти композиційно об'єднано в суцільне полотно, як, наприклад, дев'ятий розгорт мальопису (див. рис. 2.6).

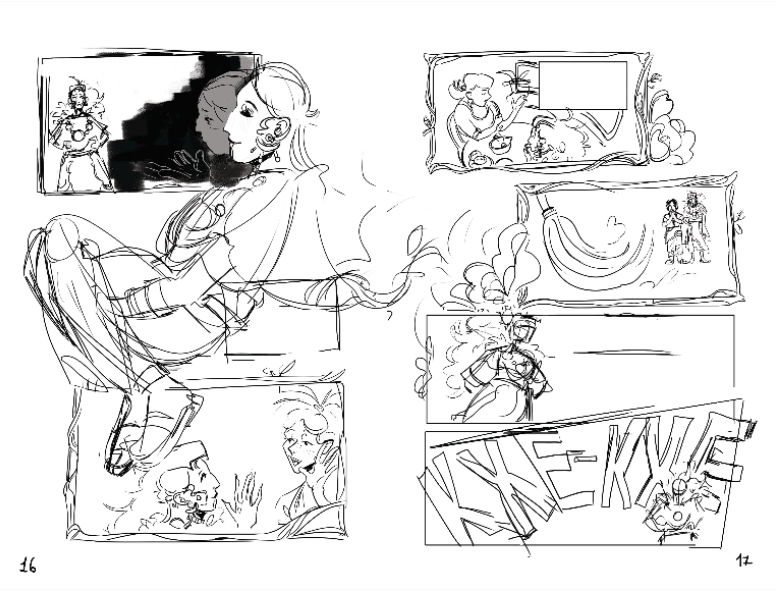


Рисунок 2.6 – Фрагмент розкадрування розгортів

Частина головної героїні переходить з однієї сторінки на іншу, поєднуючи зображуване як стилістично, так і сюжетно. А також, зображене рішення додає розгортам емоційної виразності, дозволяє читачу краще зануритися в роздуми героїні. Відчути розквіт і полегшення на душі головної героїні допомагають квіти на сторінках. Для посилення передачі гучності кашлю використано летеринг, розмір тексту в рази збільшено. В той же час головну героїню зменшено для збільшення контрасту, а форму панелі змінено на більш динамічний варіант. Розміри панелей на розкадруванні також, згідно зі сторібордом, відображають важливість моменту, порівняно з іншими сценами на сторінці. Вже на розкадруванні часто можна помітити рослини або як декоративні елементи панелей, або центральні елементи сцен. Оскільки головна героїня нерозривно пов’язана з рослинами, рішення прикрасити сторінки ними створює загальний настрій твору, відображає одну з провідних тем.

На кожній сторінці розкадрування розміщено не тільки панелі, а і текстові бабли для них. Це допомагає одразу виокремити місце для майбутнього тексту. В процесі створення розкадрування переосмислено деякі кадри сторіборду, додано динаміки, змінено ракурси на ті, що краще увиразнюють обрані елементи та/або сцени.

Таким чином, фундаментальними етапами розробки мальопису є підготовка сценарію, за яким буде намальовано сторінки, а також відповідних до нього сторіборду і розкадрування. Завдяки наведеним етапам створюється основа-підказка для майбутнього лайн-арту, значно полегшується подальша робота зі сторінками.

2.3 Фінальні етапи проєктування мальопису

Фінальними етапами розробки сторінок є лайн-арт і колір. Основною задачею лайн-арту є якомога детальніше та акуратніше зобразити позначені на розкадруванні панелі. Лайн-арт стає чудовою основною для майбутнього кольору [44, с. 210]. Саме за допомогою ліній художники надають зображенню сенсу. Виокремлено багато характеристик ліній: короткі і довгі, тонкі і товсті, прямі і закручені та ін. Товщина лінії дозволяє розставити акценти: чим товща лінія, тим помітніша вона і та деталь, яку лінія визначає [40, с. 99]. Відповідно, для відтворення предметів, які знаходяться ближче до глядача, і розставлення візуальних акцентів використовується товща лінія контуру (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – Лайн-арт панелей мальопису

Для, навпаки, тих деталей, які мають бути відведеними на другий план, використовується тонший контур. Зокрема, листя даху на першій з продемонстрованих панелей має товщий контур, а рука з сувоєм за вікном, які знаходяться віддалено, – більш тонку лінію. На сторінках використовуються переважно округлі лінії, проте для позначення особливо гострих деталей

(переважно у зовнішності персонажів як відображення характерних для них рис) задіяно і гостріші контури. В процесі виконання контуру кожен з ключових елементів (рамки панелей, текст, тло і персонажі) лайн-арту було винесено на окремий прошарок задля полегшення можливих майбутніх перетворень предметів. Для тексту використано шрифт v_DigitalStrip. Розмір шрифту підібрано, враховуючи розмір друкованого комікcного видання, адже важливим є, аби текст було легко прочитати, але він також і не має своїм розміром переважати над іншими елементами. За допомогою контуру створено текстури, наприклад, дерева або прожилки листя. Вони також виконані тоншою лінією. Аби не перевантажувати панелі надмірною деталізацією, вирішено не промальовувати текстури повністю, а лише кількома лініями натякнути на потрібний матеріал.

Під час опрацювання лайн-арту деякі панелі переосмислено і змінено на більш композиційно вдалі варіанти. Наприклад, впродовж сторінок розкадрування для передачі зміни часу дня використовувався один прийом із зображенням сонця або місяця на небі. Згадане рішення через однотипність сцен позбавляло мальопис різноманіття, отже потребувало доопрацювання. У контурній версії мальопису одна з цих сцен замінена на вид згори на будинок Яциль, в якому відбуватиметься сцена наступної сторінки. Пізніше, завдяки кольору і доданим на панелі світлякам, візуально вдалося передати, що вже настала ніч.

