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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
магістра

на тему:

ВИЯВЛЕННЯ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ В ІЛЮСТРУВАННІ КОМІКСУ ДЛЯ ЧАЙНОГО КЛУБУ «BLAGOCHA»

Виконав: студент 2 курсу, групи 8.0223
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Пєшков Максим Олександрович

Керівник: ст. викл. кафедри дизайну,
_____Олександр БРЯНЦЕВ

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
_____ Ірина ГРЕСИК

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Пєшкову Максиму Олександровичу

1. Тема роботи: *«Виявлення художньо-естетичних особливостей в ілюструванні коміксу для чайного клубу "Blagocha"»* науковий керівник роботи *Брянцев О. А.* затверджені наказом ЗНУ № 315-с від *20.02.2024*
2. Строк подання студентом роботи: *07.12.2024*
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити):*Роль і значення коміксів у сучасній культурі, Художньо-естетичні особливості коміксів, Аналіз коміксів, Огляд ринкового становища та аналіз цільової аудиторії чайного клубу «Blagocha», Проєктування коміксу «Благо Чай. Подорож до чайного храму»*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстаційна графіка*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Проєктування обкладинки	*Рашевська А. А.*		

7. Дата видачі завдання: *10.11.2023*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Реєстрація теми.*** *Узгодження теми кваліфікаційної роботи з науковим керівником. Подання заяви на затвердження теми та призначення наукового керівника.*	*10.11.2023*	
2	***Проведення передпроектного дослідження****: роль і значення коміксів та їх художньо-естетичні особливості. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.*	*25.11.2023*	
3	***Проведення передпроектного дослідження****: провести аналіз аналогів та цільової аудиторії. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.*	*03.02.2024*	
4	***Проведення проектування:*** *Пошукові ескізні роботи. Розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.*	*21.05.2024*	
5	***Оформлення результатів проектування*** *(чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми.*	*28.07.2024*	
6	***Попередній захист.*** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень*	*10.11.2024*	
7	***Апробація.*** *Написання і подання тез для участі у науковій конференції «DVAC» 2024*	*01.12.2024*	
8	***Проходження нормоконтролю*** *(оформлення ПЗ згідно чинних Стандартів).*	*03.12.2024*	
9	***Рецензування кваліфікаційного проекту.*** *Доопрацювання кваліфікаційного проекту з урахуванням рекомендацій рецензента. Отримання рецензії.*	*04.12.2024*	
10	***Подання роботи і рецензії науковому керівникові*** *на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.*	*05.12.2024*	
11	***Подання роботи на антиплагіат-перевірку****. Отримання довідки про перевірку.*	*07.12.2024*	
12	***Отримання допуску до захисту.*** *Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	*13.12.2024*	
13	***Захист кваліфікаційної роботи*** *на засіданні ЕК.*	*14.12.2024*	

Студент _____ *Максим ПЄШКОВ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Олександр БРЯНЦЕВ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

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

АНОТАЦІЯ

Пєшков М. О. Виявлення художньо-естетичних особливостей в ілюструванні коміксу для чайного клубу «Blagocha» : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник О. А. Брянцев. Запоріжжя: ЗНУ, 2024. 94 с.

UA : Робота викладена на 94 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 59 джерел. Об’єкт дослідження: ілюстрування коміксів. Предмет дослідження: художньо-естетичні особливості ілюстрування. Мета дослідження: аналізі стану коміксі, графічних романів та мальописів в цілому, для виявлення художньо-естетичних особливостей з метою художнього оформлення авторського коміксу «Благо Чай. Подорож до чайного храму». Авторський комікс в жанрі пригодницького фентезі розповідаючи аспекти чайної церемонії.

Ключові слова: комікс, художньо-естетичні особливості, дизайн

Peshkov M. O. Identification of artistic and aesthetic features in the illustration of the comic book for the tea club «Blagocha» : Master's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. O. A. Briantsev. Zaporizhzhia: ZNU, 2024. 94 p.

EN : The work is presented on 94 pages of printed text. The list of references includes 59 sources. Object of research: illustration of comics. Subject of research: artistic and aesthetic features of illustration. Purpose of the study: to analyze the state of comics, graphic novels and paintings in general, to identify artistic and aesthetic features for the purpose of artistic design of the author's comic book «Blago Tea. Journey to the Tea Temple». An author's comic book in the genre of adventure fantasy telling aspects of the tea ceremony.

Key words: comic book, artistic and aesthetic features, design

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Пєшков М. О., Брянцев О. А. Художньо-естетичні особливості синтезу 2D та 3D графіки у мистецтві коміксу. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: міжнар. наук.-практ. конф. (м.* Запоріжжя: 12 грудня 2024). ЗНУ, 2024. (до друку).

ЗМІСТ

ВСТУП..... 6

РОЗДІЛ І КОМІКСИ ТА ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ ЯК КУЛЬТУРНИЙ МІСТ МІЖ СХОДОМ І ЗАХОДОМ..... 9

1.1 Роль і значення коміксів у сучасній культурі..... 9

1.2 Традиційна чайна церемонія: історичні аспекти та культурне значення.. 17

1.3 Художньо-естетичні особливості коміксів..... 19

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ ТА ПІДГОТОВКА ДО СТВОРЕННЯ КОМІКСУ..... 35

2.1 Огляд ринкового становища та аналіз цільової аудиторії чайного клубу «Blagocha»..... 35

2.2. Аналіз коміксів..... 43

2.3 Огляд трендів у створенні коміксів та вибір програмного забезпечення.. 61

РОЗДІЛ ІІІ ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ «БЛАГО ЧАЙ. ПОДОРОЖ ДО ЧАЙНОГО ХРАМУ»..... 67

3.1. Пошуковий етап..... 67

3.2. Розкадрування та лайн арт..... 71

3.3. Проєктування обкладинки..... 74

ВИСНОВКИ..... 79

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 81

ДОДАТОК А Приклади сторінок..... 86

ДОДАТОК Б Розкадрування..... 92

ВСТУП

Актуальність теми. Актуальність створення коміксу для чайного клубу «Blagocha» у Запоріжжі відображає важливі аспекти сучасної культури, мистецтва та брендингу. У світі зростає інтерес до культури чаювання, яка давно вийшла за межі своїх регіональних коренів. Люди все частіше шукають способи пізнати історію, традиції та ритуали чаювання, що робить комікс ефективним засобом популяризації цих тем. Поєднання художньо-естетичного візуального стилю з літературними елементами дозволяє створити яскравий продукт, що привертає увагу широкої аудиторії, зокрема молоді.

Створення коміксу, який об’єднує естетику фентезі з традиційними мотивами чайної культури, дозволяє через мистецтво розкрити філософію чаювання, збагачуючи культуру місцевого ком’юніті. Це сприяє розвитку не лише чайного клубу, а й індустрії коміксів, яка в Україні поки залишається відносно малопопулярною у порівнянні з літературою чи кінематографом.

Художньо-естетичні особливості ілюстрування коміксу формують не лише візуальну привабливість, а й підкреслюють мистецькі та культурні аспекти чайної традиції. Використання сучасних ілюстрацій додає закладу індивідуальності, задовольняючи запит на нові форми взаємодії бренду з клієнтом у культурній індустрії. Комікс стає не лише інструментом популяризації культури чаювання, а й важливим елементом розвитку місцевого мистецтва, сприяючи створенню нових візуальних стилів та розширенню культурного діалогу.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на зростаючий інтерес до культурних традицій і популяризацію коміксів як форми мистецтва, а також важливість залучення нових аудиторій до ознайомлення з чайною культурою, зазначимо, що тема дослідження в наступному формулюванні: *Виявлення художньо-естетичних особливостей в ілюструванні коміксу для чайного клубу «Blagocha»* є актуальною.

Ступінь дослідженості питання. У різні роки дослідженнями в галузі ілюстрування коміксів займалися такі відомі вчені, як Р. Тепфер [5], М. Маклюен [6], С. Макклауд [7, с. 15-30], Г. Джонс [8, с. 110-126], В. Айзнер [9, с. 41-55], Р. Вейнер [10, с. 45-60]. Серед робіт українських дослідників, присвячених дослідженню коміксу, особливе місце займають праці Г. Онкович та А. Онкович [21, с. 110-114], Л. Ружило та О. Білоус [22, с. 52-59].

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження – ілюстрування коміксів.

Предмет дослідження – художньо-естетичні особливості ілюстрування.

Мета роботи: виявити та проаналізувати художньо-естетичні особливості ілюстрування для розробки ефективного візуального стилю коміксового видання для чайного клубу «Blagocha».

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

1. Проаналізувати літературні та інтернет-джерела, присвячені ілюструванню коміксів та культурним аспектам чайної церемонії.
2. Провести аналіз художньо-естетичних особливостей в ілюструванні коміксів.
3. Вивчити відомі приклади коміксів і графічних романів, зокрема у жанрі пригодницького фентезі, та їх застосування для популяризації культурних традицій.
4. Розробити авторський комікс, у жанрі пригодницького фентезі, застосовуючи набуті знання з аналізу художньо-естетичних особливостей в ілюструванні коміксів.

Для реалізації поставлених задач були обрані наступні **методи**:

Для реалізації поставлених задач були обрані наступні методи: *теоретичні*: вивчення й теоретичний аналіз літературних та інтернет-джерел з графічного дизайну, ілюстрування коміксів та культури чаювання; аналіз наукових матеріалів, пов'язаних із темою дослідження. Були використані наступні методи дизайн-проєктування: Методика *предпроектного аналізу*,

дослідження цільової аудиторії, аналіз аналогів та прототипів в ілюструванні коміксів і графічних романів. Методи *проєктування:* графічне проектування концепції коміксу, розробка ескізів та ілюстрацій, створення візуального стилію і композицій.

Концепція проекту. В основі ідеї кваліфікаційної роботи лежить розробка авторського коміксу для чайного клубу «Blagocha», який поєднує елементи фентезі та традиційної чайної культури.

Наукова новизна, теоретичне та практичне значення кваліфікаційної роботи полягає у розробці авторського ілюстративного матеріалу для коміксіу, що відтворює фентезійні елементи з естетикою чайної церемонії, враховуючи культурні особливості та традиції, пов'язані з чайною культурою. Аналіз і дослідження художньо-естетичних особливостей коміксів. Можливость використання створеного коміксу як освітнього та промоційного матеріалу для чайного клубу «Blagocha», а також як навчального посібника для студентів графічного дизайну, що вивчають ілюстрування, сторітелінг та інтеграцію культурних мотивів у мистецтво.

Апробація результатів дослідження була здійснена шляхом публікації тез на міжнародній науково-практичній конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» у 2024 році та XVI університетська науково-практична конференція студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука» у 2024 році.

Структура пояснювальної записки складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (59 найменувань, з них 31 – іноземною мовою) на 94 сторінках, з них основного тексту – 69 сторінка, яка містить 29 рисунок, 2 таблиці та 2 додатки на 8 сторінках.

РОЗДІЛ І
КОМІКСИ ТА ЧАЙНА ЦЕРЕМОНІЯ ЯК КУЛЬТУРНИЙ МІСТ МІЖ СХОДОМ І ЗАХОДОМ

1.1 Роль і значення коміксів у сучасній культурі

Зважаючи на велику популярність коміксів у світі, та зростаючий інтерес до коміксів в Україні та малу кількість наукових досліджень на цю тему, варто дослідити розвиток цього явища та розглянути його витоки, перших авторів та причини виникнення.

Комікси – це унікальний спосіб оповіді, де текст і зображення являє собою серію кадрів, що передають сюжет чи дії персонажів, обрамлений особливим чином. Малюнок і текст створюють органічну єдність, що робить комікс складною медіаформою, в якій взаємодіють вербальні та невербальні елементи [1].

Комікси мають тенденцію до спрощення візуальних образів. Зазвичай художники зображують зовнішній світ з традиційним реалізмом, тоді як образи персонажів передається за допомогою спрощених малюнків. Це пояснюється тим, що такі зображення не перевантажені деталями і легко сприймаються [2]. Спрощені зображення також дозволяють читачам домислити образ або частину сцени та адаптувати персонаж до своїх потреб. Коли потрібно показати важливі образи чи об'єкти, використовують більш деталізовані та реалістичні зображення.

Комікси містять елемент творчості у глядача, що пов'язано з особливостями людської психіки. Якщо на панелі зображена лише частина події або об'єкта, читач заповнює прогалини і створює уявні зв'язки між панелями. Цей процес домислювання дозволяє об'єднати окремі сцени в єдину оповідь. Переходи між панелями можна поділити на кілька типів: від моменту до моменту, від дії до дії, від об'єкта до об'єкта, від місця до місця, від деталі до деталі, а також незв'язні переходи без чіткої логіки [3]. У західних коміксах найчастіше використовуються переходи від дії до дії, які дозволяють чітко та

ефективно розповісти історію. У японській манзі важливу роль відіграють переходи від деталі до деталі, що характерно для споглядального менталітету східних народів.

Інформаційне наповнення коміксів забезпечується трьома основними потоками інформації: графікою, бульбашками і текстом. Графіка зображує всі невербальні аспекти ситуації, використовуючи кольорові тони, перспективу, площини та кути, щоб керувати сприйняттям і викликати інтерес до подій. Бульбашки не лише обрамляють повідомлення, але й передають незалежну текстову інформацію. Звукові слова, такі як «бум» і «вибух», додають акустичних ефектів візуальним елементам і допомагають «озвучити» зображення [4].

Вивчаючи феномен коміксів, ми звертаємося до праць провідних науковців, які досліджували цей жанр у різноманітних культурних контекстах. Основна увага зосереджується на аналізі розвитку коміксів, їхнього впливу на сучасну літературу, а також визначенні їхньої ролі в культурному середовищі.

Родольф Тепфер, швейцарський письменник і художник XIX століття, вважається одним із перших теоретиків коміксу. У своїй праці «Essay on Physiognomy» він заклав основи розуміння візуального наративу як окремої форми мистецтва. Тепфер підкреслював, що комікси поєднують текст і малюнок для створення послідовної історії, що робить їх унікальним медіа для передачі інформації [5].

Канадський філософ і теоретик комунікацій Маршалл Маклюен досліджував комікси як частину масової культури. У своїй книзі «Understanding Media: The Extensions of Man» він описував комікси як «холодне медіа», яке вимагає активної участі читача для заповнення прогалин між кадрами. Маклюен наголошував на їхній здатності впливати на сприйняття інформації у візуальному суспільстві [6].

Скотт Макклауд у своїй знаковій праці «Understanding Comics: The Invisible Art» розглядає комікси як унікальну мистецьку форму, що поєднує візуальні та текстові елементи. Він наголошує на тому, що комікси створюють

уявний простір для читача через взаємодію тексту та малюнків, пропонуючи новий спосіб сприйняття наративу [7, с. 15-30]. Його дослідження стало основою для багатьох сучасних підходів до аналізу цього жанру.

Автор книги «Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book» Герард Джонс, аналізує історичний розвиток коміксів у США. Особливу увагу він приділяє виникненню жанру супергероїв та його впливу на масову культуру. Його праця висвітлює соціально-економічні фактори, які впливали на становлення коміксів як популярного жанру [8, с. 110-126].

У праці Вілла Айзнера «Comics and Sequential Art» приділяє увагу ролі послідовності зображень у створенні історії. Він досліджує, як комікси використовують послідовні малюнки для передачі емоцій і значень, що дозволяє глибше зрозуміти наративну функцію цього жанру [9, с. 41-55]. Його дослідження стало важливим внеском у розуміння технічних аспектів створення коміксів.

Роберт Вейнер у книзі «Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide» фокусується на розвитку графічних романів як окремого жанру коміксів. Він підкреслює роль графічних романів у розширенні художніх можливостей коміксів та їхньому сприйнятті як серйозного мистецтва [10, с. 45-60].

Аналізуючи наукові дослідження та праці, що досліджували тему «коміксів» як мистецької форми, що поєднує текст і зображення для створення наративу. Основними рисами є послідовність панелей, наповненні текстовим та графічним змістом, що впливають на читача. Незважаючи на початкову недооціненість, комікси стали важливою частиною світової літератури та культури, використовуючи мову малюнка і слова для передачі ідей та історій.

Варто зазначити, що ілюстрація використовувалася з давніх часів для того, щоб розповісти повну історію. Перші роботи, що нагадують сучасні комікси, з'явилися у XVIII столітті і стосувалися політичних та соціальних аспектів життя суспільства. Прикладом можуть слугувати карикатури В. Гоґарта «Кар'єра повії» (див. рис. 1.1), «Кар'єра марнотрата» та «Модний шлюб», які

являли собою серію малюнків, об'єднаних спільним сюжетом [11]. З розвитком газет і журналів комікси почали використовувати як засіб пропаганди, особливо для іммігрантів, які погано володіли англійською мовою, а також як спосіб візуального коментування суспільного життя, що сприяло поширенню графічної підтримки письмового слова у великих виданнях. Як наслідок, художники почали створювати цілі цикли ілюстрацій, об'єднані спільною темою, а з кінця XIX століття в таких серіях почали з'являтися звичайні герої та другорядні персонажі.



Рисунок 1.1 – У. Хогарт. «Кар'єра повії» а

Важливою віхою у розвитку коміксів стала творчість Р. Тепфера. У 1833 році він опублікував книгу «Пригоди містера Обадії Олдбака» (див. рис. 1.2), яка згодом була перекладена багатьма мовами. Тепфер малював короткі історії на кількох панелях, з текстом, що супроводжував малюнки, таким чином висловлюючи свою любов як до літератури, так і до малювання. Іншим учасником розвитку коміксів був В. Буш, чиї ілюстровані вірші, зокрема серія «Макс і Моріц», стали відомими в усьому світі [12].



Рисунок 1.2 – Р. Тепфер, «Пригоди містера Обадаі Олдбака», книга а

Ще одним важливим етапом у розвитку коміксів стало введення американцем Р. Аутколтом в кінці XIX століття «хмаринок» для зображення слів та думок персонажів, що зробило його серії, такі як «Алея Хогана», «Жовтий малюк» та «Бастер Браун», першими класичними коміксами в світі [13].

Окрім західної традиції, важливе значення має також історія азійських коміксів. Перші японські комікси датуються XII століттям і містили гумористичні історії про тварин та ченців, що порушують статут. Сучасна манга поєднує давні японські традиції графічного мистецтва, ілюстровані романи та впливи американських і європейських коміксів.

Фредерік Л. Шодт У книзі «Manga! Manga! The World of Japanese Comics» Шодт досліджує історичні корені манги, від традиційних японських мистецьких форм до сучасного комерційного успіху манги. Він аналізує її розвиток у повоєнній Японії, а також вплив Осаму Тедзуки на формування сучасного стилю манги [14].

Пол Ґраветт у своїй праці «Manga: Sixty Years of Japanese Comics» проводить ретельний аналіз еволюції манги, зокрема її популяризації у світі. Ґраветт фокусується на розвитку манги в Японії, починаючи з її основ у 1940-50-х роках і закінчуючи 2000-ми роками. Він розглядає не лише японське сприйняття манги, але й її вплив на інші країни, зокрема США, Європу та інші частини світу [15].

Томас Ламарр у книзі «Unfolding Comics: Manga, Narrative, and Aesthetics» зосереджується на глибшому аналізі формату манги з точки зору наративної структури та візуальних елементів. Ламарр розглядає, як манга використовує темп і послідовність панелей для створення складних оповідних стратегій. Однією з основних тем його дослідження є те, як манга за допомогою специфічного використання простору (наприклад, порожніх панелей або інтенсивного малювання деталей) створює емоційний та естетичний ефект, який відрізняється від західних коміксів [16].

Особливе значення в історії манґи мала робота О. Тедзукі «Shin Takarajima» 1947 року (див. рис. 1.3), де вперше використовувалися графічні прийоми, що стали основою манги та сучасних коміксів [17].



図8　酒井七馬・手塚治虫『新宝島』(育英出版, 1947 年)

Рисунок 1.3 – О. Тедзуки. Shin Takarajima, манга

Манга визнана як образотворче мистецтво і літературне явище, здобувши популярність серед різних вікових груп в Японії. Окрім професійної манги, існує аматорська манга – додзінсі, що видається на гроші авторів. У США комікси стали культовим явищем, в той час як у Франції та Японії їх сприймають як окремий жанр мистецтва. Незважаючи на те, що в багатьох країнах комікс залишається недостатньо визнаним, його популярність серед аудиторії зростає, і він привертає увагу науковців [18].

