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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ВЕБТУНУ «KEEPERS OF TIME»**

ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0223-з-с2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Рамошина Ірина Олександрівна

Керівник: старший викладач кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя

2026

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
Ганна ЧЕМЕРИС
«____»_____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Рамошиної Ірини Олександрівни

1. Тема роботи: *Розробка вебтуну «Keepers of Time» за власним авторством* науковий керівник роботи *ст. викл. Потапенко М.В. затверджені наказом ЗНУ від* 08.12.25 №1780-с
2. Строк подання студентом роботи: 1.05.26
3. Вихідні дані до роботи: *Авторська історія, що розповідає про п'ятьох дівчат, які стали хранительками часу.*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Інформаційне дослідження вебтунів, Дослідження процесу розробки авторського вебтуну, Реалізація дизайн-проєкту*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка, демонстраційна версія вебтуну.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: *1.11.25*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Початок роботи. Загальні збори. Організаційна інформація.*	*1.11.25*	
2	*Визначити тему. Обрати керівника. Підготувати лист завдання. Декларацію і заяву на затвердження теми.*	*до 4.11. 2025*	
3	*Етап 1. Аналіз теми. Провести дослідження об'єкту теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ*	*до 11.11.2025*	
4	*Етап 2. Визначення концепції проєктування. Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.*	*до 18.12.2025*	
5	*Етап 3. Пошуковий етап. Провести процес проєктування з описом результатів виконання у відповідних підрозділах ПЗ*	*до 15.03.2026*	
6	*Етап 4. Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції. Завершити процес проєктування та описати його у відповідному розділі ПЗ.*	*до 15.04.2026*	
7	*Етап 6. Технічна реалізація проєкту. Усунути зауваження і врахувати рекомендацій керівника. Підготувати доповідь та презентаційний супровід для передзахисту.*	*до 01.05.2026*	
8	*Завершення виконання роботи Подати чернетки ПЗ та проєкту для проходження передзахисту.*	*4.05.26*	
9	*Попередній захист. Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень . Усунення зауважень до виконаної роботи. Виконати чистове оформлення роботи. Підготувати презентацію проекту для завантаження у електронне портфоліо кафедри artstation.com/designzn*	*08.05.26 10.05.26*	
10	*Проходження нормоконтролю - Anyta.Chemeris@gmail.com Проходження рецензування. Підготувати анотацію до роботи. Отримання відгуку керівника. Подати і отримати довідку про антиплагіат-перевірку Unicheck.*	*19.05.26 22.05.26*	
11	*Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту. Передати пакет курсової роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	*25.05.26*	
12	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*29.05.26*	

Студент _____ *Ірина РАМОШИНА*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Микола ПОТАПЕНКО*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Рамошина І. О. Розробка вебтуну «Keepers of Time» за власним авторством : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, старший викладач М. П. Потапенко. Запоріжжя: ЗНУ, 2026. 74 с.

UA : Робота викладена на 74 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 41 джерел. Об’єкт дослідження − вебтуну як форма візуального наративу. Предмет дослідження − створення та візуальне оформлення авторського вебтуну. Мета роботи −дослідити особливості вебтуну як сучасної форми цифрового коміксу, а також розробити авторський вебтун «Keepers of Time» з урахуванням принципів візуального сторітелінгу та сучасних тенденцій цифрового дизайну.

Ключові слова: вебтун, цифровий комікс, сторітелінг, персонажі, ілюстрація, концепт-арт, вертикальний формат.

Ramoshyna I. O. Development of the Webtoon "Keepers of Time" by Own Authorship : Bachelor’s thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Scientific adviser Senior Lecturer M. P. Potapenko. Zaporizhzhia: ZNU, 2026. 74 p.

EN : The work consists of 74 pages of printed text. The list of references includes 41 sources. Object of research is the webtoon as a form of visual narrative. Subject of research is the creation and visual design of the author's webtoon. The purpose of research will explore the peculiarities of the webtoon as a current form of digital comics, as well as develop the author’s webtoon "Keepers of Time" in accordance with the principles of visual storytelling and current trends in digital design.

Key words: webtoon, digital comic, storytelling, characters, illustration, concept art, vertical format.

ЗМІСТ

ВСТУП…….. 6

РОЗДІЛ І ІНФОРМАЦІЙНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЕБТУНІВ…….. 9

1.1 Поняття та історія вебтунів……... 9

1.2 Структура та формати вебтунів……...12

1.3 Відмінності вебтунів від коміксів, манги та графічних романів……. 16

1.4 Соціокультурний та економічний вплив вебтунів……19

РОЗДІЛ ІІ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ АВТОРСЬКОГО ВЕБТУНУ……23

2.1 Авторський вебтун як онлайн-продукція: концепція та особливості створення…….23

2.2 Розробка персонажів, сюжетної структури та візуальної стилістики вебтуну…… 27

РОЗДІЛ ІІІ РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН - ПРОЄКТУ……... 33

3.1 Вибір матеріалів та методів розробки авторського вебтуну…….33

3.2 Розробка ескізного ряду та створення сторінок авторського вебтуну…… 39

ВИСНОВКИ……....59

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……... 61

ДОДАТКИ……... 66

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному цифровому середовищі візуальне мистецтво активно поєднується з літературою, створюючи нові форми художнього наративу. Однією з таких форм є вебтун — різновид цифрового коміксу, що створюється спеціально для читання на мобільних пристроях та онлайн-платформах. Завдяки поєднанню тексту, ілюстрацій, композиції кадрів та інтерактивності вебтуни набули значної популярності серед широкої аудиторії у різних країнах світу. Вони стали важливою частиною сучасної інтернет-культури та цифрового сторітелінгу.

Актуальність теми зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій та активним поширенням нових форм візуального сторітелінгу. У сучасному інформаційному суспільстві все більшого значення набувають мультимедійні формати подання художнього контенту, які поєднують текст, зображення та композиційні елементи. Однією з таких форм є вебтун — цифровий формат коміксу, що створюється спеціально для онлайн-платформ та мобільних пристроїв.

Завдяки розвитку інтернету та мобільних технологій вебтуни стали популярними серед широкої аудиторії, особливо молоді. Вони вирізняються зручним вертикальним форматом читання, поєднанням ілюстрацій і тексту, а також можливістю публікації на спеціалізованих цифрових платформах. Це сприяє активному поширенню авторського контенту та відкриває нові можливості для художників, дизайнерів та письменників.

Крім того, вебтуни сьогодні розглядаються не лише як розважальний продукт, а і як окремий напрям сучасного цифрового мистецтва. У процесі їх створення поєднуються різні творчі та дизайнерські практики: ілюстрація, графічний дизайн, сценарна робота, композиція кадру та розробка персонажів. Саме тому розробка вебтуну потребує комплексного підходу та врахування особливостей цифрового середовища.

Окремої уваги заслуговує й те, що вебтуни стають важливою частиною сучасної медіакультури. Багато популярних історій, створених у цьому форматі,

адаптуються у фільми, серіали, анімацію та ігри, що свідчить про їхній значний культурний і творчий потенціал. Таким чином, дослідження процесу створення вебтуну є актуальним як для сфери дизайну, так і для розвитку сучасних цифрових форм художнього наративу.

У вузькому сенсі актуальність теми полягає у дослідженні та практичній реалізації авторського вебтуну «Keepers of Time». Створення подібного проєкту передбачає комплексний творчий і дизайнерський процес, що поєднує літературну розробку сюжету, формування образів персонажів, створення візуального стилю та опрацювання композиції сторінок. Усе це потребує системного підходу та врахування особливостей цифрового формату, у якому поєднуються текстовий та графічний елементи.

Розробка вебтуну також включає створення концепції історії, визначення жанрових особливостей, побудову структури оповіді, а також розробку дизайну персонажів та середовища, у якому відбуваються події. Важливим етапом є формування єдиного художнього стилю, що забезпечує цілісність візуального сприйняття твору та сприяє кращому розкриттю сюжету.

Крім того, у процесі створення вебтуну значну роль відіграє композиційне розташування кадрів, ритм подання інформації та взаємодія тексту з ілюстраціями. Саме ці елементи формують динаміку оповіді та впливають на емоційне сприйняття історії. Тому аналіз та систематизація етапів створення авторського вебтуну дозволяє визначити основні принципи розробки подібних цифрових проєктів.

Таким чином, актуальність даної роботи полягає не лише у створенні авторського художнього проєкту, а й у дослідженні практичних аспектів розробки вебтуну як сучасної форми цифрового сторітелінгу, що поєднує елементи дизайну, ілюстрації та літературної творчості.

Об’єкт дослідження − вебтун як форма візуального наративу.

Предмет дослідження − створення та візуальне оформлення авторського вебтуну.

Мета роботи − дослідити особливості вебтуну як сучасної форми цифрового коміксу, а також розробити авторський вебтун «Keepers of Time» з урахуванням принципів візуального сторітелінгу та сучасних тенденцій цифрового дизайну.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання:**

1. Проаналізувати поняття вебтуну та його місце у сучасній цифровій культурі.
2. Розглянути відмінності вебтуну від традиційних коміксів, манги та інших форм графічних історій.
3. Дослідити особливості структури та наративу вебтуну.
4. Розробити сюжетну концепцію авторського вебтуну «Keepers of Time».
5. Створити дизайн персонажів та визначити їхні візуальні характеристики.
6. Розробити ілюстрації та композицію сторінок вебтуну.
7. Проаналізувати процес створення авторського проєкту та його художні особливості.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 74 сторінок, 9 сторінки ілюстрацій, 5 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 60 сторінок.

РОЗДІЛ І
ІНФОРМАЦІЙНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ВЕБТУНІВ

1.1. Поняття та історія вебтунів

Вебтун — це особлива форма цифрового коміксу, що поєднує текстову та графічну складові, створюється спеціально для перегляду на цифрових платформах та мобільних пристроях. У порівнянні з традиційною манхвою чи коміксом, вебтун характеризується вертикальною прокруткою сторінок, інтерактивністю та можливістю публікації через спеціалізовані онлайн-платформи. Завдяки цим особливостям вебтуни дозволяють автору ефективно управляти ритмом оповіді, створювати драматичні паузи і акцентувати емоційні сцени через графіку [1, с. 1–5], (рис. 1.1).

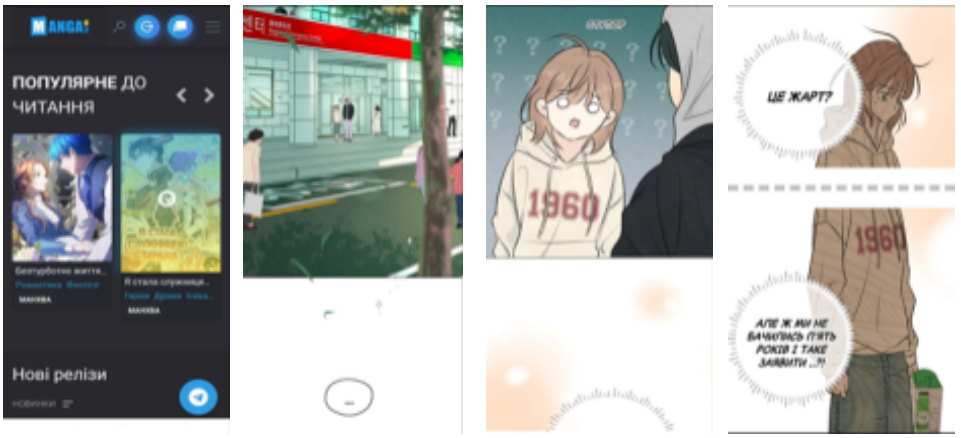


Рисунок 1.1– Вебтун та платформа для його читання

За словами Дал Ён Джин, формування вебтунів у Південній Кореї відбулося в умовах синергії культурних, соціальних та технологічних факторів. Основою для появи вебтунів стали традиційні корейські комікси — манхва, які на початку 1990-х активно розвивалися в друкованих журналах та газетах [1, с. 3–5]. Поява інтернету і розвиток мобільних технологій надали авторам нові можливості для цифрової публікації, що стало критичним чинником у виникненні вебтунів як окремого медіа-формату.

Дал Ён Джин зазначає, що вебтуни формувалися також у контексті хвилі Hallyu (Korean Wave), коли Південна Корея почала активно експортувати свої

культурні продукти за кордон, зокрема музику, кіно та телесеріали [1, с. 1–3]. Вебтуни стали природним продовженням цієї хвилі, оскільки вони поєднували традиційні художні підходи з сучасними цифровими медіа, що забезпечило їх популярність і на внутрішньому, і на міжнародному ринках.

Розвиток вебтунів проходив кілька ключових етапів. Перший етап включав ранні цифрові експерименти з адаптації манхви до інтернету, коли автори почали публікувати свої роботи на власних вебсайтах або у невеликих онлайн-спільнотах [1, с. 5–10]. Другий етап характеризувався появою спеціалізованих платформ, таких як Naver Webtoon і Daum Webtoon, які забезпечували регулярну публікацію, доступ до ширшої аудиторії та інтеграцію реклами [1, с. 12–18], (рис. 1.2, 1.3). Ці платформи стали основою для стандартизації формату: вертикальна прокрутка, оптимізація під мобільні екрани, інтерактивні елементи та можливість коментування читачами.



Рисунок 1.2 –вебсайт - Naver Webtoon



Рисунок 1.3– вебсайт - Daum Webtoon

На третьому етапі вебтуни почали інтегруватися в трансмедійні проєкти, що включали адаптації у форматах анімації, ігор, а також коллаборації з музичними та медіа-платформами. Це дозволило вебтунам перетворитися з

локального медіа-продукту на глобальний культурний феномен [1, с. 20–25], (рис. 1.4, 1.5, 1.6).

Джехьон Джонг у своїй статті додатково підкреслює глобальний аспект поширення вебтунів: після появи міжнародних платформ і перекладів на різні мови корейські вебтуни швидко завоювали популярність у США, Південно-Східній Азії та Європі, що сприяло глобалізації цифрового коміксу.

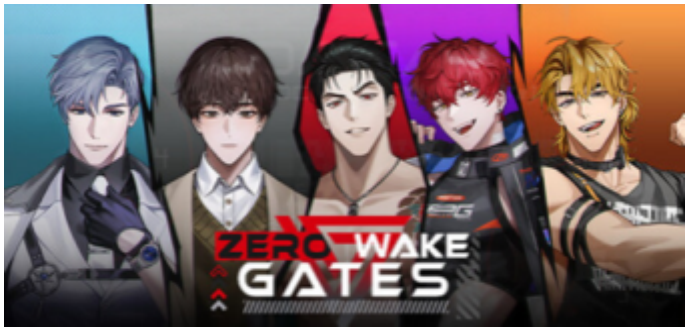


Рисунок 1.4– Zerowake GATES- гра за мотивами вебтуну



Рисунок 1.5– Solo Leveling / Ore dake reberu appu na ken - Аніме за мотивами вебтуну



Рисунок 1.6– Дорама Милий дім – за мотивами вебтуну

Особливості вебтунів виходять за рамки лише технічного формату. Вертикальна прокрутка дозволяє автору контролювати темп розповіді, створюючи ефект «поступового розкриття» сюжету. Графічна складова вебтунів

тісно взаємодіє з текстом, що дозволяє передавати емоційний стан персонажів, атмосферу сцени та драматургічну напругу [1, с. 30–35].