Форма панелей переважно прямокутна, але на розгортах також використано непересічну форму панелей: наприклад, на одній з вищезгаданих панелей незвичною є форма дерев’яної дошки. Незвичні форми використані для часового розмежування подій в цей самий момент і спогадів, зображення днів, що проходять один за одним. Виокремленню того, що зображено саме спогад, сприяє і темна заливка полів навколо панелі.

Між панелями визначено чітку відстань, якої дотримано впродовж усіх сторінок (рис. 2.8). Винятком є панелі, між подіями яких є тривалий часовий

проміжок. У такому випадку відстань між панелями збільшена, що посилює відчуття паузи між моментами історії.

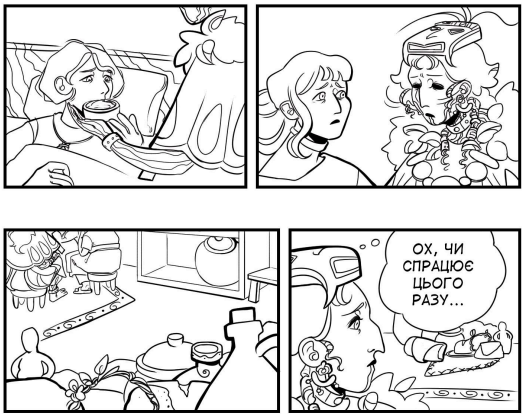


Рисунок 2.8 – Збільшений проміжок між панелями

Впродовж сторінок мальопису використано різні типи текстових баблів, залежно від їхнього настрою (див. рис. 2.9). Для звичайних реплік персонажів використано класичні круглі бабли із вигнутим, загостреним на кінці конектором. Для позначення думок персонажа бабл набуває форми хмарини з конектором у вигляді кіл. Емоційність реплік персонажів передано загостреними багатокутними текстовими баблами.



Рисунок 2.9 – Різноманіття текстових баблів на сторінках мальопису

Після виконання лайн-арту розпочався етап додавання кольору сторінкам (див. рис. 2.10). Фарбуючи сторінки, необхідною частиною є визначитися: на чому сфокусувати увагу, який настрій і значення потрібно надати зображуваному; де знаходяться найцікавіші, ключові деталі та чому саме там, наскільки ідея є знайомою, чи знадобляться допоміжні зображення? На ці

питання легко відповісти, але вони дуже допомагають впоратися з можливими труднощами під час додавання кольору [40, с. 262].



Рисунок 2.10 – Один з готових розгортів мальопису

Для пофарбування сторінок створено окремий прошарок. Подібно до процесу виконання лайн-арту, за потреби було створено додаткові прошарки для різних елементів панелей, наприклад, для фігур персонажів і тла, аби полегшити зміну кольорів. Кольори персонажів використано переважно з раніше розроблених референс-аркушів. Кольори тла обрано відповідно до часу дня та/або місця, в якому відбуваються події. Наприклад, на продемонстрованих сторінках події відбуваються пізнього ранку в сонячну погоду. Для такої пори характерний блакитний колір з яскравим жовтим освітленням. За потреби згори основних кольорів накладено прошарок з холодним кольором і режимом накладання «Затемнення» для тіней та прошарок з теплішим яскравим кольором для передачі світла. Для передачі тіней і світла на персонажах виокремлено по одному кольору, які за потреби доповнюються іншими відтінками для зм’якшення кольорових плям. Обмеження колірної палітри допомагає зменшити час, потрібний на додавання сторінкам кольору, що є неабияк важливим у виконанні багатосторінкового видання. Вибір кольору для другорядних елементів також аргументується тим,

чи буде він гармонійно виглядати в поєднанні з загальною колірною палітрою сторінки.

Спочатку для останньої сторінки мальопису обрано виконати імітацію старого паперу для передачі враження, ніби хтось вів справжні записи у щоденнику про знайдені під час мандрування рослини. Далі вирішено стилістично поєднати титульну та останню сторінку мальопису. До того ж титульна сторінка, яка містить головний декоративний елемент і підпис до нього, виглядала порожньо на білому тлі, отже рішення додати більш детальне тло дозволило урізноманітнити її. Окрім двох згаданих сторінок, імітацію старого паперу перенесено і на всі інші сторінки мальопису. Згадане рішення обґрунтовано метою посилити атмосферу твору, а також натякнути читачу на те, що зображена історія є легендою. Єдине обране тло для всіх сторінок підкреслює не тільки основну ідею твору, а і стилістичну єдність візуалу.

Текстові бабли залишено білого кольору. Тло позаду персонажів найчастіше зображено більш блідими кольорами для виокремлення героїв на перший план. Чорний колір лайн-арту сприймався занадто різким, порівняно із загальною колірною палітрою сторінок, тому було вирішено пофарбувати контур у темніші відтінки дотичних до нього кольорів. Фарбування контуру допомагає розставити акценти на зображуваному, врівноважити колірну палітру сторінки, додати легкості візуальному сприйняттю деталей. Віддалені або затінені деталі персонажів зафарбовано більш прозорим прошарком кольору тла. Цей прийом дозволяє зробити ілюстрацію візуально легшою, підкреслити різноплановість композиції. За межі контуру додано поодинокі в’юнкі лінії для посилення ефекту легкості та рухливості на сторінках. Особливо доречними подібні лінії стають у зображенні волосся персонажів і травинок у масці Яциль, адже, як відомо, в житті ці елементи не є суцільними об’єктами, а формуються з менших тонких складових. Окрім того, окремі закручені лінії впродовж мальопису використовуються для позначення чарівності того, що відбувається (наприклад, прояви магії головної героїні).