Характерними рисами коміксів є поєднання візуальних та вербальних елементів, акцент на дії, а також наявність розривів у структурі оповіді, які читач самостійно заповнює сенсом. Комікси в США відрізняються багатожанровістю: вони можуть мати фантастичний, драматичний, детективний, комедійний або сатиричний сюжет, часто комбінуючи кілька жанрів [19]. Американські комікси зазвичай мають продумані всесвіти і порушують складні психологічні теми, такі як трансгуманізм та виправданість насильства у боротьбі зі злом. Герої часто є втіленням архетипів, а їх характер часто спрощений, відображаючи певні типи, як, наприклад, воїн чи трикстер.

Європейські комікси є більш спеціалізованими, орієнтованими на дорослих і серйозніших темах, також здебільшого вони випускаються як графічний романами. Вони видаються у вигляді великих книг у твердій обкладинці і мають завершену сюжетну лінію. На відміну від американських коміксів, європейські комікси більш естетичні і не запозичують образи супергероїв і суперлиходіїв, що зумовлено їхньою культурною специфікою [20].

Манга характеризується широким розмаїттям жанрів (психологічний трилер, пригоди, жахи, детектив, шкільна драма тощо), що значно перевищує розмаїття жанрів західних коміксів. В Японії цензура мало впливає на цей вид мистецтва, і автори вільні у виборі тем і сюжетів. Манга надзвичайно популярна і приваблює дуже різноманітну читацьку аудиторію, від маленьких дітей до людей похилого віку [18].

В Україні ринок коміксів знаходиться на етапі активного розвитку, причому все більше видавництв зосереджують свої зусилля на створенні нових графічних видань. Основна цільова аудиторія українських коміксів охоплює людей віком від 20 до 35 років. Попри те, що значна частина нових видань орієнтована на дорослих, також спостерігається зростання популярності дитячих коміксів, гумористичних історій та творів у жанрі наукової фантастики й супергеройської тематики. Останнє пояснюється впливом медійної культури США, особливо через популярність фільмів про супергероїв.

Українські дослідники також звертають увагу на феномен коміксу, його культурну значущість та особливості як виду мистецтва.

Стаття «Комікс як медіатекст» авторів Г. Онкович та А. Онковича аналізує комікс як особливу форму медіатексту, яка поєднує візуальні та текстові елементи для створення наративу. У роботі розглядаються різні аспекти коміксів, зокрема їх вплив на сучасну культуру, медіапростір і способи комунікації. Автори досліджують, як комікс функціонує як медіатекст, звертаючи увагу на його здатність ефективно передавати інформацію та емоції через поєднання зображень і слів. Вони підкреслюють важливість коміксів у сучасному медіа-середовищі та їх роль у формуванні культурних ідентичностей та комунікаційних процесів [21, с. 110-114].

Стаття «Комікси: особливості української версії» авторів Людмили Ружило та Олесі Білоус досліджує особливості розвитку та становлення коміксів в Україні. Автори аналізують, як українські комікси відрізняються від міжнародних тенденцій, звертаючи увагу на культурні, мовні та соціальні аспекти. У статті розглядається вплив національної ідентичності та історії на візуальні наративи, а також надається оцінка того, як українські комікси відображають місцеві культурні та соціальні реалії. Особлива увага приділяється українським авторами, які створюють нові форми коміксів і адаптують світові тренди до українського контексту [22, с. 52-59].

Українські комікси за стилем та композицією наближені до європейських, але вони мають і свої характерні риси. Часто графічна проза в Україні звертається до історичних та культурних тем, таких як козацька доба. Козаки стають своєрідним національним прототипом супергероїв, що дозволяє адаптувати супергеройську тематику в український контекст. Таким чином, комікси виконують не лише розважальну функцію, а й слугують засобом формування патріотичних почуттів і національної гордості, виступаючи у ролі сучасних міфологічних наративів [23].

Створення коміксів від українського ринку є надзвичайно важливим. Серед відомих українських коміксів – комікс у стилі стімпанк «Воля»,

антикорупційні «Хроніки з висоти», графічні адаптації І. Франка – «Герой поневолі», комікси про війну на Сході та низка інших, які сприяють розвитку української комікс-індустрії та її популяризації. Серед багатьох важливих і популярних творів [24].

1.2 Традиційна чайна церемонія: історичні аспекти та культурне значення

Чайну церемонію з її багатими традиціями та романтичними історіями, японці вважають справжнім мистецтвом життя, зведеним до рівня культу. Це не просто чаювання, а складний ритуал, що демонструє естетику та глибоке шанування традицій. Знання чайної церемонії вважається ознакою культурності та духовного розвитку особи [25].

Чайна церемонія, овіяна численними легендами – це більше, ніж просто чаювання. Вона вимагає суворого дотримання етикету, починаючи від приготування чаю, подачі чаю гостям і закінчуючи його розпиванням. Це, без сумніву, справжнє мистецтво, притаманне лише японцям. Згідно з легендою, чайна церемонія зародилася в Китаї за часів Бодхідхарми, першого патріарха буддизму. Одна з легенд свідчить, що Бодхідхарма медитував, коли відчув, що його очі починають заплющуватися, і він відірвав свої повіки та кинув їх на землю. На їхньому місці виріс листяний кущ, який він згодом заварив. Напій став відкриттям для учнів [26].

Однак насправді чайна церемонія існувала в Китаї задовго до поширення буддизму. Згідно з однією з теорій, вона почалася в V столітті до нашої ери, коли Лао-цзи запровадив ритуал з використанням «Золотих безсмертних ліків». Цей ритуал був поширений у Китаї до монгольської навали.

Чай вперше з'явився в Японії у VIII столітті, коли його привезли китайські, корейські або індійські монахи. Однак культура чаювання почала розвиватися лише після XII століття, коли монах Ейсай повернувся з Китаю, привіз чайні дерева та популяризував їхнє вирощування в монастирях. Він

також підкреслював корисність чаю для здоров’я у своїх працях, що сприяло його поширенню серед буддійських ченців [27].

У період XIV–XV століть чай став не лише напоєм, а й важливою складовою ритуалів серед самураїв та знаті. Самураї, натхненні дзен-буддизмом, використовували чайну церемонію для медитації, підготовки до бою та зміцнення духу. Водночас у знаті з’явився звичай влаштовувати змагання з дегустації чаю, які супроводжувалися розкішними церемоніями в павільйонах, прикрашених буддійською символікою та китайськими творами мистецтва. Переломним моментом у розвитку чайної церемонії стало XVI століття, коли майстер Сенно Рікю вдосконалив ритуали і правила. Він спирався на принципи дзен-буддизму, наголошуючи на простоті, гармонії, чистоті та спокої. Рікю створив новий тип чайних будиночків «тясіцу», оточених садами, які налаштовували гостей на медитацію. Невеликі приміщення, мінімалізм у декорі та приглушене світло підкреслювали філософію відмови від зайвого і зосередженість на внутрішньому світі [28].

Важливим елементом церемонії стало використання спеціального посуду: грубих керамічних чашок, бамбукових віничків і дерев’яних ложок. Кожна деталь мала своє значення, підкреслюючи красу простоти та природних матеріалів. Сам ритуал включав кип’ятіння води на вишневому вугіллі, приготування матчу, порошкового чаю, і його подачу гостям. Існують різні формати одатемае залежно від часу та нагоди. Чай можуть подавати неформально або з дотриманням традицій. Для великих груп обирають просторі приміщення, для п’яти-шести осіб – затишні кімнати, а великі прийоми часто проводять у садах із чайними павільйонами. Підготовка до церемонії починається задовго до прибуття гостей. Господар вітає їх, розмовляє кілька хвилин, а потім запрошує до чайної кімнати. Господиня готує порошковий чай: наливає гарячу воду в чашу, розмішує чай до густої піни. Перед чаєм гості смакують солодощі. Напій подається по черзі: поки перший гість насолоджується чаєм, другий чекає своєї порції. Чашу миють після кожного використання. Якщо використовують кілька чашок, вони відрізняються формою

та матеріалом. Гості дотримуються етикету: тримають чашку обома руками, милуються її формою та деталями. Після завершення чаювання можна попросити дозволу оглянути посуд. Господарі із задоволенням розкажуть про історію предметів, що додає церемонії особливого значення.

Чайна церемонія набувала популярності серед різних верств населення, особливо серед аристократії та самураїв, які цінували її як спосіб знайти гармонію та відпочити від турбот. У період Едо 1603 – 1868 традиції чайної церемонії стали символом витонченості та культурності [29].

Це приклад звичайної, невимушеної чайної церемонії Тянью. Приготування і вживання матчу включає в себе майже всі аспекти етикету, притаманні японському життю. Непросто опанувати знання про правильну поведінку, вміння володіти собою, про те, як вносити посуд до чайної кімнати, як сидіти, як вставати, як відкривати і закривати розсувні двері, як поводитися з чайною коробкою, як занурювати ополоник у заварник, і багато інших нюансів. Японська винахідливість, елегантність, врівноваженість і ввічливість відточують ці манери до досконалості.

1.3 Художньо-естетичні особливості коміксів

У різних регіонах світу комікси мають свої культурні традиції, стилі й художньо-естетичні особливості, які відрізняють їх у глобальному мистецькому просторі. Художні прийоми, такі як лайн-арт, точкове затінення, стилізація персонажів, робота з кольоровою палітрою, композиція сторінки та розташування панелей, гра зі шрифтами, світлотінь тощо, є ключовими для розуміння різниць між американськими, європейськими та східними коміксами. Ці елементи не лише формують естетику твору, а й несуть культурне навантаження, розкриваючи унікальність кожного регіону.

Лайн-арт є фундаментальною складовою візуальної мови коміксів. Його роль виходить за межі створення простих контурів; він визначає стиль, характер і динаміку зображуваного світу. В американських коміксах лайн-арт вирізняється чіткістю й деталізацією, що створює сильний естетичний вплив.

Однією з найвиразніших особливостей є варіативність товщини ліній. У Marvel це часто використовується для підкреслення тривимірності зображень і створення відчуття об’єму. Товстіші лінії обрамляють основні об’єкти або персонажів, допомагаючи виділити їх на фоні, тоді як тонші застосовуються для деталей, наприклад, складок одягу чи текстур. Іншим ключовим аспектом є динамічність ліній, які використовуються для передачі руху та енергії. У сценах битв чи погонь лінії часто виглядають «рваними» або витягнутими, що додає відчуття швидкості та напруги. Лайн-арт у американських коміксах також часто орієнтований на високу деталізацію, особливо у зображенні архітектури, технологій або костюмів супергероїв. Такий підхід створює відчуття «реалістичності» навіть у фантастичних світах. Художники американських коміксів також використовують гру з негативним простором, де лінії створюють чіткі межі, залишаючи велику частину зображення порожньою або заповненою кольором (див. рис. А.1). Це дозволяє створювати сильний контраст і привертати увагу до ключових елементів сцени [30].

Точкове затінення – це техніка створення тіней та текстур за допомогою точок різного розміру, щільності або розташування. У американських коміксах, особливо тих, що належать до Золотого та Срібного віків коміксів (1930-1970-ті роки), точкове затінення набуло поширення завдяки технічним обмеженням друкарських методів і водночас стало ключовим елементом художньої естетики (див. рис. А.2). У коміксах ця техніка почала активно використовуватися в середині XX століття, коли масове друкування вимагало економічно вигідних рішень для передачі об’ємів і текстур без використання великої кількості фарб.

У Marvel точкове затінення застосовувалося для досягнення кількох художньо-естетичних ефектів. Насамперед, ця техніка використовувалася для створення відчуття глибини й об’єму. Наприклад, у зображенні облич персонажів або їхнього оточення художники використовували щільність точок, щоб передати плавні переходи між світлом і тінню, створюючи тривимірний ефект. Другою важливою функцією точкового затінення було створення текстур.

Воно допомагає передавати різницю між матеріалами, такими як металева поверхня, тканина, камінь або шкіра персонажів. Сьогодні точкове затінення в коміксах симулюється за допомогою цифрових інструментів, але воно залишається важливим естетичним прийомом. Ця техніка використовується як елемент стилізації, який відсилає до класичних традицій коміксів, додаючи роботам естетики минулого стилю [31].

Одним із найвиразніших художньо-естетичних прийомів є використання насиченої кольорової палітри. У той час як східні комікси часто обмежуються чорно-білими зображеннями з акцентом на текстури, контраст і штрихування, американські комікси, особливо Marvel і DC, відомі своїми яскравими, сміливими кольоровими рішеннями. Цей підхід має історичні корені. У середині XX століття американські комікси друкувалися дешевим способом на газетному папері, і кольори слугували способом привернення уваги на прилавках магазинів. Насичені відтінки, такі як червоний, синій і жовтий, використовувалися для створення впізнаваних іконічних образів героїв, наприклад, костюмів Супермена, Спайдермена або Капітана Америки.

Сучасна робота колористів виходить далеко за межі простого заповнення контурів кольором. Аналізуючи комікс «Прекрасно смертельна», те як колористка Джорді Беллер своєю майстерністю поглиблює головну тему твору й додає підтекст. Уже на перших сторінках вона створює тривожну, містичну атмосферу за допомогою приглушених земляних тонів, які пізніше оживають завдяки багряному й фіолетовому, що з'являються перед ключовими, напруженими подіями. Порівнюючи дві версії цих сторінок – кольорову та чорно-білу. Монохромний варіант втрачає як настрій, так і концептуальну глибину історії, виглядаючи лише як технічно досконала графічна робота (див. рис. А.3).

Читачі не завжди зчитують закладені сенси в кольорі. Емоційні асоціації є гнучкими, тоді як смислові – стабільнішими. Колористові важливо не перевантажувати роботу зайвими деталями, щоб образи сприймалися інтуїтивно, підтримуючи ритм оповіді. Надмірна деталізація кадрів може

уповільнити темп і відволікти увагу від головного Водночас колористика, яка обрамлює авторську ідею, підсилює сприйняття історії, розставляючи ключові акценти. Це робить колориста важливим творцем, який балансує між текстом і зображенням, формуючи власний стиль і змістовний внесок у комікс. Кольори в коміксах виконують роль ненав'язливого візуального фону, який на підсвідомому рівні надає історії потрібних емоцій і відтінків інтонації [32].

Дизайн і стилізація персонажів є також однією з найвиразніших художньо-естетичних особливостей американських коміксів, що вирізняє їх серед інших. Ці підходи формувалися протягом десятиліть і залежать від історичних контекстів, цільової аудиторії та технологічних досягнень. У Marvel і DC, провідних видавництвах американських коміксів, дизайн персонажів часто орієнтований на створення впізнаваних образів, що інтегруються в загальний наратив всесвіту. Наприклад, костюми супергероїв є не тільки декоративними, але й функціональними, символізуючи їхні здібності та моральні принципи.

Американські комікси, особливо від DC, відомі своєю прихильністю до «домашнього стилю» (House Style), що сприяє єдності візуального сприйняття. «House Style» у DC Comics базується на таких характеристиках, як анатомічна точність, чіткі контури та динамічні пози персонажів (див. рис. А.4). Цей стиль виник у Золотому та Срібному віках коміксів, коли основним завданням було створення впізнаваних супергероїв. Відомі художники, такі як Джордж Перез та Джим Апаро, заклали основи цього підходу. Наприклад, у коміксах про Супермена або Бетмена детальне відтворення мускулатури та виразна міміка стали стандартом, який підтримувався десятиліттями. На противагу DC, Marvel останніми роками поступово відходить від єдиного «домашнього стилю», дозволяючи художникам більше творчої свободи. Це сприяє появі індивідуальних інтерпретацій персонажів і більшого стилістичного розмаїття. Наприклад, роботи Тода Макфарлейна для Spider-Man вирізнялися детальною мімікою та експресивністю, що надало персонажу більш емоційного забарвлення. Аналогічно, комікс «Hawkeye», від художника Девіда Аї, отримав унікальний графічний стиль, який підкреслює побутовий та людяний аспект

історії (див. рис. А.5). Таким чином, «House Style» є невід'ємною складовою традицій американських коміксів, проте сучасні тенденції свідчать про зростаючу важливість художньої свободи як засобу залучення нової аудиторії та розширення естетичних можливостей медіа [33].

Шрифти в коміксах служить життєво важливим художнім і наративним інструментом, вирізняючи засіб творчим використанням шрифтів і звукових ефектів. Двома ключовими аспектами тексту є використання стилізованого тексту для передачі характеру або емоцій персонажів і звукоподражання, що покращує відчуття занурення у читача.

Текст в американських коміксах часто приймає унікальні стилі для окремих персонажів або елементів оповіді. Наприклад, лиходії можуть мати нерівні або загрозливі шрифти, тоді як діалоги для героїв можуть використовувати звичайні комікснi шрифти. Такий підхід візуально підсилює риси та тон кожного персонажа. Різні типи мовних кульок (наприклад, бульбашки думок, шепітні рядки) також додають глибини розповіді, розрізняючи внутрішні думки, діалог та інші форми вираження, створюючи багатошаровий досвід читання. Ця техніка є характерною художньо-естетичною особливістю, що дозволяє художникам вбудовувати підтекст безпосередньо в твір мистецтва. Звукові ефекти, наприклад «WHAM!» або «БУМ!» є культовими для американських коміксів, часто представлених із перебільшеними шрифтами та динамічними градієнтами кольорів, щоб відобразити інтенсивність звуку. Ці ефекти є не просто текстом, а частиною самої ілюстрації, яка плавно інтегрується в дію (див. рис. А.6). Такі методи, як растеризація та градієнтне накладання, виділяють ці елементи, додаючи нерухомим зображенням кінетичну якість. Можливість маніпулювати текстом за допомогою інструментів викривлення та контурних ефектів додатково дозволяє творчо налаштовувати, забезпечуючи органічне відчуття звуку в сцені [3].

Яскравою художньо-естетичною особливістю в коміксів є побудова панелей та динаміка розкадровки через які ми і можемо спостерігати за історією. Цей прийом значно впливає на видиме сприйняття і характер подачі

історії. Щоб читачам було легше стежити за історією, у західних коміксах порядок перегляду панелей із зображенням та текстом розміщують зліва направо, зверху вниз. Американські комікси часто експерементують побудовою сторінки, активно використовують вибір ракурсів, гру з перспективою та експериментування з формами панелей. Ці прийоми дозволяють створювати візуальний ритм і підсилювати емоційний вплив окремих моментів.

Американські комікси часто виконують кінематографічні прийоми, такі як крупні плани для емоційної інтенсивності або широкі ракурси для створення епічності. Крупні плани в коміксах підсилюють емоційний зв'язок між читачем і персонажами. Вони дають можливість сфокусувати увагу читача на деталях. Діагональні панелі часто використовують у сценах бою чи переслідування, щоб підкреслити швидкість і хаотичність дій. У коміксах про Людину-павука, герой переміщуючись через місто, часто передається серіями діагональних панелей, які відображають його швидкість і гнучкість. Перспективи, як-от «риб'яче око», надають запам’ятованості сценам, особливо під час показу масштабних або загрозливих подій. Розриви панелей створюють відчуття, що дія виходить за межі сторінки. У Неймовірному Халку, кадри, де Халк ламає стіни чи розбиває ворогів, часто супроводжуються «виходом» його рук або кулаків за межі кадру, що додає сцені потужності й динамічності. Прийом, коли в межах основної панелі розміщено менші панелі, використовується для передачі паралельних подій чи фокусування на дрібних деталях. Це дає змогу розкрити глибину сцени й показати кілька ракурсів одночасно. Нахилені ракурси використовуються для створення напруги та динаміки. У Шибайголови сцени бійок часто малюють під кутом, щоб підсилити хаотичність і небезпеку ситуації. Такий ракурс краще передати напрям удару і занурювати читача в напруженість подій. Перспектива, яка створює ілюзію глибини або висоти, допомагає передати масштаб дії. Сцени польотів Супермена часто вказуються з нижнього ракурсу, що акцентує на його величності й могутності. Інший підхід – вид згори, як у Spider-Man, де сцени польоту між хмарочосами передають відчуття висоти й небезпеки [34]. Ці прийоми демонструють, як загалом комікси перетворюють сторінку на гнучкий

інструмент для передачі настрою, динаміки й символізму, ефективно використовуючи простір і композицію (див. рис. А.7).