Крім того, цифровий формат дозволяє інтегрувати додаткові елементи: анімацію, звукові ефекти, інтерактивні панелі. Все це робить вебтун унікальним поєднанням літературного та художнього медіа, відмінним від традиційних коміксів і манхви.

Таким чином, вебтун є не лише новим медіа-форматом, а й унікальним культурним явищем, що виникло у специфічному технологічному та соціокультурному середовищі Південної Кореї. Його поява була зумовлена розвитком цифрових платформ, традиційною манхвою та глобальною хвилею популярності корейської культури.

Вебтуни пройшли кілька етапів розвитку — від ранніх цифрових експериментів до глобального медіа-феномену — і сьогодні вони представляють собою значущу частину цифрового візуального сторітелінгу.

1.2. Структура та формати вебтунів

Вебтуни є відносно новим явищем у сфері цифрового мистецтва та візуального оповідання. Вони виникли як результат розвитку цифрових технологій, поширення інтернету та мобільних пристроїв, що суттєво вплинуло на форму подачі коміксів. На відміну від традиційних друкованих коміксів, вебтуни створюються спеціально для читання в цифровому середовищі, що зумовлює їхню унікальну структуру та формат (рис. 1.7).



Рисунок 1.7– Приклад вебтуну у цифровому форматі

Однією з головних особливостей вебтунів є вертикальний формат читання. Якщо традиційні комікси організовані у вигляді сторінок із чіткою сіткою панелей, то вебтуни представляють собою довгу вертикальну стрічку зображень. Читач поступово перегортає її, прокручуючи екран смартфона або планшета. Такий формат отримав назву «нескінченне полотно» (infinite canvas) і дозволяє авторам відмовитися від обмежень сторінкової композиції, характерної для друкованих видань [3, p. 25–27], (рис. 1.7).

Вертикальна структура змінює принципи побудови наративу. Автори вебтунів можуть контролювати темп читання, розміщуючи панелі на різній відстані одна від одної, використовуючи великі паузи між сценами або створюючи довгі вертикальні композиції для підсилення драматичного ефекту. Такий підхід дозволяє формувати особливий ритм оповіді, який більше нагадує кінематографічний монтаж, ніж традиційне сторінкове читання коміксу (рис. 1.7).

Ще однією характерною особливістю вебтунів є їхня орієнтація на мобільні пристрої. Більшість сучасних платформ для публікації вебтунів розроблені таким чином, щоб забезпечити максимально комфортне читання на екранах смартфонів. Це впливає на розмір і форму панелей, обсяг тексту, а також на загальну композицію епізодів. Панелі зазвичай мають більший розмір, а текст розміщується так, щоб його було легко читати на невеликому екрані (рис. 1.8).

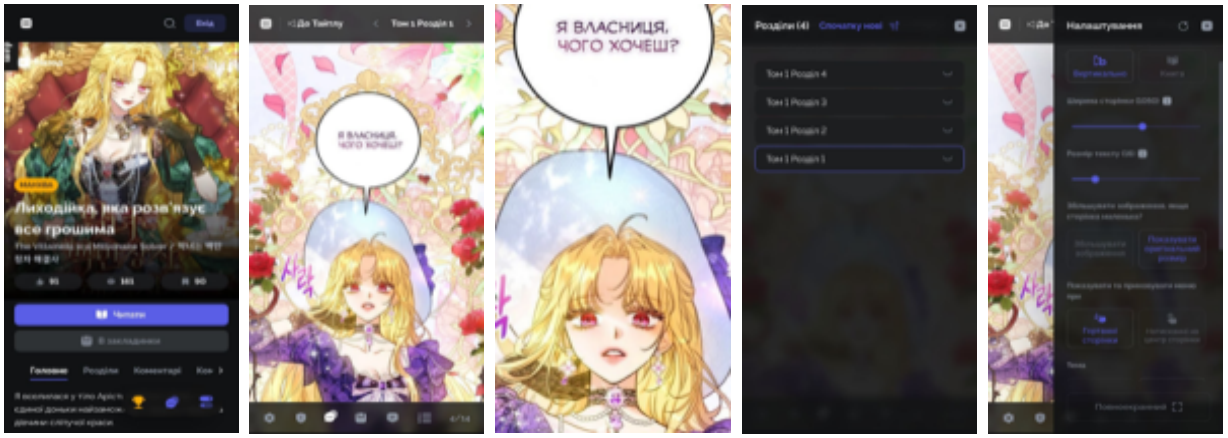


Рисунок 1.8– Орієнтація вебтунів на мобільні пристрої

У дослідженні Чой Чон Хо також зазначається, що вебтуни активно використовують елементи мультимедійності та інтерактивності. На відміну від традиційних коміксів, у вебтунах іноді можуть застосовуватися додаткові цифрові ефекти — анімаційні елементи, звуковий супровід або спеціальні переходи між сценами. Це посилює емоційне сприйняття історії та створює більш занурюючий досвід для читача [4, p. 6–8], (рис. 1.8).

Формат вебтунів також передбачає серійну структуру публікації. Більшість історій виходять у вигляді окремих епізодів, які публікуються регулярно — наприклад, щотижня. Такий підхід формує особливу драматургію оповідання, коли кожен епізод має власну міні-структуру: вступ, розвиток подій, кульмінацію та інтригуюче завершення. Це дозволяє підтримувати інтерес читачів і стимулює їх очікувати наступні частини історії.

Крім того, вебтуни відзначаються більш гнучкою композицією панелей у порівнянні з традиційними коміксами. Якщо в друкованих виданнях панелі зазвичай розташовані у фіксованій сітці, то у вебтунах їхня форма та розмір можуть значно варіюватися. Автори часто використовують великі вертикальні панелі для передачі масштабних сцен, руху або зміни локації. Також застосовується значна кількість порожнього простору між панелями, що допомагає створити відчуття паузи, напруги або емоційної кульмінації (рис. 1.9, 1.10).



Рисунок 1.9– Друкована версія вебтуну



Рисунок 1.10– онлайн версія вебтуну

У дослідженнях цифрових коміксів зазначається, що структура вебтунів тісно пов’язана з особливостями цифрового медіасередовища. Завдяки відсутності фізичних обмежень сторінки автори можуть експериментувати з композицією, масштабом зображень та ритмом подачі історії. Це створює нові можливості для художнього вираження та дозволяє розширити традиційні межі коміксного наративу [3, p. 29–31], (рис. 1.10).

Ще однією важливою рисою вебтунів є використання кольору. Більшість вебтунів створюється у повнокольоровому форматі, що відрізняє їх від багатьох друкованих коміксів або манги, які часто виконуються у чорно-білому стилі.

Кольорова палітра допомагає передати атмосферу сцен, емоції персонажів та загальний настрій історії.

Окрему роль у структурі вебтунів відіграє поєднання тексту та зображення. Репліки персонажів, внутрішні монологи або авторські коментарі інтегруються в композицію таким чином, щоб не порушувати плавність читання. Завдяки вертикальному формату текст може з’являтися у різних частинах композиції, підсилюючи емоційний ефект сцени та спрямовуючи увагу читача.

Деякі сучасні вебтуни також використовують додаткові мультимедійні елементи. У цифровому форматі можливе застосування звукових ефектів, анімацій або інтерактивних елементів, що робить процес читання більш занурюючим та емоційно насиченим. Такі експерименти демонструють, що вебтуни поступово розвиваються як окрема форма цифрового мистецтва, що поєднує традиції коміксів із можливостями нових медіа [4, p. 6–8].

Крім того, вебтуни мають важливе значення для розвитку візуальної грамотності читачів. Поєднання тексту та зображення сприяє кращому розумінню наративу, розвитку навичок інтерпретації візуальної інформації та формуванню інтересу до читання, особливо серед молодої аудиторії [5, p. 82–84].

Отже, структура та формати вебтунів сформувалися під впливом цифрового середовища та нових способів споживання медіаконтенту. Вертикальний формат, епізодична структура, мобільна адаптація та гнучка композиція панелей створюють унікальну модель візуального оповідання. Саме ці особливості роблять вебтуни самостійним жанром цифрової культури, який продовжує активно розвиватися та привертати увагу дослідників і митців у всьому світі.

1.3. Відмінності вебтунів від коміксів, манги та графічних романів

Графічні історії є важливою частиною сучасної візуальної культури. До них належать різні форми послідовного мистецтва, зокрема комікси, манга,

графічні романи та вебтуни. Усі ці формати поєднують текст та зображення для створення наративу, проте відрізняються форматом публікації, художнім стилем, композицією та способом читання.

Комікси є загальним терміном для позначення графічних історій, у яких сюжет передається через послідовність ілюстрацій та текстових реплік. Вони мають сторінкову структуру, де панелі розміщуються у певній композиційній сітці. Як зазначає Г. ван дер Слюйс, комікси та графічні романи є формами візуального наративу, що поєднують літературні та образотворчі елементи для передачі складних сюжетів та ідей [8, p. 2].

Графічні романи, у свою чергу, є більш об’ємною формою коміксів, яка зазвичай публікується у вигляді повноцінної книги. На відміну від коротких серійних випусків коміксів, графічний роман містить завершену історію та часто характеризується більш глибоким розкриттям персонажів і тематики. За словами дослідників, графічні романи все частіше використовуються в освітньому середовищі, оскільки поєднання тексту та зображення сприяє кращому засвоєнню інформації та розвитку критичного мислення [8, p. 3].

Манга є окремою формою коміксів, що виникла в Японії та має власні художні традиції. Вона відрізняється характерним стилем ілюстрації, а також специфічним напрямком читання — справа наліво. Крім того, більшість манги створюється у чорно-білому форматі, що історично пов’язано з масовим друком та швидким виробництвом великих обсягів сторінок (рис. 1.11).

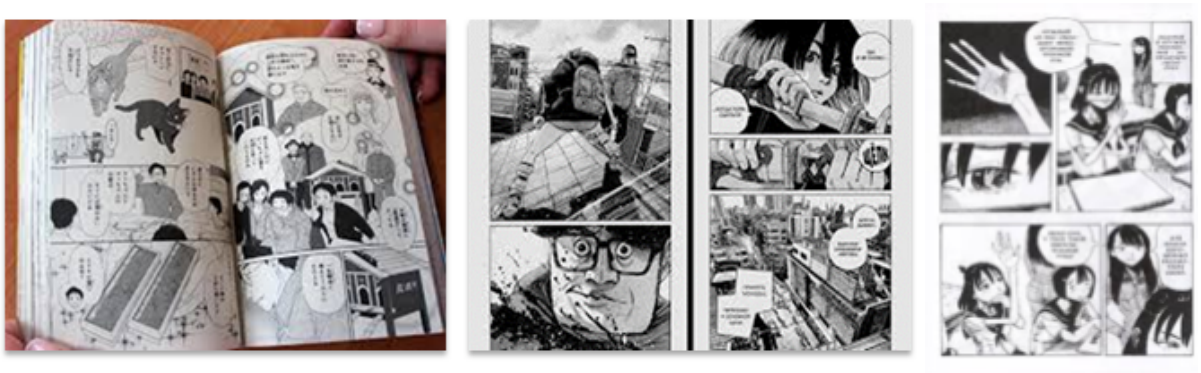


Рисунок 1.11– Манга

На відміну від манги та традиційних коміксів, вебтуни виникли у цифровому середовищі та орієнтовані на онлайн-платформи. Як зазначають К. Септарія та А. Фатхарані, «Вебтуни розроблені переважно для цифрових платформ і читаються за допомогою вертикального прокручування на мобільних пристроях.» [6, p. 14], (рис. 1.12). Саме вертикальний формат став однією з ключових відмінностей вебтунів від інших видів графічних історій.

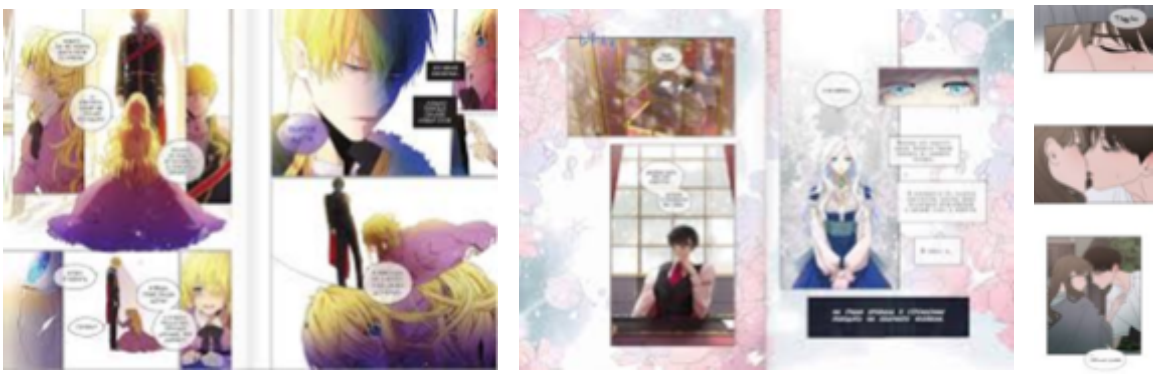


Рисунок 1.12– Формат вебтунів

У своєму дослідженні автори підкреслюють, що манга зазвичай має традиційну сторінкову структуру з декількома панелями на сторінці, тоді як вебтуни використовують довгу вертикальну композицію, яка відповідає способу прокручування екрана смартфона [6, p. 15]. Такий формат дозволяє створювати більш плавний ритм оповіді та поступово розкривати сцени (рис. 1.12).

Дослідники також зазначають, що вебтуни зазвичай створюються у кольоровому форматі, що відрізняє їх від більшості манги. Повнокольорові ілюстрації допомагають передавати атмосферу сцени, підсилювати емоційний стан персонажів та робити історію більш виразною [6, p. 17], (рис. 1.12).

Окрім формату та стилю, відмінності проявляються також у структурі оповідання. Вебтуни зазвичай публікуються у вигляді окремих епізодів на цифрових платформах. Кожен епізод має власну міні-драматургію та завершується інтригуючим моментом, що стимулює читачів очікувати наступну частину історії (рис. 1.12). За результатами аналізу популярних вебтунів, більшість з них використовує серійну структуру оповіді, що сприяє підтриманню постійного інтересу аудиторії [7, p. 6].

Ще однією характерною особливістю вебтунів є використання великої кількості порожнього простору між панелями. Такий прийом дозволяє створювати паузи у наративі та підсилювати емоційний ефект сцен. Крім того, цифровий формат дає можливість використовувати складні композиційні рішення, світлові ефекти та динамічні ракурси (рис. 1.10, 1.12).