Задля здобуття цього ж ефекту вони доповнюються закрученими колами довкола, а також виокремлюються за допомогою контрасту із затемненим тлом.

Поступово кольори сторінок мальопису стають все менш насиченими (див. рис. 2.11).



Рисунок 2.11 – Зменшення насиченості сторінок

«Захоплення» сторінок сірим кольором відображає напруженість і сум, що шириться поселенням з початком хвороби Дзвона. Крім того, зникнення кольору на сторінках демонструє ослаблення віри Яциль у барвисту безтурботну картину світу і власну спроможність допомагати людям в поселенні, адже допомогти хлопчику вона наразі не може. Підсилює цю ідею поступова поява фіолетового кольору (кольору хвороби Дзвона) на сторінках. Він зображує те, як все сильніше головна героїня зосереджується на хворобі хлопчика, перестаючи зважати на все інше довкола. Найбільше фіолетового кольору розміщено саме в тінях і непомітних кутах локацій: демонстрація того, як Яциль ховає від оточуючих власні переживання. У протиставленні фіолетовому, на панелях з'являється комплементарий йому колір – жовтий. Він уособлює миті надії, впевненості у тому, що все вийде. Говорячи про надію, найчастіше в другій половині сторінок мальопису сонячне світло падає саме на Яциль, що демонструє: попри скептичне ставлення жителів до неї, деякі з них вірять у те, що вона знайде вихід, вона є для них цим «промінням світла».

Остання панель першого розділу знову наповнюється більш насиченими кольорами там, де падає світло, що символізує повернення надії на краще в душі головної героїні.

В результаті розробки мальопису створено 36 сторінок з продемонстрованою на них історією першого розділу. Розроблено авторський стиль мальопису, який поєднує риси реалізму та стилізації. Підготовлено файл для друку сторінок. Усі шрифти векторизовано перед друком.

2.4 Дизайн серії обкладинок

Обкладинка книжкового видання – важлива складова будь-якого друкованого видання, однією з основних функцій якої є захист твору від пошкоджень, забруднень та інших зовнішніх впливів. Серед інших функцій обкладинки науковці виокремлюють скріплювальну, художню та інформаційну. Крім того, оформлення обкладинок слугує як реклама твору і декоративне оздоблення друкованого видання, привертає увагу потенційного покупця. Через обкладинку транслюються світові та українські тенденції, вона є відображенням тону видавництва, презентує його, об’єднуючи у співпраці дизайнерів, видавництво та аудиторію [25, с. 61].

Інформаційна функція дизайну обкладинки реалізується через можливість донести до читача ключову інформацію про наповнення твору. Згідно з цим, при створенні обкладинки дизайнери мають за мету зацікавити покупця чи пересічного глядача, викликати бажання придбати твір [25, с. 61]. Обкладинка має відображати настрій і основну ідею твору, адже саме завдяки обкладинці читач формує своє перше враження про твір.

Аби знайти найвдаліше рішення для обкладинки необхідним етапом є пошукове ескізування. Саме на цьому етапі вдається занотувати усі можливі деталі, порівняти їх і відібрати найбільш влучний. В результаті пошукового етапу враховано результати попереднього аналізу авторських мальописів та їхніх обкладинок і виконано серію замальовок (див. рис. 2.12).

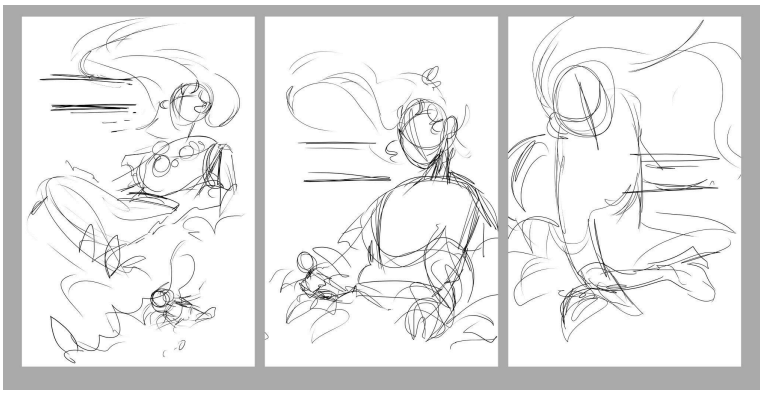


Рисунок 2.12 – Перші начерки обкладинки

В центрі обкладинки вирішено розмістити головну героїню мальопису. Перші два начерки є спробою відображення розгубленості головної героїні, пов’язаного з її пошуком впевненості в своїх силах, незнанні перед тим, як вилікувати хлопчика. Героїня зображена легкою і невагомою, ніби застиглою у просторі та власних почуттях. Третій начерк зображує протилежну за настроєм ідею: розкіш, величність і впевненість Яциль у тому, що вона зобов’язана зробити. Для підтримки цієї ідеї листя, на якому сидить чарівниця, формує трон. Вона впевнено дивиться прямо на глядача, ракурс наближено до її обличчя, що посилює ефект від погляду.

