

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Дизайну

(повна назва факультету/інституту)

Рисунку та живопису

(повна назва випускової кафедри)

ДИПЛОМНА БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

на тему

Розробка коміксів на основі персонажів казок

Виконала: студентка групи БДР1-17

спеціальності 022 Дизайн

Слюжинська Е.О.

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник Пашкевич К.Л.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

Київ 2021 р.

АНОТАЦІЯ

Слюжинська Е.О. Розробка коміксів на основі персонажів казок

Дипломна бакалаврська робота за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2021 рік.

У дипломній роботі надані результати дослідження формування та розвитку індустрії коміксів, їх соціокультурне значення та принципи розробки. Визначено сутність поняття «комікс» і типологію. Проаналізовано основні етапи розробки коміксів на основі існуючих творів. Отримані результати були використані для розробки та публікації власного коміксу. Виявлено, що на якість графічного твору впливають коректна постановка сюжетних елементів та динамічна покадрова візуалізація. Встановлено, що для більшого імпринтингу графічного твору реципієнтом, використовується ряд стилістичних прийомів, спрямованих на полегшення сприйняття візуалізованого сюжету та максимальну ідентифікацію з персонажами комікса. За аналізом алгоритму та принципів розробки графічних творів професійними художниками, було створено дизайн власних персонажів і інтегровано їх до сюжетного середовища твору Братів Грім «Три брати».

Ключові слова: комікс, концепт персонажа, вербально-візуальний наратив, сторітелінг, стилізація.

АННОТАЦИЯ

Слюжинская Э.О. Разработка комиксов на основе персонажей сказок.

Дипломная бакалаврская работа по специальности 022 Дизайн - Киевский национальный университет технологий и дизайна, Киев, 2021.

В дипломной работе представлены результаты исследования формирования и развития индустрии комиксов, их социокультурное значение и принципы разработки. Определена сущность понятия «комикс» и

типология. Проанализированы основные этапы разработки комиксов на основе существующих произведений. Полученные результаты были использованы для разработки и публикации собственного комикса. Выявлено, что на качество графического произведения влияют корректная постановка сюжетных элементов и динамическая покадровая визуализация. Установлено, что для большего импринтинга графического произведения реципиентом, используется ряд стилистических приемов, направленных на облегчение восприятия визуализированного сюжета и максимальную идентификацию с персонажами комикса. За анализом алгоритма и принципов разработки графических произведений профессиональными художниками, был создан дизайн собственных персонажей и интегрировано их в сюжетную среду произведения Братьев Гримм «Три брата».

Ключевые слова: комикс, концепт персонажа, вербально-визуальный нарратив, сторителлинг, стилизация.

SUMMARY

Slyuzhinskaya E.O. Development of comic books based on fairy tales characters.

Bachelor's thesis in specialty 022 Design - Kiev National University of Technology and Design, Kiev, 2021.

The diploma project presents the results of a research about formation and development of the comic book industry, their socio-cultural significance and main principles of creation. The essence of the concept of "comics" and the typology are determined. The main stages of the creation of comics based on existing works are analyzed. The obtained results were used to create and publish own comics. It was revealed that the correct setting of plot elements and dynamic frame-by-frame visualization influences the quality of a graphic work. It was found that for greater imprinting of the graphic work by the recipient, a number of stylistic techniques

are used, aimed at facilitating the perception of the visualized plot and maximum identification with the characters of the comic book. Based on the analysis of the algorithm and creation principles of graphic books by professional artists, the design of own characters was created and they were integrated into the plot environment of the story tail called "Three Brothers" by Brothers Grimm.

Key words: comics, character concept, verbal and visual narrative, storytelling, stylization.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1 АНАЛІТИЧНИЙ	10
1.1 Визначення та поняття коміксу	10
1.2 Загальна типологія коміксів	13
1.3 Історія розвитку коміксів	19
1.4 Соціально-культурне значення коміксів	31
Висновки до розділу 1	34
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТНИЙ	35
2.1 Сюжетний аналіз	35
2.2 Загальні принципи розробки концепту персонажа	38
2.3 Візуальний наратив та стилізація	43
2.4 Значення кольору	46
2.5 Типологія та принципи покадрової візуалізація сюжету	48
2.6 Аналіз вербальної частини графічних творів	52
Висновки до розділу 2	55
РОЗДІЛ 3 РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ КОМІКСА	56
3.1 Сюжетний аналіз та збір матеріалів	56
3.2 Розробка концепту персонажів	58
Висновки до розділу 3	64
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66
ДОДАТКИ	71

ВСТУП

Актуальність роботи зумовлена активним збільшенням кількості візуального контенту та видозміною носіїв інформації на початку XXI століття. Графічні твори набувають все більшого розповсюдження, вступаючи в конкурентну боротьбу з монополією класичної книжкової поліграфії. В світі спостерігається збільшення кількості публікації коміксів у зв'язку з поширенням використання новітніх технологій розробки та друку графічних творів. Постмодерністичні тенденції впливають на розповсюдження даного виду графіки в різних сферах життя широкою кількістю реплікацій.

На сьогоднішній день розроблено та опубліковано велику кількість графічних творів, аналіз яких представлений в дослідженнях, дисертаціях та обговорюється фахівцями на наукових конференціях. Серед українських дослідників можна виділити: Підпригора С., Космацька Н., Колесник О., Вороніна Р., Почепцов Г., Філоненко Б. Графічні твори було досліджено у працях іноземних авторів як МакКлауд С., Лі С., Айснер В., Еко У. тощо.

Однак теми стилізації і їх значення в розробці дизайн-проектів персонажів при створенні унікального концепту залишають розкритими лише частково. Дизайнерам-коміксистам потрібно постійно шукати нові шляхи для розробки концепту, який буде достатньо легкий для сприйняття, щоб імпринтуватися у пам'яті споживача та водночас суттєво відрізнитися від концептів інших авторів.

Таким чином, актуальність теми бакалаврської роботи визначається потребою комплексного аналізу вже існуючих творів, дослідження художніх засобів і стилістичних прийомів які виступають в ролі носіїв певних повідомлень.

Метою дослідження є розробка власного унікального концепту коміксу, на основі детального аналізу попередніх графічних творів, з описанням структурної організації створення та використанням сучасних

технологій для реалізації графічного твору. В досягненні даної мети було розроблено план по виконанню ряду конкретних **завдань**:

- визначення поняття коміксу та класифікація загальної типології коміксів.
- збір інформації становлення та розвитку графічних творів, визначення їх соціокультурного значення і засобів впливу на споживачів.
- проведення комплексного аналізу специфіки створення коміксів, на основі існуючих графічних творів.
- дослідження стилістичних прийомів візуалізації концепту, принципи розробки концепту персонажів, та методи гармонійної інтеграції їх у сюжетне середовище. Визначення значення та психологічних характеристик кольору.
- аналіз основних функцій та етапів розкадровки.
- розробка власного концепту з детальним описом алгоритму створення та переліком застосованих художніх прийомів.

Методами дослідження Теоретичною та методологічною основою дослідження є системний підхід до розробки концепту коміксу. Досліджено та проаналізовано графічні твори відомих авторів. Розробку графічних матеріалів коміксу виконано з використанням редакторів Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Елементи наукової новизни одержаних результатів зумовлюються встановленням симбіозу стилістичних та технічних елементів розробки концепту персонажа коміксу, спрямованих на лаконічну передачу повідомлень реципієнту.

Практичне значення одержаних результатів полягає в створенні власного унікального концепту персонажів із застосуванням функціональних стилістичних прийомів; може використовуватись в якості методичних посібників з різних дисциплін. Результати дослідження можуть бути використані як приватними особами (дизайнерами по персонажам,

ілюстраторами) так і комерційними компаніями, що спеціалізуються на аналогічній діяльності.

Обсяг і структура дипломної роботи. Дипломний бакалаврський проект складається зі вступу, 3 розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (52 найменування) та додатків. Загальний обсяг бакалаврського проекту становить 70 сторінок комп'ютерного тексту (без додатків). Додатків 2 на 2 стор, 2 рис.

Апробація результатів дослідження. Розробку концепту персонажа «концепт Вершника для комп'ютерної гри» було представлено на міжнародному конкурсі «Скадовськ збирає друзів» (м. Харків 2021 р.).

Публікації. Взято участь у міжнародній науково-практичній конференції «Problemas y perspectivas de la aplicaciyn de la investigaciyn scientyfica innovadora» 11 червня 2021 року у м. Панама (PAN) та опубліковано наукову роботу на тему «Особливості формоутворення персонажів сучасних коміксів» (додаток А, рис. А.2).

РОЗДІЛ 1

АНАЛІТИЧНИЙ

1.1 Визначення та поняття коміксу

Комікс (слово утворилося в результаті злиття двох англійських слів: comic (комічний) і strip (смуга, картинка)) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді «мовної бульки» чи «хмарки»); серія зображень із короткими текстами, що становлять історію; книжка з такими малюнками. Інша назва – мальована історія [47].

Згідно з «Літературознавчою енциклопедією» комікс являє собою ряд «чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним текстом» [39].

В книзі «Суть коміксу» (Understanding comics), автором якої являється Скотт МакКлауд, пропонується наступне визначення – «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності призначені для передачі інформації та/або для викликання в глядача естетичного почуття» [12]. Уїлл Ейснер, (Will Eisner. Американський карикатурист і письменник) досліджуючи графічні твори, ввів для їх більшого розуміння поняття «секвенційне мистецтво». Базуючись на цьому визначенні, більшість дослідників, враховуючи й Скотта Макклауда, сходяться на висновку, що комікси, як секвенційне мистецтво, самодостатні і не належать ні живопису, ні літературі.

Таке поняття як «комікс» або Comic Book використовується лише в англо-американському просторі, а також доволі поширене в пострадянських країнах, через відсутність власного визначення. «У більшості ж країн світу графічна література має іншу термінологію: у Франції - bande dessinée (або просто – «BD»), в Італії – fumetti, у Німеччині – bilderbogen, в Сербії та Хорватії (Югославія в радянські роки була єдиною східноєвропейською країною з усталеною традицією в даній області й гучними іменами графічної

літератури) – strip, в Японії – manga, в Китаї – ліанхуанхуа, у Гонконгу – манхуа, у Кореї – манхва» [6].

Завдяки тісній взаємодії вербальних і невербальних компонентів, комікс поєднує в собі високий обсяг інформації, що розрахована на максимальну простоту сприйняття. Під вербальними компонентами мається на увазі текст, вся мовна єдність в рамках коміксу. Тут виділяються два підвиди: мова персонажів і авторська мова (що включає титри, заголовки, авторське резюме, коментарі до всього коміксу або до окремих епізодів). Невербальні компоненти включають в себе графіку коміксу (послідовність малюнків, кожен з яких обрамлений рамкою і утворює кадр) і параграфіку, що транслює переважно фонову, додаткову інформацію, яка виступає в ролі субституту літерного тексту і бере участь у створенні експресивності і емотивності коміксу, а також створює анімацію графічної частини [11].

Таким чином, комікс являє собою складний твір, що формується у взаємодії двох вихідних систем - вербальної та піктографічної. Незважаючи на гетерогенність його складових, він характеризується високим ступенем їх узгодженості та цілеспрямованості в поданні інформації.

К.-А. Л. Мей (К.-А. L. Mey) звертає увагу на те, що для наявності поєднання тексту і графічного зображення існують такі визначення, що здатні ідентифікувати властивості коміксу. В своїй роботі *Pragmatic Aspects of Comics* він визначає комікс як «нарративну форму, яка поєднуватиме в собі письмовий текст і образотворчі елементи» [16]. Сауд Р. Т. і Анісімова Е. Е. беручи до уваги дане визначення, в статті «Прецедентні вербальні, візуальні і вербально-візуальні феномени креолізованного тексту» відносять комікси до креолізованного тексту (за визначенням Ю. А. Сорокіна: «креолізованні тексти (КТ) – це тексти, фактура яких складається з двох негомогенних частин: вербальної (язикової / мовної) і невербальної (що належить до інших знакових систем, ніж природна мова)» [17].

Креолізовані тексти поділяються на два види: частково і повністю креолізовані. В першому випадку «вербальна частина порівняно автономна, а

образотворчі елементи тексту виявляються факультативними» [17]. Повністю криалізовані – обидві частини вступають в симбіоз, тобто «зображення виступає в якості облігаторного елемента тексту» [17]. Часткову креалізацію можна побачити в художніх творах, науково-популярних статтях, або газетних текстах. Такий вид тексту характеризується вставками у вигляді таблиць, формул або ілюстрацій. Повністю криалізовані тексти можна побачити у вигляді рекламного постера, продуктової упаковки, карикатур. «Комікс є текстом з повною креалізацією, так як він характеризується високим ступенем спаяності обох елементів, які сприймаються як єдине ціле» [17]. Вербальна частина являє собою текст; може містити мову автора, пряму мову самого героя комікса, заголовки та будь-які текстові елементи. «Невербальний компонент становить графічну частину комікса (послідовність малюнків, кожен з яких обрамлений рамкою і утворює кадр) і параграфіку, що транслює фонову, додаткову інформацію, яка виступає в ролі субституту тексту (літерного), бере участь у створенні експресивності, надає коміксу емоційний окрас, та створює анімацію графічної частини. Взаємодія цих компонентів (вербального та іконічного) забезпечує цілісність і пов'язаність коміксу, його комунікативний ефект» [17].

Існує величезна кількість визначень і термінів для такого поняття як «комікс», але треба зауважити, що це перш за все синтез кінематографу, літератури і образотворчого мистецтва [35], елементи яких поєднуються у серії послідовних зображень (як правило від двох і більше), сюжетно пов'язаних між собою. Суть зображення підкріплюється текстом, який передається за допомогою філактера – об'єкту, в якому містяться репліки або думки персонажа, тобто можуть містити фрагменти вербальних і візуальних компонентів. Рудольф Деркс, відомий автор коміксів, перший почав використовувати бульбашки для передачі прямої мови. Вони мають овальну форму з хвостом, який спрямований безпосередньо до вуст самого мовця [3], а у разі наміру виразити думки, малюють «хмаринку» направлену до голови. Слова автора найчастіше вписуються на початку окремої серії подій, вгорі

кадру, чи під ним. Вони передають настрій персонажа, місце і час дії. Іноді в цей блок поміщають роздуми самого героя. У коміксах не обов'язково присутній текст, існують і «німі» комікси з інтуїтивно зрозумілим сюжетом [40].

Зображення у коміксі можуть бути якими завгодно за стилем малювання, починаючи від умовних образів, що спеціально спрощуються задля зручності сприйняття, більшої ідентифікації читача з персонажем і швидкості малювання, закінчуючи високо деталізованими зображеннями, тим самим передаючи зовсім іншу атмосферу.

Отже, комікс – це гармонічне поєднання літератури (сюжетної/текстової частини) та візуального зображення, які розміщені в чіткому хронологічному порядку та спрямовані на передачу змісту.

1.2 Загальна типологія коміксів

Комікси можна класифікувати за такими ознаками як: форма, розмір, жанр, стиль, сюжет та інші.

Розглянемо типологію коміксів за видами:

Традиційні (американізовані комікси) – вид коміксів орієнтований на масового споживача, з доступною сюжетною лінією, яка доволі легко сприймається читачем. Зазвичай це протистояння героїв їх антагоністам. Поєднання таких характерних ознак як велика кількість динамічних сцен, яскравість і примітивна сюжетна лінія, призвели до великої популярності даного виду коміксів серед підлітків. Такі комікси на сленгу називають «флоппі», що в перекладі з англійської floppy - гнучкий, м'який [20].

Стріп (Strip) – термін використовується в технології створення коміксів, зазвичай комедійного характеру, який отримав свою назву через те, що являє собою стрічку з 2-4 кадрів (Рис. 1.1), розташованих горизонтально, але також можуть бути у вигляді вертикальної смуги або квадрата. Спочатку з'явилися в газетах, були розташовані на останній сторінці. На сьогоднішній

день, найчастіше стріпи можна зустріти на просторах інтернету у вигляді мемів [20].