Таким чином, вебтуни, манга, комікси та графічні романи мають спільну основу як форми візуального наративу, проте суттєво відрізняються за форматом, стилем та способом сприйняття. Комікси та графічні романи належать переважно до друкованої культури, манга має власну національну традицію, а вебтуни є продуктом цифрової епохи та розвитку онлайн-платформ.

1.4. Соціокультурний та економічний вплив вебтунів

Вебтуни відіграють помітну роль у сучасній соціокультурній сфері, впливаючи на формування нових моделей сприйняття історій, візуальної культури та способів взаємодії з медіаконтентом. Вони поєднують текст і зображення, що робить історії більш доступними та зрозумілими для широкої аудиторії. Завдяки цьому вебтуни сприяють популяризації читання, розвитку візуального мислення та поширенню культурних ідей у глобальному просторі. Крім того, цей формат став важливою частиною сучасної креативної індустрії, впливаючи на розвиток коміксів, ілюстрації та інших медіа.

Одним із ключових аспектів впливу вебтунів є їхня роль у поширенні корейської культури у світі. Дослідники Вонхо Джанг та Чон Ин Сонг зазначають, що вебтуни стали важливою частиною так званої «корейської хвилі» (Hallyu), яка охоплює популяризацію корейської музики, кіно, телесеріалів та інших культурних продуктів на міжнародному рівні [9, с. 2–4], (рис. 1.13). На відміну від традиційних коміксів, вебтуни створюються спеціально для цифрового середовища та поширюються через онлайн-платформи, що дозволяє їм швидко досягати міжнародної аудиторії. У процесі глобалізації вебтуни поєднують локальні культурні елементи з

універсальними сюжетними темами, що робить їх зрозумілими для читачів у різних країнах [9, с. 6].



Рисунок 1.13– Вебтуни та їх рль упоширенні коройської культкри

Соціокультурний вплив вебтунів також проявляється у трансформації читання та медіаспоживання. На відміну від традиційних друкованих коміксів, вебтуни використовують вертикальний формат сторінок, адаптований для читання зі смартфона (рис. 1.8). Це змінює спосіб взаємодії читача з текстом та зображенням, створюючи новий тип візуального наративу. Дослідження Айєші Дар та співавторів підкреслює, що вебтуни поєднують текст, ілюстрацію та цифрову анімацію, що сприяє більш глибокому залученню читачів у сюжет [5, с. 5–7]. Такий формат стимулює розвиток візуальної грамотності та сприяє формуванню нових моделей цифрового читання.

Крім того, вебтуни можуть виконувати освітню та соціальну функцію. Зокрема, вони часто порушують теми соціальних відносин, психологічних переживань, гендерної ідентичності та міжкультурної комунікації. За результатами дослідження Дар, вебтуни можуть використовуватися як інструмент розвитку критичного мислення та медіаграмотності, особливо серед молодої аудиторії [5, с. 8]. Завдяки поєднанню доступного формату та емоційно

насичених сюжетів вебтуни здатні впливати на світогляд читачів та формувати нові культурні практики.

Іншим важливим аспектом є вплив вебтунів на мовну та культурну освіту. У дослідженні Ханае Кім розглядається, як шанувальники корейської поп-культури використовують вебтуни для вивчення мови та культури Кореї. Авторка зазначає, що читання вебтунів допомагає молодим читачам розвивати мовні навички та краще розуміти культурний контекст творів [10, с. 3–5]. Вебтуни містять розмовну лексику, сучасні культурні реалії та елементи повсякденного життя, що робить їх ефективним інструментом неформального навчання.

Окрім соціокультурного впливу, вебтуни відіграють значну роль у розвитку креативної економіки. У Південній Кореї індустрія вебтунів стала важливою частиною цифрового контент-ринку, що об’єднує художників, сценаристів, дизайнерів, маркетологів та програмістів. Платформи на кшталт LINE Webtoon або KakaoPage створили нові моделі монетизації, які включають платні епізоди, рекламу, підписки та ліцензування контенту. Дослідження Юнджу Кім та Хіджун Лі показує, що вебтуни також активно використовуються брендами як інструмент маркетингової комунікації [11, с. 3–4]. Так звані «brand webtoons» дозволяють компаніям інтегрувати рекламні повідомлення у художній сюжет, що підвищує зацікавленість аудиторії та сприяє формуванню позитивного іміджу бренду.

Важливим економічним фактором є також можливість адаптації вебтунів у різні медіа-формати. Багато популярних вебтунів стають основою для створення телевізійних серіалів, анімаційних фільмів, відеоігор та повнометражного кіно. Такий процес медіа-адаптації значно розширює аудиторію твору та створює нові джерела прибутку для авторів і продюсерських компаній. На думку Джанга та Сонга, вебтуни фактично перетворилися на своєрідну «базу сюжетів» для інших медіаіндустрій [9, с. 7]. Завдяки цьому вони стали важливим елементом трансмедійного сторітелінгу, коли одна історія розвивається одночасно у різних форматах.

Адаптації вебтунів особливо поширені у сфері телебачення та стримінгових сервісів. Численні корейські дорами створюються на основі популярних вебтунів, що дозволяє продюсерам використовувати вже сформовану фан-базу (рис. 1.13). Подібна практика знижує ризики виробництва та підвищує комерційний успіх проєктів. Крім того, вебтуни часто стають основою для створення анімаційних серіалів і мобільних ігор, що розширює медіапростір історії та залучає нові аудиторії.

Вплив вебтунів на індустрію ілюстрації також є значним. Цифровий формат стимулює розвиток нових художніх стилів, адаптованих до вертикального скролінгу та мобільних екранів. Художники експериментують з кольором, композицією, ритмом кадрів та інтеграцією анімаційних елементів. Це призводить до формування нових візуальних стандартів у сучасній цифровій ілюстрації.

Таким чином, вебтуни стали важливим елементом сучасної медіакультури, що поєднує художні, соціальні та економічні аспекти. Вони не лише трансформують традиційну індустрію коміксів, але й формують нові моделі культурного виробництва, споживання та поширення контенту. Завдяки глобальним онлайн-платформам вебтуни перетворилися на потужний інструмент культурної комунікації та економічного розвитку креативних індустрій.

РОЗДІЛ ІІ
ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ РОЗРОБКИ АВТОРСЬКОГО ВЕБТУНУ

2.1. Авторський вебтун як онлайн-продукція: концепція та особливості створення

Проєкт «Keepers of Time» є авторським проектом у форматі вебтуну, що поєднує елементи фентезійного світу, драматичного сюжету та містичної атмосфери. Основна ідея твору полягає у розкритті історії п’яти дівчат-школярок, які ведуть звичайне життя, проте поступово починають відкривати в собі незвичайні здібності. На початку історії героїні не усвідомлюють повною мірою природу своїх здібностей, однак протягом певного часу починають помічати дивні та незрозумілі явища, пов’язані з ними. Ці прояви спочатку здаються випадковими або незначними, тому дівчата не надають їм особливого значення. Проте ситуація змінюється тоді, коли героїні опиняються разом: у цей момент їхні сили починають проявлятися значно сильніше. Взаємна присутність підсилює енергію кожної з них, через що здібності стають більш помітними та неконтрольованими. Саме тоді дівчата вперше усвідомлюють, що володіють незвичайними силами, які виходять за межі звичайного людського досвіду. Чотири з п’яти героїнь отримують сили, пов’язані з природними стихіями: вогнем, водою, землею та повітрям. Кожна з цих здібностей відображає індивідуальні риси характеру персонажів, їхній внутрішній світ та спосіб взаємодії з оточенням. П’ята героїня, на відміну від інших, пробуджує більш рідкісну й потужну силу — магію, яка має значно ширший спектр можливостей. Саме ця сила стає ключовим елементом розвитку сюжету та визначає особливу роль героїні у подальших подіях історії.

Після того як сили героїнь починають проявлятися більш виразно, ними зацікавлюються таємничі істоти — оракули, які походять з іншого світу та спостерігають за балансом магічних сил. Причиною їхнього втручання стає пробудження магічних кристалів, що символізують появу нових хранительок.

Згідно з давнім порядком, саме ці кристали визначають тих, кому судилося стати захисницями світів.

Усвідомлюючи, що нові хранительки ще занадто юні та не здатні повністю контролювати свої здібності, оракули призивають дівчат до свого світу, щоб допомогти їм зрозуміти природу їхніх сил та навчити керувати ними. Саме там героїні отримують особливі магічні артефакти — годинники, у яких містяться кристали сили. Кожен кристал уособлює енергію однієї з дівчат і допомагає посилити та стабілізувати її здібності.

Відтепер на героїнь покладається важлива місія: вони стають новими хранительками, покликаними захищати інший світ від сил зла, а також оберігати власний світ від небезпек, що можуть загрожувати його рівновазі.

Концепція проєкту передбачає довготривалий розвиток історії. Планується, що сюжет складатиметься щонайменше з п’яти–шести окремих томів вебтуну. Така структура дозволяє поступово розкривати характери персонажів, їхні внутрішні конфлікти та взаємини між собою. Кожен том являтиме собою окрему сюжетну арку, яка матиме власну історію, атмосферу та драматичну напругу. Водночас усі частини будуть пов’язані між собою спільною сюжетною лінією, що відображає шлях дорослішання героїнь, їхнє становлення як захисниць світів та поступове усвідомлення власної відповідальності за силу, якою вони володіють. Таким чином, розвиток сюжету буде відображати не лише зовнішні пригоди персонажів, але й їхню особистісну еволюцію.

Жанрово проєкт поєднує кілька напрямів, що дозволяє створити багатогранну атмосферу історії. Основним жанром є темне фентезі, у якому фантастичний світ поєднується з елементами містики та напруженої драматичної атмосфери. Також у сюжеті присутні елементи трилеру та жахів, які підсилюють відчуття небезпеки та невизначеності, з якими стикаються героїні. Драматичні складові дозволяють глибше розкрити емоційні переживання персонажів, їхні страхи, сумніви та внутрішні конфлікти.

Водночас у творі присутні й комедійні епізоди, які створюють баланс між напруженими подіями та повсякденними моментами життя героїнь.

Цільовою аудиторією проєкту є читачі віком приблизно від 16–18 років і старші. Така вікова категорія обрана з огляду на тематику твору, наявність складніших психологічних переживань персонажів, елементів темного фентезі та драматичних сюжетних подій. Крім того, вебтуни подібного жанру традиційно орієнтовані на підліткову та молодіжну аудиторію, яка активно споживає цифровий візуальний контент та зацікавлена у сюжетах, що поєднують фантастику, пригоди та емоційний розвиток персонажів.

Проєкт «Keepers of Time» спрямований на створення багатошарової історії з розгалуженим сюжетом, у якій поєднуються елементи фантастики, драматичного розвитку персонажів та містичної атмосфери. Завдяки поетапному розгортанню подій у кількох томах вебтуну історія має потенціал для подальшого розширення та розвитку, що дозволяє глибше розкрити світ твору та еволюцію його головних героїнь.

Вебтун як форма цифрового коміксу часто описують через його технічні характеристики: вертикальний формат, адаптацію під смартфон, серіалізованість. Проте таке визначення залишається поверхневим, адже не враховує головного — зміни самої природи авторства і способу переживання історії. Вебтун — це не просто «комікс онлайн», а специфічний медіум, у якому автор працює одночасно з часом, увагою читача та алгоритмічною логікою платформи.

Передусім, вебтун трансформує ритм читання у керований досвід. Якщо у традиційному коміксі читач вільно обирає темп, то у вебтуні цей темп частково задається автором через довжину «порожніх» відрізків, паузи між сценами, розтягнутість моментів. Порожній простір тут перестає бути відсутністю зображення — він стає інструментом напруги, очікування або навіть емоційного тиску. Дослідження параметрів вебкоміксів для малих екранів підтверджує, що саме контроль ритму прокручування та композиції кадру є ключовим чинником

сприйняття історії на смартфоні [10, p. 4–6]. Таким чином, автор працює не лише з тим, що показано, а й з тим, коли саме це буде побачено.

Другою, менш очевидною особливістю є інтимізація сприйняття. Вебтун читається переважно на особистому пристрої, у вертикальному русі, що нагадує нескінченний потік соціальних мереж. Це створює ефект приватності: історія ніби «розгортається» виключно для одного читача. У такому форматі навіть масштабні сюжети (фентезі, драма, екшн) набувають відчуття внутрішнього монологу або щоденника. Авторське висловлювання стає ближчим, майже конфесійним, що посилює емоційний зв’язок із аудиторією. Згідно з дослідженням впливу цифрових коміксів на покоління Z, така форма взаємодії сприяє глибшому залученню та розвитку критичного читання через персоналізоване сприйняття контенту [11, p. 78–80].

Водночас вебтун як онлайн-продукція не існує поза алгоритмічним середовищем. Платформи, на яких публікуються вебтуни, впливають на видимість, популярність і навіть структуру твору. Автор змушений враховувати не лише художню логіку, а й ритм оновлень, утримання уваги в перші секунди, «кліфгенгери» наприкінці епізодів. Аналіз контенту вебтунів показує, що структура епізодів часто підпорядковується саме логіці платформи та поведінці аудиторії, а не лише авторському задуму [13, p. 112–115]. Таким чином, авторство стає гібридним: воно балансує між особистим баченням і вимогами цифрової екосистеми. Це створює напругу між творчою свободою та необхідністю бути помітним у потоці контенту.

Ще одним глибшим виміром є серіалізованість як форма діалогу, а не просто подачі. У вебтуні історія не завжди існує як завершений текст — вона формується в процесі взаємодії з читачами. Коментарі, реакції, популярність персонажів можуть впливати на подальший розвиток сюжету. У цьому контексті вебтун розглядається як інструмент не лише наративу, а й соціальної взаємодії та навіть підприємництва, де автор і аудиторія формують спільний простір значень [9, p. 50–53]. Автор у цьому випадку не лише творець, а й спостерігач за власною історією, який коригує її відповідно до колективного відгуку.

Окрім цього, вебтун відкриває простір для експерименту з межами жанру і форми. Завдяки цифровій природі він може поєднувати елементи анімації, музики, інтерактивності або навіть імітувати інші медіа (чат, стрічку новин, листування). Це дозволяє автору не просто розповідати історію, а створювати досвід, який неможливо відтворити у друкованому форматі. У новітніх дослідженнях підкреслюється, що комікси як мультимодальний інструмент мислення здатні посилювати когнітивні процеси через поєднання тексту й зображення, формуючи складніші моделі розуміння [12, p. 3–5].

Отже, вебтун як онлайн-продукція власного авторства — це складний, багатовимірний медіум, де художній зміст невіддільний від способу його подачі. Його особливості проявляються не лише у форматі, а у взаємодії між автором, читачем і цифровим середовищем. Саме в цій взаємодії виникає новий тип авторства — динамічний, чутливий до контексту і водночас глибоко особистий. Вебтун не просто змінює форму коміксу — він переосмислює сам акт розповіді як процес, що розгортається між індивідуальним досвідом і алгоритмічною реальністю цифрової культури.