Проаналізувавши всі переваги та недоліки занотованих варіантів, вирішено об’єднати обидва контрастні настрої обкладинки (див. рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Фінальний вигляд обкладинки

Протилежність зображуваних настроїв не тільки посилює емоційну виразність обкладинки, а і передає багатогранність особистості головної героїні. На фінальному варіанті обкладинки головна героїня стурбована, водночас і рішуче налаштована на те, аби знайти спосіб вилікувати Дзвона. Відповідно до третього начерку, вона так само велично сидить на троні з листя. Саме листя є натяком на основний вид магії, яким володіє Яциль. Ракурс сфокусовано на обличчі чарівниці, хоч вже і не так динамічно, наближено до легкості та невагомості перших двох начерків обкладинки. Увагу саме на головну героїню і її обличчя привертає контраст між світлим одягом героїні (світлий колір якого додатково посилено завдяки освітленню) і темним волоссям, макіяжем, листям довкола неї. Акцент на обличчі головної героїні посилено і світлішим, порівняно з рештою ілюстрації, кольором тла навколо голови Яциль. Назва мальопису є одним з головних композиційних елементів обкладинки, тому її розміщено біля голови головної героїні як біля найпомітнішого місця ілюстрації. Обрано білий колір літер, адже саме він створює найбільший контраст з візуалом обкладинки. Для назви використано летеринг з відповідним до провідного елементу сюжету, рослинами. Виконано повноформатну ілюстрацію, яка продовжується з переднього на зворотній бік обкладинки. Смарагдова плитка і розлите на ній золото є асоціативними з головною героїнею предметами і кольорами. Динаміка зображеної плитки візуально спрямовує читача до анотації. Негативний простір, утворений за допомогою силуету плитки, акцентує увагу на анотації, а темне тло і достатня кількість місця довкола текстового блоку полегшує сприйняття тексту, візуал не відволікає від тексту.

На долоню героїні падає Дзвін, символізуючи те, що його доля в її руках. Падіння хлопчика як дія є також відображенням погіршення його самопочуття. Фіолетовий колір є символом містичності та отруйності хвороби хлопчика. Доповнюючи ідею отруйності, фіолетовий колір шириться зеленим листям і змінює його на зав’яле. На голові Яциль є білий контур, а поруч у волоссі помітно кілька яскравих зелених травин. Вказані елементи є частиною

демонстрації альтернативного вигляду чарівниці у її рослинній формі. Як зазначалося в одному з попередніх підрозділів, рослинний вигляд дівчини є відбитком її спроб набути впевненості та рішучості. Згідно з цим, ці елементи посилюють бажання головної героїні бути достатньо сміливою і сильною, аби допомогти Дзвону одужати. Водночас той самий образ є і, навпаки, символом вагань героїні, адже саме через рослинний вигляд вона ховається від своїх страхів. Це розкриває вже інший згаданий бік обкладинки: вагання і нерішучість Яциль стосовно себе і своїх сил.

Таким чином, обкладинка наповнена протиріччями в душі Яциль, що є однією з провідних тем мальопису. Крім того, на обкладинці зображено центральну подію першого розділу. Основною технікою виконання обкладинки є попередня заливка кольором під прошарком з начерком, а далі – об'єднання обох прошарків і їхнє пропрацювання.

Оскільки сюжет мальопису розподілено на кілька розділів, вирішено розробити обкладинку для майбутнього другого розділу. Занотовано основну ідею обкладинки (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Фінальний вигляд другої обкладинки серії

Ідея для другої обкладинки серії перегукується з першою. Розташування персонажа віддзеркалене від ілюстрації з Яциль, аби символічно передати, що в цьому розділі історія розкрита під іншим кутом. Обидва персонажі серії

обкладинок розділяють розчарування у світі чаклунів, тому на ілюстраціях їхні пози повторюються, вони ніби знаходять відображення один в одному (це ж символізує і композиційне віддзеркалення персонажів). Наслідуючи серійність обкладинок, колір основного тла вирішено залишити темним, а елементи з персонажами – світлішого кольору. Композиційним центром, поруч з назвою мальопису, є обличчя, очі персонажа. Акцентувати на них вдається завдяки високому контрасту блідої шкіри і темного волосся, райдужки і ліній, що підкреслюють очі. Виокремлює саме голову персонажа і світло-блакитна колона позаду чоловіка. Герой обкладинки суворо дивиться на глядача, передаючи своє зле ставлення до чарівників і обставин, в яких він опинився. Похмурий настрій обкладинки підкреслено за допомогою темної, меланхолійно синьої колірної палітри. Довкола нього зображено каріатиди. Вони є відображенням культури персонажа (референсом для якої є період Ранньої античності), а також рід його діяльності. На фах персонажа вказує і інструмент в його руках. Каріатиди повернуті до персонажа спиною. Це є передачею байдужості чарівників, адже саме покровителі його міста проігнорували чоловіка в момент, коли їхня допомога була найбільш потрібною. Подібно до Яциль на першій обкладинці, чоловік намагається вхопити фігуру, що падає. Відмінністю є те, що йому не вдається зловити цю фігуру: та проковзує повз долоні, – а отже в сюжеті не вдається допомогти цій людині. Втрату персонажа передає і червоний колір тканини, в яку загорнута постать, адже червоний колір відображав у Стародавній Греції зміну життєвого етапу, в тому числі у тканину цього кольору загортали померлих, символізуючи їхній перехід до загробного життя. Аналогічно до білого контуру маски Яциль, серед одягу чоловіка контуром зображено хламиду, стародавній чоловічий одяг греків-мандрівників. У такий спосіб, зображено наступний перехід персонажа до мандрівного способу життя (як відображення сильних змін у його житті). Кольори одягу персонажа також мають символічне значення: темно-синій колір поступово змінюється на чорний, що відображає горювання персонажа. На відміну від першої обкладинки, друга має більш статичні композиційні

елементи, що надає зображенню вже не легкості, а, навпаки, важкості. Наведене рішення обґрунтоване метою передати незламність гніву й горя, які відчуває персонаж. Якщо Яциль на обкладинці все ще має надію у світ чарівників, а тому її обкладинка наповнена рослинами, динамічними елементами, то герой цієї обкладинки остаточно зневірився в ньому, закрився від цього світу, ніби за стіною. Для назви також використано летеринг, але з більш масивними, неначе вирізьбленими з каменю формами. Зворотній бік обкладинки, повторюючи визначені елементи серійності обкладинок, має фрагмент подовженої на обидві сторони ілюстрації. Утворений темним тлом і силуетом каріатиди негативний простір допомагає зосередити увагу на анотації до мальопису.