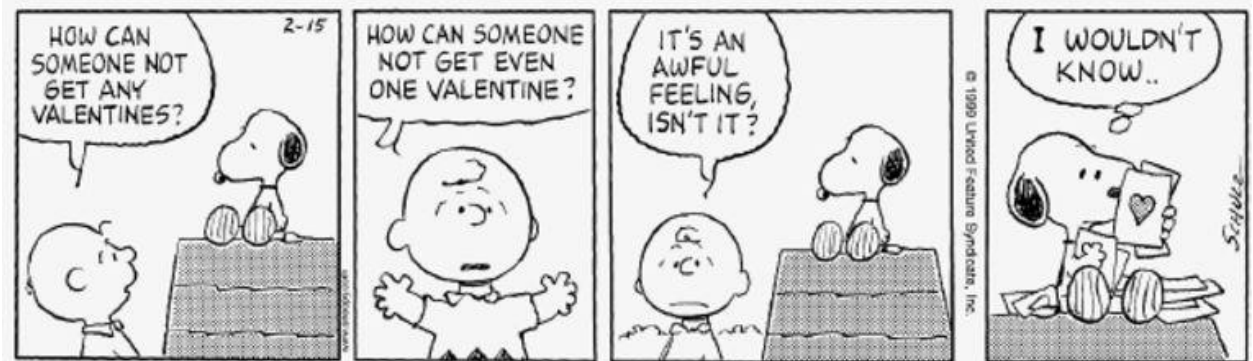


Рис. 1.1 стріп Peanuts: Snoopy and Charlie Brown, художник Чарльз М. Шульц

Графічна новела (GN - graphic novel) – різновид коміксу, являє собою об’ємний закінчений роман, що видається в графічному варіанті, тобто основою передачі сюжету є малюнок, а не текст. Графічний роман, на відміну від інших видів коміксу, складається з декількох частин, глав і оформляється як окрема книга. Його тематика характеризується соціальною і політичною спрямованістю. Карикатурний характер візуального компонента графічного роману не є перешкодою для відображення серйозної проблематики, навпаки, дозволяє вирішувати завдання реалізації авторського задуму новими способами. Термін був введений в обіг коміксистом Уіллом Айснером в кінці 70-х, коли у коміксів була стигма "низького жанру". Світлана Підпригора зазначає, що «графічний роман є похідним від коміксу та належить до сфери «серйозної» літератури» [41]. За змістом такі твори звернені більше до дорослої аудиторії, часто розповідається складна історія з величезною кількістю посилань і метафор, мають вікові обмеження. Зазвичай видаються в твердій палітурці на якісному папері в розмірі, як правило, 46 - 48 сторінок, але можливі виключення в більшу сторону. Найчастіше за створення такого коміксу відповідальна одна людина, максимум троє: сценарист та художник, іноді колорист [20], [36].

Веб-комікс – комікс, створений за допомогою комп’ютерних програм, іноді з додаванням спец-ефектів або елементів анімації, опублікований на

просторах інтернету [37]. Частіш за все, це самовільне видання довільного характеру, оскільки хто завгодно може намалювати та опублікувати в мережі такий вид коміксів і вони зазвичай не мають обмежень у розмірі, стилі, формі тощо. Вони можуть бути опубліковані як на платних, так і на безкоштовних інтернет-ресурсах, у іншому випадку це може бути особистий веб-сайт художника. Часто створюються аматорами і мають дуже низький художній рівень [20].

Фотокомікс – різновид коміксу, в якому використовуються фотографії, замість ілюстрацій. Вони доволі часто публікуються в Іспанії, Франції та Латинській Америці, і називаються фотонovelами. Через велику популярність фотокоміксів саме у веб просторі прийнято вважати, що це відгалуження від веб-коміксів [20].

Манга – японські чорно-білі комікси, які виконані в специфічному стилі і читаються справа наліво. Почали активно публікуватися і переформувалися у велику галузь книговидавництва у другій половині ХХ століття під впливом американської культури, проте деякі елементи цього мистецтва можна простежити і в традиційному живописі укійо-е і суми-е. Манга видається мільйонними тиражами, її читають всі японці - від школярів до літніх бізнесменів в костюмах [21].

Згідно Барту Біті, який спеціалізується на традиції європейського коміксу, «термін пережив своє початкове значення» [9] і вийшов далеко за межі комічних оповідань. За жанрами комікси поділяються на: детективи, бойовики, драми, трилери, хоррори, фентезі, наукова фантастика, трагедії, тощо.

Класифікація за розміром та форматом видання:

- Сингл (Pamphlet, Periodical, Monthly, Floppy, Single, Issue) – тонкі, журналоподібні видання коміксів, на дешевому папері та з не найкращою якістю друку, не призначені для тривалого використання і зовсім не зносостійкі. Зазвичай випуски крім самого коміксу містять велику кількість різної реклами.

- Трейд (Trade Paperback, TPB) – збірник в м'якій обкладинці, що містить в собі від 3-4 до 10 випусків однієї серії. За розміром же збірник в м'якій обкладинці повністю збігається з розмірами сінгла. Має від ста до двохсот сторінок.

- Хардковер (НС - hardcover) – люксове видання TPB в твердій обкладинці. В кінці зазвичай розміщують ряд бонусів і екстра матеріалів.

- Оверсайз або делюкс (Oversized Hardcover, ОНС) – хардкавер трохи більшого розміру, з дорогою обкладинкою.

- Кастом-байнд (custom bind) – зроблений на замовлення або зшитий своїми руками хардкавер.

- Омнібас (омнік, Omnibus) – оверсайз, що містить весь ран автора, або (в разі неможливості вмістити всі випуски на 1000 сторінках) його частину.

- Абсолют (Absolute) – формат, названий так на честь однойменної лінійки видань коміксів від DC, головними рисами якого є великі розміри книги, наявність додаткових бонусних матеріалів і спеціальний картонний бокс для зберігання (slipcase).

- Авторське доповнення (Artist's Edition) – лінійка великих і дуже дорогих колекційних видань від IDW, в яких друкується виключно оригінальний (чорно-білий) арт відомих художників, відсканований з листів, відправлених колись автором до видавництва.

- Щорічник (Annual, Yearbook) – окрема серія, пронумерована згідно з роком свого видання. Має великий обсяг і містить у собі кілька нових розповідей, а також ряд екстра матеріалів (додаткові біографії, або ж плакати з персонажами), що не ввійшли у помісячний матеріал. Такі щорічники часто видаються у «DC» та «Marvel».

- Британський щорічник – великогабаритні книги в сто або більше кольорових сторінок, що публікуються напередодні закінчення року. Мають тверду палітурку. Такі щорічники часто видаються у «Fleetway» та «Egmont».

Класифікація за різновидом сюжетних ліній:

- Прев'ю (Preview) – невеличкий за розміром випуск, що містить у собі деякі матеріали або короткий огляд серії і декілька сторінок майбутнього випуску

- Ваншот (One-Shot) – комікс, зазвичай на 22-25 сторінок, який повністю розповідає всю історію й обмежується лише одним випуском. Але не виключено, подальший розвиток сюжету в інших комікс серіях. Сюжети в таких коміксах рідко співвідносяться з ориджином персонажа, що дає набагато більше свободи авторам [29].

- Стендалон (Standalone) – серія коміксів, як правило не дуже велика за обсягом, що має закінчену сюжетну лінію.

- Онгоінг (Ongoing) – незавершена серія коміксів з безлімітною кількістю випусків. Дуже популярні серед таких видавництв як «DC» та «Marvel». Припинення публікацій нових випусків трапляється у разі серйозних змін обставин у видавництві або ж по фінансовим причинам через низький продаж. Іноді суттєвою причиною закриття онгоінга виступає повномасштабний івент, як наприклад смерть головного героя, або суттєва подія, яка впливає на весь всесвіт в рамках якого розвиваються персонажі.

- Лімітка (Limited series) – серія коміксів з лімітованою кількістю випусків, як правило від двох до дванадцяти.

- Арк / Сторіарк (Storyarc) – декілька різних серій, об'єднаних в одну невелику сюжетну арку (розповідь). В основному арки представляють із себе збірники з 3-5 випусків, але бувають виключення, коли сюжет затягується на десятки випусків.

- Реткон (Retcon) – тобто ре-активна окрема сюжетна лінія, яка суттєво впливає на вже сформовану історію або канони комікс-серії. Зазвичай реткони переписують або ж доповнюють минуле героїв і світів, тим самим впливаючи на подальший розвиток серії випусків. Реткони збивають з пантелику навіть досвідчених «фанбоев», не говорячи вже про новачків, проте це один з самих дієвих способів позбутися суперечливих моментів та помилок в сюжетних лініях [32].

- Філер або сабсторі (Substory) – втручання другорядної історії в основну сюжетну лінію.

- Кросовер (Crossover) – випуск з сюжетною лінією, в якій зустрічаються герої з різних серій, незалежно від всесвітів або видавництв.

- Подія (Events) – особлива серія, де розгортаються обставини, що суттєво впливають на інші комікси і сюжетні лінії будь-якого всесвіту. Бувають локальні події, що впливають на історію конкретного персонажа і глобальні, які можуть змінити історію цілого всесвіту. В таких історіях часто бувають кросовери між героями, світами або навіть компаніями. Наприклад в 1996 році «DC» і «Marvel» розробили спільну серію, де об'єднали в одному коміксі персонажів з різних всесвітів. Так само відомі випадки кросоверів між «DC», «WildStorm» і «Milestone», але крос-вселенські події між компаніями трапляються дуже рідко.

- Запрошена зірка (Guest Appearance, Guest Star) – поява в сюжетній лінії героя з іншої серії або всесвіту, який має мінімальне значення в історії і відіграє доповнюючу, локальну і дуже короткочасну роль. Як правило, такий прийом використовують задля підняття рейтингів малопопулярних коміксів, або для створення інтриги і підвищення зацікавленості у читача. Таким чином, запрошена зірка не сильно впливає на розвиток сюжету, на відміну від кросоверу, який пов'язаний з подією.

- Тай-ін (Tie-in) – адаптація однієї комікс-серії і відповідних їм героїв під події, що відбуваються в даний момент у іншому сюжеті (кросовері або всесвіті), без значного впливу на центральну сюжетну лінію в цілому. Тай-ін-комікси створюють тоді, коли треба плавно пов'язати певну серію подій з окремими історіями персонажів.

- Спін-офф (Spin-off в перекладі з англ. – «відгалуження») – це відокремлення від центральної сюжетної лінії і концентрація історії на окремих персонажах або незначних сюжетних подіях [33].

- Походження (Origins) – історія, в якій розповідається про становлення певного персонажа. Зазвичай такі комікси випускаються для

Супер-героїв і описують ранні життєві обставини які радикально вплинули на його психологічний або фізичний стан. Такі походження не обов'язково описуються безпосередньо на початку серії. Воно може з'явитися в будь-який момент або навіть відтворюватися уривками в ході розвитку сюжетної лінії. [20]

Типи коміксів згідно з політикою видавництва:

- Незалежні комікси (Independent (indie) Comics) – комікси, які публікуються самостійно, за межами великих видавництв, таких як «Marvel», «DC», «Dark Horse» та інші.

- Авторські комікси (Creator-owned Comics) – це комікси, які не належать ні одній з компаній, а право власності зберігаються безпосередньо за творцем. Більш того, ніщо не заважає працівникам Мейджорів (найбільші видавництва на ринку коміксів) створювати та публікувати авторські комікси окремо від компанії.

- Альтернативні комікси (Alternative comics) – комікси, що подібні до формату унікальних графічних новел, але весь процес виконується зусиллями однієї людини. Як правило, такі комікси дуже сильно відрізняються від стандартів ринку. Яскравим прикладом являються такі продукції видавництв як «Fantagraphics», «Top Shelf» і «Drawn & Quarterly» [20].

Слід зауважити, що всі 3 поняття мають спільні риси і доволі часто перетинаються між собою, але не варто їх ототожнювати.

Комікси, як і літературні твори, можуть бути найрізноманітніших жанрів, починаючи від найбільш популярних (пригоди і карикатура), закінчуючи серйозними автобіографічними, документальними творами. В XXI столітті все більшої популярності набирають комікси-адаптації, по мотивах творів літературних класиків.

1.3 Історія розвитку коміксів

Перші згадки про комікси відносяться до XVI - XVII століття, коли в Барселоні та Валенсії почали продавати графічні зображення, найчастіше

релігійного характеру. Ілюстраціями і гравюрами прикрашалися тексти на біблійну тематику, що описували життя святих. Такі малюнки з текстом називалися "Алілуями". За наступні два століття «мальовані історії» поширилися за межі кордонів Іспанії на країни Європи.

Більшість дослідників стверджують, що історія коміксів розпочалася з середині XVIII століття і була нерозривно пов'язана з соціальним і політичним життям суспільства. Замість колишніх ілюстрацій, що доповнювали тексти на релігійні теми, автори Просвітництва почали створювати малюнки сатиричного і гумористичного характеру.

В 1730 році англійський ілюстратор і живописець Вільям Хогарт створив серію з шести послідовних малюнків, об'єднаних однією історією та з невеличкими підписами, під назвою «Кар'єра повії», де зображено розвиток і становлення молодої дівчини, яка приїхала у велике місто з провінції. Саме цей твір, а також наступні політичні карикатури, в яких художник їдко висміював вади суспільства можна вважати попередниками коміксів у сучасному розумінні цього слова.

Як самостійний жанр комікс, у вигляді графічних зображень, з'явився вже в XIX столітті. Це безпосередньо пов'язано з промисловою революцією, і як наслідок – розвитком технологій, винайденням нових методів кольорового і самого друкарського обладнання. У Франції в городі Епіналь в 1800 році на фабриці Пеллерена налаштовується перше в історії фабричне виробництво графічних зображень. Французький дослідник епінальських лубкових розповідей Рене Перро, зазначає, що вже у 1845 році фабрика Пеллерена під керівництвом Жермена Ваде нараховувала 100 робочих, серед них – 60 дітей, які отримували за свою працю одне су на годину. В середині XIX століття фабрика Пеллерена випускала п'ять мільйонів яскравих зображень на рік, ціною не дорожче чотирьох сантимів за екземпляр. В загальній кількості на фабриці було вироблено 600 різних історій по 16 картинок з підписами в кожній [6].

Родоначальники сучасних коміксів

Англійський художник-карикатурист Томас Роулендсон з 1812 по 1821 рік починає публікувати в газетах свої історії про доктора Синтаксиса. Після смерті автора вони були зібрані в один том, перекладені на різні мови та розповсюдженні по всьому світу.

Тим часом в Японії випускається перша серія робіт японського майстера по кольоровій ксилографії Кацусіка Хокусайя під назвою «манга» (де 漫 (ман) – причудливий, вільний; 画 (га) – малюнок, зображення)[21].

Особливу роль для розвитку коміксу відіграла творчість швейцарського письменника і художника Родольфа Тёпффера, який ще у 1827 році створив свій перший графічний твір під назвою «Histoire de Mr. Vieux Bois» (Історія пана В'є Буа), що складався з 30 сторінок і 158 кадрів (панелей [3]). З початком публікацій мальованих стрічок в газетах їх почали диференціюватися за жанрами. Так, історії Тёпффера в основному відносилися до романтизму. У 1831 році Тёпфер створює «Історію пана Жабо» (Histoire de M. Jabot) (Рис 1.2), в 1837 вийшов друком твір «Пригоди Обади Олдбака» (The Adventures of Obadiah Oldbuck) (Рис 1.3), з перекладом якого (в 1842 році) в Америці розпочинається історія коміксу. Другий, вже тиражний, варіант «Історії пана В'є Буа» було опубліковано в 1839 році в Женеві, з доповненою історією в розмірі 92 сторінки, який пізніше переклали на різні мови.

Тёпфер перший виступає у ролі теоретика в новому напрямі мистецтва «розповідання історій» і дає визначення поняттю комікс. У 1837 році, намагаючись пояснити свої роботи, він висловив думку про поєднання тексту і зображення: «Комікс має змішану природу та складається із серії малюнків, що виконані у формі ескізу. Кожний малюнок супроводжується однією або двома стрічками тексту. Малюнки без тексту мали б неоднозначне тлумачення, текст без малюнків був би просто незрозумілим. Але разом вони складаються у своєрідний роман, проте настільки своєрідний, що він схожий на роман не більше, ніж на щось інше в цьому

роді» [2]. Деякі дослідники графічних розповідей саме його наділяють титулом родоначальника європейських коміксів [22].