2.2. Розробка персонажів, сюжетної структури та візуальної стилістики вебтуну

У вебтуні «Keepers of Time» ключову роль відіграють п’ять головних героїнь, кожна з яких має власний характер, стиль поведінки і візуальне оформлення. Ретельна розробка персонажів є важливим елементом проєкту, оскільки їх зовнішність і поведінка підкреслюють сюжетні особливості та відображають внутрішні конфлікти і розвиток героїнь.

Ірена – замкнена та тихо мисляча дівчина, яка довго приховувала себе через юний вік та відсутність друзів. Вона захоплюється творчістю, особливо малюванням, що є для неї способом самовираження та емоційної розрядки. Після того, як Ірена познайомилася з іншими дівчатами та отримала свої здібності, вона почала явно проявляти смекалку, розум і лідерські якості, стаючи своєрідним організатором групи. Візуально вона вирізняється довгими

золотистими волоссям і світло-блакитними очима, що підкреслюють її індивідуальність та глибину характеру (рис. 2.1).



Рисунок 2.1– Концепт-арт персонажу Ірен

Фей Лін – мила та дружелюбна китаянка, яка завжди готова підтримати друзів. Вона обожнює шиття та прагне стати дизайнером, а її енергійний і життєрадісний характер робить її найактивнішою в групі. Фей Лін має довге чорне волосся з синім відтінком і карі очі, що підкреслюють її динамічність та життєрадісність (рис. 2.2).



Рисунок 2.2− Концепт-арт персонажу Фей Лін

Тея – весела та добра дівчина. Вона займається спортом, зокрема бігом, та майстерно володіє мечем. Її рудо-оранжеве волосся та яскраво-карі очі відображають її енергію та темперамент, роблячи її однією з найжвавіших та відкритих учасниць групи (рис. 2.3).



Рисунок 2.3 − Концепт-арт персонажу Тея

Еліон – спокійна та врівноважена дівчина, водночас володіє веселим і легким характером. Вона захоплюється музикою, є розумною та начитаною, що допомагає їй аналізувати ситуації та давати поради друзям. Проте вона має страх води через травму дитинства, що додає глибини її внутрішньому світу. Темно-русе волосся та сірі з блакитним очі підкреслюють її гармонійність та емоційну чутливість (рис. 2.4).



Рисунок 2.4 − Концепт-арт персонажу Еліон

Камелія – володіє сильною харизмою та впевненістю у власній зовнішності, часто використовує свою привабливість як інструмент взаємодії з оточенням. Камелія може бути прямолінійною, саркастичною та гордою, проте за зовнішньою впевненістю ховається внутрішня невпевненість та потреба у визнанні. Вона займається балетом, має довге світле волосся та зелені очі, що додають витонченості її образу. Камелія трохи вища за інших героїнь, її струнка постава підкреслює граціозність та елегантність (рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Концепт-арт персонажу Камелія

Таким чином, кожна героїня поєднує у собі унікальний характер і продуманий візуальний образ. Їхні риси, зовнішність та поведінка органічно інтегруються у сюжетну структуру вебтуну, підкреслюючи соціокультурні та емоційні аспекти історії.

Сюжет вебтуну «Keepers of Time» будується на основі поетапного розвитку історії головних героїнь та їх взаємодії з магічним світом. Центральними персонажами є п’ять дівчат, обраних магічною радою для виконання важливої місії. Кожна з героїнь отримує особливий магічний артефакт — годинник, який необхідно налаштувати на час свого народження. Цей момент відповідає певному періоду року та часу, що має значення для пробудження їх трансформацій. При запуску годинника дівчата перетворюються на істот, схожих на фей або відьом, що символізує початок їхнього магічного шляху.

За легендою, існувало п’ять богинь: Богиня світла та вогню, Богиня води та хвиль, Богиня землі та природи, Богиня повітря та вітру та Богиня рівноваги і магії. Ці богині захищали обидва світи та передавали свої дари, проте після однієї з найстрашніших битв вони покинули цей світ. Від богинь залишилися лише осколки їхніх сил, які мали забезпечити баланс світів у разі їх відсутності. Пробудити ці сили можуть лише обрані, народжені у конкретний час і дату, що збігаються з народженням богинь. Таким чином, п’ять героїнь є своєрідними реінкарнаціями богинь, здатними відновити рівновагу у світі.

У першому сезоні вебтуну дівчатам по 13 років, а їхні здібності ще не повністю сформовані. Годинники на цьому етапі виконують роль артефакту для запуску трансформації та допомагають героїням зрозуміти свої сили. У подальшому, із дорослішанням героїнь, їхні здібності будуть розвиватися, і до кінця історії годинники вже не будуть необхідні для трансформації, залишаючись лише символічним елементом.

Дівчат було призвано через проникнення зла, яке загрожує обом світам. Це зло починає проникати на Землю, створюючи необхідність не лише захищати свій світ, а й інший, магічний. Саме боротьба з цією загрозою стає основним конфліктом та рушійною силою сюжету.

На даному етапі сюжет вебтуну ще перебуває в розробці. Планується поділ історії на кілька томів і епізодів, кожен з яких представлятиме окрему сюжетну арку та кульмінацію, пов’язану із розвитком персонажів, їхніх взаємин та магічного світу. Основні сюжетні повороти будуть включати відкриття нових аспектів сили героїнь, знайомство з ворогами, подолання внутрішніх конфліктів та загроз, що нависають над обома світами. Кожен епізод буде поєднувати драматичні, містичні та пригодницькі елементи, створюючи багатошарову структуру вебтуну.

Сюжетна структура вебтуну спрямована на поступове розкриття світу, розвиток персонажів та формування довготривалої історії, що поєднує елементи темного фентезі, драми та пригоди, з можливістю подальшого розширення та адаптацій у майбутніх томах.

Візуальна стилістика вебтуну «Keepers of Time» є ключовим інструментом передачі атмосфери сюжету та емоційного стану персонажів. Колірна гама обрана так, щоб підкреслювати настрій історії та характер сцен, водночас не перевантажуючи читача яскравими відтінками. Для більшості сцен у звичайному світі героїнь використовується приглушена, помірна палітра, яка створює відчуття реалістичності та буденного життя.

Коли героїні потрапляють до іншого світу, колірна гама змінюється на більш темні та похмурі відтінки, що підкреслюють містичну та жахливу

атмосферу нового світу. Контраст між світлом і тінню допомагає виділяти персонажів на фоні оточення та підкреслює драматичні моменти сюжету.

Особливу увагу приділено оформленню фону. У звичайному світі фон залишається відносно простим і ненав’язливим, щоб акцент залишався на персонажах та їх взаємодії. У магічному світі фон деталізується з елементами містики та загадковості: темні ландшафти, магічні артефакти, тіні та світлові ефекти створюють відчуття небезпеки та загадковості.

Також активно використовуються графічні ефекти: сяйво, переливи, магічні частки, дим та енергетичні спалахи, які підкреслюють трансформації героїнь і ключові сюжетні моменти. Ефекти інтегруються в композицію зображення, підсилюючи емоційний вплив і занурюючи читача у світ вебтуну.

Таким чином, візуальна стилістика вебтуну поєднує приглушені кольори для реалістичних сцен із темними та містичними відтінками для сцен у іншому світі, використовуючи деталізовані фони та графічні ефекти для підкреслення настрою та сюжету. Це створює гармонійне поєднання художньої виразності та наративної функції, характерне для сучасних цифрових коміксів у стилі корейської манхви.

РОЗДІЛ ІІІ
РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН – ПРОЄКТУ

3.1. Вибір матеріалів та методів розробки авторського вебтуну

Реалізація вебтуну є складним творчим процесом, що вимагає комплексного підходу до вибору матеріалів та цифрових інструментів. Від правильного підбору програмного забезпечення та технічних ресурсів залежить не лише якість графіки, а й ефективність робочого процесу, організація роботи художника та відповідність обраній художній концепції. В сучасних цифрових коміксах основними матеріалами є цифрові платформи для малювання, які дозволяють створювати чисті лінії, деталізовані фони, працювати з кольоровою палітрою та ефектами освітлення. Як зазначає Jennifer Dinata, «колір у вебтуні стає не лише декоративним елементом, а й інструментом формування емоційного сприйняття читача» [13, ст. 42]. Саме тому вибір цифрових матеріалів безпосередньо впливає на атмосферу та художню виразність твору.

Крім основної програми для малювання, художники часто використовують допоміжні інструменти для обробки кольору, накладення текстур, створення світлових ефектів та спеціальних візуальних деталей. Такі інструменти дозволяють підкреслити атмосферу сцен, виділити персонажів на фоні, передати емоційний стан і динаміку сюжету. Наприклад, ефекти сяйва, переливів, магічних часток та тіней додають глибини і тривимірності зображенню, що особливо важливо для вебтуну, де сюжет часто поєднує реалістичні та фантастичні елементи. У дослідженні «Analisis Narasi Visual dan Palet Warna dalam Webtoon Eggnoid» підкреслюється, що використання темних відтінків та контрастного освітлення допомагає створювати драматичний настрій і посилювати емоційний ефект сцен [13, ст. 48].

Вибір конкретної програми також залежить від зручності роботи художника, стилю коміксу та доступного обладнання. Деякі програми більш спеціалізовані на роботі з лінією і перспективою, інші — на кольорі та світлі, треті — на мобільності та сенсорному управлінні. Крім того, важливим

критерієм є можливість роботи з високою роздільною здатністю, що забезпечує якість ілюстрацій для публікації на цифрових платформах і адаптації під різні формати. Florens Patricia та Andita Wibyasti Sari Putri зазначають, що «цифрова трансформація коміксу змінила не лише технічний процес створення, а й сам спосіб візуальної подачі історії» [14, ст. 157]. Завдяки цифровим технологіям художники отримують більше свободи у створенні композиції, використанні кольору та побудові візуального ритму.

Серед найбільш популярних інструментів художники використовують Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, Corel Painter, Procreate, а також мобільні програми, такі як Ibis Paint X. Clip Studio Paint вважається стандартом у створенні манги та вебтуну, оскільки має зручні інструменти для роботи з лініями, шарами, перспективою та текстовими елементами. Photoshop і Corel Painter надають ширші можливості для кольорокорекції, обробки текстур та ефектів освітлення, тоді як Procreate і Ibis Paint орієнтовані на мобільні пристрої, забезпечуючи легкий і швидкий процес малювання з сенсорним управлінням. У статті Martha Fadilla Libra Aqillah та Renny Nirwana Sari наголошується, що сучасні вебтуни формують власний візуальний стиль саме завдяки цифровим інструментам, які дозволяють художникам експериментувати з кольором, лінією та композицією [15, ст. 33].

Для роботи над проєктом «Keepers of Time» було обрано Ibis Paint, що є сучасним і зручним мобільним додатком для цифрового малювання. Програма забезпечує широкий набір інструментів: численні кисті для ліній та текстур, можливість роботи з шарами, налаштування прозорості, ефектів освітлення і розмиття, а також інтеграцію з хмарними сховищами для збереження робочих файлів. Підтримка високої роздільної здатності дозволяє створювати якісні ілюстрації для публікації в онлайн-форматі.

Використання Ibis Paint має кілька ключових переваг для створення вебтуну. По-перше, програма забезпечує швидкий і гнучкий робочий процес, що дозволяє оперативно вносити зміни та корекції.

По-друге, завдяки великій кількості ефектів і можливостей налаштування кистей, можна реалізувати унікальний стиль ілюстрацій, включаючи плавні переходи кольору, деталізовані фони, магічні та світлові ефекти. По-третє, програма дозволяє створювати ілюстрації у форматі, зручному для публікації на платформах вебтуну, що важливо для адаптації матеріалу до цифрових медіа. Elisa Magdalena та Elizabeth Susanti у своєму дослідженні підкреслюють, що деталізація ілюстрацій та використання кольорових акцентів «дозволяють підсилити візуальну привабливість та зробити сцени більш емоційними» [16, ст. 183]. Це особливо важливо для жанру фентезі, де атмосфера та емоційне навантаження відіграють значну роль.

Важливим аспектом вибору матеріалів є поєднання художньої виразності та технічної зручності. Для вебтуну в стилі корейської манхви характерне використання чистих, плавних ліній, приглушеної палітри для повсякденних сцен та темних, насичених кольорів для магічних і драматичних моментів. Cindy Pratiwi, Muhizar Muchtar та Alemina Perangin-angin зазначають, що «візуальні символи, колір та композиція кадру допомагають читачеві краще зрозуміти емоційний стан персонажів» [17, ст. 45]. Ibis Paint дозволяє реалізувати ці вимоги, підтримуючи стилістичну цілісність та емоційну насиченість сцен.

Вибір цифрового інструменту для створення вебтуну є не лише технічним питанням, а й художньою стратегією. Використання Ibis Paint забезпечує баланс між зручністю роботи, якістю ілюстрацій та реалізацією художньої концепції, що є ключовим для створення сучасного цифрового коміксу, який поєднує драматичну історію, атмосферу і деталізовані персонажі.

Розробка коміксу у кольорі є складним і багатогранним процесом, що включає визначення художнього стилю, композиційних рішень, кольорової палітри, а також деталізації персонажів і фону. Вибір стилю є ключовим елементом, оскільки він визначає загальне сприйняття вебтуну читачем та впливає на те, як передається сюжет, емоції та характер героїв. Стиль коміксу може бути власним, вигаданим автором, або адаптацією вже існуючих художніх

напрямків, таких як манга, корейська манхва, європейські графічні романи чи американські цифрові комікси. Кожен з цих напрямків має власні особливості: пропорції персонажів, побудову лінії, характерні прийоми передачі руху, роботу зі світлом і тінню, а також композицію кадру. Martha Fadilla Libra Aqillah та Renny Nirwana Sari зазначають, що «візуальний стиль вебтуну формує впізнаваність твору та визначає спосіб взаємодії читача з історією» [15, ст. 30].

У сучасних цифрових коміксах важливо не лише визначити стиль лінії та форму персонажів, а й враховувати особливості композиційного розташування елементів на сцені, глибину простору та взаємодію персонажів із фоном. Композиція дозволяє підкреслити динаміку подій, акцентувати увагу на ключових сюжетних моментах та створювати наративну цілісність, яка утримує увагу читача протягом всієї історії. У дослідженні Florens Patricia та Andita Wibyasti Sari Putri наголошується, що цифровий формат коміксу «розширює можливості композиції та візуальної трансформації сцен» [14, ст. 158]. Завдяки цьому художник може створювати більш кінематографічну подачу сюжету та підсилювати емоційний вплив окремих епізодів.

Крім того, художній стиль тісно пов’язаний із кольоровою палітрою, оскільки колір відіграє роль не лише декоративну, а й емоційну. Через використання різних відтінків можна передати настрій сцени, підкреслити характер персонажа, створити контраст між реальним і магічним світом або акцентувати моменти напруження та кульмінації. Jennifer Dinata підкреслює, що «кольорова палітра у вебтуні є важливим елементом побудови емоційної атмосфери» [13, ст. 45]. Таким чином, колір стає важливим інструментом для передачі атмосфери і глибини сюжету.