Європейські комікси мають деякі унікальні риси, які відрізняються від американських коміксів. Вони виділяються своїм акцентом на художньому стилі, значна увага приділяється деталізації й експерименту з кольоровою гамою.

Європейські комікси демонструють надзвичайно ретельну деталізацію. Серія графічного роману «Les Cités Obscures» Франсуа Скютен і Бенуа Пітерс, міста якої детально проілюстровані, передаючи їхньою унікальною атмосферою і складною геометрією (див. рис. 1.4). Вони включають як реальні елементи архітектурних стилів (готика, модерн, ар-деко), так і фантастичні, сюрреалістичні структури. Ретельно пророблені будівлі демонструють надзвичайну увагу до деталей, від вікон і дверних прорізів до текстури стін. Цей підхід формує унікальні міста, які викликають відчуття як впізнаваності, так і загадковості. У серії використовується техніка перспективи, яка створює ефект монументальності й глибини. Скютен часто зображає будівлі з низьких кутів, щоб підкреслити їхню велич, або з високих ракурсів, що дозволяє глядачу охопити все місто поглядом. Серія здебільшого виконана в чорно-білих тонах, що посилює драматизм і настрій. Скютен використовує різноманітні текстури та штрихування, які додають глибини та об’єму [35]. Ця особливість пояснюється впливом європейських художніх традицій, таких як ар-нуво або академічний живопис, які цінують увагу до деталей.

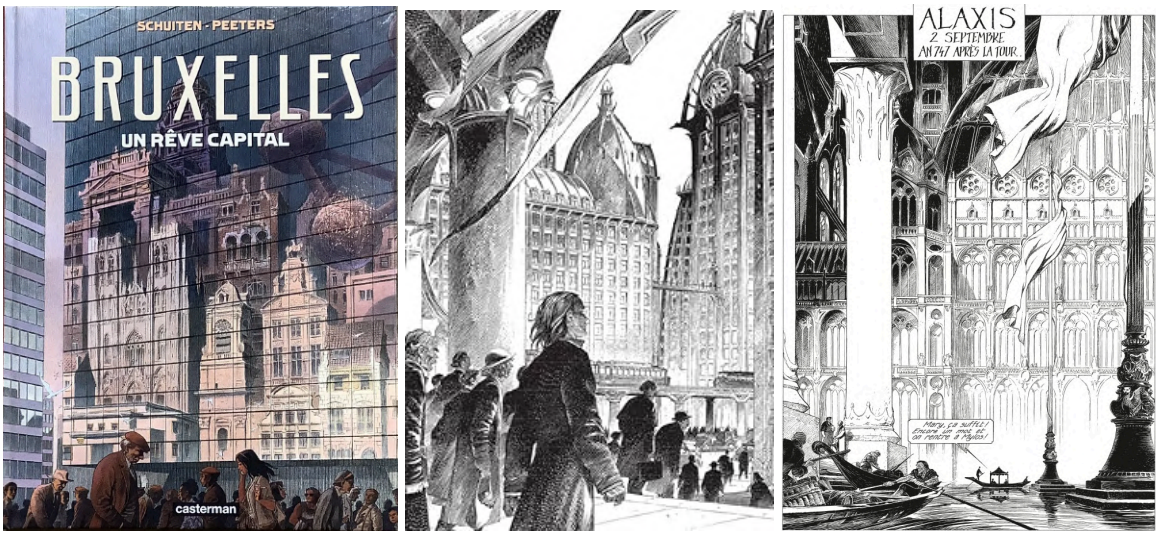


Рисунок 1.4 – Франсуа Скютен, Бенуа Пітерс, Les Cités Obscures, графічний роман

Європейські автори часто розглядають свої роботи як витвори мистецтва. Яскравим прикладом демонстрації художньо-естетичного є роботи Мебіуса (Жан Жиро) особлива увага приділяється лініям і кольорам, що створюють майже медитативну атмосферу. Серії, як-от «The Incal» , не просто ілюструють історії, а стають своєрідними художніми маніфестами [36]. Високоякісна деталізація сторінок змушує читача не лише слідкувати за сюжетом, а й милуватися візуальною складністю. Мебіус славився своїм тонким і чітким лайн-артом, який використовував у «The Incal». Його лінії часто здаються ефемерними, але при цьому вони точно окреслюють кожну деталь, від облич персонажів до складних механізмів і архітектур. Такий стиль створює ілюзію простоти, але вимагає надзвичайної майстерності. Лінії Мебіуса є впізнаваними завдяки своїй «легкості» та пластичності, що дозволяє сприймати складні сцени як гармонійні й естетично довершені. Колір стає самостійним елементом наративу. Контраст між яскравими, майже кислотними тонами та глухими, спокійними палітрами підкреслює настрій сцени, наприклад, у футуристичних мегаполісах або вражаючих космічних просторах. Сцени «The Incal» сповнені архітектурних і футуристичних деталей, які водночас здаються реальними й сюрреалістичними. Гігантські міста, лабіринти тунелів і космічні кораблі створюють складний світ, у якому персонажі здаються лише дрібними

частинами великої системи (див. рис. 1.5). Такий підхід не лише естетично захоплює, але й підкреслює тему безпорадності індивіда перед величезним і складним всесвітом. Його вплив на світ коміксів важко переоцінити: цей твір продовжує надихати як художників, так і письменників, навіть через десятиліття після свого створення.

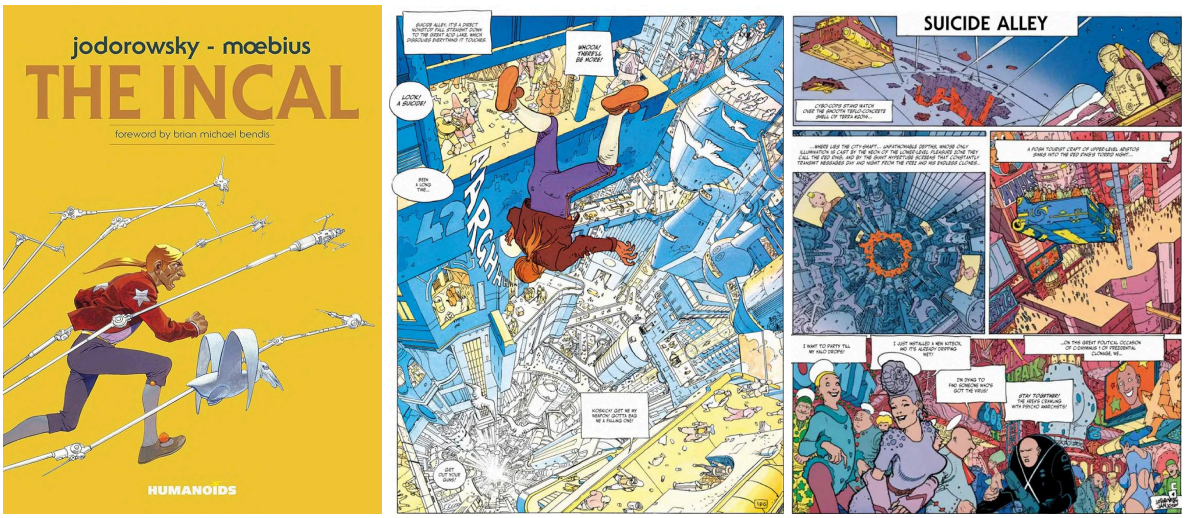


Рисунок 1.5 – Жан Жиро «The Incal», графічний роман

Графічний роман «The Nikopol Trilogy» Енкі Білаля – є прикладом унікального поєднання сюрреалізму, пост-апокаліптичних мотивів і політичної алегорії. Художньо-естетичні аспекти цієї серії забезпечують її візуальну та концептуальну унікальність [36]. У роботах Білаля чітко простежується акцент на деталізації, особливо в зображенні архітектури та об'єктів. Його постапокаліптичний Париж із пошарпаними фасадами, напівзруйнованими будівлями та яскраво вираженим індустріальним духом створює відчуття одночасної величі та занепаду. Архітектурні елементи часто відсилають до класичного й модерністського стилів, які поєднуються в абсурдному хаосі. Деталізація текстур є вкрай важливою для створення атмосфери: використання графітних і пастельних текстур, що додає поверхням відчуття матеріальності. У результаті малюнки здаються «живими», а світ – тривимірним, навіть якщо це лише двовимірна сторінка. Білаль працює в унікальній кольоровій палітрі, яка в основному складається із синіх, сірих і жовтуватих відтінків. Такі холодні тони

надають історії меланхолійного та безнадійного характеру, відображаючи постапокаліптичну природу світу, в якому існують персонажі. Разом із тим контрастні червоні та золоті акценти використовуються для привертання уваги до ключових моментів або деталей, як-от кров, які підсилюють емоційний заряд сцени. Сюрреалістичні образи, які вирізняють його творчість. Наприклад, в «Ярмарку безсмертних» поява єгипетських богів у високотехнологічному світі створює відчуття нереальності. Ці божества часто виглядають потворно або загрозливо через перебільшення фізичних рис, наприклад, величезні пташині голови або гібридні тіла. Використання прийомів, які нагадують кінематографічне зображення, як-от панорамні кадри, розмиті задні плани й акцент на дрібних деталях переднього плану. Його панелі мають ритмічність, яка змушує читача стежити за історією наче за фільмом. «The Nikopol Trilogy» демонструє художньо-естетичний підхід, який поєднує ретельну деталізацію, кінематографічність і сюрреалізм (див. рис. 1.6). Вона стала не лише яскравим представником європейських графічних романів, а й прикладом того, як візуальне мистецтво може розповідати складні, багатошарові історії [37].



Рисунок 1.6 – Енкі Білаль, «The Nikopol Trilogy», графічний роман

Манга – це спеціалізовані комікси, які створюють в Японії або пишуть японською мовою. Цей вид коміксу бере свій початок після Другої світової війни. Проте якщо брати ілюстровані романи, то їх коріння починається з

раннього японського мистецтва. Унікальність манги полягає у тому, що вона одночасно визначена як окрема форма образотворчого мистецтва та як літературний об’єкт. В східній манзі панелі переглядаються справа наліво, зверху вниз, так само, як японское письмо. Авторів цих видів коміксів називають мангаками. Вони здебільшого одночасно є ілюстраторами, продюсерами та сценаристами свого твору. Через велику популярність в східних країнах й необхідність постійно випускати нові глави, манга друкується чорно білою, на дешевому або перероблену папері. Обкладинки хоч і мають кольорове зображення але здебільшого мають м’яку форму [38].

Як і в європейських та американських коміксах, манга має різні жанри, стилі та направлення. Наступним кроком було розглянуто художньо-естетичні особливості в манзі. Аналіз був побудований на виокремлені різних художніх прийомів та технік, які використовує автор. Було розглянуто наступні складові манги: візульну, композиційну, технологічну.

Візуальна складова манґи – це її рисовка та стиль. Автори можуть варіювати свій стиль від менш до більш деталізованого. Менш деталізованим прикладом можна вважати деякі фрагменти манги Mob Psycho 100. На ранніх главах автор намагався в більшій мірі донести сюжет історії. Прості впізнавані образи, які більше схожі на скетчі стали унікальним стилем автора. В наступних главах така стилістика контрастує з більш деталізованими фрагментами ілюстрації, які додають динаміки оповіданню. Якщо роздивлятися просто рисовку з технічної сторони, то для неї характерні наявність лише контурних ліній у об'єктів без надання об'єму за рахунок різних відтінків заливки. Також фонових елементах відсутні текстури для передачі матеріалу. Таким чином проста деталізація має меншу технічну затратність ресурсів автора.

Середньою деталізацією можна вважати ту рисовку, яка гармонійно балансує між мінімалізмом та помірною деталізацією. За приклад доцільно вважати мангу Kaiju № 8. В цьому візальному оповіданню присутній баланс між помірною деталізацією за рахунок пророблено оточуючого середовища та монтрів, та більш мінімалістичною, яка прослідковується у спрощених

обличах героїв. Така синергія не перевантажує кадр та легко сприймається читачем. Описана рисовка є домінуючою серед усіх манг. З технічної точки зору середня деталізація налічує в собі використання полутонів, градієнтів та точкового затінення. Це допомагає більш детально опрацювати об’єм персонажів та сцени. З точки зору персонажів в середній деталізації присутнє використання базових принципів анатомії. Також міміка має більш виразний та карикатурний характер. В одязі персонажів наявні точніші склади й текстури та більше пропрацьовані деталі навколишнього середовища.

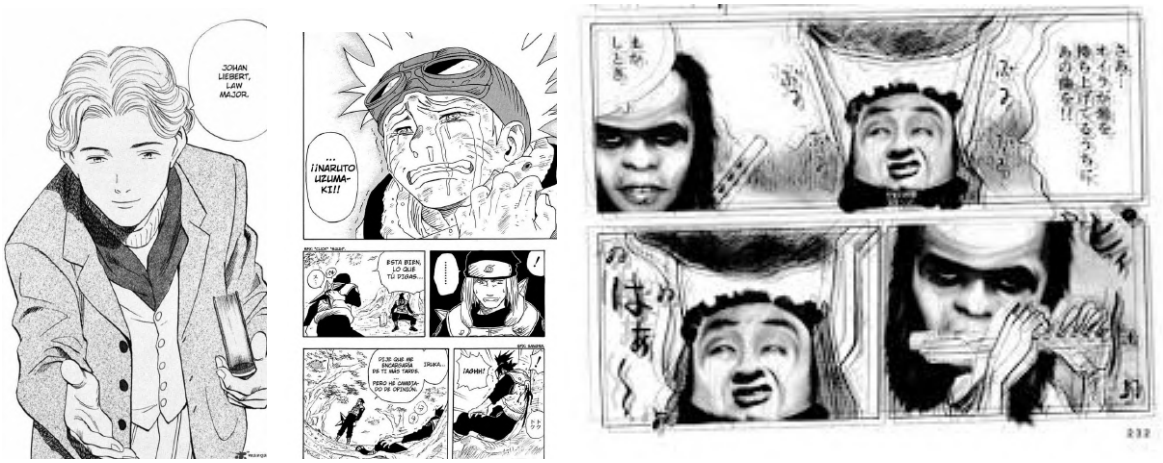
Манг з великою деталізацією налічується невелика кількість. Адже малювання такої візуальної історії потребує велику кількість часу та підвищеного рівня володіння навичок. Автор має досконало знати правила анатомії, перспективи, композиції та ін. Прикладом такої манги є Берсерк. Автор в більшій мірі надає перевагу високодеталізованим панелям або повноцінним розгорткам книги. Відомо, що для малювання подібного роду манги наймають помічників або цілу студію. З технічної точки зору сцени в високій деталізації мають більш реалістичну та пророблену форму за рахунок об’ємного лайну та штрихування. Для зменшення перенасиченості кадру, деталізацію персонажів роблять більш спрощеною Проте вона значною мірою відрізняється від середньої деталізації за рахунок пророблених елементів одягу та стилю героїв (див. рис. А.8).

З точки зору стилістики, мангу можна поділити на реалістичну, мультиплікаційну та абстрактну. Цю тенденцію можна простежити на дизайні персонажів. Реалістична манга по своїй рисовці повторює базову анатомію та міміку людей, як в реальному житті. За приклад доцільно розглянути мангу Monster. В дизайні персонажів відсутні будь-які викривлення або гіперболізація емоцій. Також навколишній світ повторює реальні кадри з Чехії. Такий стиль манги підходить для новачків, яким на перший погляд специфіка рисовки манги буде здаватися дивною.

Мультиплікаційна рисовка є домінуючою. Вона значною мірою відрізняється від загальноприйнятих норм малювання мультфільмів. В японії

така рисовка балансує між реалістичною та мультилікаційною. За приклад доцільно розглянути мангу Наруто. Автор в якості мультиплікації робить міміку героїв більш емоційно підвищеною та спрощеною з точки зору рисовки. До такого прийому приходять більшість авторів для досягнення потрібного емоційного відгуку читача та передачі драматичності моменту.

Абстрактна стилістика є унікальною в своєму роді. Виокремити специфічні риси або підходи неможливо через те, що автори використовують різні методи досягнення абстрактності в своїх роботах. Таку стилістику доцільно використовувати в психологічних жанрах. За приклад доцільно розглянути мангу Yajikita in Deep. Для підвищення унікальності автор використовує стиль гризайлю для підкреслення моторошності та психоделічності твору. Також він викривляє анатомію людей до стану важкої впізнаваності (див. рис. 1.7).



а б в

Рисунок 1.7 – Манга стилі:
а – реалістичний, б – мультиплікаційний, в – абстрактний

Наступним кроком було розглянуто композиційні рішення в манзі. Цей показник простежується на побудові сцени на сторінці твору. Після створення розкадровки автори починають детально продумувати композицію. Вона будується на розстановці панелей на сторінці та характеру постановки кадру в них. Композиція в манзі буває статичною та динамічною. Перша композиція

налічує в собі рівно побудовані панелі з статичною постановкою кадру в ній. Така подача використовується в звичайних побутових сценах. Таке використання зумовлено тим, що читач не лише по наповненню, а й по візуальній складовій розумів, що перед ним відбувається спокійна сцена. Динамічна композиція використовується в бойових діях або більш емоційно підвищених моментах. В такому випадку панелі можуть деформуватися, перетинатися або взагалі подаватися з використанням різних принципів композиції. Наприклад, використання різних видів симетрії, масштабування, ритму, асиметрії, принципу контрасту та подібності. Також панелі манги можуть не відповідати стандартній прямокутній формі. На такому етапі головне не зруйнувати загальну побудову розвороту. Адже легкість та зрозумілість читання має зберігатися протягом усього твору. Для прикладу порівняння двох різних композиційних рішень було обрано різні фрагменти манги Jojo (див. рис. 1.8). Автор використовує різні статичні та динамічні рішення для підкреслення сюжету манги.



От а б

Рисунок 1.8 – Композиція в манзі:
а – статична, б – динамічна

Ще однією особливістю в манзі є використання сучасних технологій для поліпшення процесу малювання продукту. Зазвичай використовують 3Д програми для фонового наповнення сцени. Для прикладу доцільно розглянути мангу Gantz. Автор використовує технологію 3Д відображення навколишнього світу з підвищеною деталізацією. Таким чином сцени в кадрі стають більш глубокими та читачу доступно більше візуальної інформації. Сучасні технології в манзі не є новиною. В наш час автори намагаються використовувати штучний інтелект для полегшення процесу створення візуального продукту. Головною проблемою в використанні цифрових інструментів є створення синергії між ручною рисовкою та накладеними 3Д об'єктами, що дає змогу простежити використання тривимірних об'єктів в масштабній сцені манги (див. рис. 1.9).



Рисунок 1.9 – Манга «Gantz»

Американські, європейські та східні комікси мають виразні художньо-естетичні особливості, що відображають їхній культурний контекст. Американські комікси вирізняються кінематографічністю, динамічними ракурсами, яскравими кольорами та акцентом на драматичних конфліктах, часто через супергеройські історії. Європейські комікси фокусуються на деталізації, архітектурній витонченості, сюрреалістичних образах і літературних наративах, перетворюючи сторінки на твори мистецтва. Східні комікси приділяють увагу

стилізації персонажів, використанню контрастів, ліній руху та багатожанровості, часто розкриваючи глибокі емоційні та культурні теми. Ці стилі демонструють багатогранність коміксів як унікального твору, здатного поєднувати візуальне мистецтво з розповіддю.