Рис 1.2 «Пан Жабо»
Р. Тепфера

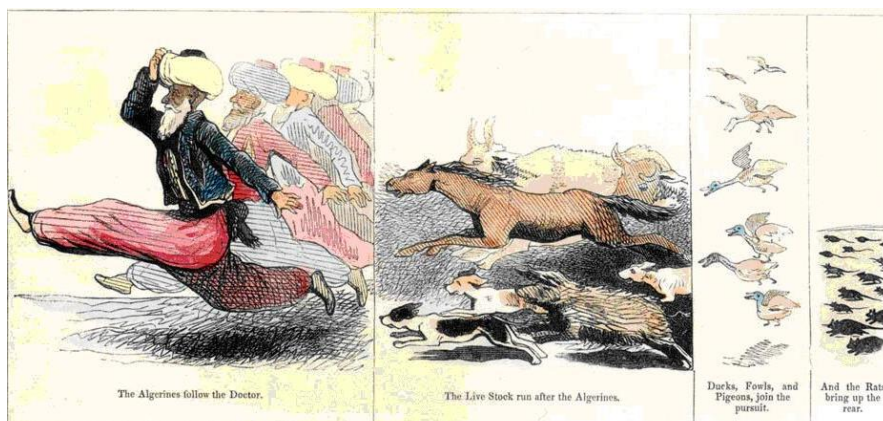


Рис 1.3 «Пригоди Обаді Олдбака» (The Adventures of Obadiah Oldbuck) Р. Тепфера

Німецький поет-юморист та ілюстратор Вільгельм Буш створив рад комічних ілюстрованих історій "Макс і Моріц" (опублікована в 1865 році), в яких малюнок, вперше за історію графічних творів, виступав на рівні з текстом по значенню й доповнював його. В карикатурах він став використовувати графічні елементи для зображення динаміки рук або ніг, згодом ці прийоми запозичив Уолт Дісней. Серія про двох «шибеників» була наповнена чорним гумором і розраховувалась на дорослу аудиторію. "Макс і Моріц" користується світовим успіхом з моменту публікації і до сьогодні, наприклад, відсилання до даного твору можна бачити в кінематографі ХХ століття.

Не зважаючи на те, що графічні історії беруть свій початок в Європі, справжньої популярності вони зазнали в Америці, трансформуючись і вдосконалюючись довгими роками.

Становлення коміксів в США

На зламі ХІХ - ХХ століття в США збільшується кількість іммігрантів, які погано або взагалі не володіють англійською мовою і відчувають значний культурний розрив з ситуацією на іншому континенті [50]. Перші газетні комікси не лише приносили простий гумор в складне життя трудового класу,

але й виконували культурно-соціальну функцію, спрямовану на об'єднання та американізацію суспільства. Таким чином, поширені гумористичні сюжети, наче дзеркало, відображають американський середній клас тих років, а розвиток популярності даного виду зображень привертає інтерес молодих художників-графіків.

Творчість Буша надихнула німецького художника Рудольфа Діркса, на створення власної стрічки «Katzenjammer Kids», яка майже повністю візуально і сюжетно копіювала пригоди Макса і Моріца. Але Діркс підійшов до розробки стрічки більш креативно, саме він перший запровадив такі візуальні елементи як зірки від болю, мовні «бабли» (бульбашки/хмаринки), звуки храпу та інші графічні імітації звуків [42]. З ростом популярності стрічки «Katzenjammer Kids» з'явилися й проблеми. Після того як Діркс покинув компанію Херста та почав співпрацювати з Джоозефом Пулітцером, залишилося відкритим питання авторських прав. По рішенню суду, Херст зберіг права на ім'я «Katzenjammer Kids» і найняв іншого художника – Гарольда Кнерра. Дірксу залишились права на персонажів; він змінив назву на «Ганс і Фріц» і продовжив випускати стрічку під видавництвом "The New York World". Таким чином, два газетних мейджора того часу розпочали конкурентну боротьбу за прихильність читачів на десятки років.

Наступний стрибок в історії розвитку графічних зображень пов'язують з виникненням кольорового друку. Якщо раніше ілюстрації довгий час виступали у вигляді доповнення до тексту, до того ж друкувати лише текст було і швидше і дешевше, то тепер, з появою на ринку серії «Жовтий Малюк» (Рис. 1.4) американця Ричарда Фелтона Аутколта в 1896 році, до подібних історій слали відноситися по іншому – відтепер графічні зображення з текстом офіційно називаються коміксами, а сам Аутколт їх винахідником. Ще працюючи в «New York Journal» Аутколт почав експериментувати з використанням «повітряних бульбашок» в які вписувався текст героїв. Хоча він і скопіював цю техніку у Діркса, саме його

використання «бульбашок /хмаринок» створило стандарт, яким вимірюються комікси.

Унікальність коміксу «Жовтий Малюк» полягає в тому, що розквіт його популярності прийшовся саме в той час, коли між газетами «New York Journal» (Херст) і "The New York World" (Пулітцер) був пік розпалу. Редактори досить швидко зрозуміли, що читачам подобаються мальовані історії, а їх публікація допомагає збільшити попит на товар. Тому власники газет почали широко використовувати так звані комікси в якості зброї для привернення уваги аудиторії, а також відверто маніпулювали художниками та журналістами для того, щоб перетягнути спеціалістів собі. «Жовтий малюк» до 1898-го року існував на сторінках обох видань, та назавжди пов'язав своє ім'я з поняттям «жовта преса».



Рис. 1.4 «Жовтий малюк» зображення з газети New York Journal, 1897 рік.

Ще довгий час комікси були не самостійним жанром, а скоріше доповненням до недільних, а згодом щоденних, газетних візків та журналів. Вони були комічними й досить прямолінійними. Характерним для того часу коміксом вважається «малюнок ескізного типу на білому тлі без декорації

(на манер карикатури). Дійові особи – карикатурні персонажі. Часто весь комікс будується на дотепній грі слів або смішній ситуації, яка розбита на три картинки. Зрідка зустрічається сатира на суспільні традиції та стереотипи». Головна мета газетного коміксу – викликати сміх і розважити.

Видавництва постійно шукали найбільш зручний формат як для себе так і для аудиторії. В 1897 році в недільному додатку газети Херста стали друкувати перші комікси з використанням панельного розташування, що залишилось стандартом й по сьогодні.

Золота ера коміксів

Коли в 1929 році відбувся обвал на фондовій біржі, Америка на довгі роки загрузла в епоху Великої Депресії, що спричинило повний крах книжного ринку. Натомість газетний ринок збільшував обсяги публікації, а розвороти з коміксами набирали все більшої популярності.

На початку 30-х років в США вперше почали публікувати видання лише з мальованими історіями. З того часу, комікси стали одним із самих популярних жанрів масової культури Америки, згодом вони вийшли за рамки комічного [30], але зберегли свою суперечливу назву. Основними жанрами коміксів стали: бойовики, фантастика, детективи, жахи, а також історії про супер-героїв.

В 1938 році від видавництва DC Comics в світ вийшов журнал Action Comics з пригодами про Супермена (Рис. 1.5), який став одним із самих відомих героїв коміксів за всю історію і підштовхнув нову індустрію на створення сюжетів про інших супер-героїв [4]. З цього моменту починається «Золотий вік» коміксів [51], який триватиме до 1956 року. Слідом за Суперменом з'являються такі герої як «Бетмен» (1939 рік), «Флеш» (1939 рік), «Капітан Америка» та «Диво-жінка» (обидва в 1941 році), «Зелений ліхтар» (1940 рік) та інші. Весь «золотий період» налічує близько 400 героїв, але майже всі вони були схожі один на одного і швидко випадали зі сторінок нових випусків. За словами письменника DC Comics Марка Джейкобса,

комікси про Супермена видавалися «у великій кількості, але були низької якості» [8].

У коміксах періоду «Золотої ери» були відображені деякі знакові події. Наприклад, серйозний вплив на сюжет коміксів про супер-героїв відіграла Друга світова війна – відтепер герої борються не між собою, а з фашистською Німеччиною і раз за разом перемагають самого Гітлера.



Рис. 1.5 Action Comics # 01. Дебют Супермена, Художник Джо Шустер, 1938 рік

Слідом за фашизмом почали з'являтися супер-герої з ядерними здібностями, такі як Атомний Громовержець і Атомна Людина [5]. Згідно з дослідженням істориків того часу, було виявлено, що «подібні герої допомогли зменшити страх юних читачів щодо можливих перспектив атомної війни» [5]. Данило Філоненко стверджує, що комікс про Супермена виступав в якості моральної підтримки громадян в часи Холодної війни [43]. Пригоди комікс-героїв, що були створені під час Холодної війни базувалися на боротьбі проти комуністів, а деякі навіть були залучені до Корейської війни. Після Другої Світової війни комікси про супер-героїв поступово почали втрачати свою популярність.

Срібна ера

З появою та масовим розповсюдженням телебачення, у молодій публіки почав зростати інтерес до вестернів, детективів та наукової фантастики. Класичні комікси відігравали все менш вагому роль, натомість користувалися попитом трилери і хоррори.

В 1954 році було опубліковано книгу «The Seduction of the Innocent» (Спокуса невинних), відомого на той час психіатра Фредріка Верта, який присвятив життя аналізу та наслідкам впливу зображень насильства в засобах масової інформації і коміксах на психіку підлітків. В своїй книзі Верт стверджує, що «комікси демонструють дітям хибні уявлення про закони фізики» (Супермен), «спотворюють погляди на гендерні ролі, а саме, місце жінки в суспільстві» (Супержінка), «пропагують гомосексуальні стосунки» (Бетмен і Робін) [15]. Психіатр зауважив, що сюжети коміксів містять в собі велику кількість елементів насильства, чим самим провокують молодь на антисоціальну поведінку. Слід також зауважити, що Верт визнає й наявність таких коміксів, що не спричиняють негативних наслідків, стверджуючи, що: «не кожен комікс поганий для дитячого емоційного стану і розуму. Проблема в тому, що "хороші" комікси поховані під покладами "поганих", що спонукають на злочинність і насильство» [15].

У ході проведеного розслідування про зв'язок коміксів і підліткового насильства Сенатом США, та за підтримкою громадян в 1954 р було засновано Американську Асоціацію Коміксів (Comic Magazine Association of America) – організацію з внутрішнього контролю та цензури. Згідно Кодексу Коміксів (Comics Code Authority) – зведення правил, прийнятих асоціацій для саморегулювання – було «заборонено випуск коміксів з сюжетами, що містять сцени жорстокості та насильства, елементи хоррору або будь яких потойбічних істот, висміювання представників влади і церкви, а лексика персонажів піддавалася цензурі» [7].

Таким чином трилери і хоррори були заборонені цензурою тих видавництв, які входили до складу асоціації, а історії про супер-героїв знову стали набирати популярність [6].

З випуску нового Флеша в 1956 році компанією DC Comics починається Срібний вік, який триватиме до кінця 1970-х. Згодом, після вдалого старту DC запускає ще кілька серій про супер-героїв, серед них вже відомі з 1940-х років «Зелений Ліхтар», «Атом» і «Людина-яструб», а також нашумівша «Ліга Справедливості». Дизайн персонажів було змінено, а місце магії в поясненні суперздібностей зайняла наука. Змінилася й побудова сюжету – з'явилося більше екшн сцен, а психологічний портрет персонажів став більш складним, що приваблювало читачів середнього віку і студентів, в придачу до вже значної кількості дітей.

З виходом «Showcase #4» 1956 року [49] (Рис. 1.6) та «Ліги Справедливості» від DC Comics, Стен Лі і редактори нової на той час компанії Marvel Comics вирішили випустити свою серію про супергероїв.



Рис. 1.6. Обкладинка Showcase #4, 1956, художники - Карміне Інфантіно і Джо Кубертф,



Рис. 1.7. Обкладинка випуску Fantastic Four # 1, 1961, художник Джек Кірбі

Стен Лі зауважив, що «одне з видань National Comics продається краще, ніж решта більшість. Раз Ліга Справедливості продається, то чому б і нам не випустити комікс про команду супергероїв?» [9]. Так, Marvel Comics випускає свою першу вдалу серію коміксів «The Fantastic Four» (Фантастична четвірка) (Рис. 1.7), дебютний номер якого вийшов у листопаді 1961 року. З цього моменту популярність компанії лише росте.

Під керівництвом американського письменника Стена Лі, його командою художників (Стів Дітко і Джек Кірбі), протягом наступних двох років було створено ще одинадцять нових серій коміксів, включаючи Людину-павука, Халка, Залізну людину, Тора, Людей Ікс, а також Месників, де була зібрана вся геройська еліта.

Бронзова ера

В 60-х роках виникає «андеграундний» (підпільний) рух коміксистів. Як наслідок, «в Сан-Франциско і Лос-Анжелесі склалося ядро автономних авторів, які почали виводити комікс на новий рівень» [10]. Серед авторів, які мали відношення до цього явища варто виокремити: Роберта Крамба (Robert Crumb), Арта Шпігельмана (Art Spiegelman) та Кріса Вера (Chris Ware). Вже на початку 1970-х деякі заборони в Кодексі коміксів було скасовано, таким чином видавництва почали знову публікуватися хоррори, а в сюжетах можна було побачити містичних потвор. Приблизно в цей час розпочинається «бронзовий вік» коміксів, який триватиме до 1984 року.

Загалом, сюжети коміксів стали більш реалістичними й перейшли далеко за межі історій для дітей. Деякі видавництва взагалі не звертали увагу на Кодекс, наприклад, Стен Лі на прохання Департаменту охорони здоров'я та соціальних служб США випустив «Людину-павука» і присвятив серію боротьбі з наркотиками, в той час коли Кодекс забороняв навіть натякати про наркотик. Вслід за Marvel інші видавництва почали публікувати комікси, в яких підіймалися теми зловживання алкогольних напоїв та забруднення навколишнього середовища.

Вперше, після «Золотого віку», з'явилися політичні посилення. Наприклад, Капітан Америка вступив в конфронтацію з президентом США, який по сюжету комікса прагнув захопити абсолютну владу за допомогою держперевороту (автори досить відверто натякали на тодішнього президента Річарда Ніксона).

Разом з цим, більш складною стає техніка виконання графічних зображень, жіночі образи стали більш сексуальними, покращується якість друку, та вперше починають відкриваються магазини з продажу лише коміксів та їх атрибутів.

Нова ера

В кінці 80-х – початку 90-х відмічають час, коли літературні премії почали звертати свою увагу на графічні романи: в 1988 році «Хранителі» (письменник Алан Мур, художник Дейв Гіббонс) отримують премію Хьюго; в 1991 році Ніл Гейман отримує Всесвітню премію Фентезі за «Пісочну людину», потім її ж отримують Мебіус (Жиро Ж. – французький художник-коміксист) і Шон Тан (австралійський письменник і ілюстратор) в 1997, 2001. В 2007 році приз газети «Guargian» за кращу першу книгу отримує Кріс Уер за «Джиммі Корріган: найрозумніша дитина в світі».

Кодекс взагалі перестає відігравати контролюючу роль на ринку коміксів. Це надає сценаристам право на майже повну свободу при написанні сюжетів. З 1986 починається нова ера, або темна, основною характеристикою якої є поява антагоністів з реалістично прописаним психологічним портретом та більш похмурі сюжети.

Попитом користується творчість американського кінорежисера і ілюстратора Френка Міллера, який спеціалізувався на коміксах в стилі нуар. Серед найвідоміших його робіт: «Шибайголова» (Daredevil), «Електра», «Бетмен: Повернення Темного Лицаря», «Місто гріхів», «300».

В Marvel були створені такі антигерої, як Росомаха, Каратель, а к початку 1990-х років з'являються Кабель і Веном. Антигерої знаходили все

більшої популярності серед прихильників коміксів та стали скоріш правилом, аніж винятком.

На початку XXI століття комікси отримали нове втілення за рахунок нових комп'ютерних технологій, що використовуються при розфарбовуванні коміксів, а також цілого ряду талановитих художників: Ешлі Вуд, Тодд Макфарлейн, Паоло Рівера, Грег Капулло, Томм Мур і ін. Велеку кількість коміксів було екранізовано в Голлівуді, а фільми мають неймовірний успіх у всьому світі [6].

1.4 Соціально-культурне значення коміксів

Міфи і казки століттями виконували і продовжують виконувати освітню функцію. Але суспільство стрімко змінюється і для більшого сприйняття інформації загальноосвітні тенденції почали набувати ігрових форматів [32]. Таким чином, зовнішній вигляд колишніх міфів зазнав певної трансформації, але основні архетипи та певні культурні штампи залишаються незмінними. Людині важко сприймати інформацію в чистому вигляді, наприклад, як це робить машина. Вона потребує відповідної «упаковки». Сучасні мас-медіа це розуміють, тому пропонують безліч таких «упаковок» в якості засобів передачі культурних смислів; одним з них являються саме комікси.

Ще на початку XX століття комікс вважався суто демократичним жанром і користувався попитом серед людей різного віку і статті; комікс, згідно своїй назві, виконував комічно-розважальні функції і не мав елементів моралізаторства. Герої коміксів були взяті з образів звичайних людей (Жовтий малюк). Сюжет, образи героїв, їх думки, принципи і дії рефлектують стан свідомості суспільства та його погляди на життя, саме тому ці мальовані історії так легко сприймаються публікою.