Вибір стилю також враховує особливості аудиторії вебтуну. Для читачів сучасних цифрових коміксів важлива плавність ліній, чистота контурів, деталізація персонажів та фонів, а також гармонійне поєднання кольору і світла. Cindy Pratiwi, Muhizar Muchtar та Alemina Perangin-angin зазначають, що візуальні елементи вебтуну «допомагають читачеві швидше сприймати емоції персонажів та сюжетний настрій» [17, ст. 44]. Авторський стиль дозволяє

поєднати впізнаваність корейської манхви з оригінальними художніми рішеннями, створюючи унікальний візуальний підхід, який відображає сюжетні особливості та характер героїв.

Особливу увагу в процесі створення вебтуну також приділено технічним аспектам реалізації художнього стилю у цифровому середовищі. Йдеться насамперед про роботу з шарами, прозорістю, режимами накладання, світловими ефектами та різноманітними графічними деталями, які дозволяють формувати складні візуальні сцени з високим рівнем виразності. Завдяки цифровим інструментам художник отримує можливість не лише створювати зображення, але й гнучко редагувати їх, швидко вносити корекції та адаптувати окремі елементи без необхідності повного перероблення ілюстрації. Це значно підвищує ефективність робочого процесу, що є особливо важливим під час виробництва серійного контенту або довготривалих проєктів, де необхідно підтримувати стабільну якість і стилістичну цілісність.

У статті Elisa Magdalena та Elizabeth Susanti зазначається, що сучасні цифрові ілюстрації у вебтунах активно використовують світлові ефекти, деталізацію та кольорові акценти для створення більш виразної атмосфери [16, с. 182]. Авторки підкреслюють, що саме завдяки цим інструментам вебтун набуває кінематографічної глибини: світло і тінь використовуються не лише як декоративні елементи, а як засоби емоційного впливу, що допомагають підсилювати драматизм сцен, виділяти ключові моменти сюжету та формувати загальний настрій історії.

У поєднанні з цифровими можливостями редагування це дозволяє художнику працювати більш гнучко та експериментально, змінюючи композицію або атмосферу сцени вже на етапі фінальної обробки. Таким чином, технічні інструменти стають невід’ємною частиною художнього процесу, впливаючи не лише на якість зображення, але й на саму структуру візуального оповідання у вебтуні.

Розробка коміксу у кольорі є інтегрованим процесом, що поєднує художній стиль, композиційні рішення, колірну палітру та технічні прийоми,

забезпечуючи цілісність сюжету, емоційну насиченість сцен і привабливість вебтуну для читачів. Вибір власного авторського стилю дозволяє створити унікальний продукт, який відрізняється від існуючих напрямків і одночасно відповідає сучасним стандартам цифрового коміксу.

Для проєкту «Keepers of Time» обрано власний авторський стиль, який поєднує елементи корейської манхви з оригінальними художніми рішеннями. Такий підхід дозволяє створити унікальну атмосферу вебтуну, водночас залишаючись впізнаваним і сучасним для читачів.

Власний стиль реалізується через пропорції персонажів, обробку деталей обличчя та емоцій, плавні лінії та художні ефекти, що підкреслюють внутрішній стан героїнь і динаміку сюжету. Як зазначають Martha Fadilla Libra Aqillah та Renny Nirwana Sari, індивідуальний художній стиль є одним із головних чинників, що формують унікальність вебтуну серед інших цифрових коміксів [15, ст. 35].

Вибір авторського стилю також дає можливість експериментувати з композицією сцен, освітленням і фоном, адаптуючи їх до емоційного контексту історії. Це особливо важливо для вебтуну, де розвиток сюжету і взаємодія персонажів тісно пов’язані з візуальною подачею. Florens Patricia та Andita Wibyasti Sari Putri підкреслюють, що композиція цифрового коміксу повинна підтримувати ритм історії та сприяти емоційному зануренню читача [14, ст. 160].

Що стосується кольорової гами, вона вже була визначена: використовуються яскраві, насичені кольори для сцен у звичайному світі та темні — для сцен у магічному світі, що створює контраст і підкреслює атмосферу кожного простору, додає відчуття магії, енергетики та особливої чарівності. Jennifer Dinata зазначає, що контраст між теплими та холодними кольорами допомагає підсилити драматизм і розмежувати різні емоційні стани персонажів [13, ст. 50]. Саме тому кольорова палітра є одним із головних засобів створення атмосфери у вебтуні «Keepers of Time».

Таким чином, метод розробки коміксу у кольорі для вебтуну поєднує використання власного авторського стилю та продуманої колірної палітри, що забезпечує єдність художньої концепції, виразність персонажів і наративну цілісність сюжету. Цей підхід дозволяє створити сучасний вебтун, який буде привабливим та емоційно насиченим для цільової аудиторії.

3.2. Розробка ескізного ряду та створення сторінок авторського вебтуну

Розробка ескізного ряду власного вебтуну є не просто підготовчим етапом створення візуального твору, а самостійним процесом формування художньої мови, ритму та наративної структури. Саме на рівні ескізів відбувається первинне осмислення історії, її атмосфери, персонажів і способу взаємодії з читачем. Ескізний ряд можна розглядати як своєрідну творчу лабораторію, де автор експериментує з формою, композицією та візуальними акцентами, поступово перетворюючи абстрактний задум на цілісний художній світ.

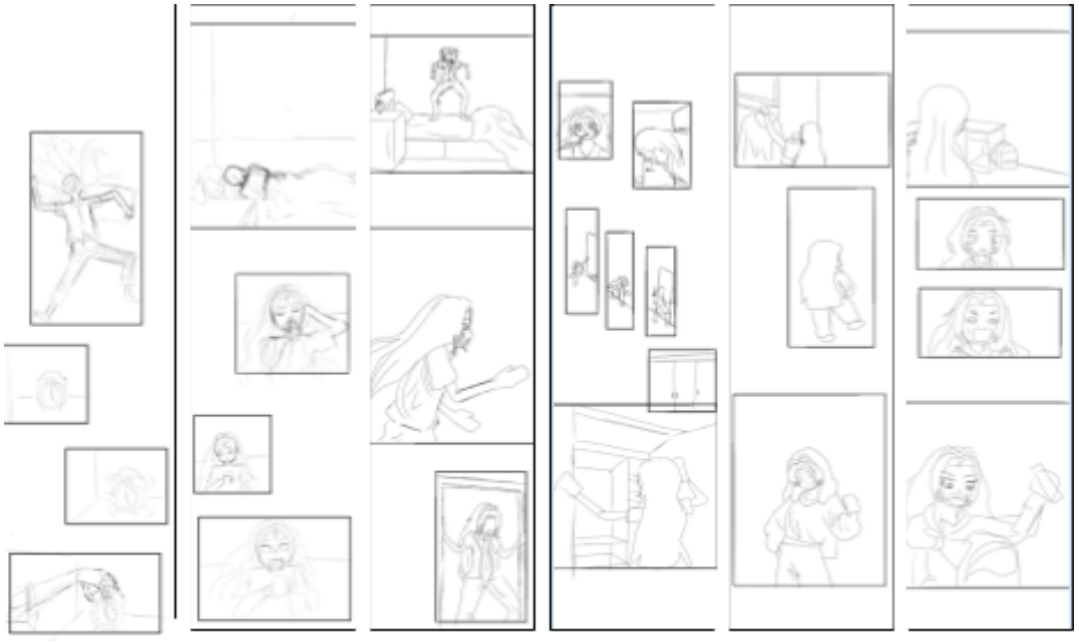


Рисунок 3.1– Ескіз сторінки вебтуну



Рисунок 3.2– Лайн сторінки вебтуну

Як зазначає Вілл Айснер, коміксне мистецтво є не лише зображенням, а «візуальною мовою оповіді», де кожен кадр виконує функцію комунікації з читачем [23, с. 15].

Передусім ескізний ряд виконує функцію візуалізації задуму. Будь-який вебтун починається із сюжету, конфлікту та персонажів, однак саме через ескізи історія набуває матеріальної форми. Автор визначає зовнішність героїв, їхню пластику, міміку, характер рухів і взаємодію з простором. У цьому процесі важливо не лише створити естетично привабливе зображення, а й знайти візуальні рішення, що підкреслюють психологію персонажів та емоційний стан сцени. Наприклад, використання різких, ламаних ліній може передавати напругу, тривогу чи агресію, тоді як плавні форми створюють відчуття спокою або меланхолії. Скотт Макклауд підкреслює, що навіть спрощені образи у коміксі здатні викликати сильну емоційну реакцію завдяки символічності візуальної мови [22, с. 62].

Другим важливим аспектом є побудова композиції та кадрування. Вебтун як цифровий формат існує через послідовність зображень, адаптованих до вертикального прокручування, і саме ескізний ряд дозволяє знайти оптимальний спосіб їх організації. Автор експериментує з масштабом кадрів,

відстанню між ними, ракурсами та переходами між сценами. На цьому етапі формується ритм оповіді: де необхідно пришвидшити події, а де — навпаки створити паузу для емоційного акценту. Маркос Матеу-Местре у праці Framed Ink зазначає, що композиція візуальної історії повинна спрямовувати погляд читача та керувати його емоційним сприйняттям [25, с. 34]. Саме тому ескізи дозволяють ще до фінального опрацювання зрозуміти, як читач рухатиметься вебтуном та які сцени матимуть найбільший емоційний вплив.

Окрему роль відіграє пошук стилістичної єдності. Власний вебтун потребує цілісної візуальної системи, у якій персонажі, середовище, кольорова палітра та типографіка взаємодіють між собою. Ескізний ряд дає змогу визначити цю систему через серію експериментів і варіацій. Автор може досліджувати різні художні підходи — від реалістичного до умовного чи експресивного стилю — обираючи той, що найкраще відповідає концепції твору. Науковці Huey-Wen Chou, Yui-Liang Chen та Shyan-Bin Chou підкреслюють, що творчість у коміксі формується через поєднання оригінальної візуальної мови та здатності автора створювати нові способи взаємодії між текстом і зображенням [20, с. 52].

Крім того, ескізний ряд є інструментом наративного мислення. Через серію швидких начерків автор перевіряє логіку сюжету, цілісність сцен і переконливість переходів між ними. Саме на цьому етапі часто виявляються композиційні або сюжетні недоліки: затягнуті моменти, незрозумілі дії персонажів чи порушення ритму оповіді. Як зазначають Tsai-Yun Mou, Tay-Sheng Jeng та Chien-Hsu Chen, сторібординг є важливим етапом побудови історії, оскільки дозволяє візуально структурувати наратив ще до завершення фінального продукту [18, с. 40]. Ескізування забезпечує гнучкість творчого процесу, адже дозволяє швидко змінювати структуру без витрат часу на деталізоване опрацювання.

Не менш важливою є функція ескізного ряду як простору для експерименту. У ньому автор може дозволити собі помилки, перебільшення та сміливі композиційні рішення. Саме завдяки експериментам народжуються

нестандартні візуальні метафори, нові способи подачі інформації та унікальні художні прийоми.

Марія Ісабель Алонсо Бельмонте та Сільвія Моліна-Плаза у дослідженні мультимодального цифрового сторітелінгу наголошують, що сучасне цифрове оповідання поєднує різні форми візуальної та текстової комунікації, створюючи багаторівневий досвід для читача [24, с. 149]. Таким чином, ескізний ряд стає не лише технічним етапом роботи, а й засобом творчого пошуку.

У сучасному контексті вебтуну ескізний ряд набуває особливого значення через специфіку цифрового читання. На відміну від друкованого коміксу, вебтун орієнтований на довгу вертикальну стрічку, де важливими стають паузи між кадрами, ефект несподіваної появи сцени після прокручування та темп сприйняття інформації. Це вимагає від автора мислення не окремими сторінками, а потоками зображень, що поступово розгортають сюжет. Скотт Макклауд наголошував, що простір між кадрами у коміксі відіграє не менш важливу роль, ніж самі зображення, адже саме там читач «дочитує» історію власною уявою [22, с. 67].

Також ескізний ряд допомагає визначити емоційний тон майбутнього вебтуну. Через світлотінь, контраст, динаміку композиції та характер ліній автор формує атмосферу історії ще до завершення фінального рендеру. У дослідженні Dwi Cahaya Nurani та співавторів підкреслюється, що візуальні елементи цифрового сторітелінгу мають безпосередній вплив на емоційне залучення аудиторії та рівень сприйняття сюжету [19, с. 5]. Тому ескізування можна вважати важливим етапом створення емоційної взаємодії між твором і читачем.

Розробка ескізного ряду власного вебтуну є фундаментальним етапом створення цифрового коміксу, що визначає не лише його візуальний стиль, а й спосіб сприйняття історії. Через ескізи автор формує художню мову твору, досліджує можливості композиції та вибудовує емоційний зв’язок із читачем. Це процес, у якому поєднуються інтуїція, аналіз, експеримент і структура, що зрештою перетворює ідею на повноцінний художній вислів.

Робота над ілюстраціями та сторінками власного вебтуну є одним із ключових етапів створення цифрового візуального твору, адже саме вона визначає, як історія буде сприйматися читачем. Якщо сценарій формує зміст, а ескізи закладають основу композиції, то фінальна робота над сторінками та ілюстраціями перетворює задум на завершений художній продукт. У цьому процесі поєднуються технічна точність, стилістична цілісність і вміння керувати увагою аудиторії.

Як зазначає Вілл Айснер, графічне оповідання є мистецтвом, у якому візуальна форма та драматургія існують як єдина система [23, с. 21].

Передусім, ілюстрації у вебтуні виконують не лише декоративну, а й наративну функцію. Через вираз обличчя персонажів, пози, жести, освітлення та деталі середовища автор передає емоції, напругу й атмосферу сцени. У вебтуні саме зображення часто говорить більше, ніж текст, тому ілюстрація має бути зрозумілою навіть без додаткових пояснень. Наприклад, тінь на обличчі героя може підкреслювати внутрішній конфлікт, а тепле освітлення — створювати відчуття спокою чи близькості між персонажами. Скотт Макклауд наголошував, що емоційна сила коміксу полягає у здатності зображення миттєво викликати співпереживання в читача [22, с. 73].

Важливим аспектом створення вебтуну є адаптація оповіді до вертикального формату читання. На відміну від традиційного друкованого коміксу, де композиція будується в межах окремої сторінки, вебтун орієнтований на безперервне прокручування екрана зверху вниз. Саме тому автор змушений інакше організовувати візуальний простір, приділяючи особливу увагу послідовності кадрів, ритму переходів між сценами та темпу сприйняття історії читачем.