Для анотації на обкладинках використано шрифт Book Antiqua. Обидві обкладинки збережено в колірному режимі CMYK. Обкладинку першого розділу додано до підготовленого для подальшого друку файлу з готовими розгортами мальопису. Перед друком усі шрифти переведено у вектор.

ВИСНОВКИ

Під час опрацювання наукової роботи було досягнуто мети та виконано усі поставлені завдання. Було досліджено друковані та електронні джерела, в яких описано історію і сучасний стан мальописів. Розкрито поняття «мальопис», «розробка», «розробка авторського мальопису», а також дотичні до них терміни у галузі коміксарства.

У першому розділі розглянуто особливості коміксового жанру. Визначено ключові прийоми візуального сторітелінгу, завдяки яким коміксарям вдається влучно передати події і атмосферу історії. Описано роль авторського підходу у коміксарстві на прикладі різноманіття стилів художнього виконання авторів, а також майстерності роботи з дизайном персонажів. Виокремлено важливість підняття актуальних соціальних проблем через візуальну оповідь, зокрема проблему зображення жінок в мальописах. Проаналізовано аналоги сучасних українських і зарубіжних авторських мальописів. Виокремлено особливості техніки виконання на прикладі наведених аналогів.

У другому розділі описано етапи виконання проєктної частини, а саме розробки авторського мальопису у жанрі фентезі. Досліджено особливості кожного з етапів. Сформульовано концепцію твору. Розроблено концепти дизайну персонажів для головної героїні, а також восьми жителів поселення, з якими вона найбільше взаємодіє впродовж першого розділу. Враховано набуті під час попереднього аналізу знання про форму у дизайні персонажів, а також значення кольорів у відображенні особистостей кожного з героїв. Проаналізовано існуючі формати книжкових видань, обрано формат для авторського мальопису. Опрацьовано сценарій, згідно з яким розроблено сторіборд і розкадрування сторінок. Виконано лайн-арт сторінок. Опрацьовано 150 панелей в кольорах, найбільш відповідних референс-аркушам персонажів, настрою і атмосфері мальопису.

Створено дизайн обкладинок для першого і майбутнього другого розділу мальопису. Визначено і дотримано ознак серійності між обкладинками, серед

них: темний колір тла, подібні пози персонажів, композиція, оточення персонажів пов’язаними з ними предметами.

В результаті дослідження теоретичної частини і опрацювання проєктної частини розроблено 36 сторінок авторського мальопису «Майстри цілющого квіту».

За матеріалами дослідження здійснено публікацію тез доповіді у збірках матеріалів міжнародних і всеукраїнських наукових конференцій: тези на тему «Прийоми візуального сторітелінгу» у збірці матеріалів Всеукраїнської наукової конференції «Litteris et Artibus: Нові горизонти» (м. Кременець: 30-31 жовтня 2024), тези доповіді на тему «Ретроспективний аналіз індустрії мальописів та коміксових жанрів» у збірці матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (м. Запоріжжя: 12 грудня 2024), тези доповіді на тему «Роль авторського підходу у коміксарстві» у збірці матеріалів університетської науково-практичної конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих учених «Молода наука» (м. Запоріжжя, 14-18 квітня 2025), тези доповіді на тему «Аналіз методів і технік зображення сюжету в сучасних авторських мальописах» у збірці матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції «Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу» (м. Запоріжжя: 10-11 квітня 2025 року).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барбуччі А., Ґрегіо Ді Дж. Сестри Ґреміє. Книга 1: Сон Сари. Київ : Видавництво «РМ», 2020. 72 с.
2. Бережна В. В. Розробка коміксного видання під назвою «Арт заблокована» : квал. роб. ... бакалавра : 022 «Дизайн» / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 79 с. URL : https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/19760
3. Бєлов Д. О. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2020. №5. С. 29–42.
4. Бибик С. П., Сюта Г. М. Словник іншомовних слів / за ред. С. Я. Єрмоленко. Харків : Фоліо, 2005. 623 с.
5. Борова В. Д. Жанрові особливості творів фентезі (на матеріалах романів Урсули Ле Гуїн). *Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації,* 2022. №15. С. 25–29.
6. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь : Перун, 2005. 1728 с.
7. Вишневська Г. Б., Щирба Т. А. Комікс як вид масової культури: історія та сучасний стан. *Results of modern scientific research and development* : proceedings of international scientific and practical conference. Madrid : Barca Academy Publishing, 2021. P. 340 –345.
8. Гайдай С. Потойбічник. Самвидав, 2023. №1. 24 с.
9. Гузема А. С. Розробка мальопису «Dismas Journey» : квал. роб. ... бакалавра : 022 «Дизайн» / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2024 р. 65 с. URL : https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/19758
10. Димова А. П. Виявлення художньо-естетичних особливостей розробки авторського мальопису «Байстря» : квал. роб. ... магістра : 022 «Дизайн» / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2023 р. 76 с. URL : https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/18243
11. Єршова А. С. Проєктування друкованого періодичного видання : квал. роб. ... бакалавра : 022 «Дизайн» / Криворізький державний педагогічний