У другій половині XX століття комікс почав виконувати функції, що виходили далеко за межі передачі інформації та розваг. Італійський вчений У. Еко, в якості теоретика культури інтерпретував феномен коміксу та

зауважив про його рекреаційний, психотерапевтичний вплив: «Сучасному індустріальному суспільству властива мінливість норм, скасування традицій, соціальна мобільність, недовговічність авторитетів і їх принципів - інакше кажучи, люди в такому суспільстві відчують постійний інформаційний тиск, часом навіть потужні інформаційні удари, які вимагають безперервної перебудови сприйняття, безперервного пристосування психіки до навколишніх змін і настільки ж безперервної перекваліфікації інтелекту. В цьому контексті графічні твори являються поблажливим запрошенням до відпочинку» [19]. В своїй роботі У. Еко також досліджує комікси в якості міфологічного нарративу та приходять до висновку, що читач, який ідентифікує себе з Суперменом має безліч комплексів та непорозумінь з оточуючими, та підсвідомо прагне до суспільного визнання [48].

Цінності привабливих героїв, використовуються для передачі певних ідей. З появою супергероїки (комікси, в яких головним героєм являється людина з надзвичайними здібностями і тягою до порятунку всесвіту) сюжетні конфлікти починають включити в себе політичні та соціальні проблеми. Для сюжету сучасного коміксу характерна трансляція тем боротьби з релігійною, расовою, гендерною дискримінацією та іншими видами соціальної стигматизації; фіксація та осмислення історичних подій. У. Еко такі комікси відносить до освітніх, оскільки бачить в них «інструмент педагогіки».

Яскравим прикладом фіксації соціальних змін виступає комікс бельгійського художника Ерже (Реми Ж. П.) «Пригоди Тінтіна», а саме випуск «Тінтін в Конго» 1931 року. На той момент Конго, в якості колонії, було підвладно Бельгії і згідно цих обставин події в сюжеті коміксу яскраво підкреслювали соціальні норми того часу і ставлення до людей іншої раси. Корінні жителі Конго були зображені як ледачі, неосвічені дикарі, а головний герой коміксу колонізатор Тінтін намагався організувати громадський порядок. В 1946 році у зв'язку з зародженням руху проти расової дискримінації і подальшим його успіхом, Ерже доводиться ввести поправки в

комікс на користь пригнобленого народу, корегуючи або взагалі виключаючи сцени, що висувають африканців в поганому світлі. Не зважаючи на це, вже в 2011 році героя комікса знову звинувачують в нетолерантності і расизмі, але на цей раз «Пригоди Тінтіна» вилучили з продажу.

Комікси також виконують певні освітні функції. Даниленко Є. вказує на ефективність впровадження коміксів у навчальні матеріали, пояснюючи це тим, що, кількість студентів з образним мисленням збільшується щороку [45]. За словами Остапенко Л. П. - «США, Японія та деякі європейські країни активно розробляють навчальні засоби у вигляді коміксів для усіх сфер життя, починаючи від перших книжок для дітей, навчальних посібників з фізики та хімії, закінчуючи інструкціями для побутових приладів та літаків» [46].

Георгій Почепцов зауважив, що «комікси творять історію, як і будь-яке інше мистецтво. І для дорослих, і для дітей вони створюють героїв, із якими легше йти по життю, сповненому проблемами та антигероями» [44].

В 2010 році Арі Фольман і книжковий ілюстратор Девід Полонски випустили освітній ваншот «Щоденник Анни Франк». В комісі відображені події Другої світової війни, сюжет ґрунтується на суспільно доступних літературних пам'ятках та аналізу матеріалів і експертиз, отриманих Музеєм Анни Франк.

Останнім часом спостерігається актуальна тенденція на ринку коміксів, пов'язана з активною інтеграцією дискримінованих і маргінальних соціальних груп в сюжети популярних графічних творів. Герої коміксів стали більш варіативними, що вплинуло на охоплення більшого обсягу аудиторії та збільшило попит на графічні історії. Так в сучасних супергеройських коміксах надприродною силою володіють не лише міцні чоловіки європейського походження, але й представники інших національностей, статі, віку, тощо. Таким чином, комікс в першу чергу виступає відображенням сучасних соціально-політичних проблем, а також задає певний стандарт поглядів та думок.

Висновки до розділу 1

1. У ході дослідження поняття «комікс» було визначено його секвенційність, досліджено вербальні компоненти (графіка та піктографіка) та невербальні, що виступають у вигляді повністю креалізованого тексту. Було встановлено взаємодію між даними компонентами та зазначено їх роль у побудові цілісності і пов'язаності коміксу.

2. Було досліджено загальну типологію коміксів та класифіковано за наступними категоріями: вид, форма, розмір та формат видання, типи коміксів згідно з політикою видавництва, жанр.

3. Проаналізовано історію розвитку графічних творів у Європейських країнах та Америці. Визначено перші прообрази коміксів та родоначальників сучасних коміксів. Простежено трансформацію коміксів у США протягом ХХ століття та визначено основні періоди їх становлення.

4. Досліджено соціально-культурне значення коміксів та їх видозміну за функціями – комічно-розважальні, рекреаційно-психотерапевтичні, ідеологічні, тощо.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТНИЙ

Створення коміксу – це складний, багатоетапний процес, де все починається з ідеї, яка розгорнуто прописується у сценарії. Наступним кроком відбувається візуалізація сюжету і зображення кадрів таким чином, щоб чітко передати зміст повісткування. Важливим етапом являється розробка персонажів та інтеграція їх у графічне середовище, що реалізується за допомогою засобів стилістики та деталізації [38]. При створенні коміксу, особливо якщо мова йде про багатосерійні графічні твори, відбувається розподіл труда і до процесу залучаються одразу декілька спеціалістів, кожен з яких зосереджений на своїй специфічній роботі.

На особливу увагу заслуговує спосіб розробки коміксів – Метод Marvel (The Marvel Method), розроблений Стеном Лі в 60-х годах спеціально для прискорення процесу виробництва. Суть полягає в тому, що художник і письменник на перших етапах працюють в дуже тісній зв'язці, але потім на художника переходить вся відповідальність за візуальний вигляд, а письменник лише вносить сюжетні правки і редагує заздалегідь написаний текст. Таким чином, майже всю роботу в команді, враховуючи написання сценарію й деякі сюжетні елементи, виконував художник, в той час коли письменникові відводилося передове місце в команді.

2.1 Сюжетний аналіз

Написання сценарію відбувається у наступній послідовності:

1. визначення теми;
2. визначення головної ідеї;
3. підбір матеріалу;
4. оформлення змісту;

Розвиток самого сюжету в коміксах відбувається в «панелях». Навіть прості трьохпанельні стріпи демонструють візуальну послідовність

повістунання від першого зображення до останнього. За словами колишнього редактора Marvel Comics Енді Шміда - «Хороший художник коміксів відрізняється від хорошого ілюстратора умінням легко розповісти історію» [11]. Таким чином здатність до гарної художньої розповіді проявляється в тому, як художник розміщує панелі на сторінці, та як відображає в них сюжетні точки (ключові моменти).

В ході роботи було розглянуто концепт графічного роману «Маус: Сповідь уцілілого» (Рис. 2.1), написаний Артом Шпігельманом [13]. Сюжет коміксу є автобіографічним оповіданням, в якому розповідається історія взаємостосунків автора (Арта) і його батька (Владека), якому довелося пережити Голокост в роки другої світової війни та ув'язнення в концентраційному таборі. Перша його частина вийшла в 1986 році, друга - в 1991-му, ще рік по тому «Маус» став єдиним зразком цього жанру, який отримав Пулітцерівську премію (одну з найбільш престижних нагород США в галузі літератури, журналістики, музики і театру).

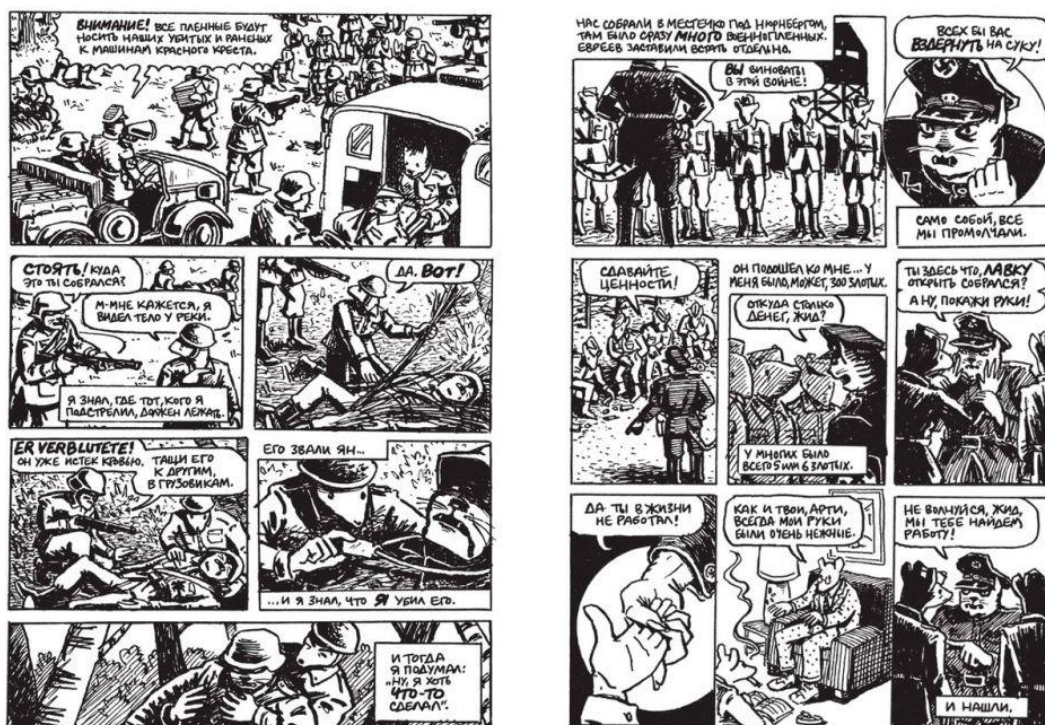


Рис. 2.1. Сторінки з коміксу «Маус: Сповідь уцілілого» Шпігельман А., 1986 рік

Оскільки твір носить автобіографічний характер і зачіпає таку складну тему, як Голокост, перед автором стояло, три основних завдання:

1. переконати читача в реальності описуваних подій;
2. надати документальність розповіді;
3. не залишити читача байдужим до теми, яка незліченну кількість разів була вже описана в літературі, тобто викликати емоційний відгук.

Унікальність концепту полягає в тому, що це єдиний в своєму роді графічний роман про Голокост. Шпігельман використав трагічну історію і передав її у доступному вигляді через серію малюнків. «Протягом всього графічного роману євреї представлені в образі мишей, німці в образі кішок, а Європа часів війни у вигляді величезної мишоловки. Люди інших національностей, релігій і рас також зображені в образі тварини, наприклад американці - собаки, поляки - свині, а французи – жаби. Майже всі персонажі однієї національності намальовані ідентично, одяг - єдине, чим вони відрізняються» [14]. Такий метафоричний засіб, з нової точки зору зображує людські взаємини в специфічних умовах (тобто відносини мисливця і жертви). Слід зауважити, що метафора тут не тільки розкриває глибинну суть відносин між людьми, а й вказує на високий рівень соціальної стигматизації (всі німці представлені у вигляді котів, незважаючи на те, що не всі з них являються фашистами). Складно сказати, що в даній зоометафорі виступає на перший план: розкриття внутрішньої сутності метафорично зображених об'єктів або ж розкриття сутності тих, хто сприймає зображені об'єкти настільки стереотипно. Таким художнім засобом Автор створює певну дистанцію, між реальними подіями і персонажами коміксу, а також даним стилістичним прийомом було зображено абсурдність сприйняття народів за різними шаблонами і кліше, таких як національність або політичні погляди.

На прикладі даного твору можна зробити висновки стосовно важливості коректної розробки сюжетної ідеї, адже це першочергово в реалізації будь-якого концепту.

2.2 Загальні принципи розробки концепту персонажа

Добре опрацьований, повноцінний персонаж – це такий персонаж, який легко інтегрується в сюжет коміксу і доповнює його, заохочує аудиторію співпереживати йому, а також, за рахунок дизайну, легко сприймається та запам'ятовується.

Дизайнери-коміксисти виділяють наступні етапи розробки якісного концепту персонажа:

- мета створення персонажа (яку роль він відіграє в історії);
- сутність та створення образу (вік, стать, передісторія, діяльність, тощо);
- створення психологічного портрету (характер та рушійна сила у рамках сюжету);
- візуалізація фізичних характеристик (риси обличчя, пропорції, одяг);
- пошук атрибутів (наділення персонажа особливостями);
- стилізація (спрощення другорядних форм та виявлення найбільш характерних);

Прості форми є фундаментальною частиною графічного дизайну, а також головним інструментом для розробки концепту персонажа коміксів, оскільки саме форма дозволяє ідеї бути втіленою в дизайн-проект [31]. Враховуючи функціональність об'єкту, використовуються не тільки фізичні характеристики форм, але і їх психологічні властивості, що транслиують глядачеві певні повідомлення: коло та еліпс - м'які, завершені, цільні; квадрат та прямокутник - стабільні, важкі, надійні; трикутник - цілеспрямований, динамічний, небезпечний [18]. З основних геометричних фігур створюються більш складні: ромби, багатокутники, трапеції, абстрактні криві та інші. Колір допомагає сприймати форми у просторі та надає

емоційного забарвлення: теплі – візуально наближаються, а холодні – відходять на задній план, але роблять предмет більш вагомим. Тож експериментуючи з формами, слід формулювати асоціативний ряд емоцій, відчуттів і візуальних відповідностей. Адже це становитиме другу і невід'ємну від форми частину, а саме – внутрішній зміст (Рис. 2.2).

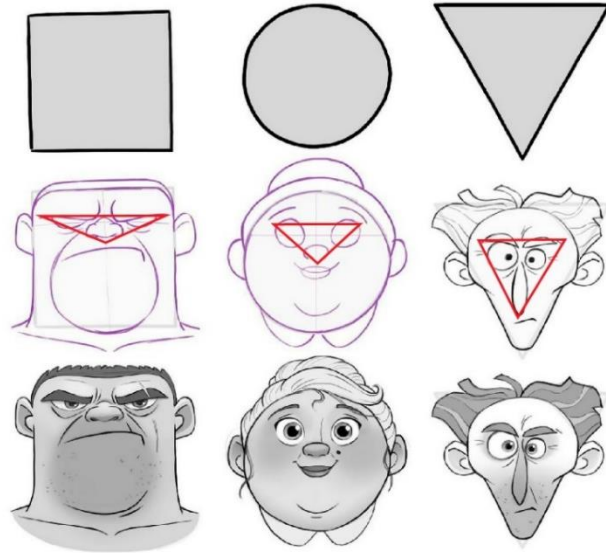


Рис. 2.2. Зображення з «Навчального комплексу по дизайну персонажів» Леуве М.

Ознайомившись з основою характеристикою простих форм (прямокутник, трикутник і коло), можна приступати до розробки концепту. Існують найбільш дієві прийоми для створення цікавого та гармонічного образу, серед них: тотожність, нюанс і контраст.

Тотожність – це рівність, однаковість або збіг властивостей різних форм. Відношення подібних об'єктів, наприклад: повторюваний візерунок орнаменту, однотонна бруківка, або цегляна стіна. Тотожність є ознакою статичності, часто використовується для утворення фону. В контексті розробки дизайну персонажа тотожні елементи зустрічаються при реплікації основних форм, а також являються одним з найбільш важливих засобів гармонізації концепту персонажа (Рис. 2.3).

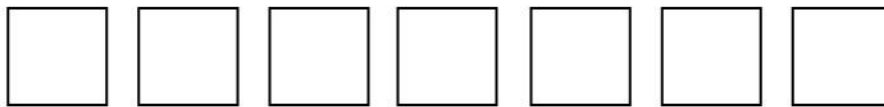


Рис. 2.3. Приклад тотожних елементів

Контраст – поєднання протилежних характеристик, тобто велика відмінність форм або їх змісту за наступними категоріями: розмір, форма, тон, колір, положення у просторі, статика та динаміка. Особливістю контрастної композиції є активність її візуального впливу, тому зазвичай контраст використовують там, де слід акцентувати увагу (Рис. 2.4). В одній композиції можуть одночасно існувати кілька видів контрасту. Їх поєднання підсилює ефект протиставлення. Виділяють одновимірний контраст, коли відбувається відмінність по одній категорії і багатовимірний контраст - протиставлення декількох категорій одночасно. Але слід звернути увагу, що недостатня сила контрасту може не зіграти свою роль в досягненні художньої виразності, а дуже сильний контраст може візуально зруйнувати композиційну єдність.