У процесі створення епізодів важливу роль відіграють відстані між кадрами та сценами. Вони виконують не лише технічну, а й емоційну функцію: великі проміжки можуть створювати напружене очікування або підсилювати драматичний момент, тоді як компактне розташування кадрів забезпечує динамічний розвиток подій. Завдяки вертикальному скролінгу автор отримує

можливість контролювати момент появи нового кадру на екрані, що дозволяє ефективно формувати саспенс, акцентувати увагу на ключових деталях або, навпаки, підтримувати плавний та спокійний темп розповіді.

Особливості такого формату безпосередньо пов’язані з розвитком мобільного читання. Сучасні вебтуни переважно створюються для перегляду на смартфонах, тому композиція повинна враховувати обмежений розмір екрана та специфіку вертикального перегляду. Alexandra Presser та Eduardo Côrte-Real зазначають, що вебтун як формат орієнтований насамперед на мобільні пристрої, а отже структура кадрів, інтервали між ними та спосіб подачі інформації мають забезпечувати комфортне та безперервне сприйняття контенту читачем [26, с. 5].

Не менш важливим елементом створення вебтуну є забезпечення стилістичної цілісності ілюстрацій. Саме єдиний художній стиль формує візуальну впізнаваність твору та допомагає читачеві глибше зануритися в атмосферу історії. Для авторського вебтуну особливо важливо, щоб персонажі зберігали сталі риси зовнішності в кожному епізоді, а кольорова палітра, освітлення та манера малювання підтримували загальний емоційний тон оповіді.

Візуальний стиль безпосередньо впливає на сприйняття сюжету та емоцій читача. Наприклад, романтичні історії зазвичай характеризуються м’якими кольорами, плавними лініями та теплим освітленням, що створює атмосферу затишку, легкості та емоційної близькості між персонажами. Натомість драматичні або фантастичні твори часто використовують контрастне освітлення, насичені кольори, деталізовані фони та динамічні композиції, які підсилюють напруження та створюють відчуття масштабності подій. У такому випадку художнє оформлення виконує не лише декоративну функцію, а стає повноцінним інструментом візуального сторітелінгу.

Стилістична єдність також сприяє формуванню цілісного ритму розповіді. Послідовне використання кольору, композиції та графічних акцентів допомагає читачеві легше орієнтуватися в сюжеті, розрізняти емоційні стани персонажів і

сприймати зміни настрою між сценами. Особливо важливо це для цифрових коміксів, де візуальна інформація часто передає значну частину змісту без великої кількості тексту.

Andong Chen та співавтори підкреслюють, що структуроване візуальне сторітелінг-мислення дозволяє читачам ефективніше сприймати багаторівневу інформацію, емоційні переходи та взаємозв'язки між подіями в цифрових коміксах [28, с. 3].

Робота над сторінками вебтуну передбачає не лише художнє оформлення, а й ретельну технічну організацію всього процесу створення. Автору необхідно враховувати особливості цифрового формату, зокрема роздільну здатність зображень, адаптацію сторінок до мобільних пристроїв, читабельність тексту та правильне розміщення реплік і звукових ефектів. Від якості технічного опрацювання залежить комфорт читання та загальне сприйняття історії користувачем.

Одним із найважливіших аспектів є оптимізація вебтуну для смартфонів, оскільки більшість читачів знайомляться з цифровими коміксами саме через мобільні пристрої. Зображення повинні залишатися чіткими навіть на невеликих екранах, а текст — легко читатися без потреби збільшення масштабу. Саме тому автору важливо правильно підбирати розмір шрифтів, інтервали між репліками та розташування текстових блоків у межах композиції.

Не менш значущим є баланс між текстом і візуальним наповненням. У вебтуні зображення виконує провідну роль у передачі атмосфери, емоцій та динаміки подій, тому надмірна кількість тексту може перевантажувати кадр і сповільнювати темп читання. Репліки та звукові ефекти повинні органічно поєднуватися з ілюстрацією, не перекриваючи важливих деталей композиції та не відволікаючи увагу читача від основної дії. Вдале поєднання текстових і графічних елементів дозволяє підтримувати ритм оповіді та посилювати емоційний вплив окремих сцен.

Також технічна організація сторінок впливає на навігацію та загальну зручність перегляду. Правильне структурування кадрів, використання пауз між

сценами та гармонійне розташування текстових блоків сприяють плавному сприйняттю історії без перевантаження інформацією. Alexandra Presser у дослідженні параметрів створення вебкоміксів зазначає, що оптимізація структури кадрів і текстових елементів для мобільного читання є однією з ключових умов комфортного сприйняття вебтуну [30, с. 8].

Окреме значення у створенні вебтуну має робота зі світлом, кольором та загальною атмосферою сцен. Саме ці елементи формують емоційний настрій історії та значною мірою впливають на сприйняття сюжету читачем. У цифрових коміксах колір виконує не лише декоративну функцію, а стає важливим інструментом візуального сторітелінгу, здатним передавати емоції, акцентувати увагу на ключових моментах і підсилювати драматизм окремих сцен навіть без використання текстових пояснень.

Колірна палітра безпосередньо асоціюється з певними емоційними станами та атмосферою оповіді. Наприклад, холодні сині або фіолетові відтінки часто створюють відчуття самотності, тривоги, нічного простору чи психологічної напруги. Натомість теплі золотисті, помаранчеві або рожеві кольори асоціюються із затишком, спокоєм, романтичними моментами та емоційною близькістю між персонажами. Використання різких контрастів світла й тіні дозволяє автору підсилювати відчуття небезпеки, конфлікту або кульмінаційного напруження, роблячи сцену більш динамічною та емоційно насиченою.

Не менш важливою є робота з освітленням, адже саме світло допомагає формувати простір сцени та виділяти головні композиційні акценти. М’яке розсіяне освітлення створює спокійну та гармонійну атмосферу, тоді як контрастне або локальне світло здатне посилювати драматичний ефект і концентрувати увагу читача на певних деталях чи емоціях персонажів. Завдяки цьому автор може керувати візуальним ритмом історії та формувати необхідний емоційний вплив без надмірного текстового навантаження.

Особливого значення колір і світло набувають у вебтунах через специфіку цифрового формату. Яскраві кольорові рішення, плавні градієнти та атмосферні

ефекти краще сприймаються на екранах мобільних пристроїв і допомагають утримувати увагу читача під час вертикального прокручування епізодів. Дослідження Sintiya Putri Nurohmah та співавторів демонструє, що візуальна подача контенту у вебтуні безпосередньо впливає на залучення аудиторії та емоційне сприйняття сюжету [29, с. 4].

Крім художнього та технічного опрацювання, створення вебтуну вимагає високого рівня дисципліни та послідовної організації роботи. Авторський цифровий проєкт складається з багатьох етапів, кожен із яких потребує окремої уваги, часу та планування. До основних складових процесу належать розробка сценарію, створення ескізів, опрацювання лайну, кольорове оформлення, додавання тексту та фінальне редагування сторінок перед публікацією. Ефективний розподіл часу між цими етапами дозволяє підтримувати стабільну якість контенту та уникати перевантаження під час роботи над серією.

Важливим для вебтуну є регулярне оновлення епізодів. На відміну від друкованих видань, цифрові комікси існують у форматі постійної взаємодії з аудиторією, яка очікує систематичного продовження історії. Саме тому автору необхідно не лише створювати якісний візуальний матеріал, а й дотримуватися графіка публікацій. Регулярність оновлень сприяє підтриманню інтересу читачів, формуванню постійної аудиторії та збереженню емоційного зв’язку між твором і його прихильниками.

Для незалежного автора процес створення вебтуну поєднує творчість і самоорганізацію. Художник одночасно виконує роль сценариста, ілюстратора, дизайнера та менеджера власного проєкту. Це вимагає не лише художніх навичок, а й уміння планувати робочий процес, розподіляти навантаження та підтримувати продуктивність протягом тривалого часу. Успішне поєднання творчого підходу та дисципліни дозволяє автору забезпечувати стабільний розвиток проєкту та підтримувати його якісний рівень.

Також послідовність у роботі позитивно впливає на цілісність самого вебтуну. Регулярне дотримання обраного стилю, композиції та темпу оповіді

допомагає формувати впізнавану художню манеру та створює комфортне середовище для читача.

Водночас сучасний вебтун доцільно розглядати не лише як різновид цифрового розважального контенту, а як складне явище сучасної візуальної культури, у якому поєднуються літературна оповідь, графічна мова та елементи мультимедійної комунікації. На відміну від традиційних друкованих форм коміксу, вебтун функціонує у цифровому середовищі, де текст, зображення, ритм прокручування та композиція кадрів утворюють єдину систему сприйняття. Саме тому його художня цінність визначається не окремими складовими, а взаємодією всіх елементів візуального наративу.

Особливість вебтуну полягає в тому, що зміст історії передається через синтез словесних і графічних засобів. Текстові репліки, внутрішні монологи персонажів, звукові ефекти та візуальні образи працюють разом, формуючи емоційний і смисловий простір твору. У багатьох випадках саме композиція кадру, колір, освітлення чи ритм переходів між сценами здатні передавати емоції не менш виразно, ніж діалоги або описові фрагменти. Завдяки цьому вебтун набуває рис інтерактивного та кінематографічного мистецтва, де читач сприймає історію не лише через текст, а через комплексний аудіовізуальний досвід.

Олена Нестеренко зазначає, що сучасні онлайн-комікси функціонують через тісну взаємодію словесного та візуального компонентів, у якій зміст формується не окремо текстом чи зображенням, а саме їх поєднанням [28, с. 186]. Це твердження особливо актуальне для вебтуну, адже в ньому емоційна виразність значною мірою залежить від синхронізації реплік персонажів, композиції кадру та ритму вертикального прокручування сторінки. Саме завдяки такій взаємодії автор може керувати темпом сприйняття історії, створювати напруження, акцентувати увагу на важливих деталях або підсилювати драматичний ефект окремих сцен.

Вебтун відображає сучасні тенденції розвитку цифрової культури, у якій візуальна інформація дедалі частіше переважає над текстовою. Поєднання

літературної основи з графічним та мультимедійним оформленням робить вебтун доступним для широкої аудиторії та сприяє формуванню нових способів взаємодії між автором і читачем.

Лариса Мильченко та Людмила Татарінова підкреслюють, що комікси, манга та графічні романи формують новий тип сприйняття інформації, заснований на одночасній взаємодії тексту та візуального образу [29, с. 12]. У такому форматі читач не розділяє процес читання й сприйняття ілюстрації, а сприймає історію як єдину систему знаків, де слова, композиція кадру, колір і ритм переходів між сценами взаємодіють між собою. Саме ця особливість робить вебтун не просто ілюстрованим текстом, а складною формою візуального сторітелінгу.

Під час створення сторінок вебтуну автору важливо враховувати не лише художню якість ілюстрацій, а й особливості сприйняття послідовності кадрів читачем. Значення має не тільки зміст окремого кадру, а й те, як він поєднується з попередніми та наступними сценами, формуючи загальний ритм оповіді. Послідовність кадрів, паузи між ними, зміна планів і композиційні акценти безпосередньо впливають на темп читання, емоційне напруження та драматургічний розвиток сюжету.

У цифровому вертикальному форматі такі паузи можуть виконувати важливу емоційну та композиційну функцію. Збільшена відстань між сценами здатна створювати ефект очікування, напруження або самотності, тоді як щільне розташування кадрів формує динамічний ритм і підсилює відчуття швидкого розвитку подій. Таким чином, навіть порожній простір стає повноцінним елементом оповіді, який допомагає автору керувати емоційним сприйняттям історії.

Дослідження Георгія Курбанова, присвячене творчості Хаяо Міядзакі, демонструє важливість атмосфери, символізму та кінематографічної побудови сцени у візуальному мистецтві [30, с. 115]. У роботах Міядзакі значна увага приділяється не лише розвитку сюжету, а й емоційному наповненню простору, деталям оточення та візуальним образам, які формують особливий настрій

твору. Саме через поєднання композиції, кольору, світла та символічних елементів створюється глибокий емоційний зв’язок між глядачем і історією.

Для сучасного вебтуну ці принципи є особливо актуальними, оскільки цифровий комікс дедалі активніше використовує прийоми, характерні для анімації та кінематографа. Під час створення сцен автори застосовують різноманітні ракурси, зміну планів, динамічні переходи між кадрами та контрастне освітлення, що дозволяє посилювати драматичний ефект і керувати емоційним сприйняттям читача. Завдяки вертикальному формату вебтуну композиція може вибудовуватися подібно до кінематографічного монтажу, де кожен наступний кадр відкривається поступово під час прокручування сторінки, створюючи ефект руху та напруженого очікування.

Особливе значення у вебтуні має атмосфера сцени. Саме вона допомагає передавати психологічний стан персонажів, підкреслювати емоційні конфлікти та створювати цілісне художнє середовище. Використання символічних деталей, специфічної кольорової палітри чи гри світла дозволяє автору поглиблювати зміст історії без необхідності великої кількості текстових пояснень. Наприклад, затемнені фони, дощ або холодні кольори можуть підсилювати відчуття тривоги та самотності, тоді як тепле освітлення й м’які кольорові переходи створюють атмосферу спокою або романтичної близькості.

Кінематографічний підхід до побудови сцен робить вебтун більш динамічним та емоційно насиченим. Зміна ракурсів, крупні плани персонажів, акцентування уваги на деталях або використання довгих вертикальних композицій допомагають формувати ритм оповіді та підсилювати ключові сюжетні моменти. У результаті вебтун поєднує у собі риси літератури, графічного мистецтва та кіно, створюючи комплексний аудіовізуальний досвід для читача.

Наталія Андрейчук у праці, присвяченій культурному семіозису візуальної книги, наголошує на тому, що будь-який візуальний твір функціонує як цілісна система знаків, у якій кожен елемент композиції має власне смислове навантаження та бере участь у формуванні загального змісту твору [31, с. 5]. У

такому підході зображення розглядається не лише як ілюстрація до тексту, а як самостійний носій інформації, здатний передавати емоції, символи та приховані сенси через форму, колір, простір і композицію.

У контексті створення вебтуну ця концепція набуває особливої актуальності, оскільки цифровий комікс поєднує текстові та візуальні елементи в єдину художню систему. Персонажі, кольорова палітра, розташування кадрів, освітлення, форма реплік і навіть порожній простір між сценами стають частиною візуальної мови твору. Кожен із цих елементів несе окрему функцію та впливає на сприйняття історії читачем.

Наприклад, дизайн персонажа може відображати його характер, емоційний стан або роль у сюжеті. Використання певної кольорової палітри допомагає формувати атмосферу сцени та викликати відповідні емоційні асоціації. Розташування кадрів і композиційні акценти впливають на темп оповіді, а форма та стиль реплік можуть підкреслювати інтонацію, психологічний стан героя чи драматизм ситуації. Таким чином, у вебтуні навіть дрібні деталі мають значення та працюють на створення цілісного художнього образу.

Особливістю цифрового формату є те, що читач сприймає всі ці елементи одночасно під час вертикального прокручування сторінки. Саме тому автору важливо продумувати не лише окремі ілюстрації, а й взаємозв’язок між усіма складовими композиції. Гармонійне поєднання тексту, кольору, ритму кадрів і візуальних символів дозволяє створити цілісну систему знаків, через яку передається емоційний і смисловий зміст історії.