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІЗ ТА ПІДГОТОВКА ДО СТВОРЕННЯ КОМІКСУ

2.1 Огляд ринкового становища та аналіз цільової аудиторії чайного клубу «Blagocha»

Чайний клуб «Blagocha» позиціонує себе як унікальне місце, де гості можуть зануритися у світ високоякісного чаю, в атмосферу спокою та гармонії, наближену до східних традицій [39]. Клуб створений для тих, хто цінує чайну культуру, хоче відкрити нові грані смаку та естетики, а також знайти однодумців для обміну своїми враженнями. Клуб пропонує гостям широкий вибір сортів чаю: від класичних китайських і тайванських чаїв до унікальних і спефічних трав’яних сумішей, адаптованих під індивідуальні потреби та побажання клієнтів. Кожен сорт ретельно відбирається, щоб відповідати високим стандартам якості, з особливою увагою до органічності та екологічної чистоти продукту. Асортимент закладу здатний задовольнити вимоги навіть найвибагливіших шанувальників, а приготування чаю в чайному клубі «Blagocha» – це мистецтво, яке демонструє досвідчений працівник, знайомий з особливостями чайної церемонії та культурою приготування напою. Це дозволяє відвідувачам не просто споживати чай, а й долучитися до східної філософії та традиційних цінностей, сповнених спокою і гармонії. Актуальний ринок для таких клубів набуває дедалі більшої популярності в Україні та за її межами, оскільки зростає інтерес до здорового способу життя, до екологічної свідомості та до культурних аспектів, пов'язаних із традиціями чаювання. На відміну від звичайних кафе та кав'ярень, чайні клуби надають можливість поринути в глибший процес, що виходить за рамки простого споживання напою, акцентуючи увагу на атмосфері та унікальності пропонованих сортів. Саме через це чайні клуби стають не лише місцем для проведення часу, а й осередками культурного збагачення, місцями для зустрічей з однодумцями, які поділяють захоплення східною культурою, медитацією та пізнанням себе через усвідомлене чаювання.

Цільова аудиторія клубу «Blagocha» дуже різноманітна. Вона охоплює як молодь, яка прагне нових вражень і є відкритою до експериментів, так і людей середнього віку, що цінують комфорт і затишок. Серед цільової аудиторії також є шанувальники традиційних чайних церемоній, які прагнуть до знань про східну культуру та способи заварювання чаю. Важливою групою є професіонали, що шукають місце для розслаблення після напруженого робочого дня, а також сімейні пари, які хочуть провести час у спокійній, дружній атмосфері. Окремим сегментом є туристи та поціновувачі нових культурних досвідів, які відвідують такі місця, аби долучитися до традиційних ритуалів і відчути атмосферу автентичного чаювання.

На ринку, де існує чимало закладів, що пропонують широкий вибір напоїв, включно з кавою та чаєм, «Blagocha» прагне виділитися своєю автентичністю, високою якістю та глибокою повагою до чайних традицій. Конкуренти можуть пропонувати схожі продукти, проте багато хто з них не фокусується на культурному та ритуальному аспектах чайної церемонії. Клуб робить ставку на інтеграцію традиційного східного досвіду, організацію тематичних вечорів та майстер-класів, що дозволяє залучати аудиторію не лише через продукт, а й через можливість долучитися до чогось нового та унікального. Конкурентами клубу є як інші спеціалізовані чайні клуби, так і заклади, які пропонують широкий асортимент кавових та чайних напоїв, проте не мають чіткого акценту на традиціях і високоякісному асортименті.

Попри те, що ринок кави домінує і займає значну частину гастрономічної культури, потенціал для розвитку чайних клубів, таких як чайний клуб «Blagocha», залишається високим. Це пояснюється зростанням попиту на здоровий спосіб життя, що включає споживання натурального чаю, а також зростаючим інтересом до східних культур та традицій, таких як чайні церемонії.

Однак, головні загрози для «Blagocha» не пов'язані з високою конкуренцією, адже в Запоріжжі практично немає закладів, які пропонують широкий вибір чаю або спеціалізуються на традиційному чаюванні. Конкуренцію радше становлять кафе загального формату, такі як «ChaynaKava»

[40] орієнтовані на масову аудиторію, де чай представлений у дуже обмеженому асортименті й часто не є основним продуктом. Такі заклади, навпаки, можуть відштовхувати аудиторію, яка шукає автентичного досвіду. Чайні лавки, які спеціалізуються на продажі великої кількості сортів чаю, часто також пропонують каву. Проте такі місця здебільшого орієнтовані на обізнану аудиторію, яка вже має певний досвід у чайній культурі. Вони більше виконують роль точок продажу продукції, аніж просторів для чайного дозвілля або занурення в атмосферу традиційного чаювання. Це робить такі заклади актуальними лише для вузького кола шанувальників чаю, тоді як новачкам може бути складно знайти там щось зрозуміле або близьке для них.

Головною проблемою для розвитку «Blagocha» є економічна нестабільність, яка впливає на рівень платоспроможності клієнтів. Іншим викликом є недостатня видимість закладу: його популяризація обмежується соціальними мережами та «сарафанним радіо», адже клуб розташований у місці з низьким рівнем пішохідного трафіку.

Одним із можливих рішень для залучення нових клієнтів та розширення аудиторії може стати створення унікального контенту, такого як комікс. Розробка коміксу дозволяє інтегрувати елементи мистецтва та розповіді в образ закладу, надаючи йому додаткової унікальності. Це може привернути увагу не лише шанувальників чаю, але й тих, хто цікавиться мистецтвом, культурою чи графічними історіями, стимулюючи інтерес як до клубу, так і до самого формату коміксу.

Для кращого ознайомлення з ідеєю традиційного чаювання можна виділити кілька відомих чайних закладів у великих містах України, які поєднують багатий вибір чаю з особливою атмосферою. Наприклад, Chaguan і Chaism у Києві – це місця, які зосереджені на популяризації чайної культури, пропонуючи своїм гостям не лише вишукані сорти чаю, але й занурення у східну філософію та традиції. Indigo Shanti Cafe в Ужгороді також відомий своєю спокійною атмосферою, що дозволяє насолодитися процесом чаювання, створюючи простір для розслаблення і гармонії. Ці заклади орієнтуються на

чайний ринок і мають власну аудиторію, популяризуючи культуру чаю в Україні.

Аналіз основних тенденцій на ринку чайних клубів свідчить про значні зміни у смаках і поведінці сучасних споживачів. Зростаючий інтерес до здорового способу життя, східної культури та екологічно чистих продуктів створює нові можливості для спеціалізованих закладів, таких як чайні клуби. Все більше людей обирають чай як альтернативу каві і шукають не тільки якісний напій, але й особливу атмосферу для відпочинку та спілкування. Ці тенденції формують нові запити та визначають ключові напрямки розвитку цього ринку, такі як інтеграція тематичних заходів та соціальних ініціатив (див. табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Основні тренди на ринку чайних клубів

Тренд	Опис
Популярність екологічних продуктів	Зростає попит на екологічно чисті та органічні чаї, що відповідають сучасним еко-трендам.
Інтерес до східної культури	Більшість чайних клубів пропонують азіатську атмосферу та асортимент чаїв з різних країн.
Здоровий спосіб життя	Чай набуває популярності як здорова альтернатива каві серед споживачів, що дбають про здоров'я.
Соціальні заходи	Відвідувачі чайних клубів зацікавлені у тематичних заходах, зустрічах і спілкуванні з однодумцями.

Перший тренд, що виразно простежується в цій сфері – це популярність екологічних продуктів, яка значно зросла за останні роки. Чайні клуби відповідають на потреби клієнтів, пропонуючи органічні, екологічно чисті сорти чаю, що вирощені без застосування хімічних добрив і пестицидів. Перевага таких чаїв полягає не лише у високій якості та користі для здоров’я, але й у підтримці принципів сталого розвитку, що є важливим фактором для сучасних екологічно свідомих споживачів. Екологічні чаї відрізняються м’яким

смаком, натуральним ароматом та відсутністю штучних домішок, що створює позитивний імідж закладу і стає привабливим фактором для аудиторії, орієнтованої на відповідальне споживання.

Другим важливим трендом є інтерес до східної культури, який зумовлений зростаючим попитом на продукти та послуги, пов’язані з азіатськими традиціями та культурою загалом. Відвідувачі чайних клубів усе частіше обирають заклади, що пропонують азіатську атмосферу і спеціалізовані чаї, такі як китайські улун, японський матча та інші сорти, відомі своїми унікальними властивостями та традиційною технікою заварювання. Багато клубів адаптують свої інтер'єри та сервіс під азіатські мотиви, створюючи особливу атмосферу, що сприяє релаксації та відпочинку. Такий підхід дозволяє не просто споживати чай, а поринути у світ східної філософії та традицій, які надають особливого значення ритуалу та духовному аспекту чаювання. Інтер'єр, музика, декорації та навіть форма персоналу можуть підкреслювати східні елементи, що робить чайні клуби місцем для поціновувачів культури та гармонійного відпочинку.

Третім трендом є популяризація здорового способу життя, яка охоплює різні аспекти споживання та вибору продуктів. Сучасні споживачі активно обирають чай як альтернативу каві, оскільки чай відомий своїми корисними властивостями, меншим вмістом кофеїну та відсутністю негативного впливу на організм, що часто супроводжує надмірне вживання кави. Чайні клуби використовують це на свою користь, підкреслюючи позитивний вплив чаю на здоров'я, його здатність покращувати настрій, стимулювати розумову активність та знижувати рівень стресу. Це робить чайні клуби популярними серед людей, які обирають здоровий спосіб життя і прагнуть знайти більш корисну альтернативу іншим напоям. У таких закладах часто представлені корисні напої, збагачені вітамінами та антиоксидантами, що відповідає очікуванням споживачів, які дбають про своє здоров'я.

Останнім важливим трендом є популярність соціальних заходів, що проводяться у чайних клубах. Відвідувачі дедалі більше цінують можливість

долучитися до тематичних подій, майстер-класів і зустрічей, які організовуються саме в таких закладах. Це можуть бути чайні церемонії, лекції про культуру чаю, курси заварювання або навіть медитативні практики з чаюванням, що залучають аудиторію, зацікавлену не лише у споживанні чаю, але й у спільному досвіді та обміні знаннями. Чайні клуби стають осередками для спілкування, де люди можуть знайти однодумців, дізнатися більше про культуру чаю і відчути себе частиною спільноти, яка поділяє схожі цінності та інтереси. Такі заходи допомагають закріпити відносини з клієнтами та сформувати лояльність до бренду, адже відвідувачі відчувають більше задоволення від інтегрованого досвіду, що поєднує традиції, навчання та комунікацію.

Чайний клуб Blagocha має значний потенціал для залучення різноманітних сегментів аудиторії, кожен з яких приходить сюди з власними очікуваннями та потребами. Сегментація дозволяє глибше зрозуміти особливості різних груп, щоб адаптувати історію коміксу до їхніх бажань. Аудиторія чайного клубу Blagocha охоплює широкий віковий спектр, адже опанувати мистецтво правильного чаювання можна на різних етапах життя. Відвідувачів умовно можна розділити на такі категорії: новачки (переважно віком (18-25 років), поціновувачі (26-35 років), постійні клієнти (30-60 років), а також окремий сегмент – сімейні пари (25-50 років). Такий поділ дозволяє адаптувати послуги клубу до потреб і вподобань кожної групи (див. табл. 2.1). Кожен із цих сегментів має свої мотиви для відвідування та частоту відвідувань, що створює основу для ефективного позиціонування клубу Blagocha.

Таблиця 2.2

Основні сегменти цільової аудиторії

Сегмент	**Вікова категорія**	**Мотив відвідування**	**Частота відвідування**
Новачки	18-25	Соціалізація, інтерес до нового	1-2 рази на місяць

Поціновувачі	26-35	Відпочинок після роботи	1 раз на тиждень/два тижні
Постійні клієнти	35-60	Інтерес до культури чаю	1-2 рази на тиждень/ відвідування чайних івентів
Сімейні пари	25-45	Проведення часу з родиною	1-2 раз на місяць

Першим і наймолодшим сегментом є група молоді новачки віком від 18 до 25 років, яка вирізняється високим рівнем соціальної активності та цікавістю до нових вражень. Для цієї аудиторії важлива можливість соціалізації, проведення часу у компанії друзів, відкриття нових місць, зокрема стильних та незвичайних. Молодь зазвичай відвідує чайні клуби 1-2 рази на місяць, при цьому має середню цінову чутливість, що означає обмежену, але не мінімальну зацікавленість в таких закладах. Для молодих людей атмосфера закладу та можливість зробити цікаві фото чи дізнатися щось нове про чай мають особливе значення. Blagocha може привабити цю аудиторію не лише оригінальним асортиментом чаїв, але й заходами з інтерактивним елементом, наприклад, майстер-класами або вечорами дегустацій. Важливим елементом також стане активна присутність у соціальних мережах, де ця аудиторія проводить багато часу та ділиться враженнями про відвідані місця.

Другим сегментом є поціновувачі віком 26-35 років, які працюють та шукають місця для релаксації після насиченого робочого дня. Для поціновувачів чайний клуб є місцем, де вони можуть розслабитися, знайти спокій і зарядитися енергією перед новим робочим днем. Частота відвідувань таких клієнтів зазвичай становить 1 раз на тиждень. Цей сегмент цікавлять комфорт і затишок, а також високоякісні продукти, що здатні забезпечити гармонійний відпочинок. Для цієї аудиторії «Blagocha» може пропонувати більш елітні та ексклюзивні чаї, можливість вибору напоїв для заспокоєння або підвищення продуктивності. Важливо також організовувати окремі зони для релаксації, де можна насолоджуватися чаєм у спокійній обстановці.

Персоналізоване обслуговування та пропозиції, орієнтовані на цей сегмент, сприятимуть формуванню лояльності та заохочуватимуть до регулярних відвідувань.

Третій сегмент складають любителі чайних церемоній вони ж здебільшого постійні клієнти які, зазвичай, мають вік від 35 до 60 років і відрізняються значним інтересом до культури чаю. Це аудиторія, яка не просто шукає напій, а бажає поринути у традиції та ритуали чаювання, для яких важливий кожен етап цього процесу, починаючи від вибору чаю до завершення церемонії. Ці клієнти цінують автентичність, високу якість, знання про продукт, тому вони схильні менше реагувати на ціну і більше орієнтуються на унікальність та якість послуг. Частота відвідувань цієї аудиторії становить 1-2 рази на тиждень. Для таких клієнтів важливою є можливість брати участь у традиційних чайних церемоніях, що може включати китайські, японські або корейські ритуали чаювання, а також спеціальні заходи, присвячені історії та культурі чаю. Blagocha може вдовольнити потреби цього сегменту через організацію тематичних вечорів, лекцій та презентацій нових сортів чаю, що сприятиме залученню аудиторії та створенню репутації місця, де кожен може пізнати глибину чайної культури.

SWOT-аналіз чайного клубу Blagocha допомагає оцінити його сильні сторони, можливості, слабкі сторони та ризики. Основними сильними сторонами клубу є висока якість чаю, яка приваблює як і зацікавлених осіб відкрити для себе щось нове, так і справжніх поціновувачів, а унікальна атмосфера, заснована на східних традиціях пропонує культурний та розслабляючий досвід. Це дозволяє клубу зайняти нішу, де конкуренція ведеться не тільки на продуктовому, а й на емоційному рівні.

Водночас серед слабких сторінок можна відзначити недостатню впізнаваність бренду через обмежений маркетинг та локалізацію в місці з малою прохідністю. Також клуб стікається із серйозною конкуренцією з боку кав'ярень та інших закладів, що пропонує широкий вибір напоїв і використовує активні маркетингові стратегії.

Можливості для розвитку включають популяризацію чайних церемоній через таку форму мистецтва як комікс, присвячених аспектам чайної церемонії та відповідно закладу, оскільки він матиме певну унікальність.

Загрози ж криються в економічній нестабільності, що впливає на платоспроможність клієнтів, а також можливо посилення конкуренції на ринку чайних клубів.

Blagocha має великий потенціал, але для утримання позицій та подальшого розвитку клубу необхідно працювати над пізнаваністю бренду, адаптувати маркетингову стратегію та пропонувати клієнтам унікальний досвід, орієнтуючись на сучасні тренди.

2.2. Аналіз коміксів

Аналіз візуальної й наративної складової коміксів та графічних романів базуватиметься на таких аспектах: формат і обсяг видання, що впливають на структуру оповіді; дизайн обкладинки, який привертає увагу читача і відображає тематику; композиція панелей, яка визначає ритм і логіку наративу, а також художній стиль із використанням ліній, контурів, кольорів і світлотіней, які додають глибини і характеру. Дизайн персонажів включає деталізацію міміки, мови тіла й унікальних рис, що підкреслюють їхню індивідуальність. Тло і середовище сприяють побудові атмосфери й демонструють взаємодію персонажів із простором, тоді як шрифти й текстові стилі додають динаміки і підтримують настрій твору. Усі ці елементи формують загальний настрій і емоційне сприйняття, роблячи комікси унікальним засобом візуального мистецтва та розповіді.

Прикладом зарубіжних зразків з українським перекладом можна виділити такі комікси й графічні романи: «Critical Role. Vox Machina: Початок», «Горизонт: Новий світанок. Сонячний Яструб», «Відьмак. Прокляття Воронів», «Відьмак. Ронін», «Minecraft. Том 1».

Фентезійний графічний роман за мотивами настільної гри Dungeons & Dragons – «Critical Role. Vox Machina: Початок» (див. рис. 2.1), автори М. Колвін та М. Мерсер [41].



Рисунок 2.1 – М. Колвін та М. Мерсер «Critical Role. Vox Machina: Початок, комікс»

Видання має стандартний формат графічного роману, що має 168 сторінок. Кожна сторінка добре організована з чіткими розділовими лініями між панелями, які допомагають структурувати наратив. Палітурка тверда з вибірковим лаком, що допоможе у привернені уваги вживу. Композиція палітурки зосереджена на контрастній ілюстрації по центру. Ілюстрація зображує шість головних персонажів коміксу які знаходяться в стилізованій рамці де дизайн героїв і рамки відразу передають фентезійний мотив графічного роману. Назва коміксу «Critical Role. Vox Machina: Початок» розміщена у верхній частині, має білий колір й нескладний власний стилізований шрифт, що легко читається на темному фоні.

Панелі варіюються за розмірами, що допомагає підкреслювати важливі моменти і дії. Великі панелі використовуються для епічних сцен або кульмінаційних моментів, а менші – для діалогів і деталей. Перехід між

панелями плавний, допомагає легко слідкувати за сюжетом. Використовуються динамічні переходи для акцентування уваги на діях і реакціях персонажів.

Стиль малювання деталізований з чіткими контурами. Лінії використовуються для створення руху і динаміки. Палітра кольорів яскрава і насичена, що додає коміксу енергії та життя. Світлотінь допомагає створювати глибину і об'єм персонажів та оточення. Кожен з персонажів має унікальний дизайн, що підкреслює їх індивідуальність і ролі (такі як воїн, лучник, бард, плут друїд, чаклун – типові для настільної гри D&D) в групі Vox Machina. Вирази облич та мова тіла добре передають емоції і характер персонажів. Це допомагає читачам зрозуміти їхні мотиви і почуття.

Фон детально пропрацьований, і чудово передає атмосферу фентезійного світу. Навколишнє середовище варіюється від густих лісів до величних замків. Персонажі активно взаємодіють з оточенням, що додає реалістичності і цілосності історії. Використання різних шрифтів і стилів допомагає розрізняти голоси персонажів та виділяти важливі моменти. Бульбашки для діалогів та підписи добре розміщені і не заважають візуальному сприйняттю.

Кольори, освітлення, дизайн персонажів, деталі – загалом все це створює атмосферу фентезійного пригодницького світу, підтримуючи відповідний настрій. Графічний роман вміло викликає емоційні реакції, завдяки виразним сценам і деталям, що дозволяє читачам глибоко переживати історію разом з персонажами .

Графічний роман «Горизонт: Новий світанок. Сонячний Яструб» за мотивами відеогри Horizon Zero Dawn. Має формат 165 на 250 мм, і обсяг 128 сторінок [42].