Дизайнери-коміксисти користуються даним прийомом в тому випадку, коли треба зробити концепт персонажа достатньо яскравим для фіксації образу у пам'яті споживача. Як правило, контрасти використовують в дизайні головних героїв, а другорядним навпаки притаманні тотожні елементи

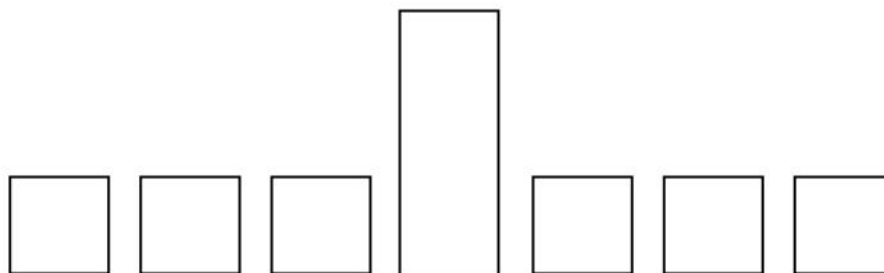


Рис. 2.4. Приклад контрасту

Нюанс – невід’ємний засіб в палітрі дизайнера, що допомагає створювати вироби вищого естетичного рівня завдяки відхиленню, ледь помітному переходу характеристик елементів композиції в бік посилення або ослаблення. В дизайні персонажа нюанс збагачує образ героя відтінками та деталями, тим самим допомагає уникнути монотонності, а також пом’якшує та доповнює контрасти (Рис. 2.5).

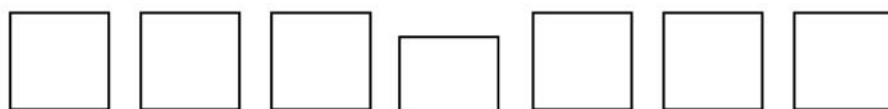


Рис. 2.5. Приклад нюансу

Розглянемо як основні принципи розробки застосовуються на прикладі концепту персонажів Marvel з серії коміксів «The Amazing Spider-Man» (Рис. 2.6). Для кращого розуміння дизайну персонажів, буде доречним дослідити з яких компонентів вони складаються та що лежить у їх основі.



Рис. 2.6. – Зображення Зеленого гобліна (зліва) і Людини-павука (справа), персонажи коміксу The Amazing Spider-Man, 1964 рік, видавництво Marvel, сценарист Стен Лі, художник Стів Дітко.

Прообраз Зеленого гобліна відноситься до германського фольклору і відображає його демонічну субстанцію. За словами художника Стіва Дітко персонаж являється антогоністом хеллоуїнського типу. Зовнішній вигляд Зеленого гобліна поєднує в собі образ відьми (на це вказує капелюх, гарбузові ліхтарі, фіолетові лементи одягу і літаючий засіб, який можна співвідносити з мітлою) і безпосередньо самих гоблінів (зелений колір тіла, риси обличчя, великі та загостренні вуха). Образ Людини-павука, складається з павучих елементів: веббінг (зображення павутини) майже по всій площі костюма, лейбл павука на грудній клітині, характер руху тіла і суперсила в якості веб-шутера.

У ході аналізу формоутворення образів даних персонажів, яскраво помітно, що Зелений гоблін складається переважно з трикутних форм: гостре підборіддя, що надає обличчю трикутний силует, вуха і капелюх, чоботи складаються з двох протилежно направлених трикутних форм, літаючий пристрій та зображена на ньому емблема. Таким чином, трикутник, як найбільш агресивна форма, транслює, що персонаж небезпечний, динамічний і непередбачуваний, а його характер стабільний і не піддається трансформації. Слід звернути особливу увагу на велику кількість різких, надламаних ліній. В образі людини-павука навпаки домінують плавні округлі форми, що вказує на невинність та дитячий вік персонажа, характер не сформований та може розвиватися в рамках сюжету.

Кольорова гама в дизайні цих персонажів демонстративно підкреслює їх вороже ставлення один до одного, за допомогою контрасту зеленого (Зелений гоблін) і червоного (Людина-павук). Підпорядковані кольори допомагають скласти більш чітке уявлення про персонажа. Фіолетовий додає таємничості, а синій вказує на доброту, вірність. Слід також звернути увагу на середовище, в якому дані персонажі існують. В коміксі «The Amazing Spider-Man» події розгортаються в урбанізованому оточенні (Нью-Йорк) з перевагою темно-синіх (вночі) і сірих (вдень) відтінків. Яскраво-червоне забарвлення костюма головного героя допомагає не лише гармонійно

інтегрувати його в навколишнє середовище, а також виступає кольоровою домінантою, акцентуючи увагу читача.

Таким чином, для створення антагоніста слід використовувати трикутні форми, темні кольори та контрастні поєднання, для героя навпаки більш круглі форми, м'які та теплі відтінки з невеликою кількістю контрастів. Дуже важливо використовувати всі характеристики форм та експериментувати з їх поєднанням для створення найбільш повного образу, для чіткості передачі ідеї і для підвищення ефективності впливу дизайнерського предмета на людину.

2.3 Візуальний наратив та стилізація

За Стівом МакКлаудом карикатура в коміксі, являється засобом перебільшення шляхом спрощення форми, для концентрації уваги на головній ідеї та більшої ідентифікації читача з героєм коміксу [12]. Карикатура – простий спосіб виокремити персонажа. Часто професійні художники-коміксисти роблять карикатурного персонажа на фоні більш детального, або навіть реалістичного, заднього плану (Рис. 2.7). Таким чином, з'являється контраст стилів, що допомагає читачеві «зручно і приємно» надіти маску героя і безпечно «зануритися» в його світ. Безумовно, в західних коміксах цей прийом зараз теж використовується. Але першовідкривачі в цьому питанні - японські автори.

Візуальні наративи спрямовані викликати певний емоційний відгук у аудиторії [33]. Головне завдання художника - визначити наперед, які емоції аудиторія повинна відчувати, а потім підібрати найкращий візуальний засіб для досягти цієї реакції.

Слід використовувати коректне співвідношення реалістичності та стилізації при розробки концепту персонажа таким чином, щоб досягти найбільшої ефективності в рамках проекту. Акцентуючи увагу на найбільш характерних рисах зовнішнього вигляду (можливо навіть з перебільшенням), концепт персонажа набуває унікальності та більше сприймається читачем.

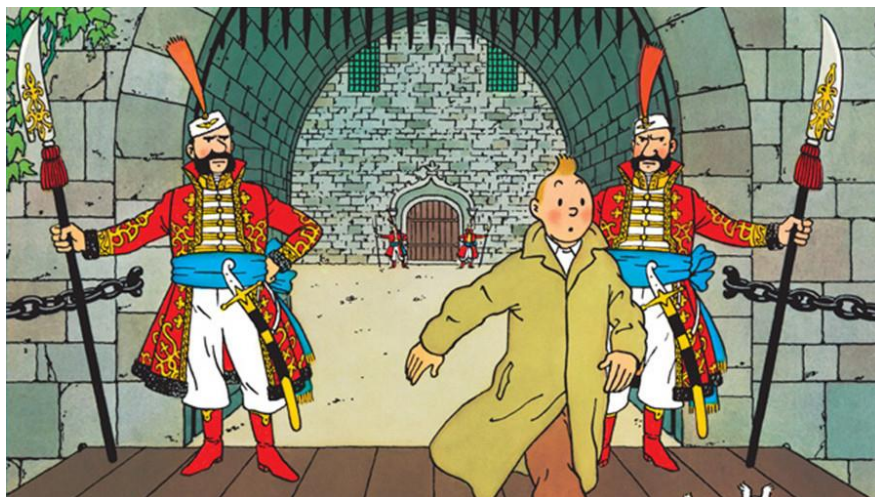


Рис. 2.7. Зображення з коміксу «Скіпетр короля Оттокара», що входить в серію «Пригоди Тінтіна», 1939 рік, художник Ерже (Реми Ж. П.)

Риси обличчя допомагають зобразити велику варіативність типажів. Трикутна зона (ніс та очі) піддається трансформації, що допомагає експериментувати з різними образами (Рис. 2.2). Зміщення центральної лінії обличчя вниз, таким чином, щоб пропорції верхньої частини голови переважали за нижню, робить персонажа розумним, але слабким. У разі, якщо центральну лінію підняти догори, персонаж набуває силу, але втрачає частину розумових здібностей (Рис. 2.8).

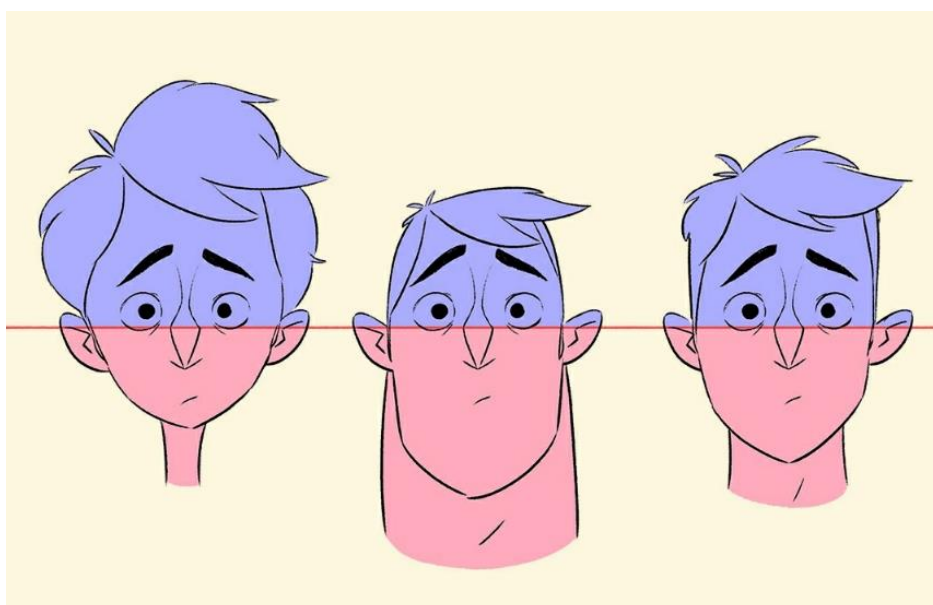


Рис. 2.8 Зображення з «Навчального комплексу по дизайну персонажів» Леуве М.

Доцільно при трансформації художнього образу героя його зображення звести до конструктивного малюнку, розкласти антропоморфні ознаки персонажа на геометричні складові, тобто спростити (Рис. 2.9). Вдалий персонаж повинен бути наділений певними персональними особливостями: унікальною та легкою для сприйняття зовнішністю, виразною механікою руху і мімікою, яка чітко передає характер.

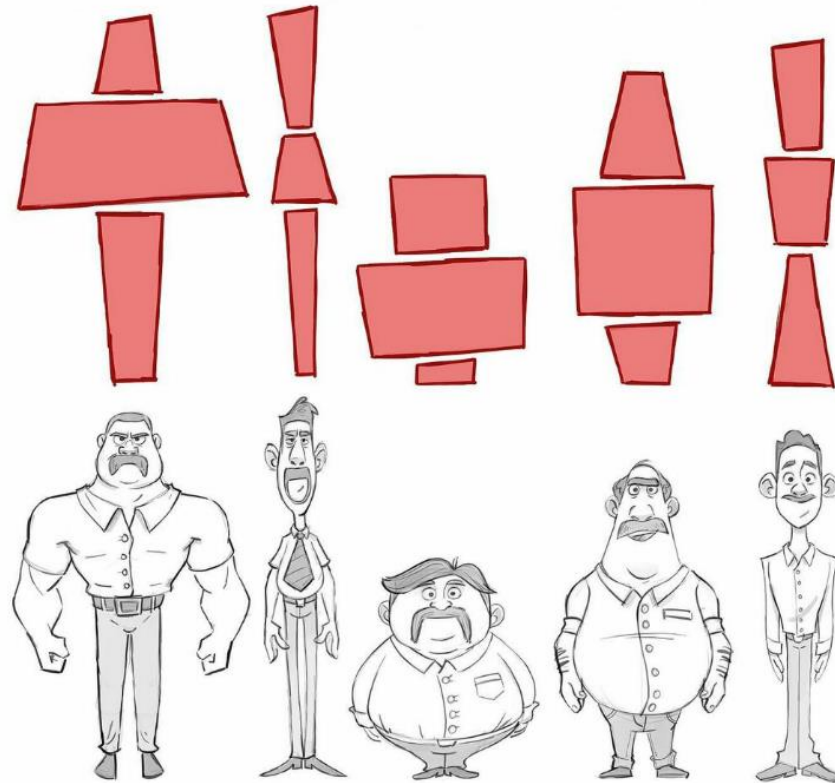


Рис. 2.9 Зображення з «Навчального комплексу по дизайну персонажів» Леуве М.

Дизайн відіграє велику роль у побудові сильної композиції в кадрі. Масштаб, пропорції, силует персонажа – всі ці фактори спрямовані на постановку кадру. Оскільки в більшості випадків в кадрах основна увага приділяється персонажам, їх потрібно поставити у відповідну до ситуації та їх намірів позу і розташувати згідно до того, що відбувається в сюжетній лінії. Наміри і думки персонажів повинні добре зчитуватися через невербальні знаки (мову тіла). В залежності від внутрішніх емоцій і психічних станів, в кожній позі відбувається багато невербального

спілкування. Форми і силуети, що створюють тіла персонажів в кадрі, являються сильними композиційними елементами (Рис. 2.10).



Рис. 2.10 Зображення з книги «Cartoon Animation», Блер П., 1994 рік

Автори коміксів часто презентують складну символіко-графічна систему спрямовану на передачу прихованих послань реципієнту, свого роду шифри. «Ці коди є складовою частиною структури твору, і, не знаючи їх, глядач не в змозі дізнатися, про що говорить зображення, і яке послання в ньому закладено» [25].

Форми та їх зміст грають передову роль у будь-якому концепті. За допомогою певної сукупності характеристик, дизайнер може передавати ті, чи інші повідомлення які споживач зчитує на підсвідомому рівні, або ж осмислюючи кожну деталь. Стилзація допомагає акцентувати увагу на головних сюжетних елементах або в образі самого персонажа.

2.4 Значення кольору

Колір в графічних творах виступає одним з найбільш дієвих засобів прямого впливу на емоції читача, а також являється головним методом зображення та акцентуації уваги на смислових домінантах. За допомогою кольору можна передавати деякі сюжетні моменти: настрій героїв, час, зміна ситуації; і технічні моменти: площині зображення, глибина і різкість.

Наприклад, найпростіше зображення синіх тіней на жовтому тлі ілюструє схід сонця, а рожево-червоний колір на обличчі персонажа може сповіщати про сором'язливість. Таким чином, колір виступає візуальною символікою, що допомагає читачеві швидше інтерпретувати сюжетні події, а художнику не доводиться передавати ці моменти через діалоги або збільшення деталізації зображення.

Французька дослідниця та художній критик А. Барон-Карве досліджуючи важливість кольору в графічних творах зазначає, що «велика кількість синього, зеленого і сірого приваблює, заспокоює і наділяє зображення таємничістю, перевага теплих кольорів (коричневий, охра) сповіщає про наближення чогось неприємного або навіть небезпечного; сварка, або бурхлива сцена, з високою емоційною напругою супроводжується зазвичай помаранчевими і червоними кольорами, в той час як спокійна подія, романтична пов'язана з пастельними тонами» [10]. Говорячи про роль кольору в коміксі, необхідно дослідити його смислову і структурну функцію. Смислова функція кольору проявляється при аналізі окремих кадрів як самостійних одиниць коміксу, а структурна – при аналізі сторінки, розвороту або графічного твору в цілому. Колір може групувати кадри на сторінці в єдине ціле або ж навпаки підкреслювати момент переходу від однієї сюжетної сцени до іншої.

За словами теоретика графічних творів Є.В. Козлова, застосування кольору в коміксі може виконувати наступні функції:

1) реалістична (або функцію аналогії) – полягає у відтворенні аналогії між забарвленням зображень і кольором зображуваних предметів в дійсності. Зі збільшенням реалістичності кольорової гамми твору, зростає співвідношення з концепцією конформістського бачення світу, яка проявляється в максимально строгій і об'єктивній інтерпретації дійсності. Таким чином, більша частина даної функції виступає в якості прискорення сприйняття інформації для читача.