університет. Кривий Ріг : КДПУ, 2022 р. 51 с. URL : http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6181

12. Клітинка. Космічний звій : вебкомікс. URL: https://zenko.online/titles/1984?translation=unset (Дата звернення: 28.05.2025)
13. Козак О. М. Книжкова графіка та верстка авторського манга-коміксу «Хо-Ван-Ки» : квал. роб. ... бакалавра : 022 «Дизайн» / Хмельницький національний університет. Хмельницький : ХНУ, 2024 р. 85 с. URL : https://elar.khmnu.edu.ua/handle/123456789/16267
14. Копильчак Х. С. Гендерні стереотипи в сучасному українському мальописі. *Поліграфія і видавнича справа*, 2022. №2. С. 143 –150.
15. Крикуненко С. В. Специфіка коміксу у формуванні сучасних видовищних практик. *Новітні дослідження культури і мистецтва: пошуки, проблеми, перспективи :* матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 18 травня 2023 р.). Київ : НАКККіМ, 2023. С. 194–195.
16. Крикуненко С. В. Структурно-стилістичні компоненти коміксу в реальному просторі формування видовищної культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. №3. С. 50–56.
17. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Аналіз методів і технік зображення сюжету в сучасних авторських мальописах. *Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу* : матеріали VI міжн. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 10-11 квітня 2025 р.). Запоріжжя : ХНА, 2025. (До друку)
18. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Прийоми візуального сторітелінгу. *Litteris et Artibus: Нові горизонти* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Кременець, 30-31 жовтня 2024 р.). Кременець : ВЦ КОГПА ім. Тараса Шевченка, 2024. С. 319-322.
19. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Ретроспективний аналіз індустрії мальописів та коміксових жанрів. *Дизайн, візуальне мистецтво та*

творчість: сучасні тенденції та технології: зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Запоріжжя, 12 грудня 2024 р.). Запоріжжя : ЗНУ, 2024. Т. 2. С. 68-72. DOI : 10.5281/zenodo.14577426

20. Лазоренко А. Г., Брянцев О. А. Роль авторського підходу у коміксарстві. *Молода наука* : збір. наук. праць. (м. Запоріжжя, 14-18 квітня 2025 р.). ЗНУ, 2025. Т.1. С. 79-81.
21. Лопушанський І. О., Насалевич Т. В., Рябуха Т. В. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського* : Серія «Філологія. Соціальні комунікації», 2020. №4. С. 144 –149.
22. Макклауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво. Київ : Рідна мова, 2019. 224 с.
23. Макклауд С. Створити комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах. Київ : Рідна мова, 2020. 272 с.
24. Мильнеченко Л., Татарінова Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати.* 2020. №12. С. 10 –15.
25. Михайличенко Л. А. Обкладинка як основний елемент при створенні книги. *Теоретико-методологічні аспекти мистецької освіти: здобутки, проблеми та перспективи* : зб. матеріалів IX міжн. наук.-практ. конф. (м. Умань, 23-24 листопада 2022 р.). Умань : ВПЦ «Візаві», 2022. С. 61–63.
26. Мін'Пожань. Героїка : вебкомікс. URL: https://zenko.online/titles/1950?translation=unset (дата звернення: 28.05.2025)
27. Недзельська Т. О. Мальопис як власний вид української культури. *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості* : матеріали Всеукр. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених. (м. Київ, 17 листопада 2023 р.). Київ : КНУТД, 2023. С. 91–96.
28. Нестеренко О. А. Вербально-візуальний контент сучасних українських онлайн-мальописів. *Мовознавчий вісник*, 2024. №36. С. 183–194.

29. Пєшков М. О. Ілюстрування коміксу «Історія про мертвого героя» : квал. роб. ... бакалавра : 022 «Дизайн» / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2024 р. 65 с. URL : https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/12843

30. Поліщук З. Химерники. Випуск 1: Пайка 1. Львів : UA Comix, 2022. 40 с.

31. Полковникова С. М., Косюк В. Р. Особливості розвитку коміксу як різновиду візуального мовлення. *Світ наукових досліджень.* 2023. С. 201–205.

32. Словник іншомовних слів / уклад. С. М. Морозов, Л. М. Шкарапута. Київ : Наукова думка, 2000. 662 с.

33. Словник української мови: в 20 тт. / за заг. ред. В. М. Русанівського, Н. Г. Озерової; уклад. Л. Л. Шевченко та ін. Київ : Наукова думка, 2010. Т.1. 911 с.

34. Формат книжки. Вікіпедія: Вільна Енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Формат_книжки (дата звернення: 28.05.25)

35. Цапів А. О. Конструювання графічних наративів (коміксів) (на матеріалі графічних текстів циклу Fables). *Science and Education a New Demension. Philology*, 2020. №68. С. 50 –55.

36. Шірахама К. Ательє чаклунських капелюхів. Т. 1. Харків : Наша ідея, 2020. 208 с.

37. Янь Дж. Л., Коніецко Бр., Дімартіно М. Д. Аватар: Останній захисник. Книга 1 – Обіцянка. Кам’янське : Ланцута, 2024. 240 с.

38. Bishop J. The Narrative Structure of Comics : Master of Arts’ dissertation / University of Montreal. Montreal, 2006. 146 p.

39. Bishop R., Boo S., Cruz M. R., Gadea L. Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development. 3DTotal Publishing, 2020. 288 p.

40. Bone R., Cayton D., Stinson R., Ocvirk O., Wigg Ph. Art Fundamentals: Theory and Practice. McGraw-Hill Education, 2012. 336 p.