Обкладинка коміксу «Горизонт: Новий світанок. Сонячний Яструб» має два варіанти. На першій обкладинці зображені обличчя головної героїні, Елой, і нового персонажа, виконані в реалістичній стилістиці відеогри, з яскравою тепло-холодною палітрою кольорів, що підкреслює характери героїнь і створює ефективний контраст, привертаючи увагу потенційних читачів. Другий варіант обкладинки демонструє Елой у динамічній позі в стилістичному ілюстрованому

стилі, що значно відрізняється від реалістичного образу у відеогрі та на сторінках графічного роману, роблячи її більш молодою й менш впізнаваною. Обидва варіанти обкладинки мають гарну візуалізацію, проте сильно різняться з візуальним стилем на сторінках сюжету, що й може відвернути покупця. Проте здебільшого перший варіант може більше сподобатися фанатам відеогри, які шукають зв'язок між грою і коміксом, тоді як другий варіант приверне тих, хто цінує оригінальність і креативність у візуальному мистецтві (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Обкладинки та сторінка коміксу «Горизонт: Новий світанок. Сонячний Яструб»

Панелі мають різні форми та розміри, а деякі частини героїв виходять за межі панелей, що додає динамічності наративу. Використання подвійних сторінок для епічних сцен підсилює драматизм моментів. Перехід між панелями добре продуманий, що сприяє плавному розгортанню сюжету.

Графічний роман «Відьмак. Прокляття Воронів» видано у стандартному для графічних романів форматі 168 х 257 мм, та має 128 сторінок. Автори коміксу П. Тобін П. Ковальський [43]. На твердій обкладинці зображений головний герой Геральт у протистоянні з жахливою істотою, що одразу привертає увагу та натякає на тематику боротьби та небезпеки. Тони темного кольору додають відчуття напруги та містики (див. рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Обкладинка та сторінки графічного роману «Відьмак. Прокляття Воронів»

Композиція панелей у коміксі «Відьмак. Прокляття Воронів» ретельно продумана та виконує ключову роль у створенні темпу розповіді. Художники використовують панелі як інструмент для керування емоційним сприйняттям читача, будуючи сторінки так, щоб забезпечити плавний перехід між сценами, що допомагає краще відчути розвиток сюжету. Читач легко слідує за подіями завдяки розташуванню панелей, де кожна з них слугує логічним продовженням або контрастом до попередньої. Використання великих панелей підкреслює значущі моменти, надає їм більшої ваги та робить наголос на драматичних моментах. Це створює ефект затримки, дозволяючи глибше усвідомити подію чи сцену. Натомість дрібні панелі сприяють пришвидшенню темпу, що особливо ефективно працює під час бойових сцен або динамічних епізодів, роблячи їх більш напруженими та енергійними. Такий ритмічний контраст допомагає читачеві краще відчути напругу та емоційне наповнення, а також надає кожній сцені унікальну атмосферу, створюючи своєрідний кінематографічний ефект.

Художній стиль коміксу також заслуговує окремої уваги. У «Відьмаку» використано динамічний та контрастний художній підхід, що чудово передає

дух похмурого фентезійного світу відьмака. Художник працює із чіткими, але грубими лініями, які надають малюнку жорсткості та певної необробленої енергії, що ідеально підходить для опису жорстокого середовища, де домінує насильство та небезпека. Така техніка додає образам персонажів додаткової сили та відчуття руху, підкреслюючи складність і драматичність їхніх дій. Колірна палітра переважно темна, з переважанням чорного, червоного та відтінків сірого, що створює похмуру атмосферу й акцентує увагу на небезпеках і викликах, з якими стикається головний герой. Контраст між яскравими червоними відтінками і темними тінями особливо підсилює моменти конфлікту та драми, викликаючи в читача сильні емоційні реакції та відчуття тривоги. Гра зі світлотінню додає малюнку об’ємності, завдяки чому персонажі та об’єкти на сторінках здаються більш реалістичними, а сцени отримують глибину. Це створює відчуття присутності та занурення у світ коміксу, допомагаючи читачеві глибше зрозуміти як емоційний стан персонажів, так і загальну атмосферу оповіді.

Дизайн персонажів у коміксі також заслуговує особливої уваги, адже він допомагає краще зрозуміти характери героїв та їхню мотивацію. Геральт та інші персонажі зображені з унікальними рисами, що робить їх легко впізнаваними і забезпечує глибину візуального сприйняття. Геральт має суворий погляд, що відображає його витривалість, силу і досвід, накопичений через постійну боротьбу з монстрами та небезпеками. Його образ передає рішучість і холоднокровність, необхідні для виживання у ворожому світі. Це досягається не лише за допомогою деталей обличчя, але й через мову тіла – його постава та вираз обличчя випромінюють впевненість, що є важливою частиною його характеру. Інші персонажі також мають виразні риси, які відрізняють їх один від одного та додають загальній історії виразності. Вирази обличчя героїв майстерно передають їхній емоційний стан – страх, злість, напруженість або спокій. Це надає персонажам багатогранності та робить їх ближчими до читача. Мова тіла також підкреслює їхню особистість: хтось рухається стримано, інші ж поводяться агресивно або нахабно, що збагачує сюжет і додає йому реалізму.

Такий ретельний підхід до дизайну персонажів дозволяє краще зрозуміти їхню роль у коміксі та сприймати їх не просто як намальованих героїв, а як живих істот із власними думками, почуттями та мотивами. Усе це створює комплексне й емоційно насичене зображення світу, яке захоплює з перших сторінок і дозволяє глибше зануритися в історію.

Тло і середовище у коміксі «Відьмак. Прокляття Воронів» вражають насиченістю та деталізацією, що відразу занурює читача в атмосферу темного, небезпечного світу фентезі. Кожна сцена доповнена ретельно проробленими елементами оточення, що робить місця подій не просто фоном для дій персонажів, а повноправним учасником історії. Зображення лісів, покинутих поселень, темних коридорів і похмурих підземель додають відчуття загадковості та тривоги, характерних для цього світу, де монстри і темна магія можуть з'явитися в будь-який момент. Цей підхід робить кожне місце унікальним і наповненим своєю історією, підкреслюючи, що навіть навколишнє середовище здатне впливати на настрій героїв і хід подій. Персонажі не просто перебувають у цьому середовищі — вони активно з ним взаємодіють. Наприклад, під час битв вони використовують місцевість для захисту, маскування або ж нападів, що надає діям реалізму і занурює читача в динаміку подій. Подорожі, показані в коміксі, також несуть символічне значення — відображають внутрішній стан і шлях героїв. Завдяки такому підходу, кожен елемент оточення несе певну символіку і допомагає передати атмосферу небезпеки та таємничості, властивих цьому світу.

Такий художній підхід дозволяє створити сильне відчуття занурення у цей тривожний світ, і читач мимоволі відчуває постійний страх разом із персонажами. Герої, особливо Геральт, постійно стикаються з викликами і загрозами, і це підсилює відчуття похмурого та напруженого настрою. Геральт зображений як невідступний воїн, що не боїться темряви, однак сам несе в собі тінь і глибоку внутрішню напругу. Його очі та обличчя відображають втому, але разом із тим сповнені рішучості, яка підкреслює, що він звик до постійної боротьби за життя. Зіткнення з монстрами, чаклунами та іншими ворогами

стають для нього буденністю, але водночас він сприймає кожну загрозу серйозно. Це додає персонажу багатогранності і допомагає читачеві співпереживати йому, адже він постає не просто героєм, а людиною, яка щодня стикається з неймовірними випробуваннями й несправедливістю. Сама його присутність у похмурому світі є символом протистояння темряві, хоча це протистояння завжди пов'язане з ризиком та болем.

Комікс «Відьмак. Ронін» Р. Які – це захоплююче поєднання стилістики японської культури і світу відьмака. Формат коміксу – 168 х 259 мм, та має 120 сторінок, дозволяє повністю зануритися у нову інтерпретацію звичного всесвіту, де середньовічна Європа поступається місцем феодальній Японії [44]. На відміну від попередніх версій, «Відьмак. Ронін» представляє Геральта в образі самурая-роніна, що вирушає у свою подорож у пошуках чудовиськ японської міфології (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Обкладинка та сторінки графічного роману «Відьмак. Ронін»

Тверда обкладинка коміксу виконана в насичених відтінках золота і синього, що відразу привертає увагу до персонажа та підкреслює елементи японської культури. На ній зображений Геральт із традиційними японськими мечами та зачіскою, що типова для воїнів-самураїв. Ця обкладинка не тільки

відображає центрального персонажа, але й натякає на тематику коміксу, яка поєднує містичні елементи і культурні мотиви Японії.

Композиція панелей побудована таким чином, щоб акцентувати увагу на ключових моментах історії та візуально підсилити розвиток наративу, також читання коміксу відбувається за правилами манги, з кінця, з права наліво й донизу. Зміна розміру панелей сприяє регулюванню ритму оповіді: більші панелі створюють відчуття спокою та зосередженості, тоді як менші додають динаміки, напруги й швидкого темпу, що особливо помітно під час сцен бою. Деякі сторінки мають нестандартне розташування панелей, що підкреслює японський підхід до побудови коміксів та манґи, і додає унікальності історії Геральта-роніна. Художній стиль «Відьмак. Ронін» базується на традиційних японських ілюстративних техніках, які включають чіткі, витончені контури та ледь насичений колір. Лінії точні й тонкі, що створює ефект витонченості й уваги до деталей. Колірна палітра коміксу досить мала й ледь насичена, з акцентом на золотисті, червоні та темно-сині й червоні тони, які підкреслюють атмосферу східної естетики. Використання світлотіні додає глибини зображенням і формує об’ємність персонажів та елементів оточення. Сцени, зображені на фоні великого місяця чи темних хмар, нагадують традиційні японські гравюри, що додає історії атмосфери давнини і міфічності.

Дизайн персонажів є однією з найбільш виразних рис цього коміксу. Геральт постає у вигляді самурая, з типовим для японських воїнів костюмом і зачіскою, що надає йому особливого шарму й інтегрує його у східний світ. Вирази обличчя і мова тіла ретельно промальовані, що дозволяє передати емоції персонажів і посилює психологічну складову історії. Геральт виглядає суворим і зосередженим, що відповідає його характеру мисливця за чудовиськами, який не боїться небезпеки і готовий до боротьби за виживання. Інші персонажі також мають унікальні риси, що підкреслюють їх приналежність до японської культури і міфології, додаючи історії нових барв. Тло і середовище в коміксі мають велику кількість деталей, що створюють повне відчуття японської культури та міфологічного світу. Ландшафти, природа, архітектура — усе це

намальовано з увагою до дрібниць і гармонійно доповнює наратив. Кожна сцена розгортається у фантастичному середовищі, яке, хоча і нагадує японську феодальну добу, все одно має свої унікальні риси, властиві світу відьмака. Персонажі активно взаємодіють з оточенням, що додає динамічності історії. Зображення гір, храмів і лісів чудово передає відчуття простору, де можуть відбуватися будь-які пригоди та битви.

Використання шрифтів і стилів тексту в коміксі відповідає загальній атмосфері. Діалоги виконані стандартними, легко читабельними шрифтами, що зберігають увагу на візуальній складовій. Однак для звуків, таких як звуки бою, використовуються стилізовані букви, які створюють додатковий емоційний ефект і підсилюють відчуття присутності у сценах дії. Вони добре інтегровані у візуальну мову коміксу, додаючи динаміки та інтенсивності.

Загальний настрій і атмосфера коміксу «Відьмак. Ронін» є спокійно-напруженими, з відчуттям прихованої загрози та давніх міфів. Читач занурюється у світ, де гармонійно поєднані культура Сходу і тематика всесвіту Відьмака, що створює унікальну атмосферу. Завдяки поєднанню глибоких відтінків, ретельно продуманого дизайну персонажів та традиційного японського художнього стилю, історія набуває казковості, проте не втрачає своєї похмурості й драматизму, властивих оповідям про Геральта. Цей комікс захоплює та утримує увагу, адже він пропонує нову, оригінальну інтерпретацію знайомого персонажа та його пригод у незвичному світі.

Комікс «Minecraft. Том 1» авторами якого є С. Грейли, Сфе Р. Монстр, Д. Дж. Гілл та має формат: 170х250 мм та обсягом в 88 сторінки [45]. Обкладинка тверда та створена у яскравих кольорах і відразу асоціюється з ігровим всесвітом Minecraft. На ній відображені ключові персонажі та вороги гри, що допомагає привернути увагу фанатів Minecraft, а також встановлює пригодницьки жанр і фентезійну атмосферу (див. рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Обкладинка та сторінка коміксу «Minecraft. Том 1»

Панелі організовані так, щоб полегшити читання і створити динамічну розповідь. Розміщення великих та малих панелей додає ритму історії, а їх послідовність сприяє зануренню в сюжет, нагадуючи стиль гри, де кожна сцена швидко змінюється. Лінії чіткі, контури яскраві, що робить персонажів і фон добре впізнаваними, як в ігровому стилі Minecraft. Колірна палітра насичена, з яскравими тінями, що підкреслюють характер та настрій сцени. Тіні використовуються лаконічно, роблячи зображення більш плоскими, що відповідає стилю Minecraft.

Кожен персонаж має характерні риси, що відображають їхній характер або роль у сюжеті. Вирази обличчя та мова тіла добре передають емоції, що є важливим для комунікації настроїв. Персонажі впізнавані завдяки простим і яскравим вбранням, що також характерно для стилю Minecraft. Оточення персонажів, зокрема фони з лавою, блоками, порталами та мобами, типові для гри Minecraft. Це надає справжності світу, підтримуючи атмосферу «піксельної» гри. Взаємодія персонажів із середовищем відображена через дії, наприклад, як персонажі долають перешкоди чи борються з мобами. Шрифти в коміксі

використовуються чітко і просто, щоб текст був легким для читання, особливо для молодшої аудиторії. Діалоги мають стандартний шрифт, а для криків чи важливих моментів використовуються більші та яскраві букви, які привертають увагу. Усі елементи працюють на створення пригодницької атмосфери з елементами небезпеки та героїзму. Кольори та композиція панелей додають відчуття напруги і динаміки, а персонажі підкреслюють командний дух і дружбу, що є важливим для сюжету Minecraft-коміксу.

Серед українських зразків можна виділити такі комікси як: «Залізний ідол. Сфера. Випуск 1», «Захисник Корони», «Мор», «Характерник».

Комікс «Залізний ідол. Сфера. Випуск 1» Максима Солнцева, виданий UA Comix у 2024 році, є цікавим прикладом графічної байки з унікальним стилем і атмосферою. Комікс має 48 сторінок у форматі 168x237 мм [46]. М'яка обкладинка коміксу чудово передає його атмосферу та стиль. Літери на обкладинці виглядають дещо грубо й ніби висічені каменем, що підсилює відчуття старовини та міфологічного походження історії. Головний персонаж, величезний «залізний ідол» з моторошною маскою поростим грибами та мохом на тілом, виглядає загадково й навіть дещо похмуро. Вона привертає увагу завдяки своєму сюрреалістичному та темному стилю, натякаючи на казкову або міфічну тематику. Стиль коміксу дозволяє припустити, що панелі будуть розташовані динамічно і служитимуть для розвитку напруженого, атмосферного наративу. Такий підхід забезпечує повільне занурення в історію, де кожен кадр працює на створення глибини та атмосферності. Лінії та контури виконані в деталізованому, ледь грубуватому стилі, що надає зображенням «живої» текстури. Художник використовує насичену й обмежені кольорову палітру. Базова світлотінь додає ілюстраціям об’ємності. Силуети персонажів прості але добре передають відчуття старовини та таємничості, ідеально пасуючи до жанру фентезійної пригоди (див. рис. 2.6).

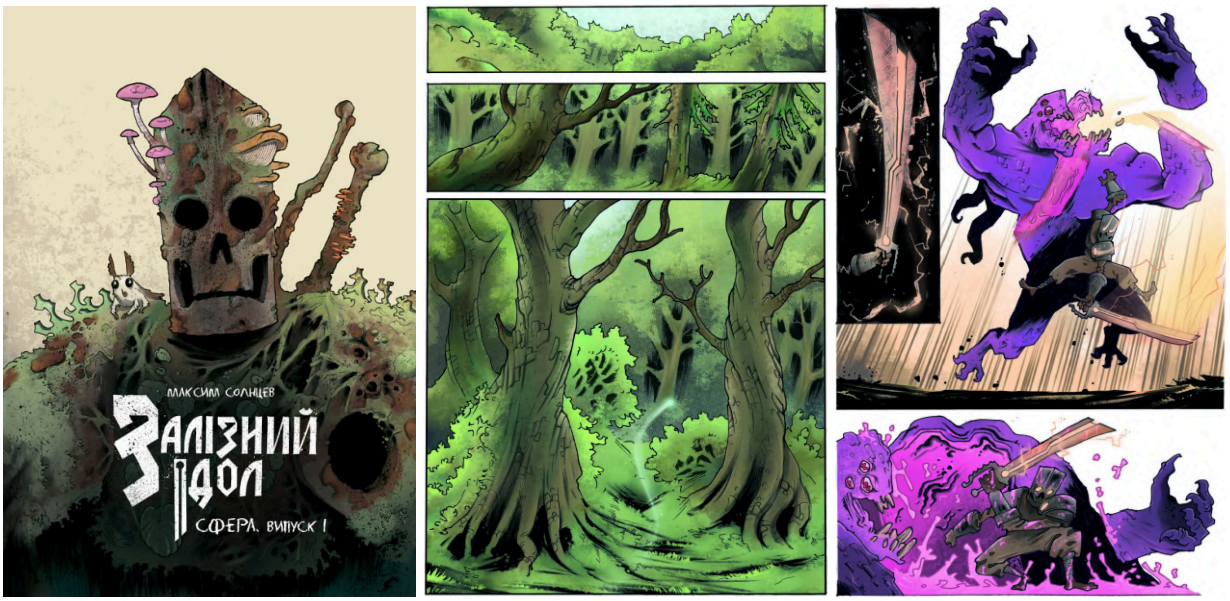


Рисунок 2.6 – Обкладинка та сторінки коміксу «Залізний ідол. Сфера. Випуск 1»

Головний герой, ідол, має індивідуальний дизайн із особливим зовнішнім виглядом, що включає деталі, як-от грибки й порослі рослини, що додають йому загадковості. Такий образ дозволяє відразу впізнати персонажа і викликає інтерес щодо його природи. Вирази обличчя або мова тіла можуть бути обмеженими через маску, однак деталі навколо нього передають емоційний стан. Середовище оформлене з використанням багатьох природних елементів, що дають зрозуміти: світ коміксу є стародавнім, містичним і частково «забутим». Взаємодія персонажа з навколишнім середовищем візуалізує певний зв'язок між залізним ідолом і природою, створюючи атмосферу невідворотності та загубленості в часі. Усі елементи дизайну працюють на створення похмурої, інтригуючої атмосфери, що нагадує давню легенду або казку. Такий стиль приваблює до себе прихильників містичних і фантастичних історій, які шукають занурення у світ, де взаємодіють природа, загадкові істоти та давні сили.

Комікс «Захисник корони», виданий UA Comix у 2020 році в партнерстві з Kilogames, є фантастичною історією, що вирізняється цікавим художнім стилем та атмосферним зображенням персонажів і їхніх ворогів. Комікс має 40 сторінок у форматі 176x250 мм [47]. На обкладинці зображені озброєні герої,

які стикаються з похмурими, напівпрозорими постатями ворогів. Назва коміксу «Захисник корони» не має стилізованого шрифту, проте вона оформлена декоративною рамкою, що символізує металевий щит захищаючий корону позаду нього, надаючи обкладинці особливого шарму. Образ воїнів із зброєю в руках одразу ж передає дух фентезійного жанру, а також натякає на боротьбу за виживання та протистояння темним силам. Контраст між живими персонажами та їхніми моторошними супротивниками створює напружену атмосферу, що привертає увагу читачів. Оскільки у коміксі описуються динамічні сцени боротьби, композиція панелей підпорядковується швидкому розвитку сюжету, що дозволяє створити ритмічний наратив. Великий простір для динамічних сцен і зміна розміру панелей додають драматизму і підсилюють емоційний вплив. Художник використовує різкі, товсті лінії та чіткі контури, що створює відчуття гостроти й напруженості. Колірна палітра переважає темними й холодними тонами, що підкреслюють загрозливу атмосферу (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – Обкладинка та сторінки коміксу «Захисник корони»

Світлотінь застосовується для надання глибини зображенням і підсилення контрасту між героями та їхніми ворогами. Герої мають мужні й рішучі вирази обличчя, що підкреслює їхню готовність боротися, а їхня мова тіла передає

напругу. Одяг і зброя персонажів стилізовані під класичне фентезі, що додає впізнаваності жанру. Вороги, у свою чергу, зображені як примарні, зловісні фігури з похмурими рисами, що надає їм загрозливого вигляду й викликає асоціацію з темними силами.