2) символічна – варіативність кольору залежить від унікальної авторської філософії або відповідності художньої концепції графічного твору до прийнятої в конкретній культурі сигніфікації (наприклад, білий - колір свята в Європі і траур в Індії). П.Массон – французький дослідник і теоретик мистецтва – запевняє що, інтерпретація кольору в графічних творах відбувається шаблонним методом, завдяки великій кількості повторень симбіотичних груп кольору та його змісту.

3) естетична функція – спрямована на задоволення емоційних потреб читача. Внаслідок реалізації даної функції графічні твори залучають нових споживачів. Слід зауважити, що естетична функція задає певну манеру забарвлення (стиль) та стає унікальною маркою авторського почерку, що, в свою чергу, являється певною аутентифікацією твору на ринку.

2.5 Типологія та принципи покадрової візуалізація сюжету

Панелі та розміщенні в них зображення, аналогічно термінології кінематографу, також називаються кадрами. На відміну від кінематографу або ж анімації, де послідовність кадрів представлена в часі та проектується в одну точку - екран, в коміксі послідовність панелей представлені в просторі та розміщуються окремо один від одного, тим самим створюючи певний часовий ряд для сприйняття читача.

Основні функції розкадровки:

- планування майбутньої історії;
- візуалізація ідеї та узгодження з командою;
- можливість внести зміни в проект до його реалізації;

Спочатку художники-коміксисти створюють спрощений варіант розкадровки, так звані «макети» (Рис. 2.11.), це дозволяє опрацювати розповідь до того, як всі фони і фігури будуть повністю намальовані. Після розробки та узгодження макету, художник перетворює ескіз в сторінку з готовими панелями.

Мета розкадровщика не лише вміло фрагментувати кадри та розподіляти їх на сторінці, а зв'язати та розмістити кадри таким чином, щоб вони були у правильній послідовності і чітко передавали ту чи іншу сюжетну подію. Існує три головних фізичних параметри панелей, серед них - форма, площа та розміщення на сторінці; головною метою являється гармонійна організація даних параметрів на сторінці коміксу.



Рис. 2.11. Поетапне створення панелі. Michael Cho Elvis and Muhammad Ali (Майкл Чо Елвіс і Мухаммед Алі), 2014 рік, художник Девід Харпер

Часовий зв'язок між панелями може бути інтерпретований наступним образом: синхронно (в тому випадку, коли панелі знаходяться поряд, а зображені події в кадрі сприймаються читачем одночасно) і діахронічними (наприклад якщо панелі розміщені на окремих сторінках, або зображують певну послідовність). В будь якому випадку, параметри кадру повинні бути такими, щоб читач зміг «побудувати мости між окремими елементами», таке явище в індустрії розробки коміксів називають «плетінням».

Розглянемо типологію та послідовність планів на прикладі коміксу The Amazing Spider-Man #3 (Рис. 2.11). На першій панелі загальним подвійним

планом зображено персонажів, які повністю заповнюють кадр по висоті. Навколо персонажів небагато простору. Незважаючи на те, що чоловік знаходиться на передньому плані, домінуючим в композиції являється саме людина-павук. На це вказує високий кольоровий контраст даного персонажу порівняно з фоном і його зображення в повний зріст. В загальному плані навколишньому середовищу, як правило, відводиться менше простору. Такі кадри демонструють аудиторії персонажів, їх рухи, жести, взаємодію з іншими персонажами. На наступній панелі загальний динамічний кадр, з верхнім ракурсом (камера розташована під кутом зверху вниз у напрямку до об'єкту). Діагональні лінії і похилі ракурси використовуються щоб показати драму, напругу, саспенс, або активну дію всередині кадру.



Рис. 2.12. сторінка з комісу The Amazing Spider-Man #3, 2017



Рис. 2.13. сторінка з коміксу «Людина павук. Історія життя», 2019 р, Золота колекція Marvel, сценарист Здарській Ч., художник Баглі. М.

Великим планом зображено третю панель, вона кодується по висоті голови і шиї персонажа, іноді зображуються плечі. Цей план потрібен для вираження емоцій, а також як спосіб передачі діалогів. Дана сцена повністю зосереджена на думках та емоціях персонажа, вона повідомляє нам важливі речі, які ми повинні знати, щоб зрозуміти історію.

В останній панелі зображено далекий план, що фокусується на герої та його діях, але й повідомляє про середовище в якому той знаходиться.

Використовуючи послідовність кадрів, пов'язаних єдиною ідеєю, можна домогтися атмосферного зображення при мінімальній подачі інформації, наприклад як надвеликий план (панорамний вид) зображено на першій панелі сторінки з коміксу «Людина павук. Історія життя» (Рис. 2.12). Даний кадр розкриває читачам нову локацію, обстановку, яка має за собою свою історію. Такий масштаб може бути використаний для того, щоб надати загальне уявлення про місце знаходження і дії персонажів в цьому просторі. Персонажі в такому кадрі дуже маленькі, або відсутні взагалі, оскільки в кадрі наголошується увага на зовнішніх обставинах, де відбувається подія, а не на героях та їх відношенню до цих подій.

Для того, щоб зробити кадр збалансованим і приємним для глядача художники-розкадровщики використовують деякі композиційні прийоми: розміщення в сцені героїв або об'єктів таким чином, щоб вони знаходились на різній відстані від глядача (Рис. 2.3, 3 панель). Чим вище розташована людина в кадрі, тим більш могутньою вона себе почуває, і навпаки, чим нижче, тим герой більш слабкий у фізичному або психо-емоційному відношенні.

. Для надання додаткової глибини сцени, художники розміщують поруч з об'єктом різні елементи переднього та заднього плану, які обрамляють кадр з обох сторін (зображення диму). Дієвим засобом являється пошарова інтеграція персонажів в навколишнє середовище, таке розміщення об'єктів на передньому плані, в середині, і на задньому плані, по перше, робить героїв частиною історії, а по друге, додає глибини до композиції.

Кадри слід розміщувати таким чином, щоб прослідковувалась різноманітність. Якщо довгий час кадрувати крупним планом, читач буде занадто зосереджений на темі і не зможе побачити розвиток глобальних сюжетних подій. Занадто масштабні кадри не акцентують увагу на деталях, що необхідні для розвитку персонажів і сюжету.

Правило третин, перспектива, глибина, пересічні лінії, негативний простір, провідні лінії, діагональні лінії, трикутна композиція і лінія дії персонажа – це ті засоби, що допомагають побудувати композицію таким чином, щоб показати візуальний баланс і передати відносини або зв'язок між об'єктами і персонажами в кадрі; допомагають підкреслити динаміку розвитку персонажів та їх вплив на хід історії.

2.6 Аналіз вербальної частини графічних творів

Як трансмедійний вербально-візуальний наратив текст коміксу ґрунтується на декількох художніх прийомах:

- нелінійна фабула (виражена в покадровій побудові сюжету);
- акцентування паралингвістических елементів тексту;
- варіювання розміру кадру і оформлення філактерії;
- жанрова і стилістична інтертекстуальність
- алюзії на кінематограф, анімацію

Текстова частина коміксів зазначає велику кількість мовних засобів вираження, таких як іронія, вигук, риторичні питання, емоційні обробки, епітети, метафори, гіперболи, еліпсиси, тощо. Широко застосовуються також жаргонізми та вираження вуличного «сленга». Таким чином, виконується кілька функцій:

- регулюється динаміка сюжету;
- підкреслюються індивідуальність головних та другорядних героїв;
- передається настрій у визначений момент сюжетного часу, та транслюється читачеві;

Характерною рисою для тексту в коміксах є застосування неформального стилю мовлення. Текст в філактерах, як правило, зазнає певних змін у зв'язку з значним обмеженням текстової частини на користь графічної. Пряма мова, зазвичай, має діалогічний характер, а зміст короткий та ємний. В американських коміксах використовується метод скорочення в «спеллінгу» (правопис слова) по фонетичному принципу та широко використовується сленговий стиль мови. Таким чином, в коміксах можна знайти велику кількість морфологічних симбіозів, поєднання алогізмів, та утворення взагалі нових слів.

Вербальна частина коміксу збагачена специфічним комплексом лексики – вигуки. Вони застосовуються для передачі звуків, притаманним живим істотам (лай собак, мурчання kota), емоційному стану героя (зітхання, кашель), природним явищам (звуки дощу, грім), або характерним атрибутам об'єктів (скрип дверей, вибух бомби). За допомогою вигуків можна чітко та стисло передати задум автора (додаток А, рис А 1).

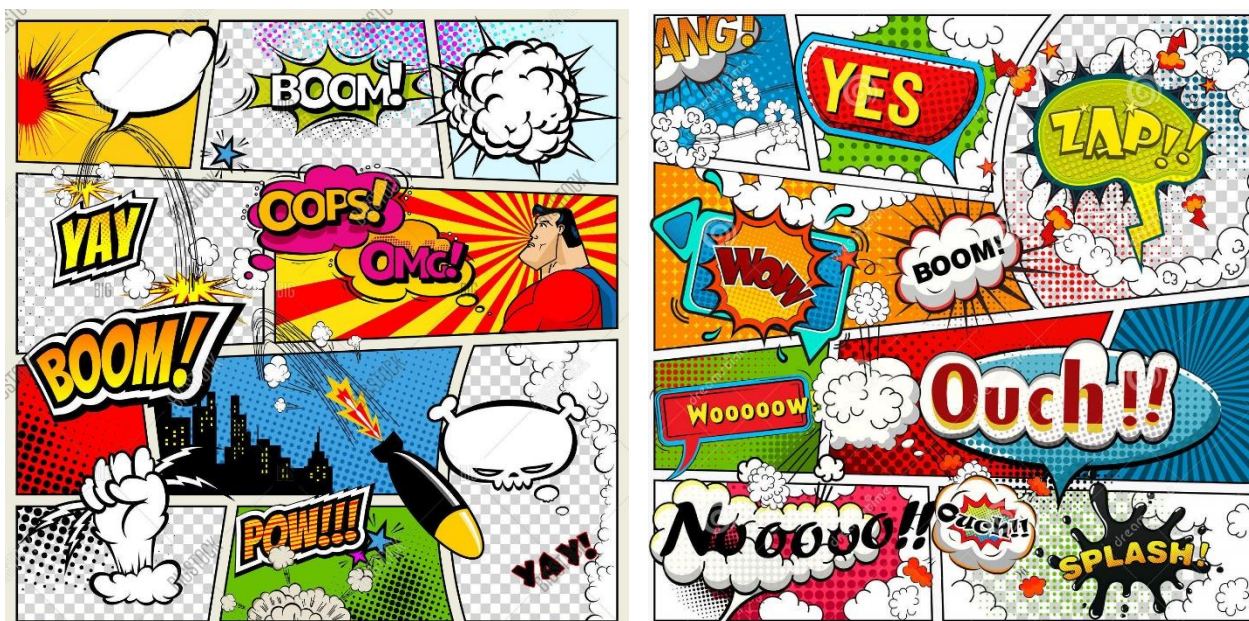


Рис.2.14, Зображення звукових ефектів. Стокове фото - ID 289063375

Авторское право: Designer_things

Леттерінг в першу чергу має відношення до комерційного коміксу та великим студіям, у яких щільний графік роботи і процес розділений між кількома людьми.

Унікальним по своїм характеристиками і засобам відтворення являється текст у графічному романі «Маус: Сповідь уцілілого». Він написаний від руки шрифтовиком (летерер) Захаром Ящіном. Така стилізація тексту робить його практично продовженням малюнка, посилюючи ефект за допомогою характеру шрифту. Текст намальований досить живим, ніби недбалим правописом. Шрифт теж різний, плаваючий, його форма постійно змінюється у відповідності до динаміки сюжету.

Ще однією особливістю текстової частини коміксу є орфографія. Автор акцентує увагу на поганому рівні англійської мови Головного героя, достовірно зберігаючи в тексті кожну помилку. А сама назва «Маус», ще й відсилає до німецького «tauscheln» (розмовляти як євреї).

У першій частині роману в основному реалізуються стратегії, спрямовані на вираження самотності, образи та взаємного нерозуміння. Відповідно, тактика мінімального використання коментарів головного героя дозволяє дистанціюватися від фігури автора-оповідача і зануритися в події даної сюжетної лінії.

Друга частина розповіді являється, по суті, монологом Головного героя, його розповідь про своє життя, відповідь на питання Арта, а також коментарі до основних подій, що відбуваються в другому просторово-часовому плані. Діалогічна мова і слова оповідача представлені в рівних пропорціях. Коментарі емоційно забарвлені і передають ставлення оповідача до зовнішніх подій. Вони також містять багато фактичної інформації, що сприяє створенню реалістичності всієї історії.

Висновки до розділу 2

1. Визначено основні етапи розробки сюжету від тематики твору до оформлення змісту. Проведено сюжетний аналіз графічної новели «Маус: Сповідь уцілілого» та встановлено стилістичні прийоми для написання унікальної історії.

2. Визначено загальні принципи розробки концепту персонажа та встановлено ознаки цільного образу, який характеризується симбіотичним поєднанням фізичних характеристик персонажа та його психологічним портретом. Описано основні етапи розробки концепту персонажа. Проаналізовано застосування базових геометричних форм, кольору, та інших стилістичних прийомів на прикладі персонажів Marvel.

3. Розглянуто взаємодію стилістичних прийомів і їх значення у передачі повідомлень реципієнту.

4. Досліджено психологічні характеристики кольору та їх вплив на споживача. Визначено функціональне значення різних відтінків, розглянуто можливі технічні кольорові прийоми в розробці коміксу. Проаналізовано його смислову і структурну функцію.

5. Визначено основні функції розкадровки, етапи створення панелей та технічні прийоми розробки. Розглянуто типологію та послідовність планів від загального до крупного, визначено їх функціональне значення. Забрано інформацію про існуючі композиційні прийоми для побудови візуального балансу в кадрі.

6. Досліджено вербальну частину графічних творів, визначено базові художні прийоми та функції які вони виконують. Проаналізовано текст у графічному романі «Маус: Сповідь уцілілого» та описано авторські стилістичні прийоми і їх роль у передачі сюжетних смислів.

РОЗДІЛ 3

РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ КОМІКСА

3.1 Сюжетний аналіз та збір матеріалів

За аналізом ринку було встановлено, що більшість споживачів коміксів - підлітки, саме тому було вибрано матеріали для розробки коміксу орієнтовані на цільову аудиторію віком від 10 до 16 років.

При розробці власного дизайн-проекту коміксу за сюжетну основу було взято казку Братів Грімм «Три брати». У повчальній розповіді широко використовується гіперболізація (кожен з братів швидко досягає вершин майстерності в своєму ремеслі). Казка виступає в якості носія певних повчальних елементів: майстерно володіючи професією, шануючи батьків, підтримуючи рідних і близьких людей, можна прожити довго і щасливо.

Головна думка казки: згода, братерська дружба, улюблена справа дають людині більше, ніж багатство. Таким чином, казка демонструє дітям правильні життєві орієнтири.

За аналізом систематизації сюжетної лінії попередніх графічних творів, сюжет твору «Три брати» було поділено на основні акти:

1. Зачин: знайомство з основними персонажами - три брати та їх батько (їх характер, зовнішній вигляд);

визначення мети (рушійної сили) кожного з героїв, де брати прагнуть отримати дім батька у спадок, а батько – переклад відповідальності за життя дітей, переконання в їх професійних здібностях. Почуття спокою за спадок.

2. Основна частина: брати вирушають у подорож, під час якої зазнають певної трансформації – отримують життєвий досвід, знаходять своє призначення та реалізуються у професійній діяльності.

3. Кульмінація: демонстрація професійних навичок батьку.

4. Кінцівка: кожен з героїв досягає своєї мети та робить висновки.

Наступним кроком виступає розробка сюжетного макету, тобто візуалізація структури сюжету комікса.

Сюжет графічних творів, як правило, базується на активних подіях. Герої коміксу повинні постійно перебувати в русі, виконувати сюжетні дії достатньо динамічно, щоб довгий час тримати увагу реципієнта. Виконання пасивних актів повинно бути зумовлено сюжетом, або, у крайньому випадку, виступати доповненням до більш активних сюжетних моментів [23]. Для побудови динаміки в рамках сюжету було вирішено використовувати саме діалогічні прийоми. Таким чином у коміксі основне навантаження полягає на вербальну частину.

Перші начерки було розроблено на папері в традиційному варіанті. На даному етапі широко використовуються референси з різних інтернет джерел. Коли основні сюжетні моменти було зображено, розпочинається процес «діджиталізації» (Рис. 3.1) - тобто перенесення зображення в цифровий варіант, шляхом відсканування (або у вигляді фото).