Людмила Першина, Алла Юмрукуз та Катерина Жура визначають комікс як окремий жанр літературного мистецтва, що поєднує риси літератури, графіки та масової культури [32, с. 203]. Такий підхід дозволяє розглядати комікс не лише як форму розважального контенту, а як повноцінний художній твір, у якому текст і зображення взаємодіють між собою для створення цілісного змісту. У цьому випадку візуальна складова перестає бути лише доповненням до

сюжету й набуває самостійного значення у процесі розкриття теми, характерів персонажів та емоційної атмосфери твору.

У контексті вебтуну ця особливість проявляється особливо яскраво, адже цифровий формат значною мірою ґрунтується саме на візуальному сприйнятті інформації. Композиція кадрів, кольорова палітра, ритм прокручування сторінки, міміка персонажів і навіть розташування реплік стають важливими елементами оповіді. Через них автор передає настрій сцени, динаміку подій та психологічний стан героїв, інколи навіть без використання великої кількості тексту.

Візуальна складова вебтуну відіграє таку саму важливу роль у розвитку сюжету, як і текстове наповнення. Саме завдяки поєднанню зображення та слова формується цілісне сприйняття історії читачем. Наприклад, зміна кольорової гами може сигналізувати про зміну емоційного стану персонажа, а особливості композиції кадру — підкреслювати напруження або драматизм ситуації. У поєднанні з текстовими репліками ці елементи створюють багаторівневу систему оповіді, у якій кожна деталь має значення.

Вебтун як форма сучасного коміксу тісно пов’язаний із масовою культурою та цифровим середовищем. Його популярність серед широкої аудиторії пояснюється доступністю формату, поєднанням літературної та візуальної мови, а також здатністю швидко реагувати на сучасні культурні тенденції. Завдяки цьому вебтун стає не лише способом розповіді історії, а й важливою частиною сучасної цифрової культури та мистецької комунікації.

Сергій Крикуненко у своєму ретроспективному аналізі коміксу зазначає, що розвиток комікcного мистецтва безпосередньо пов’язаний із трансформацією медіасередовища та технологій [33, с. 168]. Зміни у способах передачі інформації, розвиток цифрових платформ та поява нових форматів споживання контенту суттєво вплинули на еволюцію коміксу як мистецького явища. Якщо традиційний комікс тривалий час існував переважно у друкованій формі, то сучасні цифрові технології створили умови для появи нових форматів візуального сторітелінгу, одним із яких став вебтун.

Вебтун можна розглядати як результат адаптації класичного коміксу до цифрового середовища та потреб сучасної аудиторії. Перехід від друкованих сторінок до вертикального формату прокручування змінив не лише спосіб подачі матеріалу, а й саму структуру оповіді. Автори почали інакше вибудовувати композицію кадрів, ритм сцен та послідовність розвитку подій, орієнтуючись насамперед на мобільне читання та особливості сприйняття контенту на екрані смартфона.

Цифровий формат також вплинув на характер взаємодії між автором і читачем. На відміну від традиційного друкованого коміксу, вебтун існує у середовищі постійної онлайн-комунікації, де аудиторія може оперативно реагувати на нові епізоди, залишати коментарі та брати участь у формуванні популярності твору. Таким чином, процес створення вебтуну стає більш інтерактивним, а автор отримує можливість безпосередньо взаємодіяти зі своєю аудиторією та враховувати її реакцію під час розвитку сюжету.

Ррозвиток цифрових технологій розширив художні можливості вебтуну. Сучасні автори активно використовують кольорові ефекти, складні композиції, елементи анімації та мультимедійні засоби для підсилення емоційного впливу історії. Завдяки цьому вебтун поєднує риси літератури, графічного мистецтва, дизайну та цифрової комунікації, формуючи новий тип візуального наративу.

Ірина Лиса розглядає комікс як окремий складник структури сучасного медіапростору [34, с. 14]. Такий підхід підкреслює, що сучасні комікси функціонують не лише як художні твори, а й як важливий елемент цифрової комунікації, інтегрований у систему сучасних медіа. У контексті розвитку цифрових технологій комікс перестає бути виключно друкованим жанром і набуває нових форм існування, адаптованих до онлайн-середовища та способів споживання інформації сучасною аудиторією.

Особливо яскраво це проявляється у форматі вебтуну, який тісно пов’язаний із цифровими платформами, соціальними мережами та мобільними технологіями. Вебтун створюється насамперед для онлайн-перегляду, тому його структура, композиція та ритм оповіді орієнтовані на особливості сприйняття

контенту в інтернет-середовищі. Читач взаємодіє з історією через смартфон або інші цифрові пристрої, а процес читання стає частиною щоденної медіакомунікації.

Водночас вебтун функціонує не лише як мистецький продукт, а і як форма цифрової взаємодії між автором та аудиторією. Соціальні мережі та спеціалізовані онлайн-платформи дозволяють читачам коментувати епізоди, ділитися враженнями, рекомендувати твір іншим користувачам та безпосередньо впливати на його популярність. У результаті вебтун стає частиною інтерактивного медіапростору, у якому процес сприйняття твору супроводжується активною комунікацією та обміном емоціями між користувачами.

Формат вебтуну тісно пов’язаний із культурою швидкого споживання контенту, характерною для сучасного цифрового середовища. Короткі епізоди, динамічний ритм оповіді, вертикальний формат прокручування та візуальна насиченість дозволяють легко адаптувати вебтун до звичок сучасної аудиторії, яка споживає інформацію переважно через мобільні платформи. Саме тому автори вебтунів часто враховують особливості онлайн-комунікації, створюючи історії, здатні швидко привертати увагу читача та підтримувати його інтерес упродовж тривалого часу.

Сергій Крикуненко у дослідженні структурно-стилістичних компонентів коміксу наголошує, що саме композиція, ритм і взаємодія візуальних елементів формують видовищність і динаміку твору [35, с. 52]. У коміксі важливим є не лише зміст окремих кадрів, а й спосіб їх поєднання між собою, адже саме послідовність зображень створює відчуття руху, напруження та емоційної взаємодії з читачем. Композиційна організація сторінки визначає темп оповіді та впливає на те, як читач сприймає розвиток сюжету.

Для вебтуну ці принципи набувають особливого значення через специфіку цифрового вертикального формату. На відміну від друкованого коміксу, де композиція обмежується межами сторінки, вебтун будується як безперервна послідовність кадрів, які читач переглядає шляхом прокручування

екрана зверху вниз. Саме тому ритм розташування сцен, відстані між кадрами та композиційні переходи безпосередньо впливають на емоційне сприйняття історії.

Вертикальна структура дозволяє автору керувати темпом читання та створювати різні емоційні ефекти. Наприклад, великі проміжки між кадрами можуть формувати напружене очікування або підкреслювати драматичність моменту, тоді як щільне розташування сцен створює відчуття швидкого розвитку подій і динаміки. Завдяки цьому прокручування сторінки стає частиною оповіді, а сам процес читання набуває рис кінематографічного монтажу.

Особливу роль у вебтуні відіграє взаємодія візуальних елементів — композиції, кольору, світла, ракурсів і руху персонажів. Поєднання цих засобів дозволяє створювати видовищні сцени та посилювати емоційний вплив на читача. Наприклад, використання довгих вертикальних композицій може підкреслювати масштаб простору або відчуття падіння, а різка зміна ракурсу — посилювати драматизм чи несподіваність події.

Також ритм вебтуну тісно пов’язаний із психологічним сприйняттям інформації. Автор фактично контролює момент появи нового кадру перед читачем, створюючи ефект поступового відкриття сцени. Це дозволяє формувати саспенс, концентрувати увагу на важливих деталях та посилювати емоційне залучення аудиторії до історії.

Роберт Данкер, Меттью Сміт та Пол Левіц розглядають комікс як складну систему візуального оповідання, у якій зміст формується не лише через текст, а через взаємодію зображення, композиції та драматургічної структури [36, с. 27]. У їхньому підході важливо те, що комікс трактується як «синтетичний» медіум: він поєднує літературні та візуальні засоби виразності, завдяки чому історія сприймається не послідовно лише через читання, а й через візуальне проживання кожного епізоду.

Ця концепція безпосередньо переходить у специфіку вебтуну як цифрової форми коміксу. Вебтун успадковує основний принцип, описаний авторами, —

єдність тексту і зображення, але водночас розширює його завдяки вертикальному формату та особливостям скролінгу. Якщо у традиційному коміксі важливу роль відіграє сторінка як цілісна композиція, то у вебтуні ключовим стає ритм прокручування, який фактично замінює монтаж і керує сприйняттям історії.

Таким чином, ідея Данкера, Сміта та Левіца про поєднання візуального мислення і драматургії особливо чітко реалізується у вебтуні. Автор змушений продумувати не тільки сюжетні події, а й те, як вони «розгортаються в часі» під час скролінгу: де зробити паузу, як вибудувати напругу, коли показати ключовий візуальний акцент. Вебтун перетворює комікс на більш кінематографічний досвід, де важливу роль відіграє не статична сторінка, а послідовність кадрів у русі.

Наталія Космацька звертає увагу на те, що мова сучасного коміксу базується на синтезі текстових, символічних та візуальних елементів [37, с. 17]. Такий підхід дозволяє розглядати комікс як багаторівневу систему комунікації, де зміст формується не лише словами, а й через зображення, знакові деталі, композицію кадру та графічні акценти. Важливо, що ці елементи не існують окремо, а взаємодіють між собою, створюючи цілісне смислове поле та підсилюючи сприйняття історії.

Саме цей синтетичний характер особливо чітко проявляється у вебтуні, який є цифровою еволюцією коміксної форми. Завдяки поєднанню тексту, візуальних образів і символічних рішень вебтун здатний передавати складні емоційні стани та багатошарові сюжетні конструкції у більш інтуїтивній та доступній формі. Наприклад, емоційний стан персонажа може бути виражений одночасно через репліку, колірну палітру сцени, композицію кадру та ритм прокручування, що значно підсилює вплив на читача.

У вебтуні важливу роль відіграє саме символічний рівень зображення: деталі фону, світлові акценти або повторювані візуальні мотиви можуть виконувати функцію підтексту, доповнюючи або навіть змінюючи значення

вербальної частини. Це робить вебтун не просто ілюстрованою історією, а складною системою візуально-текстової комунікації.

Софія Полковникова визначає комікс як різновид візуального мовлення, у якому послідовність образів формує логіку оповіді та впливає на емоційне сприйняття інформації [38, с. 203]. У цьому підході комікс розглядається не просто як поєднання зображень і тексту, а як самостійна мова, де значення виникає через порядок кадрів, їхню взаємодію та ритм подачі. Саме послідовність візуальних елементів визначає, як читач розуміє події та які емоції вони викликають.

У контексті вебтуну ця теза набуває особливого значення, оскільки цифровий формат змінює сам принцип сприйняття послідовності. Вертикальне прокручування замінює традиційну сторінку, а отже, композиція будується не в межах одного розвороту, а вздовж безперервного візуального потоку. Це вимагає від автора ретельного планування структури сцен, щоб керувати увагою читача та формувати чітку емоційну динаміку.

Таким чином, ідея Полковникової про візуальне мовлення безпосередньо підтверджує важливість композиційного мислення у створенні вебтуну. Саме через продуману послідовність кадрів, зміну планів, ритм пауз і візуальні акценти формується логіка оповіді та емоційне наповнення історії. У результаті вебтун постає як динамічна система візуальної комунікації, де структура є ключовим інструментом художнього впливу.

Ірина Табакова та Євгенія Артюх зазначають, що візуальний сторітелінг відіграє важливу роль у формуванні читацького інтересу молодого покоління [39, с. 221]. Дослідниці підкреслюють, що сучасна аудиторія дедалі частіше взаємодіє з контентом, де ключову роль відіграє не лише текст, а насамперед візуальний ряд, який швидко передає зміст, емоції та атмосферу. У цьому контексті візуальний сторітелінг розглядається як ефективний інструмент комунікації, що поєднує інформаційну насиченість із художньою виразністю та дозволяє формувати більш глибоке емоційне залучення читача.

Ця концепція безпосередньо пов’язана з розвитком вебтуну як цифрового медіаформату. Вебтун є природним середовищем для реалізації принципів візуального сторітелінгу, оскільки його структура побудована на послідовному розгортанні зображень у вертикальному потоці. Такий формат відповідає сучасним звичкам споживання контенту, сформованим соціальними мережами та мобільними платформами, де користувач взаємодіє з інформацією через швидке прокручування та візуальне сприйняття.

Важливою особливістю вебтуну є те, що він поєднує динамічність подачі з глибокою емоційною структурою. Кожен епізод будується так, щоб поступово вводити читача в наратив, змінювати темп оповіді та створювати емоційні піки за допомогою композиції кадрів, кольорових рішень, крупності планів і пауз між сценами. Саме ці засоби формують відчуття «кінематографічності», яке є однією з ключових рис вебтуну як жанру.

Іінтерактивність цифрового середовища суттєво впливає на сприйняття історії. На відміну від друкованого коміксу, де ритм читання частково заданий сторінкою, у вебтуні користувач сам контролює швидкість прокручування. Це дозволяє автору працювати з психологією сприйняття: наприклад, створювати напругу через довгі вертикальні паузи, несподівані переходи між сценами або різку зміну візуального ритму.

ВИСНОВКИ

В ході виконання кваліфікаційної роботи було проаналізовано поняття вебтуну та визначено його місце у сучасній цифровій культурі. У результаті дослідження встановлено, що вебтун є сучасним форматом цифрових графічних історій, який поєднує візуальне мистецтво, літературний наратив і можливості онлайн-платформ. Визначено, що популярність вебтунів зумовлена доступністю цифрових платформ, адаптацією до мобільних пристроїв та особливостями онлайн-сприйняття інформації.

В процесі роботи було розглянуто відмінності вебтуну від традиційних коміксів, манги та інших форм графічних історій. Було встановлено, що вебтун характеризується вертикальним форматом читання, безперервною структурою скролінгу, адаптацією до цифрового середовища та специфічною побудовою композиції кадрів. Виявлено, що особливості вебформату впливають на ритм оповіді, спосіб подачі сюжету та взаємодію читача з історією.

Було досліджено особливості структури та наративу вебтуну. У результаті аналізу визначено, що важливими складовими вебтуну є динамічність композиції, послідовність розвитку сюжету, ритм кадрування та емоційна взаємодія з читачем. Також встановлено, що використання пауз, зміни масштабу кадрів і візуального акцентування посилює емоційне сприйняття історії у цифровому форматі.

Було розроблено сюжетну концепцію авторського вебтуну «Keepers of Time». У результаті було створено оригінальну концепцію твору, визначено жанрові особливості, тематику та сюжетну структуру історії. Розроблений сюжет поєднує елементи фантастики, пригодницького наративу та драматичних сюжетних ліній, що забезпечує цілісність художньої концепції проєкту.