Середовище в коміксі передає відчуття занурення у фантастичний світ, де герої змушені захищати себе від ворогів, що загрожують їхній короні та королівству. Фонові елементи підкреслюють похмурий настрій і відчуття небезпеки, додаючи глибини простору. Всі візуальні елементи, включаючи палітру кольорів, дизайн персонажів і навколишнє середовище, працюють на створення похмурої й напруженої атмосфери, характерної для темного фентезі. Це додає коміксу драматизму та інтриги, приваблюючи читачів, які захоплюються жанром пригодницького фентезі з елементами містики.

Графічний роман «Мор» Андрія Данковича – це унікальне українське видання, яке поєднує жанри жахів і містики нагадуючи темне фентезі. Формат коміксу становить 230х320 мм, що є досить великим для коміксу, але це дозволяє художнику використовувати сторінки для максимально детального промальовування сцен, створюючи відчуття занурення у світ темряви та жаху, кількість сторінок – 80 [48]. Тверда обкладинка коміксу миттєво привертає увагу своїм моторошним зображенням. На ній зображене обличчя, що нагадує крик жаху, переплетене у густому плетиві ліній, які нагадують коріння чи гілки, що зливаються у страхітливий образ. Такий дизайн відображає центральну тематику коміксу – смерть і страх перед невідомим.

Обкладинка має лише два відтінків коричневого – середній за тоном для загальної заливки, та світліший для білку. Об’єм передається за допомогою лайн-арту. Текст на обкладинці виконаний у готичному стилі, що додає атмосфері старовини та загадковості, натякаючи на міфологічні чи містичні корені історії. Композиція панелей у «Мор» побудована так, щоб кожен кадр передавав напруженість та інтригу. Сцени часто розміщені у нестандартних форматах, що підсилює відчуття хаосу і жаху. Використання великих панелей дозволяє зосередитися на деталях, створюючи момент для читача, щоб відчути

жах і зануритися у нього. Дрібні панелі надають темпу і створюють динаміку, особливо у сценах, де події розвиваються швидко або виникає відчуття небезпеки.

Художній стиль Данковича побудований на дрібних лініях і різких контурах, що підсилюють моторошність кожної деталі. Лінії тонкі, їх багато, часто переплетені та злиті у складні візерунки, що нагадують коріння дерев або венозні судини. Це створює ефект тісного, задушливого простору, який захоплює і не відпускає. Колірна гама коміксу обмежена, з акцентом на темні, брудні тони — коричневі, чорні та сірі. Таке використання кольорів підсилює відчуття занепаду і розпаду, створюючи атмосферу жаху, що буквально передається кожною сторінкою. Дизайн персонажів у коміксі розроблений з акцентом на їхній внутрішній страх і біль. Вирази обличчя часто спотворені від жаху, що підкреслює психологічний аспект коміксу. Мова тіла персонажів жорстка, стиснута, що символізує страх і незахищеність перед невідомими силами. Вони виглядають так, ніби постійно намагаються захистити себе або врятуватися від чогось жахливого. Унікальні риси кожного персонажа виражені через деталі, такі як розширені зіниці, похмурі погляди, зморшки і нервові рухи, що передають їхній стан у світі, де панує жах. Тло і середовище у коміксі створені таким чином, що вони майже стають окремим персонажем, який взаємодіє з героями. Воно переплетене, моторошне, нагадує коріння чи жилки, що пронизують простір навколо і поглинають усе живе. Герої наче потрапляють у пастку серед цих жахливих, заплутаних структур, що підсилює відчуття безвиході. Навколишнє середовище буквально оточує, стискає і відокремлює персонажів від зовнішнього світу, занурюючи їх у нескінченну боротьбу з невідомими силами.

Основні діалоги оформлені звичайними шрифтами, які не відволікають увагу від візуальної складової. Загальний настрій і атмосфера коміксу «Мор» є гнітючими, похмурими і водночас містичними. Кожна деталь підкреслює відчуття невідомої загрози, яка насувається на персонажів і на самого читача. Атмосфера насичена жахом, але він не поверхневий, а глибокий, який

розкривається через детальний лайн-арт, колірну гаму та стиль малюнка. Завдяки цьому комікс створює відчуття, наче світ, у якому відбуваються події, живий і ворожий до всього, що намагається його зрозуміти чи проникнути в його таємниці (див. рис. 2.8).



Рисунок 2.8 – Обкладинка та сторінки коміксу «Мор»

Комікс «Характерник. Антологія» є збірником попередніх частин, видавництво UA Comix 2024 ркоу. Має формат 168х237 мм, та 138 сторінок [49]. Оформлення обкладинки базується на контрастних й насичених кольорах. Центральний персонаж, намальований в динамічній позі та тримає дві білі перехресні катани перед собою, вони утворюють точку по центру обкладинки привертаючи увагу до обличчя персонажа яке знаходиться за катанами. Деталізація його костюма на контрасті козацького чуба, вус та сережки наголошує на поєднанні старовини й технологічності. Образи нежиті в композиції посилюють відчуття таємничості. Загальний стиль відображає гібридність світу, де переплітаються традиційні українські мотиви та елементи постапокаліпсису.

Ілюстрації сторінок коміксу «Характерник. Антологія» відзначаються професійним поєднанням традиційних і сучасних технічних підходів, що

підкреслюють атмосферу та емоційне напруження твору. Лайн-арт виконаний у виразному стилі, з акцентом на тонкі деталі й грубі, чіткі контури, які створюють різкий візуальний ритм. Панелі варіюються від класичних прямокутних до нестандартних, що передають динаміку дії або емоційний стан героїв. Кольорова палітра заснована на контрасті темних, приглушених тонів із яскравими спалахами, які символізують магічні або технологічні моменти, додаючи художньої особливості коміксу. Ретельно опрацьовані переходи між панелями підтримують кінематографічний темп оповіді, занурюючи читача в світ, де містика й техногенність створюють унікальну, напружену атмосферу (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Обкладинка та сторінки коміксу «Характерник. Антологія»

Дизайн персонажів у коміксі демонструє унікальну стилізацію, яка поєднує традиційні українські етнічні мотиви з елементами постапокаліптичної естетики. Виразні обличчя із сильними рисами дозволяють передати широкий спектр емоцій, а більша деталізація й колірна гамма персонажів створює контраст з фоном, виділяючи їх на панелях. Текст у коміксі використовується (див. рис. А.досить просто, підкреслюючи візуальну складову оповіді. Діалоги подані класичним комікснім шрифтом у круглих бульбашках, що забезпечує легкість для читання та підкреслює простоту комунікації між персонажами. Для

звукових ефектів використовується шрифт без засічок із чітким обведенням, яке додає графічного акценту. Шрифтові рішення хоч прості але функціональні.

В антології також було трохи змінено стиль ілюстрацій з метою вдосконалення візуального оформлення, яке краще відповідає зібранню сюжетів та атмосфері постапокаліптичного й магічного світу. Оновлений стиль став більш деталізованим та об’ємним у зображенні персонажів і середовища, що дозволило досягти більшої виразності та глибини. Початковий стиль, із його характерними текстурними пензлями, ретро-кольоровими рішеннями, менш пропрацьованим об’ємом і товстішим лайн-артом, створював атмосферу старовизни. Ця ретро-естетика надавала йому певної художньо-естичної особливості. У новій версії стиль трансформувався, ставши витонченим та яскравішим. Персонажі тепер виглядають більш реалістично, завдяки чіткій деталізації, а кольорові рішення додають динамізму і роблять образи більш виразними (див. рис. А.9).

Українські комікси, хоч і часто натхнені зарубіжними традиціями, мають унікальні риси, що вирізняють їх на глобальному фоні. На відміну від масової продукції багато зарубіжних коміксів, зокрема супергеройських, які часто орієнтовані на яскраву палітру, динаміку та глобальні сюжети, українські графічні історії тяжіють до локальної міфології, історичних чи постапокаліптичних мотивів. Це дозволяє українським авторам вирізняти не стільки кінематографічною, скільки емоційною та культурною багатошаровістю своїх творів, які часто втілюють дух національної ідентичності в сучасному образі.

2.3 Огляд трендів у створенні коміксів та вибір програмного забезпечення

Сучасні комікси відзначаються надзвичайною різноманітністю як у тематиці, так і в підходах до створення, що відображає глобальні тренди у світі графічного мистецтва. Одним із головних трендів у створенні коміксів є все більша увага до інклюзивності та різноманітності. Автори намагаються

показати багатогранність світу, додаючи персонажів різних етнічних, культурних та соціальних груп, а також приділяють увагу гендерним питанням та проблемам, пов’язаним із ЛГБТК+ спільнотою. Цей тренд сприяє створенню складних і багатогранних персонажів, що розкривають нові сторони традиційних сюжетів та дозволяють коміксам знаходити відгук у більш широкої аудиторії. Технологічний прогрес також значно вплинув на процес створення коміксів, сприяючи розвитку цифрових інструментів та платформ. Сьогодні дедалі більше авторів працюють із цифровими програмами, такими як Adobe Photoshop, Clip Studio Paint та Procreate, що дозволяє створювати високоякісну графіку швидше та ефективніше. Крім того, популярність онлайн-платформ, як-от Webtoon та Tapas, сприяє розвитку вебкоміксів, які зазвичай мають вертикальний формат, зручний для читання на смартфонах. Такий формат дозволяє авторам експериментувати з композицією і темпом, а також створювати більш інтерактивний досвід для читачів. Вебкомікси часто випускаються короткими епізодами, що підтримує зацікавленість аудиторії та сприяє розвитку фан-бази навколо автора то його мистецтва. Тематично в сучасних коміксах помітний тренд до глибшого психологізму та соціальної критики. Традиційні супергеройські комікси, хоч і залишаються популярними, часто переосмислюються в новому світлі. Автори досліджують моральні дилеми та складнощі життя героїв, створюючи більш зрілі та драматичні сюжети. Популярними стають теми екологічної кризи, соціальної нерівності, питань влади та контролю. Такий підхід дозволяє коміксам порушувати серйозні теми, роблячи їх актуальними та значущими для сучасного читача.

До того ж, зростає популярність локальних культурних елементів у коміксах, де автори звертаються до своєї національної міфології, історії та культурної спадщини. Наприклад, багато коміксів з Азії, зокрема манга, набули міжнародної популярності завдяки своєму унікальному стилю та тематиці. Тепер автори з різних країн світу намагаються просувати власну культурну ідентичність, вплітаючи її в комікси [50]. Це сприяє розвитку багатокультурності та збагаченню жанру новими ідеями, які відрізняються від

західної традиції коміксів, наприклад: «Прекрасна темрява» (Beautiful Darkness) авторів Вельмана Ф. та Скьотта К., цей комікс є поєднанням дитячої казковості та моторошної атмосфери. Він досліджує темні аспекти людської природи через незвичну художню стилістику. «Будинок листя» (Building Stories) Вейра К., комікс у форматі коробки з різними елементами: книгами, плакатами, листівками. Це підхід до сторітелінгу, який дозволяє читачу будувати власну історію.

Науково-фантастична серія, яка досліджує політичні та соціальні питання, в тому числі гендерну нерівність і роль влади в суспільстві. Такий підхід не тільки розширює горизонти жанру, але й дозволяє різним націям ділитися своїми унікальними поглядами та історіями, які можуть стати новим джерелом натхнення для глобальної індустрії коміксів. Важливо також відзначити тренд на експерименти зі стилем та формою. Автори прагнуть до створення унікальної візуальної мови, яка б відповідала тематиці та настрою їхніх історій. Комікси можуть мати як простий, мінімалістичний стиль, так і складні, детальні малюнки, залежно від змісту та цільової аудиторії. Колірна палітра часто використовується для підкреслення настрою – теплі, насичені тони для позитивних моментів, холодні й темні для драматичних сцен. Багато авторів також звертаються до стилів, які нагадують класичне мистецтво або елементи інших жанрів, таких як сюрреалізм, поп-арт чи навіть абстракціонізм. Такий підхід дозволяє створювати унікальні візуальні світи, які запам’ятовуються читачам і підкреслюють індивідуальність кожного твору.

Ще одним важливим трендом є зростаюча популярність авторських коміксів та незалежних видавництв. Завдяки краудфандинговим платформам, таким як Kickstarter та Indiegogo, автори можуть фінансувати свої проєкти без залучення великих видавництв, що дає їм більше творчої свободи та можливість втілити оригінальні ідеї. Це сприяє появі нестандартних, експериментальних коміксів: «Mary Tyler Moorehawk», «Enfield Gang Massacre», «Rare Flavours», які не завжди підходять під стандарти масового ринку, але можуть здобути визнання серед вузької аудиторії поціновувачів [51]. Незалежні комікси часто є

більш сміливими, оскільки автори мають можливість висловлювати власну точку зору та порушувати теми, які не завжди є прийнятними для мейнстрімових видань. Завдяки цьому ринок коміксів стає дедалі різноманітнішим, а читачі мають доступ до творів, які відображають індивідуальність і креативність своїх авторів. Багато сучасних фільмів та серіалів, заснованих на коміксах, досягають великих успіхів у прокаті, а відеоігри на їх основі дозволяють глибше зануритись у вигаданий світ. Адаптації не тільки приваблюють нових фанатів, але й дозволяють авторам розширювати свої всесвіти та надавати новий контекст уже знайомим персонажам. Цей тренд сприяє розвитку кросмедійності та інтерактивності, що робить комікси частиною більшої культурної екосистеми, де читачі можуть взаємодіяти з улюбленими персонажами та сюжетами через різні медіа.

Одним з найпопулярніших інструментів у світі створення коміксів є Clip Studio Paint [52]. Це програмне забезпечення відоме своєю спеціалізацією на коміксах і манзі, надаючи художникам широкий арсенал інструментів для роботи з лініями, текстурами та кольорами. Clip Studio Paint підтримує створення багатошарових панелей, що дозволяє художникам чітко структурувати сторінки та легко вносити зміни в окремі елементи, не порушуючи цілісності композиції. Окрім того, програма має функцію створення тривимірних моделей, які можна використовувати як базу для малюнків, що значно полегшує створення складних композицій та забезпечує правильну перспективу. Clip Studio Paint також включає функції для роботи з текстом і балонами діалогів, що дуже важливо для коміксів, де текст є інтегрованою частиною графічної композиції. Ця програма популярна серед професійних художників, які цінують її багатофункціональність і зручність, однак вона може виявитися складною для початківців через велику кількість налаштувань та інструментів.

Ще одним відомим інструментом для створення коміксів є Adobe Photoshop. Хоча Photoshop є універсальною програмою для роботи з графікою і не має спеціалізації на коміксах, її популярність пояснюється гнучкістю,

широким спектром функцій і можливістю створювати будь-які типи графічних елементів [53]. Photoshop дозволяє працювати з високою роздільною здатністю, що особливо важливо для друкованих коміксів, і підтримує широкий вибір кістей, які художники можуть налаштовувати під свої потреби. Однією з основних переваг Photoshop є інструменти для роботи з кольорами і світлом, які дозволяють створювати складні світлотіньові ефекти, деталізовані текстури та глибину зображення. Photoshop також має розширені можливості для роботи з шарами, що дозволяє легко експериментувати зі складом сторінки та вносити зміни без шкоди для інших елементів. Незважаючи на свою універсальність, Photoshop часто вимагає значних обчислювальних ресурсів, що може бути обмеженням для тих, хто працює на менш потужних комп'ютерах.

Для створення вебкоміксів та коміксів у форматі вебтунів, які орієнтовані на вертикальне читання на мобільних пристроях, популярною програмою є Medibang Paint [54]. Це безкоштовне програмне забезпечення пропонує основні інструменти для роботи з лініями та кольорами, а також підтримує хмарне зберігання, що зручно для тих, хто працює на різних пристроях. Medibang Paint має функції для роботи з панелями, які дозволяють легко структурувати сторінки та організовувати послідовність сцен. Ця програма є ідеальним вибором для початківців і незалежних художників, оскільки вона проста у використанні, але водночас достатньо функціональна для створення якісних коміксів. Вона дозволяє працювати з форматами, що відповідають вимогам популярних онлайн-платформ, таких як Webtoon, а також забезпечує швидкий доступ до набору шрифтів і елементів, які допомагають у створенні балонів для діалогів. Не можна не згадати Procreate, який стає дедалі популярнішим серед художників коміксів, особливо тих, хто працює на iPad [55]. Procreate пропонує інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і широкий вибір кистей, які можна налаштовувати, що робить його ідеальним для створення унікальних ілюстрацій. Одна з сильних сторін Procreate – це можливість працювати швидко та ефективно завдяки сенсорному екрану та стилусу Apple Pencil, що надає більш природне відчуття малювання, схоже на традиційне. Хоча Procreate менш

функціональний для створення панелей і текстових елементів, художники коміксів часто використовують його для створення основних зображень, а потім обробляють їх у інших програмах, таких як Photoshop або Clip Studio Paint, для додавання тексту і завершення композиції.

Зростаючою популярністю користується також Affinity Designer, який пропонує векторну графіку, а це означає, що зображення можна масштабувати без втрати якості [56]. Це важлива функція для тих, хто створює комікси з великою кількістю деталей або для великих друкованих форматів. Affinity Designer дозволяє працювати з об’єктами на різних рівнях і швидко налаштовувати дизайн кожної сторінки. Він забезпечує більш плавний процес роботи, особливо у випадках, коли потрібна висока точність та якість зображення, що є важливим для професійних друкарських видань. Варто згадати про спеціалізовані програми для роботи з шрифтами та балонами діалогів, які відіграють важливу роль у коміксах. Однією з таких програм є Comic Life, яка дозволяє легко додавати текст до панелей і налаштовувати стиль балонів, зберігаючи зручність читання та гармонію з візуальною частиною. Використання відповідних шрифтів і стилів для діалогів є важливою частиною композиції коміксу, оскільки текст може значно впливати на сприйняття історії та настрій читача [57].

РОЗДІЛ ІІІ
ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ «БЛАГО ЧАЙ. ПОДОРОЖ ДО ЧАЙНОГО ХРАМУ»

3.1. Пошуковий етап

Авторський комікс «Благо Чай. Подорож до чайного храму» в жанрі пригодницького фентезі. Він демонструє історію про проведення чайної церемонії та основні правила заварювання чаю за східними традиціями, які демонструє чайний клуб «Blagocha».

Ідея створення коміксу зародилася під час виконання завдання, в межах дисципліни «Діджитал-ілюстрації», що викладається на четвертому курсі спеціальності «Графічний дизайн», на тематику чайної церемонії. У процесі навчання було розроблено коротку історію обсягом в п'ять сторінок. (див. рис. Б.1). Після зацікавленості власника клубу було вирішено детальніше опрацювати історію, включаючи розробку персонажів, світу та самої чайної церемонії. Перший етап передбачав підбір тематичних референсів, зокрема традиційного чайного інвентаря, створення початкових концептів і розробку більш деталізованої та логічної сюжетної лінії коміксу. Для підбору референсів було використано такий метод як створення moodboard.

Мудборд або дошка настрою використовується дизайнерами для структурування концепції, визначення стилістики, вибору приблизної кольорової палітри, створення атмосфери майбутнього проекту. Головна місія цієї дошки у формуванні ідеї та головного напрямку у розробці проекту [58].

Окрім мудборду для перенесення читача у справжню атмосферу чайної церемонії було опрацьовано та промальовано елементи посуду, який необхідний для проведення церемонії, а також елементи інтер’єру закладу. Ці скетчеві замальовки також було додано до основного мудборду, як підтримання настрою усього проекту (див. рис. 3.1).