41. Clow C., Mi-Gyeong J., Racicot T. Beastlands: Keepers Of The Kingdom. Dark Horse Comics, 2022. 136 p.
42. Duncan R., Levitz P., Smith M. The power of comics. Bloomsberry Academic, 2009. 360 p.
43. Duncan R., Smith M. J. Critical approaches to comics: Theories and methods. Routledge, 2012. 310 p.
44. Fowkes N., Guweiz, Knopf D., Pickard C. Color and Light. *Artists Master Series.* 3DTotal Publishing, 2022. 338 p.
45. Kukkonen K. Contemporary comics storytelling. University of Nebraska Press, 2013. 248 p.
46. Magical Yui. Пригоди принцеси Джуд : вебкомікс. URL: https://zenko.online/titles/1680?translation=unset (дата звернення: 28.05.2025)
47. Mazzi B. After the Ashes : webcomic. URL: https://www.artstation.com/barbaramazzi (дата звернення: 28.05.2025)
48. Nordling L., Wolfman M. Comics Creator Prep. About Comics, 2016. 292 p.
49. Pedri N. Concise dictionary of comics. Univ. Press of Mississippi, 2022. 232 p.
50. Pratt H. J. The Philosophy of Comics: What They Are, how They Work, and why They Matter. Oxford University Press, 2023. 224 p.
51. Tinsley K. Digital Prepress for Comic Books. Stickman Graphics, 2009. 227 p.
52. Turbeville T. The Female Justice League: The Misrepresentations of Women in Comic Books. *Stylus Knights Write Showcase Special Issue*, 2016. P. 71–82.
53. Simon M. Storyboards: Motion In Art. CRC Press, 2012. 448 p.
54. Stone J. Storytelling in Words and Pictures: How To Write Graphic Novels and Comics. Birch Tree Press, 2010. 112 p.

ДОДАТОК А

Проаналізовані аналоги сучасних авторських мальописів, розподілені на групи

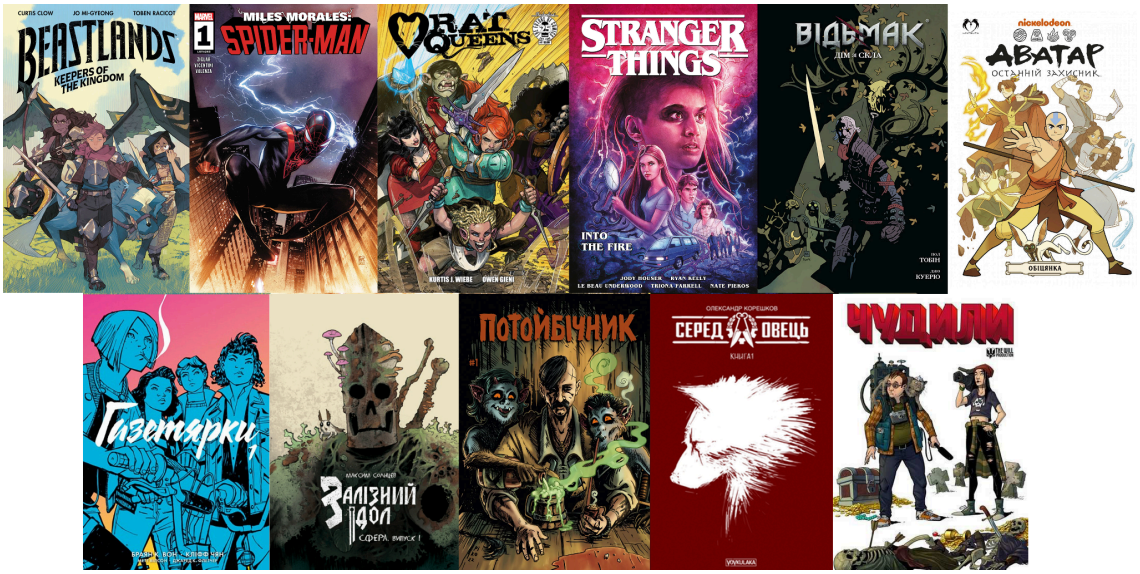


Рисунок А.1 – Група 1: мальописи в стилі класичних американських коміксів



Рисунок А.2 – Група 2: мальописи з відсутнім контуром



Рисунок А.3 – Група 3: чорно-білі мальописи



Рисунок А.4 – Група 4: висока стилізація та експресивність



Рисунок А.5 – Група 5: мальописи з непересічною формою панелей та інших елементів сторінок