Також було створено дизайн персонажів та визначено їхні візуальні характеристики. У процесі роботи розроблено зовнішність героїв, кольорові рішення, особливості стилізації та елементи образів відповідно до загальної концепції вебтуну. Особливу увагу приділено виразності персонажів, їхній впізнаваності та емоційній передачі характерів через візуальні засоби.

У результаті було створено ілюстративний матеріал з урахуванням особливостей цифрового формату та вертикального скролінгу. У роботі використано принципи композиції, кольорової гармонії та візуальної послідовності, що забезпечують цілісність сприйняття історії та покращують взаємодію читача з контентом.

У межах завдання було проаналізовано процес створення авторського проєкту та визначено його художні особливості. У результаті встановлено, що створення вебтуну є комплексним процесом, який поєднує літературну, художню та дизайнерську складові. Визначено, що цілісність стилю, композиції та наративу є важливими чинниками успішної реалізації цифрового художнього проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Jin D. Y. Understanding Korean Webtoon Culture: Transmedia Storytelling, Digital Platforms, and Genres. Cambridge : Harvard University Asia Center, 2023. 230 p. DOI: 10.2307/jj.17331657.
2. Jeong J. Webtoons Go Viral?: The Globalization Processes of Korean Digital Comics. *Korea Journal.* 2020. №. 1. Pp. 71–99. URL: https://accesson.kr/kj/assets/pdf/8510/journal-60-1-71.pdf (дата звернення: 19.03.2026).
3. Benatti F. Innovations in Digital Comics: A Popular Revolution: Elements in Publishing and Book Culture. Cambridge : Cambridge University Press, 2024. 100 p. DOI:10.1017/9781009319942.
4. Choi J.-h. Immersion, Interactivity and Affect: The Mixed-Media Horror of Webtoons. *Literariness Journal*. 2025. Vol. 1, №. 1. Pp. 117–129. URL: https://ru.scribd.com/document/991009725.
5. Dar A., Irfan S. A., Khan F. U., Rahman Z. Reading the Visual Narrative: Webtoons as a Pathway for Literacy Development and Social Entrepreneurship. *Journal of Policy Research*. 2023. Vol. 9, №. 2. Pp. 793–800. DOI:10.61506/02.00017 .
6. Septaria K., Fatharani A. Manga versus Webtoon: Alternative Science Learning Module Based on Dr Stone. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2022. Vol. 8, №. 1. Pp. 11–22. DOI:10.21831/jipi.v8i1.43389.
7. Nurohmah S. P., Putri G. F., ImawanK., Lestari A. D. Content Analysis of Comics on LINE Webtoon. *International Journal of Business, Economics and Social Development*. 2025. Vol. 6, №. 2. Pp. 483–492. DOI:10.46336/ijbesd.v6i2.724.
8. Van der Sluis H**.** Manga, Graphic Novels, and Comics in Higher Education. *New Vistas*. 2021. № 7. Pp. 24–30. DOI:/10.36828/newvistas.121.
9. Jang W., Song J. E. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*. 2017. № 29. Pp. 168–187. DOI:10.13185/KK2017.02909.

10. Kim H. “I read webtoon every day!”: Young Adult K-pop Fans’ Language Learning and Literacies with Korean Webcomics. *Journal of Graphic Novels and Comics*. 2022. Vol. 14, №. 1. Pp. 104–118. DOI:10.1080/21504857.2022.2050484.
11. Kim Y., Lee H. Motivation and Reuse: How Does Motivation Affect Sustainable Use Intention for Brand Webtoons?. *Sustainability*. 2021. Vol. 13, №. 4. Art. 1620. DOI: 10.3390/su13041620).
12. Dinata J. Analisis Narasi Visual dan Palet Warna dalam Webtoon *Eggnoid* sebagai Media Pembentuk Emosi Pembaca. *Vicidi*. 2026. Vol. 16, №. 1. Pp. 37–56. DOI: 10.37715/vicidi.v16i1.6195.
13. Patricia F., Putri A. W. S. Transformasi Visual dan Materialitas dalam Komik “Pupus Putus Sekolah”. *SRW (Jurnal Senirupa Warna)*. 2025. Vol. 13, №. 2. Pp. 153–165. DOI:10.36806/srw.v13i2.188.
14. Aqillah M. F. L., Sari R. N. Perbandingan Gaya Visual pada Webtoon Karya Kiyoshin dan Kikuatama melalui Media LINE Webtoon Indonesia. *Ikonik: Jurnal Seni dan Desain*. 2025. Vol. 7, №. 1. Pp.28–38. DOI:10.51804/ijsd.v7i1.1896 .
15. Magdalena E., Susanti E**.** Analisis Penggambaran Desain Ilustrasi Makanan pada Webtoon Slice of Life “Mukbang Life”. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*. 2024. Vol. 13, №. 2. Pp. 176–188 c. DOI:10.33375/vslt.v13i2.6087
16. Pratiwi C., Muchtar M., Perangin-angin A. Visual Semiotic Analysis on Webtoon True Beauty. *International Journal of English and Applied Linguistics.* 2022. Vol. 2, №. 1. Pp. 41–48. DOI: 10.47709/ijeal.v2i1.1420.
17. Mou T.-Y., Jeng T.-S., Chen C.-H. From Storyboard to Story: Animation Content Development. *Educational Research and Reviews.* 2013. Vol. 8, №. 13. 1032–1047 p. DOI: 10.5897/ERR2013.1484.
18. Nurani D. C., Suganda M. V. A., Budiansyah, Adikara F. S., Miranti M. Available Online 25 November 2024. *Proceedings of ICLIQE* 2023. Pp. 559–565.URL: https://www.atlantis-press.com/proceedings/icliqe-23.

19. Chou H.-W., Chen Y.-L., Chou S.-B. A Method for Evaluating the Creativity of Comic Strips. *Thinking Skills and Creativity.* 2014. Pp. 152–165. DOI: 10.1016/j.tsc.2014.06.005
20. Manning A. D. Understanding comics: the invisible art. *IEEE Transactions on Professional Communication*. 1998. Vol. 41, № 1. Pp. 66–69 . DOI:10.1109/TPC.1998.661632.
21. McCloud S. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York : *Harper*, 2006. 264 p. URL:https://archive.org/details/making-comics-storytelling-secrets-of-comics-manga-and-graphic-novels-by-scott-mccloud-z-lib.org/page/n3/mode/1up (дата звернення: 19.04.2026).
22. Eisner W. Graphic Storytelling. Tamarac, FL *: Poorhouse Press*, 1996. 164 p. URL:https://archive.org/details/graphicstorytell0000eisn (дата звернення: 19.04.2026).
23. Alonso Belmonte I., Molina-Plaza S., Porto M. D. Multimodal digital storytelling: integrating information, emotion and social cognition: Multimodality and Cognitive Linguistics / ed. M. J. Pinar Sanz. — Amsterdam ; Philadelphia : *John Benjamins Publishing Company*, 2015. Pp. 147–164. DOI:/10.1075/bct.78.10alo
24. Mateu-Mestre M. Framed Ink: Drawing & Composition for Visual Storytellers: Culver City : *Design Studio Press*, 2010. 128 p. URL:https://archive.org/details/framed-ink-drawing-composition-for-visual-storytellers-marcos-mateu-mestre (дата звернення: 19.04.2026).
25. Presser A., Braviano G., Côrte-Real E. Webtoons: A Parameter Guide for Developing Webcomics Focused on Small Screen Reading. Convergences – *Journal of Research and Arts Education*. 2021. Vol. 14, № 28. Pp. 67–78 DOI:10.53681/c1514225187514391s.28.28
26. Putri S., Wenny L. S. Exploring the Influence of Digital Comic Consumption on Critical Reading Skills among Generation Z: A Case Study of LINE Webtoon Platform. *Librarianship in Muslim Societies*. 2024. Vol. 4, № 1. Pp.

112–124. URL:https://www.researchgate.net/publication/381208466 (дата звернення: 19.04.2026).

27. Chen A., Zhu W., Ding Q., Song Y., Yang M., Zhao T. Thinking with Comics: Enhancing Multimodal Reasoning through Structured Visual Storytelling. 2026. 18 p. URL:https://arxiv.org/abs/2602.02453 (дата звернення: 22.04.2026).
28. Нестеренко О. Словесне і візуальне наповнення сучасних українських онлайн-коміксів: *Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки.* 2024. № 36. С. 184–195. DOI:10.31651/2226-4388-2024-36-184-195
29. Мильченко Л., Татарінова Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман: *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 12 (293). 10–15 с. DOI:10.36273/2076-9555.2020.12(293)
30. Курбанов Г. Манга и аниме в творчестве Хаяо Миядзаки: *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2024. № 34. С. 112–120. DOI:10.34026/1997-4264.34.2024.305211
31. Андрейчук Н. І. Культурний семіозис: до поняття візуальної книги: *Studia Philologica*. 2017. № 2. С. 3–10. URL:https://studiap.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/173 (дата звернення: 22.04.2026).
32. Першина Л. В., Юмрукуз А. А., Жура К. В. Комікс як жанр літературного мистецтва: Наукові записки. *Серія: Філологічні науки*. 2023. № 207. С. 201–208. DOI:10.32782/2522-4077-2023-207-30
33. Крикуненко С. В. Ретроспективний аналіз коміксу як об’єкта дослідження українських і зарубіжних науковців” *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2022. Вип. 9. С. 166–176. DOI:10.31866/2616-7654.9.2022.259198
34. Лиса І. В. Комікси як окремий складник структури медіапростору: *Вісник Книжкової палати*. 2023. № 2 (319). С. 13–18. DOI:10.36273/2076-9555.2023.2(319).13-18

35. 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. DOI:10.32461/2226-3209.3.2023.289785
36. Данкер Р. Сила коміксів. Історія, форма й культура / Р. Данкер, М. Сміт, П. Левіц; пер. з анг. Д. Скорбатюк. — Київ: *ArtHuss*, 2020. 512 с. DOI:10.36273/2076-9555.2020.12(293).10-15
37. Насалевич Т. В, Рябуха Т. В, Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського.* 2020. Том 31(70) № 4. ч. 3. С. 144–149. URL:https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf
38. Полковникова С. М. Особливості розвитку коміксу як різновиду візуального мовлення. *«Світ наукових досліджень. Випуск 22» : матеріали міжнар. мультидисциплінарної наук. інтернет-конф.* (м. Тернопіль, Україна, м. Ополе, Польща, 27-28 вересня 2023 р.). Тернопіль, Ополе, 2023. С. 201-206. URL:https://www.economy-confer.com.ua/full-article/4787/
39. Табакова І. С, Артюх Є. Є. Роль візуального сторітелінгу у формуванні читацького інтересу молодшого покоління. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: матеріали Молодіжної школи-семінару X міжнар. наук.-техн. конф.* (м. Київ, 14-17 травня 2025 р.). Київ, 2025. Т. 2. С. 221-222. URL:https://openarchive.nure.ua/entities/publication/01c55b02-4580-439a-a860-d890944cc763
40. Ibispaint Inkc. Official website of the software. URL: https://ibispaint.com/ (дата звернення: 25.04.2026).
41. Mosca Laroke Font. Official website of the software. URL:https://www.1001fonts.com (дата звернення: 1.05.2026).

ДОДАТОК А
ОБКЛАДИНКА ВЕБТУНУ



Рисунок А.1 − Обкладинка лайн та однотонне пофарбування



Рисунок А.2 − Варіанти обкладинки



Рисунок А.3 − Інші варіанти обкладинки

ДОДАТОК Б
КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖІВ ВЕБТУНУ



Рисунок В.1 − Концепт-арт трансформації Ірен



Рисунок В.2 − Концепт-арт трансформації Фей Лін



Рисунок В.3 − Концепт-арт трансформації Тея



Рисунок В.4 − Концепт-арт трансформації Еліон



Рисунок В.5 − Концепт-арт трансформації Камелія



Рисунок В.6 − Концепт-арт оракула Міранда



Рисунок В.7 − Концепт-арт оракула Лісія



Рисунок В.8 − Концепт-арт оракула Сея

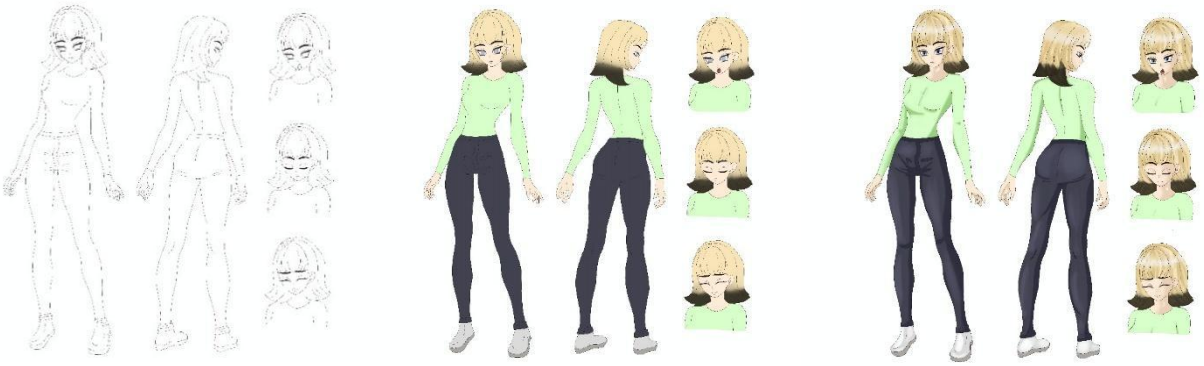


Рисунок В.9 − Концепт-арт мами Ірен



Рисунок В.10 − Концепт-арт Лукаса



Рисунок В.11 − Спільне зображення головних героїв

ДОДАТОК С
СТОРІНКИ ВЕБТУНУ





Рисунок С.1 – Готові сторінки вебтуну

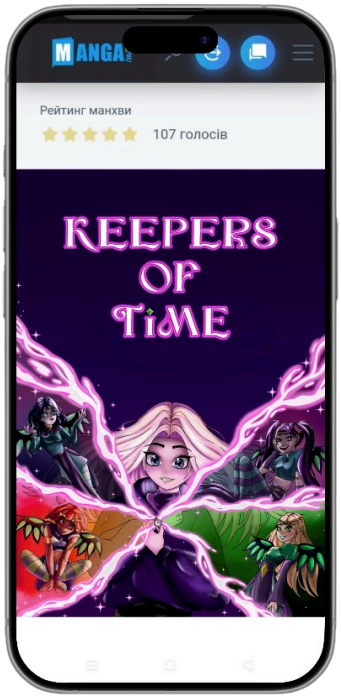


Рисунок С.2 − Приклад обкладинки на телефоні



Рисунок С.3 − Приклад сотірон вебтуну на телефоні

https://www.figma.com/proto/O0oRp50opPLDeqActaVIUd/Untitled?node-id=1-19&p=f&viewport=363%2C116%2C0.13&t=EREdOK4BTQppeYjy-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1