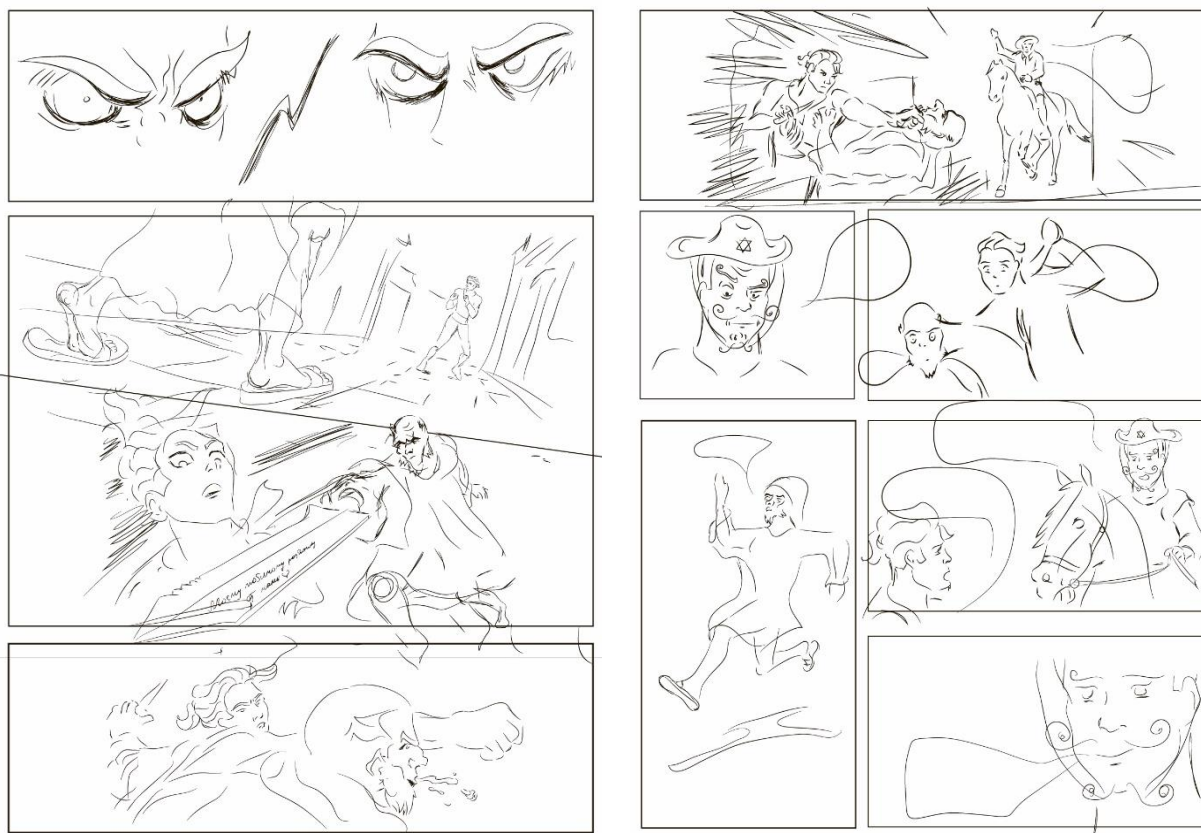


Рис. 3.1 Зображення розкадровки коміксу.

Перенос зображення з растрової (фото або скан) у векторну графіку реалізується у програмі Adobe Illustrator (2019). Орієнтація вертикальна, кольорова панель СМУК, з використанням Binding (finish) size (обрізний формат аркуша), де width (ширина) рівна 245 мм, height (висота) – 345 мм.

Завдяки таким інструментам як paintbrush tool (пензель) pen tool (перо) відбувається покадровий перенос зображень.

3.2 Розробка концепту персонажів

В концепті персонажа фізичні характеристики (зовнішній вигляд) і якісний аналіз психологічного портрету повинні доповнювати один одного, відповідати меті та образу самого героя.

З початком «темної ери» коміксів сценаристи почали впроваджувати таке поняття як «humanize» (гуманізувати/олюднити), тобто наділення персонажа тими якостями, які властиві звичайним людям (сором, смуток, заздрість, поблажливість тощо.) Важливо визначати як сильні так і слабкі сторони героя в фізіологічному и психологічному плані. Таким чином, даний метод спрямований викликати більше емпатії з боку споживача до героя.

Згідно з аналізом сюжету твору було розроблено концепт головних і другорядних персонажів відповідно до ролі, яку кожен з них відіграє. Було встановлено історичну добу в якій розгортаються сюжетні події та визначено зовнішній вигляд людей у відповідності з даним часом. Кольорову палітру майже всіх персонажів було обрано нейтральних відтінків, уникаючи різкі контрасти та яскраві кольорові акценти.

Головними героями виступають три брати. Для легшого сприйняття, концепт персонажів було розроблено таким чином, щоб вони були схожі один на одного за стилем, але суттєво диференціювалися за формоутворенням та психо-емоційними характеристиками, і водночас відповідали своїм професійним навичкам. Стилістику було навмисно спрощено для вирішення технічних та візуальних моментів:

1. можливість легшої ідентифікації читача коміксу з головними героями твору;
2. встановлення більш виразного контрасту між героями і навколишнім середовищем, в якому розгортаються сюжетні події;
3. прискорення процесу розробки коміксу.

Перший брат опанував професію фехтувальника. В концепті даного персонажа вирішено використовувати трикутні форми, які підкреслюють спритність та розумові здібності персонажа, а поєднання округлих елементів пом'якшує образ та нейтралізує агресивні характеристики трикутних форм. За рахунок коректного співвідношення висоти і ширини форм було розроблено образ чоловіка з стрункою, гордою постанню. Кольорова палітра темно-червоного забарвлення, підкреслює динамічність і вказує на те, що персонаж може бути небезпечним, що додатково демонструє професійні здібності героя. Білі елементи гармонізують активний вплив червоного.

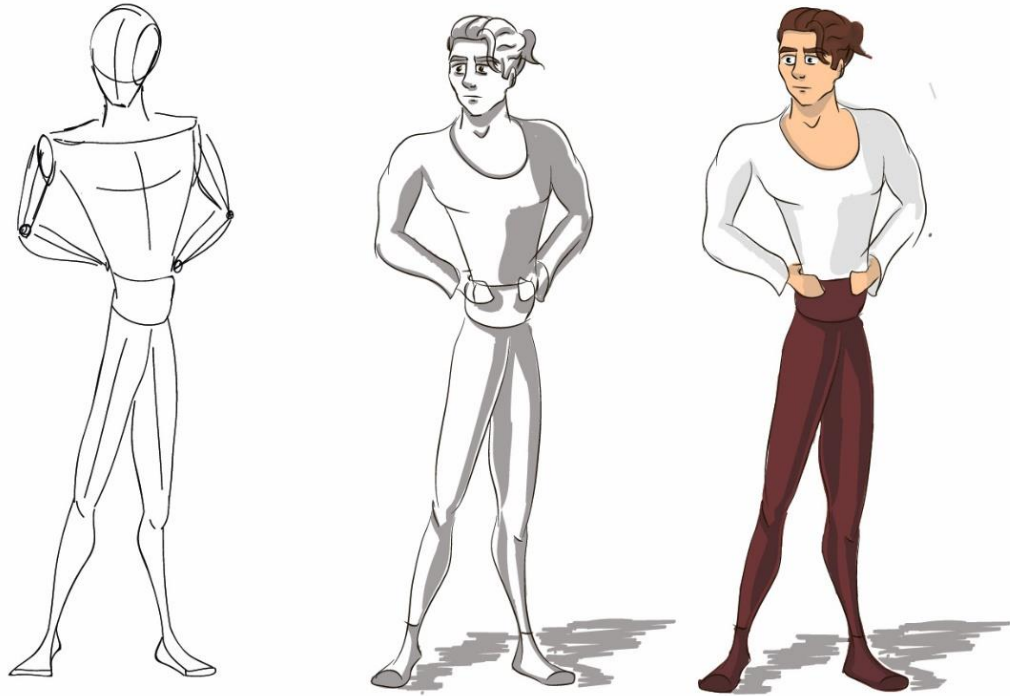


Рис. 3.2 Формоутворення і послідовність розробки персонажа – фехтувальник.

Професія наступного персонажа – коваль. Оскільки така діяльність вимагає значної фізичної сили та витримки, для розробки даного персонажа було взято за основу квадратні форми. За рахунок масивних елементів формоутворення персонаж виглядає незграбним та повільним як у фізичному, так і в інтелектуальному плані. Бляклі зелено-коричневі кольори в зовнішньому вигляді персонажа вказують на його спокійний, часом неквапливий характер.

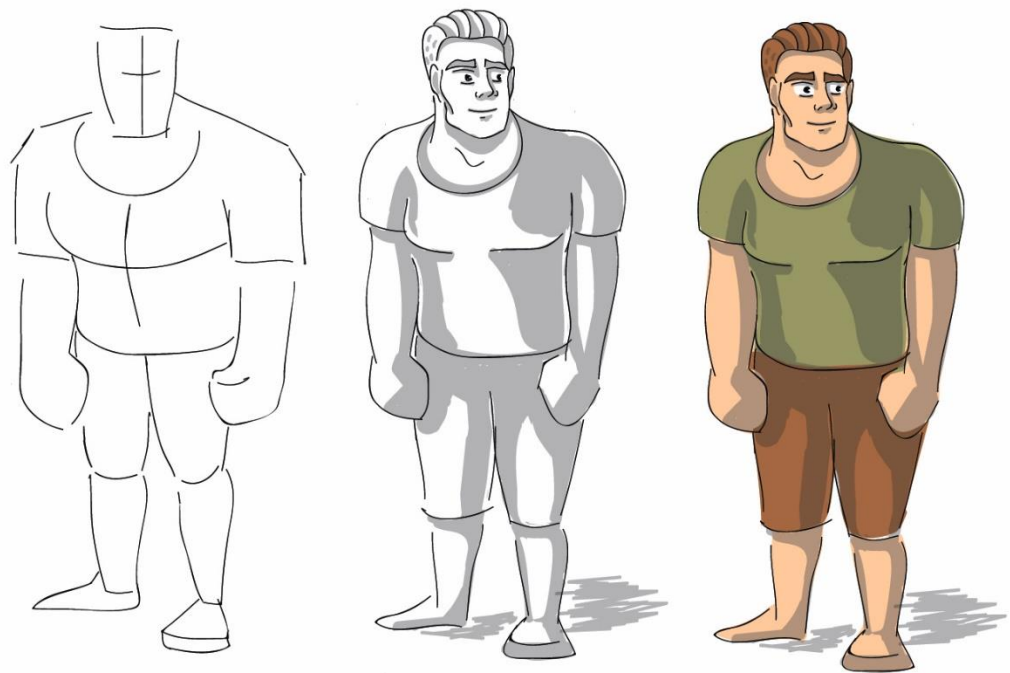


Рис. 3.3 Формоутворення і послідовність розробки персонажа – коваль.

Концепт третього персонажа розроблено у відповідності до професійних характеристик стиліста. Персонаж невеликого зросту, в конструкції переважають округлі, витягнуту форми. Зі збільшенням в образі героя округлих форм, зменшується його фактичний або психологічний вік. Персонажам з даними характеристиками форм властиві доброта, м'якість характеру, відкритість до нового та дитяча вага до експериментів. Професійні здібності додатково підкреслюються за рахунок незвичної для даного історичного часу зачіски і кольорової гама в образі персонажа. А елементи трикутних форм вказують на неоднозначність характеру.

Кольорова гамма має особливе значення при розробці концепту стиліста, оскільки саме колір в даному випадку буде виступати інформативно-смысловим носієм образу персонажа. Було вирішено використати світло-сині кольори у верхній частині, в поєднанні з жовто-коричневими елементами знизу. Такі контрастні кольорові поєднання виділяють персонажа і компенсують нестачу, порівняно з іншими героями, в об'ємі форми.

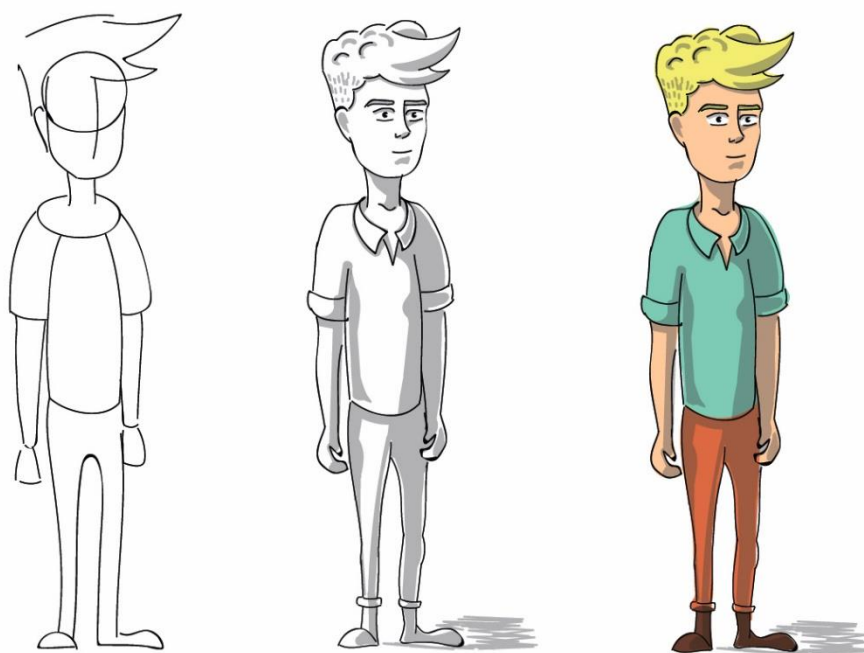


Рис. 3.4, – Формоутворення і послідовність розробки персонажа – стиліст

До другорядних персонажів було застосовано більш детальну стилізацію, для вирішення наступних моментів:

1. демонстрація завершеності образу. Індивідуальні характеристики і мету героїв встановлено і вони не підлягають коректировкам;
2. як засіб підкреслення стилістичної відмінності порівняно з головними героями;

При розробці персонажа «Батько» (рис. 3.5, г) було запозичено елементи, які притаманні головним героям для більшого підкреслення їх

родства. Кольорова гама була підібрана теплих відтінків, конституція персонажа довільна (немає чіткої специфікації за базовими формами, але містить в собі похідні та симбіотичні елементи формоутворення). Таким чином, образ батька вбирає в себе стилістичні характеристики головних героїв.

Сторож (рис. 3.5, а) виступає в якості першої перешкоди на шляху до мети героїв, але він не являється антагоністом. Під час розробки персонажа, в образ було включено агресивні елементи – велика кількість різких ліній (волосся, риси обличчя) та темна кольорова гама. Але за рахунок поєднання з плавними, округлими формами (підборіддя, очі, загальний силует) агресивні елементи пом'якшуються.



Рис. 3.5 Зображення другорядних героїв коміксу – а-сторож, б-крадій, в-шериф, г-батько.

Образ крадія (рис. 3.5, б) було розроблено і стилізовано таким чином, щоб підкреслити його антагоністичну сутність. Конструкція персонажу складається з гострих, трикутних форм (загальний силует, форма обличчя, вуха, борода, брови, тощо). Велика кількість різких, ломаних ліній (борода, складки на одязі). Нарочито деформовані риси обличчя. Дані елементи в образі на підсвідомому рівні транслюють небезпеку. Темна кольорова гама з зеленим відтінком і капелюх приховують персонажа, доповнюючи індивідуальність.

Шериф (рис. 3.5, в) являється позитивним персонажем, на це вказує наявність в образі округлих форм та нейтральна кольорова гама. Завитки на вусах, бровах та бороді – приклад застосування нюансировки, таким чином збільшується унікальність образу героя, що суттєво відрізняє його від інших позитивних персонажів. Ці елементи також підкреслюють витончений характер персонажа.

По завершенню розкадровки сюжету і остаточній реалізації концепту головних та другорядних персонажів, можна приступати до заливки макету кольором (Рис. 3.6.)