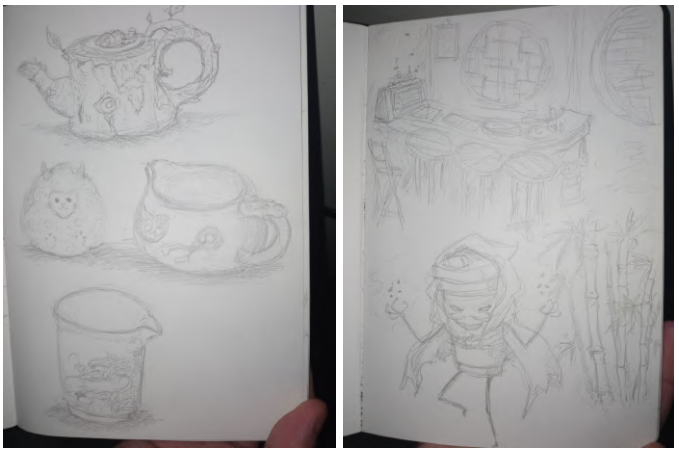


Рисунок 3.1 – Ескізування елементів посуду чайної церемонії та інтер'єру закладу

Як вже було сказано раніше, ідея розробки повноцінного проекту з'явилася після створення міні-коміксу у рамках навчання дисципліни на 4 курсі. З цього виникла потреба опрацювати детальніше персонажів.

Берсерк. Персонаж розроблений на основі автопортрету автора. Образ цього персонажу представляє глядачу загадкового мандрівника (див. рис. 3.2). Характерними рисами для цього персонажу є готовність ризикувати заради досягнення мети, має чудове почуття гумору та сталевий характер. Але персонаж не такий простий як здається, він має внутрішню напругу, з якою має або знайти спільну мову або подолати для здійснення власних задумів. Такий персонаж має зацікавити читача та викликати бажання спостерігати за його пригодами. Берсерк – це центральний персонаж, який шукає внутрішній спокій через проходження випробувань.



Рисунок 3.2 – Головний персонаж коміксу – Берсерк

Другим головним героєм є маг-голем, за сумісництвом, кращий друг Берсерку. Мудрий і добродушний образ, який є уособленням зв'язку магії з природою, що символізує його кам’янисте тіло з елементами деревини та рослинністю (див. рис. 3.3). Прототипом для цього образу стала справжня людина, яка дійсно є кращим другом автора. Другий герой є наставником та великою підтримкою для першого персонажу, в руках він часто тримає древній фоліант, який має у собі безліч заклинань. У їх спільній подорожі до Чайного Храму він прагне знайти ключ до древніх знань, які допоможуть втримати рівновагу між природними та магічними силами всередині нього. Його особливістю є готовність завжди допомогти та підтримати свого друга, як фізично за допомогою магії, так і морально. Доволі спокійний персонаж, який ставить розум вище за імпульсивність на відміну від першого персонажу.



Рисунок 3.3 – Зображення другого персонажу – Маг-голем

У своєму тандемі два головних персонажі доповнюють одне одного та створюють збалансовану команду, яка може долати складнощі на шляху до вирішення основної проблеми. За рахунок контрастів характерів персонажів: імпульсивного та рішучого Берсерку, який часто кидається вперед та готовий

ризикувати й спокійного, розважливого та мудрого мага-голума, який служить як голос розуму у цій команді – ці двоє досягають гармонії в їхньому внутрішньому світі, що допомагає їм виконувати завдання та проходити тернистий шлях власних пригод. Окрім цього їх взаємодія завжди будується на дружніх відносинах та жартах. Хоч вони і серйозно ставляться до своїх місій, та Берсерк часто дражнить мага за його серйозність, на що той відповідає саркастичними коментарями, як власне і в житті (див. рис. 3.4).



Рисунок 3.4 – Зображення головних героїв коміксу разом

Що стосується сюжету, то він залишився тим же, але більш опрацьованим. Було розроблено навколишній світ, в якому на героїв очікують перешкоди та виклики. Крім цього було додано багато деталей, які допоможуть краще зрозуміти читачу персонажів та те, що з ними сталося, чому вони вчинили саме так. Для кращого заглиблення читача у атмосферу коміксу було промальовано багато дрібних аспектів чайної культури, додано діалоги між персонажами та описано більше їх взаємодії між собою та навколишнім світом.

3.2. Розкадрування та лайн арт

Для викладу основного сюжету коміксу було розроблено розкадрування усього сюжету, розділивши його на умовні розділи. Умовно сюжет можна розділити на пригоди головних персонажів та основи чайної церемонії, які їм повідав Чайник-мудрець. Стиль зображення цих двох частин трохи відрізняється між собою для цього самого розділення основного сюжету від аспектів церемонії.

Для викладу основного сюжету використано кадри, які є окремими фрагментами повної сцени, які зображують певний момент часу. Вони мають різну форму (квадрати, прямокутники) та розміри для акцентування уваги. Великі кадри використано для епічних моментів, а менші – для швидких дій або важливих деталей. По композиції також використано різні кадри, де акцентується увага на персонажах, їх емоціях або діях (див. рис. 3.5).

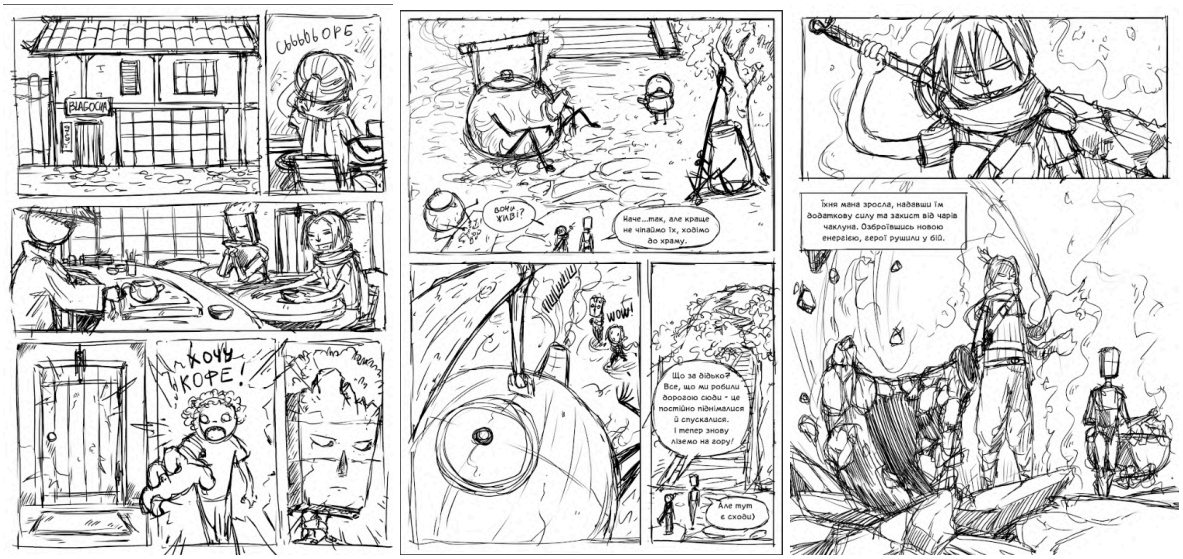


Рисунок 3.5 – Сторінки розкадрування

Для більшого занурення читача у атмосферу коміксу та розуміння правильного порядку, в якому розкривається історія, використано загальні кадри зображенням місцевості, на якій перебувають персонажі, та наближенні кадри до персонажів (див.рис. Б.2). Різноплановість зображень дає читачу повне

уявлення про події, що відбуваються у коміксі та створюють міцний емоційний зв’язок.

Події, які відбуваються у коміксі мають динамічне зображення, якого можна досягти за рахунок використання динамічних ліній, поз персонажів або руху об’єктів. Особливо динаміка проглядається у кадрах із зображенням бою. У позах персонажів яскраво можна відслідкувати напругу, силу або швидкість у залежності від моменту. Нечіткі або розмиті зображення предметів також створюють додаткове враження про їх рух та динаміку у кадрі (див. рис. Б.3).

Розкадрування коміксу також наповнене атмосферою. Вона створена за допомогою акцентів на деталі предметів, текстурах, які використано навколо персонажів, та деталей локації, для кращого розуміння, де відбувається дія. Окрім цього атмосфера залежить від емоційної складової, яка відстежується у виразах обличчя персонажів (див.рис. 3.6), мова їх тіла (піднята рука для удару, стиснуті кулаки, динамічні стрибки).



Рисунок 3.6 – Сторінки розкадрування

У частині коміксу, яка присвячена правилам чайної церемонії, трохи видозмінене розкадрування сцен, що створює акцент на цих сторінках. Для правильного розуміння матеріалу читачем, використано стрілки, як вказівники

для руху очей по сцені. На цих сторінках немає прямокутних розкадрувань властивих усим іншим сторінкам. Динаміка збережена за рахунок зображень предметів, як живих істот, які рухаються, приймають певні пози та зберігають емоційне враження від подій (див. рис.).

Для повної обробки зображення, після створення розкадрування прийшов етап створення лайн арту. В стилі лайн арту усе зображення виконується тільки за допомогою чорних або однокольорових ліній без використання заливки кольором. Для створення виразності та акцентів у стилі лайн арт використовується різна товщина ліній, це дозволяє досягти неоднорідності зображення, розбиття на задній та передній плани зображення [59]. На виконаній сторінці у стилі лайн арт можна побачити різну товщину ліній, яка вказує на різноплановість зображень, лінії у зображенні храму, який знаходиться прямо перед героями товщі та насиченіші за тоном, в той же час задній план менш чіткий та зроблений тонкими лініями для створення повітряної перспективи. Окрім цього кількістю та насиченістю ліній можна показати глибину зображуваного, за рахунок чого зображення стає об’ємним (див. рис. 3.7).



Рисунок 3.7 – Лайн-арт сторінок

3.3. Проєктування обкладинки

Обкладинка є важливим елементом будь-якого друкованого видання, адже перше, на що звертають увагу потенційні покупці, є саме вона. Мета обкладинки це прихована презентація змісту коміксу. На ній важливо все: від кольорового оформлення до шрифту, якими вказані назва, автор та анотація. Так як комікс це не просто носій інформації а приклад мистецтва, то і обкладинка має зацікавити цільову аудиторію.

Перший проект обкладинки було спроектовано у рамках практичної роботи під час навчання в університеті. На ній були зображені головні герої спиною до читача під нічним небом біля вогнища, що вказувало на ідею двох друзів у пригоді. На задньому плані можна було побачити храм, до якого прямують герої. Назва коміксу була розроблена в одному стилі з одним з головних героїв, а саме магом – кам'яниста назва «Благочай», з елементами рослинності, ім'я автора розташоване знизу обкладинки (див. рис. 3.6). Але під час реалізації проекту було зрозуміло, що обкладинка спроектована не дуже вдало: не було акценту на чайній церемонії, яка є важливим елементом історії всередині, композиційно відчувалась віддаленість головних героїв від читача, що не створювало потрібної атмосфери.



Рисунок 3.6 – Перший варіант обкладинки

Після невдалої спроби було розпочато роботу над другим варіантом обкладинки. Було вирішено повернути головних героїв обличчям до читача, що створить перший емоційний зв’язок. Змінено часовий проміжок дня для обкладинки: з нічного на денний, для використання більш яскравих та привабливих кольорів. Додано елементи чайної церемонії для узагальненого розкриття змісту (див. рис. 3.7).



Рисунок 3.7 – Варіанти перепроектування обкладинки для коміксу

Надалі продовжувався пошуковий етап у вигляді розробок ескізів, допоки не було знайдено вдале композиційне рішення. У остаточному варіанті необхідно було опрацювати знання з перспективи для побудови правильної композиції головного персонажу. Погляд читача знаходиться знизу біля ноги головного героя, що створює динамічний кадр. Поруч доволі акцентно виділено інвентар приготований для чайної церемонії, що одразу створює асоціацію у читача, з чим пов’язаний основний сюжет коміксу (див. рис. 3.8).



Рисунок 3.8 – Етапи опрацювання кінцевого варіанту обкладинки

Місцем для розміщення другого головного героя було обрано задню сторону обкладинки. Герой сидить у «позі Лотоса», що вказує на його зосередженість та внутрішній спокій, що одразу трохи знайомить читача з характером головного героя. В той же час емоційний стан іншого головного героя, зображеного на передній частині обкладинки вказує на його яскравий та вибуховий темперамент.

Після опрацювання ескізу почалася робота з кольором. Першим етапом було розбиття зображення на великі пласти суцільною заливкою, доопрацювання кольорового оформлення назви та анотації (див. рис. 3.9). Характерною особливістю кольорового рішення у назві є розділення назви «Благо Чай» на два слова за допомогою кольорового оформлення, тим самим підкреслюючи слово «чай», що ще раз вказує читачу на сюжетну лінію коміксу.



Рисунок 3.9 – Робота з кольором майбутньої обкладинки

Останнім заключним етапом у роботі над обкладинкою стала деталізація усіх необхідних елементів, опрацювання елементів навколишнього середовища, у якому перебувають персонажі. В результаті було отримано детальне зображення заднього фону, чітке та опрацьоване зображення головних елементів обкладинки – персонажів, додано авторський шрифтовий супровід назви, інтегроване у зображення згадування автора коміксу, яке лаконічно вписується у композицію (див. рис. 3.10). Для анотації було використано напівпрозору темну пляму, яка є акцентною у зображенні, та використано шрифт v_CCTimSaleLower для власне самої анотації.



Рисунок 3.10 – Кінцевий варіант обкладинки

Якщо на обкладинці герої зображені у їх стандартному емоційному стані, то для форзацу було вирішено зробити їх в зовсім іншому емоційному стані, який знайомить читача з ними ближче. Для форзацу було обрано кольорову палітру у кольорах сепії. Окрім цього додано важливу інформацію про автора комікса, власника закладу, який слугував натхненням для створення коміксу (див. рис. 3.11).



Рисунок 3.11 - Форзац коміксу

Отже, в результаті проробленої роботи було отримано детально промальовану обкладинку коміксу із зображеннями головних героїв та детального навколишнього середовища й форзац із важливою інформацією для власників коміксу та зміною емоційного стану героїв, що стало однією з головних особливостей коміксу.

ВИСНОВКИ

На основі вищезазначеного та проведеного дослідження було визначено, що розробка авторського коміксу для чайного клубу «Blagocha» є перспективним, креативним та актуальним проектом. Він відповідає сучасним трендам в індустрії графічного дизайну та водночас інтегрує традиційні культурні елементи в сучасний художній формат.

Комікс служить ефективним засобом взаємодії з аудиторією, завдяки художнім образом та сюжетним елементам які розкривають глибоке філософське протистояння між кавоманами та прихильниками чаю. Завдяки цьому створюється культурний міст між традиціями минулого та сучасністю, що приваблює молоду аудиторію та широку спільноту, яка цікавиться візуальним мистецтвом. Інтеграція традиційної культури в сучасний комікс є ключовою перевагою, яка робить проект унікальним і таким, що має високий потенціал для комерційного використання.

Матеріали, створені в рамках цього проекту, можуть бути використані як навчальні посібники для студентів спеціальності «Графічний дизайн». Вони сприяють ознайомленню майбутніх фахівців із процесом розробки ілюстрацій, структурою сюжету, використанням візуальних стилів та сучасних технологій у створенні графічних продуктів. Крім того, ці матеріали є інструментом популяризації культури чайних церемоній, а також можуть застосовуватися як POS-матеріали для залучення нових клієнтів до клубу «Blagocha». Авторські результати, розроблені в рамках проекту, здатні підсилити видиму складову бренду закладу, забезпечуючи емоційний зв’язок із цільовою аудиторією.

Проект має вплив на популяризацію коміксів в Україні, виділяє цей жанр як окремий напрямок мистецтва, здатний об’єднувати традиційні та сучасні естетичні цінності. Завдяки цьому комікс збагачує національну культуру, додаючи до неї нові візуальні стилі та ідеї. Крім того, цей вид мистецтва складається з елементів фентезі, сучасної графіки та естетики чайної церемонії, що робить брендовий заклад ще більш унікальним. Проект лише не створює

тісного емоційного зв’язку між клієнтом і брендом, але й перетворює звичайне споживання чаю на захопливий культурний досвід, наповнений глибоким змістом і емоціями.

У процесі роботи над проектом було детально вивчено художньо-естетичні особливості ілюстрування коміксів, проаналізовано сучасні графічні редактори та інструменти для створення ілюстрацій, а також досліджено традиційні стилі виконання ілюстрацій. Увагу було приділено актуальним тенденціям у ілюструванні коміксів, ілюстрації та особливостям популяризації чайної культури. Врахування цих аспектів дозволило забезпечити унікальність проекту на ринку, зробивши його актуальним для сучасного споживача.

Результатом роботи став проект, який популяризує культурні традиції чайних церемоній та розвиває мистецтво створення коміксів в Україні. Він поєднує культурні традиції та сучасні види стилю, сприяючи розвитку графічного мистецтва та створюючи перспективи для подальших досліджень у цій галузі. У додатковому форматі, цей проект має потенціал для розширення в інтегрованих закладах східної культури, створення сувенірної продукції та розвитку унікального культурного бренду, здатного привернути увагу як в Україні, так і за її межами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Про історію коміксів. URL: https://irbis-comics.com.ua/articles/pro_istoriju_komiksu
2. Understanding The Visual Narrative of Comics. URL: https://sciencevshollywood.com/understanding-the-visual-languages-of-comics/
3. Макклауд С. Створити Комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних новелах. Київ : Рідна Мова, 2020. 272 с.
4. The Various Parts of a Comic Book. URL: https://medium.com/@KellyBender17/the-various-parts-of-a-comic-book-b86ffdb20f11
5. Töpffer R. Essay on Physiognomy. Geneva Press, 1845. 104 p.
6. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. McGraw-Hill, 1964. 318 p.
7. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. HarperCollins, 1993. 224 p.
8. Jones G. Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book. Basic Books, 2004. 416 p.
9. Eisner W. Comics and Sequential Art. Poorhouse Press, 2008. 163 p.
10. Weiner R. G. Marvel Graphic Novels and Related Publications: An Annotated Guide. McFarland, 2010. 399 p.
11. Історія виникнення коміксів: від перших штрихів до сучасності URL: https://chitarium.com/istoriya-vynyknennya-komiksiv-vid-pershyh-shtryhiv-do-suchasnosti/
12. Ольшанський Д. Комікс як засіб формування мовленнєвих механізмів у молодших школярів під час вивчення іноземної мови. *Педагогіка і психологія.* 2000. № 3 (28). С. 36–44.

13. Річард Аутколт: автор коміксів про Жовтого Малюка і Бастера Брауна URL:https://violity.com/ua/new/6054-richard-autkolt-avtor-komiksov-o-zhyoltom-malyshe-i-bastere-braune
14. Frederick L.S. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Kodansha International. 1983. 260 p.
15. Paul G. Manga: Sixty Years of Japanese Comics. Laurence King Publishing. 2004. 176 p.
16. Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives. 2010. 368 p.
17. Dittmar J. Comic-Analyse. GmbH, 2008. 220 p.
18. Tanaka T., Shoji K., Toyama F., Miyamichi J. Layout Analysis of TreeStructured Scene Frames in Comic Images. *Proceedings of the 20th International Joint Conference on Artifical intelligence*. Hyderabad, India. 6-12 January 2007. Pp. 2885-2890.
19. Pang X., Cao Y., Lau R.W., Chan A.B. A robust panel extraction method for manga. *Proceedings of the 22nd ACM International Conference on Multimedia.* Orlando, Florida, USA. 3-7 November 2014. Pp. 1125-1128.
20. Wolk D. Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean. Boston, 2008. 405 p.
21. Онкович Г., Онкович А. «Комікс як медіатекст». *Соціальні комунікації: теорія і практика. Науковий журнал.* Том 2. С. 110-114
22. Ружило Л., Білоус О. Комікси: особливості української версії. *Класична спадщина і сучасний літературний процес.* 2017, №2 (5) С. 52-59
23. Мальопис має значення: стан і перспективи української комікс-індустрії. URL: https://tyzhden.ua/malopys-maie-znachennia-stan-i-perspektyvy-ukrainskoi-komiks-industrii/
24. Підопригора С. Українська графічна проза на шляху до популярності. URL: https://www.ideo-grafika. com/ukrainian-grafik-novels
25. Ч. Ко. Ца (чай). Пекін, 2003. 246 с.
26. Т. Кун. Цун то ца тэн (Китайський чайний довідник). Пекін, 2002. 369 с.