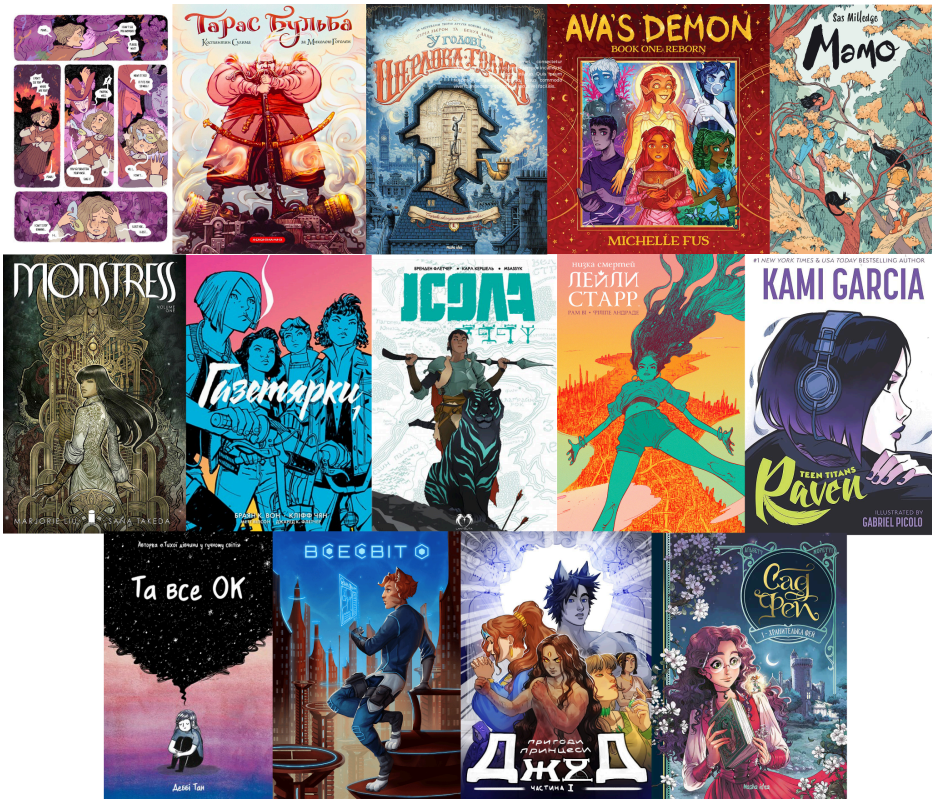


Рисунок А.6 – Група 6: нестандартне опрацювання кольору, увага до передачі атмосфери через колір

ДОДАТОК Б

Етапи розробки сторінок мальопису



Рисунок Б.1 – Розкадрування сторінок

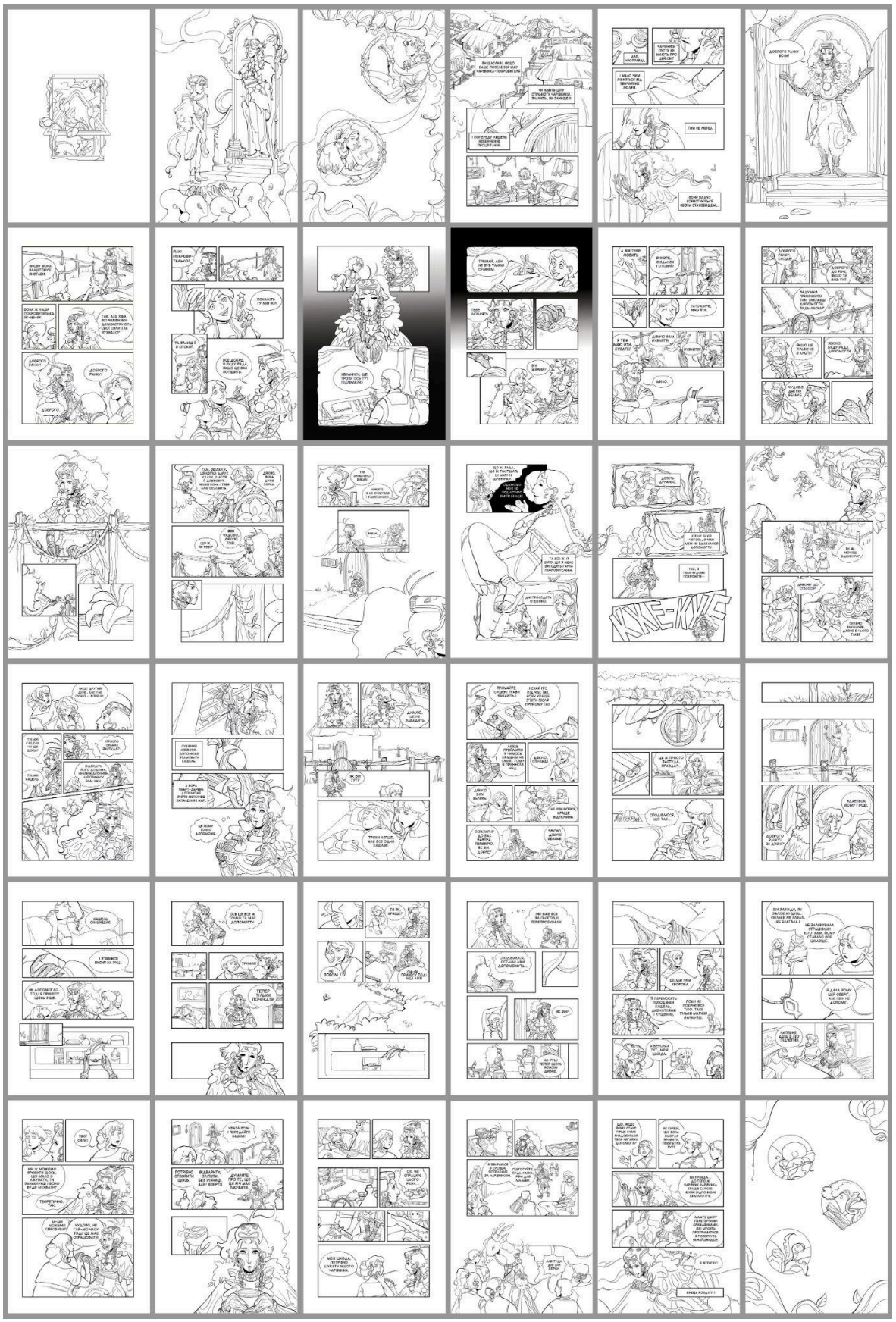


Рисунок Б.3 – Лайн-арт сторінок мальопису



Рисунок Б.3 – Готові сторінки мальопису

ДОДАТОК В

Серія обкладинок для розділів



Рисунок В.1 – Обкладинка першого розділу



Рисунок В.2 – Обкладинка другого розділу