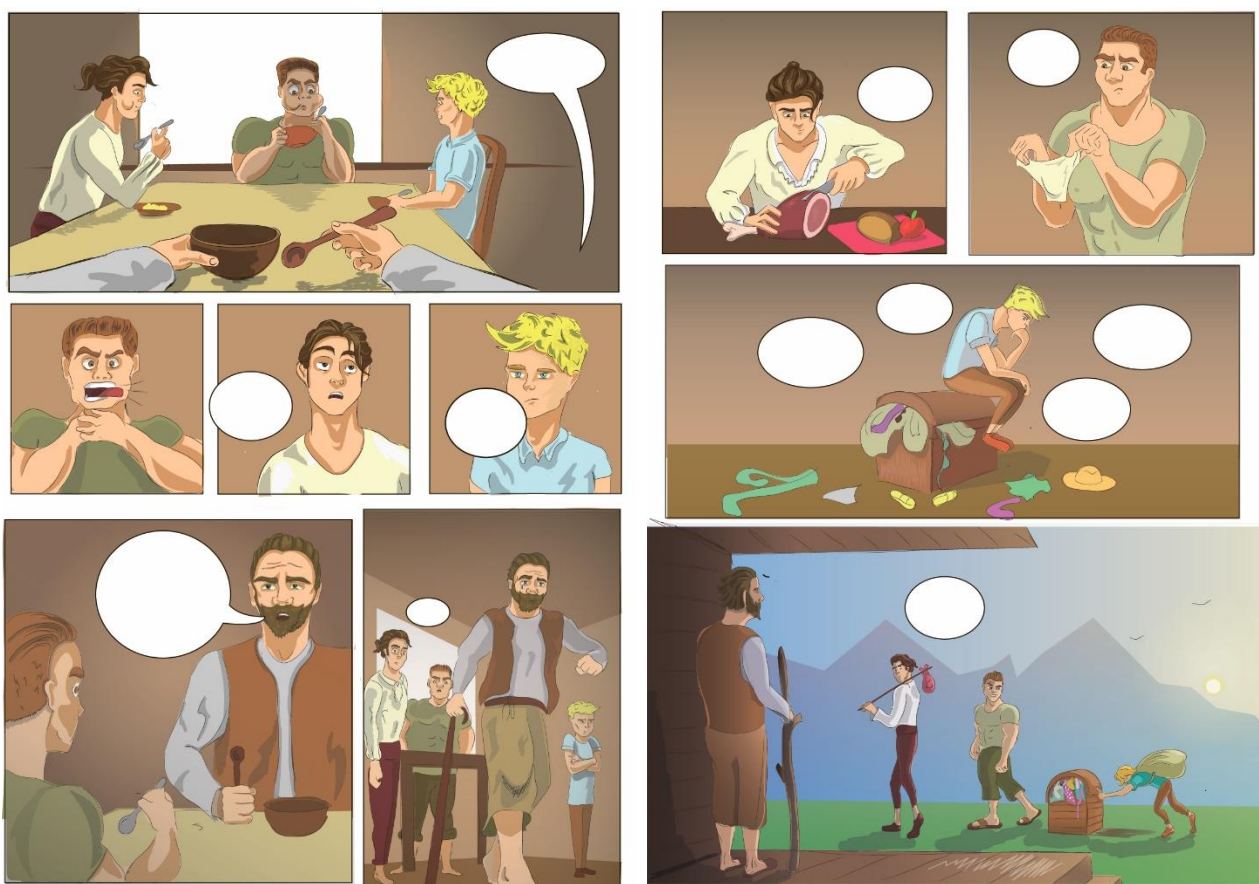


Рис. 3.6. Зображення панелей коміксу в кольорі

Зданий план без значної деталізації з використанням градієнтів. Заливка реалізується за допомогою інструментів pen tool (перо) та rectangle tool (прямокутник).

На фінальному етапі відбувається корекція графічних елементів та групування шарів. Розміщення філактів (мовних баблів та хмаринок для думок) з набором тексту всередині.

Під час роботи з вербальною частиною додаються всі текстові елементи. Підбирається шрифт, яким повинні бути написані репліки і думки персонажів, а також в яких саме філактах, вони будуть з'являтися (хмарка / рівний і круглий міхур / рваний міхур). Текст звукових ефектів вписується аналогічним шрифтом.

Додатково підбирається шрифт для вивісок, написів та інших букв, що з'являються на сторінках коміксу.

Висновки до розділу 3

1. Було визначено цільову аудиторію споживачів коміксів та підібрано сюжет за віковою специфікацією. Проаналізовано сюжет твору та поділено на основні акти. Розроблено макет коміксу і перенесено у векторну графіку.

2. Згідно з аналізом сюжету твору було розроблено концепт головних і другорядних персонажів відповідно до ролі, яку кожен з них відіграє.

3. Було виконано заливку макета та описано основні технічні моменти. Виконано корекцію графічних елементів та групування шарів. Встановлено загальний текстовий шрифт та розміщено його у відповідні до сюжету філакти.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. У ході виконання дипломної бакалаврської роботи було комплексно досліджено поняття «комікс», визначено його секвенційність; симбіотичність вербальних компонентів та невербальних, встановлено взаємодію між даними компонентами та зазначено їх роль. Досліджено загальну типологію коміксів та класифіковано за категоріями.

2. Зібрано інформацію про розвиток та становлення графічних творів у Європейських країнах та Америці. Досліджено перші прообрази графічних творів та визначено родоначальників сучасних коміксів. Простежено трансформацію коміксів у США протягом ХХ століття. Досліджено соціально-культурне значення коміксів, їх функціональні засоби впливу на реципієнта: комічно-розважальні, рекреаційно-психотерапевтичні, ідеологічні, тощо.

3. Проведено комплексний аналіз специфіки створення коміксів. Визначено основні етапи розробки сюжету від тематики твору до оформлення змісту. Проаналізовано сюжет графічної новели «Маус: Сповідь уцілілого» та встановлено стилістичні прийоми для написання унікальної історії.

4. Визначено загальні принципи розробки концепту персонажа який містить в собі поєднання фізичних та психологічних характеристик. Проаналізовано застосування базових геометричних форм, кольору, та інших стилістичних прийомів на прикладі персонажів Marvel.

5. Визначено основні функції розкадровки, етапи створення панелей та технічні прийоми розробки. Розглянуто типологію та послідовність планів від загального до крупного, визначено їх функціональне значення.

6. Розроблено власний концепту коміксу. За аналізом дослідження цільової аудиторії підібрано сюжет та визначено основні акти. Розроблено концепт головних і другорядних персонажів відповідно до ролі, яку кожен з них відіграє та інтегровано їх у сюжетне середовище твору Братів Грімм «Три Брати».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Савчук М. В. Комікс // Енциклопедія Сучасної України: електронна версія, НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. URL: http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449
2. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури. Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського: зб. наук. пр. / НАН України, Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, Асоц. б-к України. (49), 2018, 71-88.
3. з Вікіпедії, вільної енциклопедії - Glossary of comics terminology. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_comics_terminology
4. Ross S., Wood J., Comics Timeline, 2017. URL: <https://www.infoplease.com/spot/comics-timeline#CT-1930>
5. Ferenc M. Szasz, «Atomic Comics: The comic book industry Confronts the Nuclear Age», глава книги Atomic Culture: How We Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Колорадо: Університетська преса Колорадо, 2004. 200с.
6. Nyberg A. K. Seal of Approval: The History of the Comics Code. Міссісіпі: Університетська преса Міссісіпі. 1998. 224 с.
7. Senate Committee on the Judiciary, Comic Books and Juvenile Delinquency, Interim Report, 1955 (Washington, D.C.: United States Government Printing Office, 1955) URL: https://en.wikisource.org/wiki/Comic_book_code_of_1954
8. Jacobs W., Jones G. The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present. Нью-Йорк: Crown Publishers. 1985, 292 с.
9. Lee S. Son of Origins of Marvel Comics. Нью-Йорк: Simon and Schuster, 1975, 249 с.
10. Groensteen T. The System of Comics. Переклад: Beaty B., Nguyen N. Джексон: Університетська преса Міссісіпі. 2009, 204 с.
11. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак - текст – миф. Волгоград : ВФ МУПК, 2002. 219 с.

12. McCloud S. Understanding comics: The invisible art. Northampton, M A: Kitchen Press, 1994. 224 с.
13. Шпигельман А. Маус: Сповідь уцілілого, 1986р. URL: <https://uniteyouthdublin.files.wordpress.com/2016/01/maus-a-survivors-tale-my-father-bleeds-history-by-art-spiegelman.pdf>
14. Reilly J. The Journal of Historical Review, 1986 (Том. 7, № 4), ст. 478-483
15. Beaty B. Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture. Джексон: Університетська преса Міссісіпі, 2005, 224 с.
16. Mey J.L. Pragmatic Aspects of Comics, Concise Encyclopedia of Pragmatics. – Оксфорд, 2009, 80–85 с.
17. Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. Москва: Вища школа, 1990, 180 -186 с.
18. Быстрова Т.Ю. Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. Екатеринбург: вид-во УрГУ, 2001. 128 с.
19. Еко У. Роль читача: Дослідження з семіотики текстів / Умберто Эко; [пер. з англ. М. Гірняк]. – Львів : Літопис, 2004. – 384 с.
20. Термины, которые должен знать каждый комиксист. URL: <https://disima.ru/sozдание-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komiksist/>
21. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. Манга. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%B0>
22. Белова Т. М. Комікси як засіб вираження етнокультурних стереотипів / Т. М. Белова // Укр. Кемеров. держ. ун-ту. - 2015. - № 3 (2). - С. 132-136.
23. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури [Електронний ресурс] / Н. В. Космацька // Мова і культура. – 2012. – Вип. 15, т. 4. – С. 15–20. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mik_2012_15_4_5.

24. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: монография / М-во общ. и проф. образования Рос. Федерации, Алт. гос. ун-т. – Барнаул: Изд-во Алт. гос. ун-та, 1999. – 110 с.
25. Леонов В. Ю. Основные аспекты формообразования манга, ее виды, художественно-технологические этапы создания и специфические особенности производства [Электронный ресурс] / В.
26. Литературная энциклопедия терминов и понятий / Николюкин А. Н. (главред.). – Москва : Интелвак, 2001. – 1600 с.
27. Статкус Е. Ученый Ник Соусанис: «Комиксы - естественный способ формулировать наши мысли» [Электронный ресурс] / Екатерина Статкус // Теории и практика. - Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/5580-uchenyu-nik-sousanis-komiksy--estestvennyu-sposob-formulirovat-nashi-mysli>
28. Гуменюк Л. Визуальная поэзия: художник Марк-Антуан Матье и эксперт Михаил Хачатуров о комиксах [Электронный ресурс] / Людмила Гуменюк // Теории и практика. - Режим доступа: <https://theoryandpractice.ru/posts/8113-comicsm>
29. Ваншот, Матеріал з Вікіпедії - вільної енциклопедії, URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0%D0%BD%D1%88%D0%BE%D1%82>
30. Арзамасцева И.Н. Комикс в образовании: есть ли польза от дела? // Народное образование. 2002. Т. 1322, № 9. С. 132–135.
31. Овчинникова Р.Ю. (2012). Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. Москва: ЮНИТИ-ДАНА.
32. Реткон. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%B5%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%BD>
33. Спін-оф. Матеріал з Вікіпедії — вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D1%96%D0%BD-%D0%BE%D1%84>

34. Kolisnyk O.V., Ocheretna L.V., Yakovlev M.I., Kolosnichenko O.V., Pashkevich K.L., Kretova O.M. Tendencies and art techniques in contemporary comic book graphic design. *Art and design*. (3), 2020, С 34-45.
35. Злотницький. Д. Врата Мирів: Фантастическіе комікси. Мир фантастики. 2007. № 45. с 9-15
36. Графічеський роман. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/211235>
37. Н. Swamp_Dog, Ковалёв, Козлов А. Веб-комікси: особенности, выгоды, перспективы. 2014 р. URL: <https://webcommunity.net/blog/comicraft/1855.html>
38. Lee S. How to draw comics: from the legendary co-creator of Spider-Man, The Incredible Hulk, Fantastic Four, X-men and Iron Man / Stan Lee. — 1st ed. — Dynamite Entertainment, 2010. — 224 с.
39. Літературознавча енциклопедія: у 2-х т. / авт.-укладач Ю. І. Ковалів. — Київ: Академія, 2007. — Т. 1. — 608 с.
40. Воронина Р. В. Комікс как особый жанр детской литературы. Библиотеки і суспільство: рух у часі та просторі: матеріали II Науково-практичної Інтернет-конференції. — Харків, 2016. — С. 1–15.
41. Підопригора С. В. Графічна проза як художній експеримент: український вимір. Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки. — 2016. — № 1(2). — С. 55–62.
42. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу / Н. В. Космацька // Вісник Львівського університету. Серія: Іноземні мови. — 2012. — Вип. 19. — С. 141–147.
43. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі [Електронний ресурс] / Борис Філоненко // Читомо. — 2014. — Режим доступу:
<http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi>

44. Почепцов Г. Комікси як засіб транслявання соціальних смислів [Електронний ресурс] / Г. Почепцов // Mediasapiens. — 2012. — Режим доступу:
http://osvita.mediasapiens.ua/ethics/manipulation/komiksi_yak_zasib_translyuvannya_sotsialnikh_smisliv/
45. Даниленко Є. Зарубіжний досвід використання дидактичних коміксів. Біологія і хімія в школі: Науково-методичний журнал. — 2011. — № 6. — С. 29–32.
46. Остапенко Л. П. Дидактичний потенціал коміксів [Електронний ресурс] / Остапенко Л. П., Соловійов О. К. — Режим доступу:
https://elib.institutemvd.by/bitstream/MVD_NAM/1817/1/Ostapenko.pdf
47. Савчук М. В. Комікс // Енциклопедія Сучасної України: електронна версія, НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. URL:
http://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449
48. Эко У. Открытое произведение. СПб.: Академический проект, 2004 — 384 с.
49. Reynolds, Richard. Super Heroes: A Modern Mythology. — Університетська преса Міссісіпі, 1994. - С. 8—9.
50. Цыркун Н. А. Социально-исторические и эстетические аспекты трансформации кинокомикса в системе американской культуры. Москва, ВГИК ім. С.А. Герасимова, 2014 р. С - 300.
51. Дмитриева Д. Г. Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века. Москва, РГГУ, 2014 р. С - 219. Режим доступа: https://dissser.spbu.ru/dissser2/32/dissser/Dmitrieva_diss.pdf

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. А.1. Зображення імітації звуків. Oyster War, courtesy of Ben Towle.



Європейська наукова платформа
21037; Україна, Вінницька область,
м. Вінниця, вул. Зодчих, 18, офіс №81

ЄДРПОУ: 39965941

IBAN: UA6930268900002600905324296
МФО: 302689, Банк: «ПриватБанк»

ПІДТВЕРДЖЕННЯ ПРО УЧАСТЬ У МІЖНАРОДНІЙ НАУКОВО-ПРАКТИЧНІЙ КОНФЕРЕНЦІЇ ТА ПУБЛІКАЦІЮ НАУКОВОЇ РОБОТИ

Організаційний комітет І міжнародної науково-практичної конференції «Problemas y perspectivas de la aplicaci3n de la investigaci3n cient3fica innovadora», яка відбудеться 11 червня 2021 року у м. Панама (PAN), зареєстрував заявку на участь у заході.

Наукова робота, подана для публікації в рамках участі, відповідає усім встановленим вимогам, успішно пройшла оглядове рецензування та буде надрукована в збірнику наукових праць «ΛΟΓΟΣ» за матеріалами конференції.

Відомості про роботу:

Автор(-и) роботи	Слюжинська Елеонора Олегівна, Пашкевич Калина Лівіанівна, Коломієць Маргарита Михайлівна, Купченко Карина Олександрівна
Секційний напрямок	Культура та мистецтво
Назва роботи	ОСОБЛИВОСТІ ФОРМОУТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ СУЧАСНИ КОМІКСІВ
Результати рецензування	успішно пройшла рецензування
Поточний статус	прийнята до публікації

Конференцію схвалено Державною науковою установою «УкрІНТЕІ» та зареєстровано в базі даних науково-технічних заходів України та інформаційному бюлетені «План проведення наукових, науково-технічних заходів в Україні» (Повідщення № 203 від 25.02.2021).

Захід включено до каталогу міжнародних наукових конференцій, схвалено на платформі ResearchBib та сертифіковано Euro Science Explorer™ за науковим стандартом SCC-2000. Збірнику будуть присвоєні унікальні коди ISBN та DOI, а також унікальний десятиковий класифікатор (УДК).

Матеріали конференції будуть розміщені у відкритому доступі на офіційному сайті з використанням програмного забезпечення Open Journal System на умовах ліцензії Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0). Бібліографічний опис матеріалів буде індексуватися в CrossRef, Google Scholar, ORCID, ResearchGate, OpenAIRE та OUCI (Open Ukrainian Citation Index).

08.06.2021

Голова Оргкомітету конференції
Голова Ради Європейської
наукової платформи
ГОЛДЕНБЛАТ МАРІЯ



URL: www.ukrlogos.in.ua • E-Mail: info@ukrlogos.in.ua • Tel.: +38 098 1948380; +38 098 1956755

Рис. А.2. Підтвердження про участь у міжнародній науково-практичній конференції та публікацію наукової роботи