27. Ц. Лиін. Цун го ца то (Китайська чайна церемонія). Пекін, 2000.. 364 с.
28. Ц. Цен. Ца і Кай лунь (Введення в мистецтво чаю). Пекін, 2001. 230 с.
29. В. Цоу. Ца то (Чайна церемонія). Цутянь, 2003. 214 с.
30. Лі С. Стен Лі: Як малювати комікси. TUOS Comics, 2021. 224 с.
31. Хаджду Д. The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America. Picador, 2009. 434 с.
32. Естетика кольору в коміксах. URL: https://www.verbum.com.ua/12/2019/the-tones-of-experience/aesthetics-of-colour-in-comics/
33. The Meaning And Impact Of Marvel and DC Comics' 'House Styles' (Or Lack Thereof). URL: https://comicsalliance.com/dc-comics-house-style-art-marvel/
34. Comic Book Panels 101: Design Captivating Pages & Hook Readers. URL: https://dashtoon.com/blog/comic-book-panels/
35. Les Cités obscures. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Les_Cit%C3%A9s_obscures
36. The 10 Best European Comics! URL: https://www.comicbookherald.com/10-best-european-comics/
37. A SF "bande dessinée" Review: Enki Bilal's La Foire aux immortels (trans. The Carnival of Immortals) (1980), vol. 1 of The Nikopol Trilogy (1980-2005) URL: https://sciencefictionruminations.com/2021/12/04/a-sf-bande-dessinee-review-enki-bilals-la-foire-aux-immortels-trans-the-carnival-of-immortals-1980-vol-1-of-the-nikopol-trilogy-1980-2005/
38. Yao C.Y.; Hung S.H.; Li G.W.; Chen I.Y.; Adhitya R.; Lai Y.C. *Manga Vectorization and Manipulation with Procedural Simple Screentone. IEEE Trans. Vis. Comput. Graph*. 2017, C. 1070-1084.
39. Чайний клуб Blagocha. URL: https://www.instagram.com/blagocha/
40. Заклад Chaynakava. URL: https://www.instagram.com/chaynakava/
41. Мерсер М., Колвін М., Critical Role. Vox Machina: Початок. Том 1. TUOS Comics, Dark Horse, 2020. 168 с.

42. Мауліна Е., Тул Е., Horizon Zero Dawn. Горизонт: Новий світанок. Сонячний Яструб. TUOS Comics, Titan Comics, 2021. 128 с.
43. Тобін П., Ковальский П., Відьмак. Прокляття Воронів. Vovkulaka, 2023. 128 с.
44. Які Р., Хатая, Відьмак. Ронін. Vovkulaka, 2023. 120 с.
45. Р. Монстр С., Книга Minecraft Комікс. Том 1. Артбукс, 2020. 88 с.
46. Солнцев М., Залізний ідол. Сфера. Випуск 1. UA Comix, 2024. 44 с.
47. Скорбатюк Д., Приймич Т., Захисник корони. UA Comix, 2020. 40 с.
48. Данкович А., Мор. UA Comix, 2017. 80 с.
49. Чорни О., Зіронька Д., Характерник. Антологія. UA Comix, 2024. 132 с.
50. Cohn N. Visual narrative structure. Cognit. Sci. 2013. 452 с.
51. Best Comics of 2024 (So Far) URL: https://comicbook.com/comics/news/best-comics-2024-so-far-ncbd-comics-to-read/
52. Clip Studio Paint. URL: https://www.clipstudio.net/en/
53. Adobe Photoshop. URL: https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html?gclid=CjwKCAiA6t-6BhA3EiwAltRFGE3MqddFtALTU9N_ZVFzXZXX9d2MPyYlJ7rTnSeSKc0Bu3K811ZoLxoCoGUQAvD_BwE&skwcid=AL!3085!3!341240284688!e!!g!!adobe%20photoshop&mv=search&mv2=paidsearch&sdid=2XBSBWBF&ef_id=CjwKCAiA6t-6BhA3EiwAltRFGE3MqddFtALTU9N_ZVFzXZXX9d2MPyYlJ7rTnSeSKc0Bu3K811ZoLxoCoGUQAvD_BwE:G:s&s_kwcid=AL!3085!3!341240284688!e!!g!!adobe%20photoshop!17122813 52!67017686636&gad_source=1
54. Medibang Paint. URL: https://medibangpaint.com/en/
55. Procreate. URL: https://procreate.com/
56. Affinity Designer. URL: https://affinity.serif.com/en-us/designer/
57. Comic Life. URL: http://comiclife.com/
58. Munk J.E., Sorensen J.S., Laursen L.N. Visual boards: mood board, style board or concept board? / International Conference on Engineering and product

design education, 10-11 September 2020, Via design, Via university College, Yerning, Denmark. URL:https://www.designsociety.org/publication/43213/VISUAL+BOARDS%3A+MOOD+BOARD%2C+STYLE+BOARD+OR+CONCEPT+BOARD%3F

59. A Guide to Line Art: History, Techniques, and How to Improv. URL: https://www.skillshare.com/en/blog/why-line-art-drawing-may-be-your-next-favori te-creative-practice/

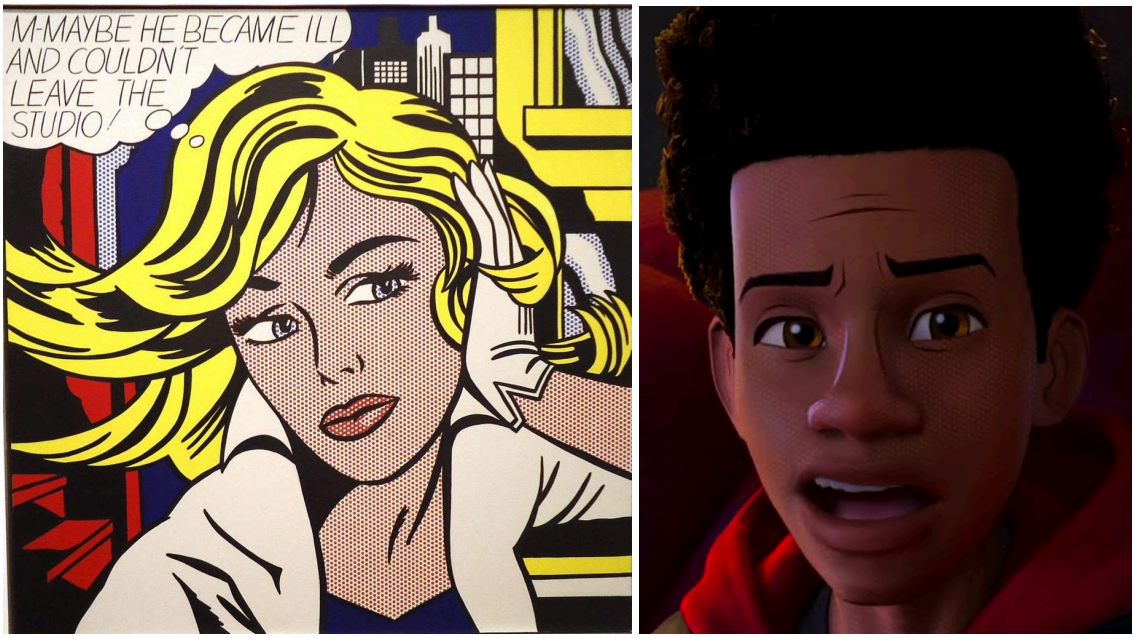
ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Приклади сторінок



Рисунок А.1 – Приклад використання негативного простору на персонажі



а б

Рисунок А.2 – Приклад порівняння використання точкового затінення а – в якості економії фарби, б – художньої стилізації



Рисунок А.3 – Порівняння обкладинки «Смертельно Прекрасна» в кольорі й чорно-білому варіанті



Рисунок А.4 – Персонажі коміксів DC

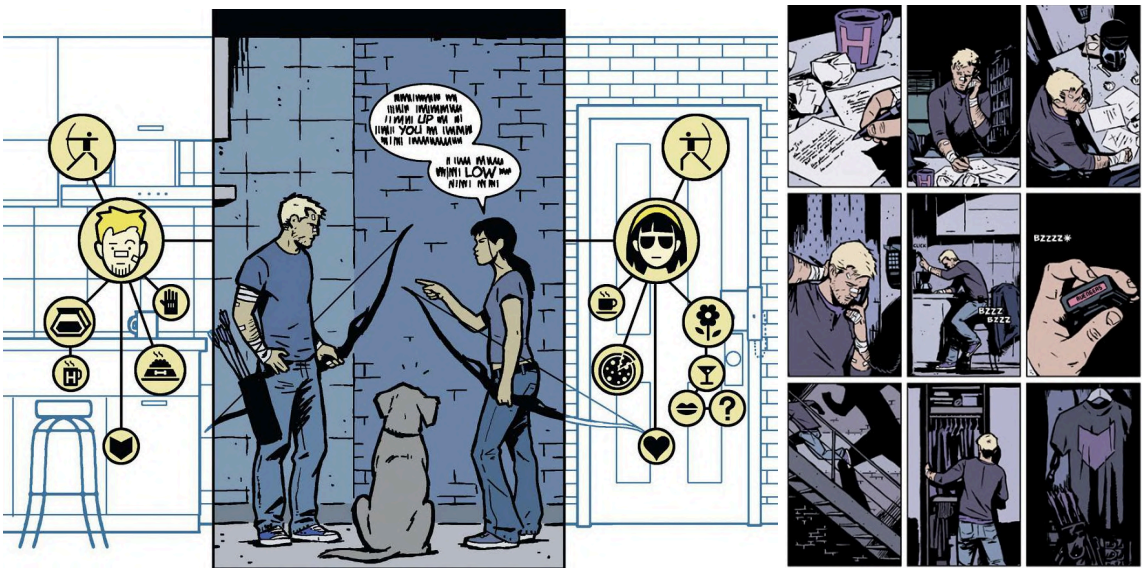


Рисунок А.5 – Сторінки коміксу «Hawkeye» художника Девіда Аї



а б

Рисунок А.6 – Приклад використання тексту для персонажу:

а – стилізований б – звукоподражання



а



б



в



г



д

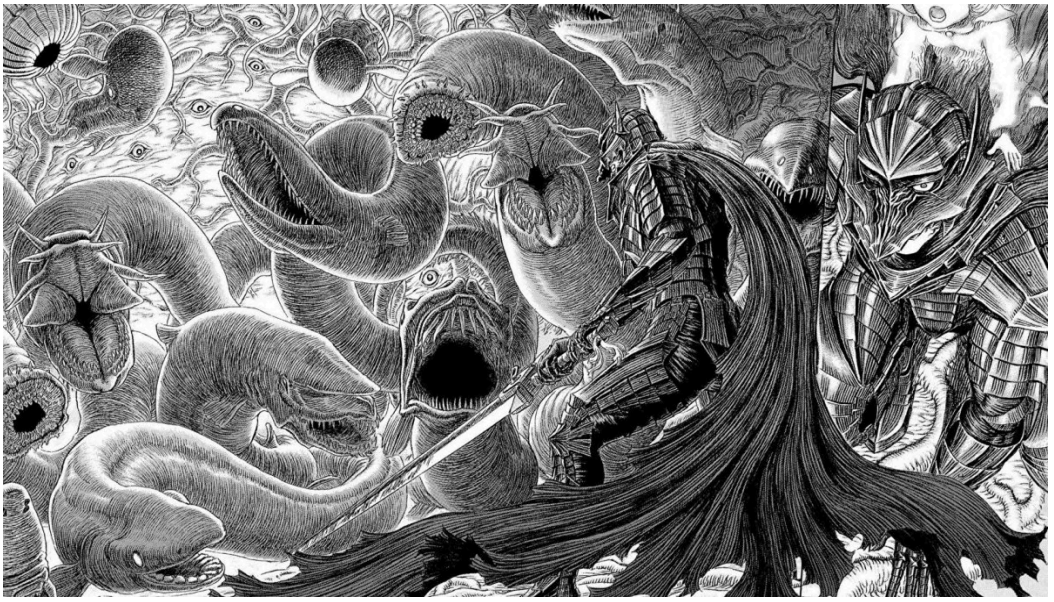
Рисунок А.7.а – Приклади панелей та композиції кадрів:
а – крупний план, б – діагональна панель, в – розрив панелі, г – скошена панель, д – динамічна перспектива



Рисунок А.7.б – Використання діагональної панелі, розрив панелі й динамічну перспективу на одній сторінці



а б



в

Рисунок А.8 – приклади різної деталізації в манзі:
а – мінімалістична, б – середня, в – деталізована



а.1 а.2



б.1 б.2

Рисунок А.9 – Порівняння сторінок коміксу: а.1 - а.2 – «Характерник.Випуск 1», б.1 - б.2 – «Характерник. Антологія»

ДОДАТОК Б

Розкадрування

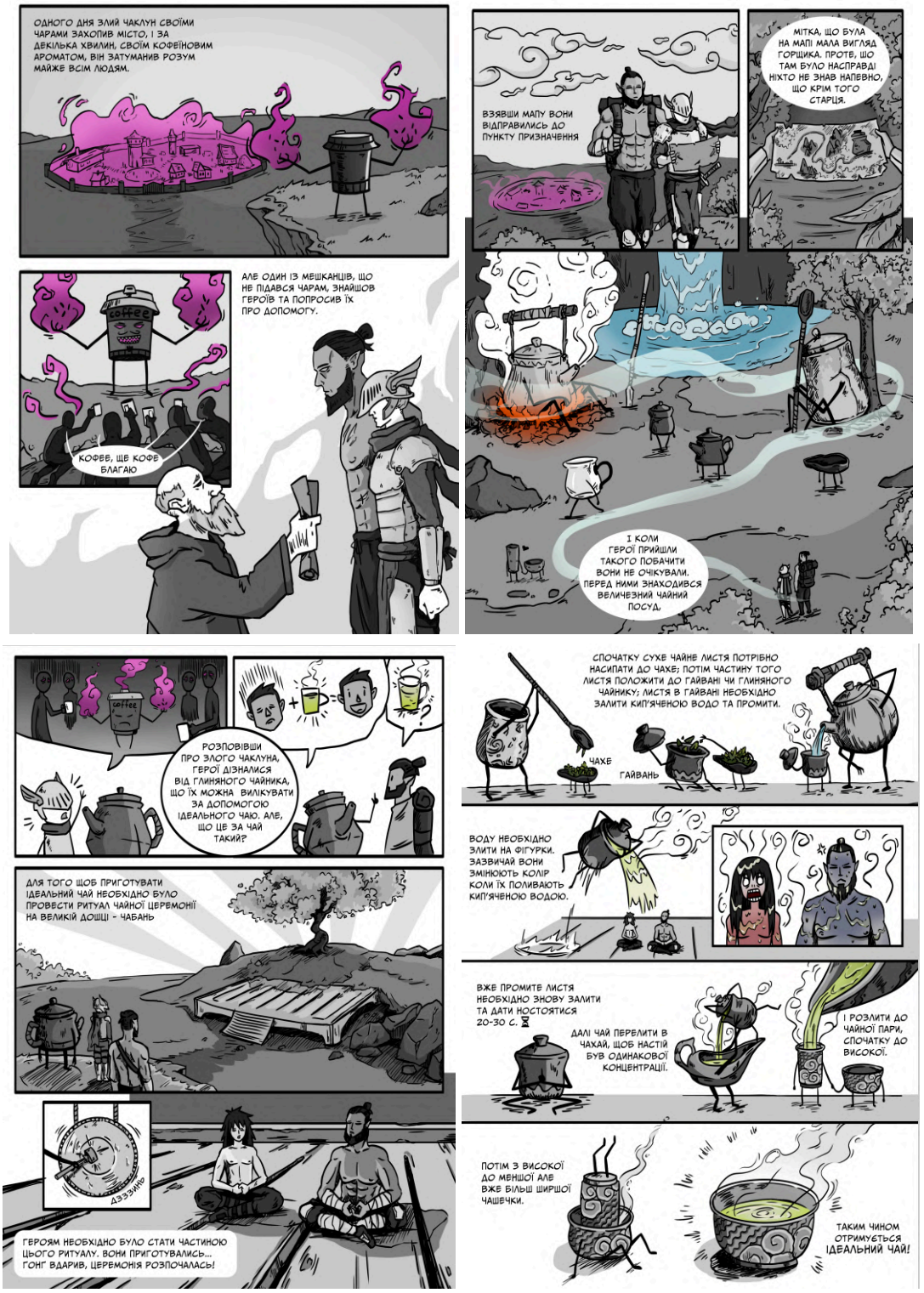




Рисунок Б.1 – Перша версія коміксу



а б

Рисунок Б.2 – Приклад панелей розкадрування: а – загальної місцевості, б – наближений план

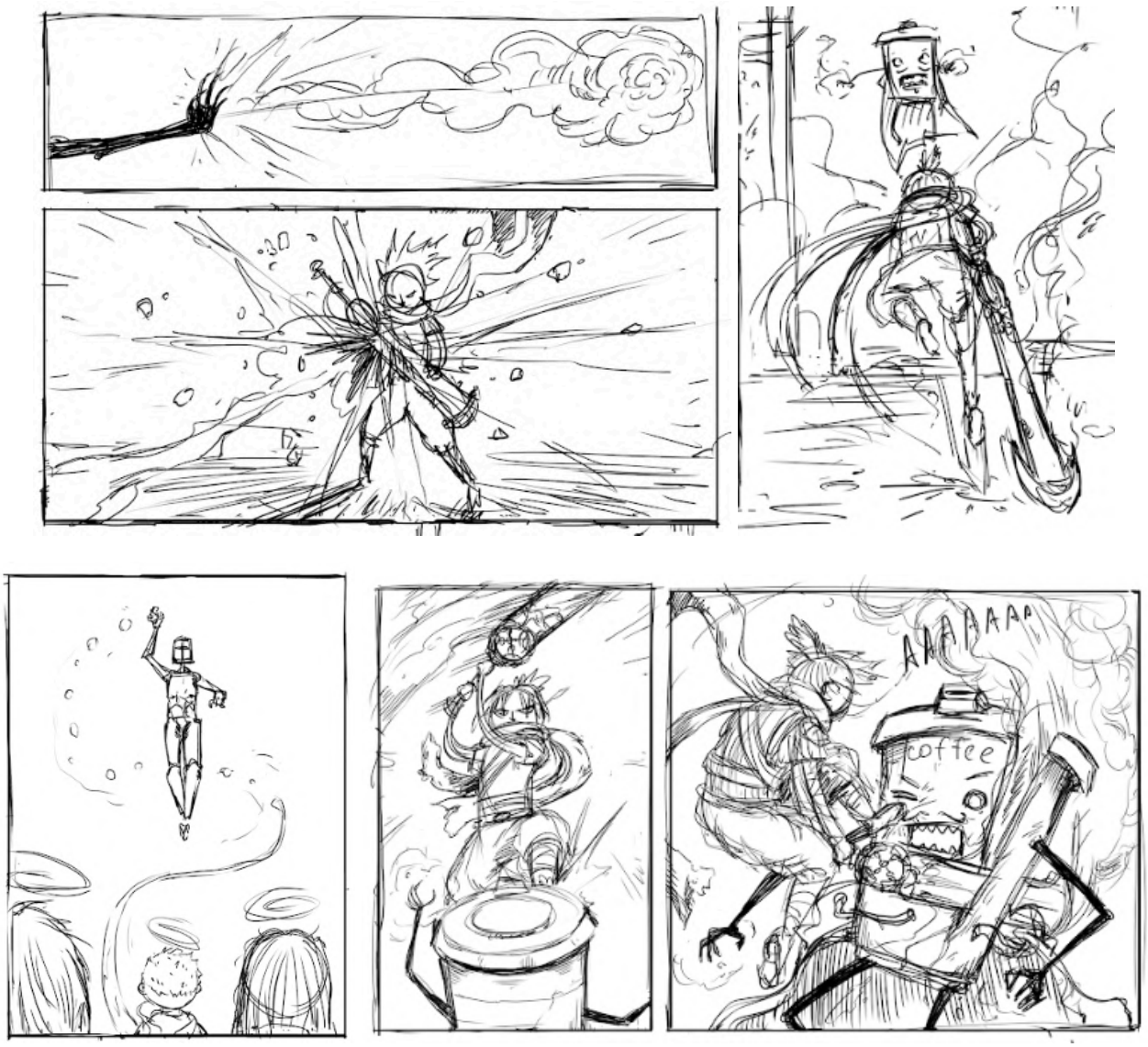


Рисунок Б.3 – Приклад динамічних панелей розкадрування