

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА  
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну  
Кафедра Графічного дизайну

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему

Розробка дизайну дитячого фентезі коміксу «Світло поміж нас»

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала студентка групи БдГ6-22

Цапко М.Д.

Науковий керівник доц. Мазніченко О.В

Рецензент к.іст.н., доц. Подлевський С.В.

Київ 2026

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА  
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну  
Кафедра графічного дизайну  
Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)  
Спеціальність 022 Дизайн  
Освітня програма Графічний дизайн

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри ГД

д.філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМЄЄВА

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ (підпис)  
2026 р.

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Цапко Маргарити Даніїлівни

**1. Тема кваліфікаційної роботи** «Розробка дизайну дитячого фентезі коміксу «Світло поміж нас»»

**Науковий керівник роботи** Мазніченко Оксана Володимирівна, доц. затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62-уч.

**2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи:** наукові публікації та джерела за темою та дослідження розробки коміксу

**3 Зміст кваліфікаційної роботи** (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні дослідження коміксу та його впливу на культуру книговидавання, Розділ 2. Концептуальний аналіз та пошук візуальних рішень для розробки коміксу «Світло поміж нас», Розділ 3. Розробка дизайн-проекту коміксу «Світло поміж нас» , Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

**Дата видачі завдання** лютий 2026

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| №<br>з/п | Назва етапу<br>кваліфікаційної роботи (проєкту)                                                             | Орієнтовний<br>термін<br>виконання | Примітка про виконання                                             |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1        | Вступ                                                                                                       | лютий 2026                         |                                                                    |
| 2        | Розділ 1. Теоретичні дослідження<br>коміксу та його впливу на культуру<br>книговидавництва                  | лютий 2026                         |                                                                    |
| 3        | Розділ 2. Концептуальний аналіз та<br>пошук візуальних рішень для<br>розробки коміксу «Світло поміж<br>нас» | березень 2026                      |                                                                    |
| 4        | Розділ 3. Розробка дизайн-проєкту<br>коміксу «Світло поміж нас»                                             | квітень 2026                       |                                                                    |
| 5        | Висновки                                                                                                    | травень 2026                       |                                                                    |
| 6        | Оформлення (чистовий варіант)                                                                               | травень 2026                       |                                                                    |
| 7        | Подача кваліфікаційної роботи<br>(проєкту) науковому керівнику для<br>відгуку (за 14 днів до захисту)       | червень 2026                       |                                                                    |
| 8        | Подача кваліфікаційної роботи<br>(проєкту) для рецензування (за 12<br>днів до захисту)                      | червень 2026                       |                                                                    |
| 9        | Перевірка кваліфікаційної роботи<br>(проєкту) на наявність ознак<br>плагіату<br>(за 10 днів до захисту)     | червень 2026                       | Коефіцієнт подібності ____%<br>Коефіцієнт цитування ____%<br>_____ |
| 10       | Подання кваліфікаційної роботи<br>(проєкту) на завідувачу<br>кафедри (за 7 днів до захисту)                 | червень 2026                       |                                                                    |

З завданням ознайомлений:

Студент

\_\_\_\_\_

Маргарита ЦАПКО

Науковий керівник

Оксана Мазніченко

## АНОТАЦІЯ

**Цапко М.Д. Розробка дизайну дитячого фентезі коміксу «Світло поміж нас». — Рукопис.**

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн — Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі розглядаються теоретичні та практичні етапи розробки авторського коміксу «Світло поміж нас», орієнтованого на дитячу аудиторію. На основі опрацьованих матеріалів було проведено дослідження, за результатами якого визначено концепцію та ідею проєкту. Теоретичний аналіз надав ґрунтовну базу для реалізації практичної частини роботи, що охоплює створення концепт-арту, розкадровки, сторінок коміксу, дизайну обкладинки та розробку фірмового стилю твору.

**Ключові слова:** комікс, персонажі, графічний роман, візуальний стиль, дизайн, шрифти, концепт-арт, розкадровка.

## SUMMARY

**Tsapko M.D Development of desingn of the children fantasy comic «The Light Between Us». — Manuscript.**

Bachelor's degree work in specialty 022 Design — Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

The qualification work examines the theoretical and practical stages of developing the original comic «Light Between Us» targeted at a children's audience. On the basis of the analyzed materials, the project's concept and main idea were developed through conducted research. The theoretical analysis provided a solid foundation for the implementation of the practical part of the work, which includes the creation of concept art, storyboards, comic pages, cover design, and the development of the project's visual identity.

**Keywords:** comic, characters, graphic novel, visual style, design, fonts, concept art, storyboard.



## ЗМІСТ

|                                                                                                                          |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ВСТУП.....</b>                                                                                                        | <b>6.</b>  |
| <b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ ТА ЙОГО ВПЛИВУ НА КУЛЬТУРУ КНИГОВИДАННЯ.....</b>                             | <b>9.</b>  |
| 1.1. Комікси як засіб подачі інформації та історія їх виникнення.....                                                    | 9.         |
| 1.2. Сучасні тенденції у розробці коміксів та розвиток коміксу у світовій поп-культурі.....                              | 12.        |
| 1.3. Розвиток індустрії коміксів в Україні.....                                                                          | 17.        |
| Висновки до розділу 1.....                                                                                               | 24.        |
| <b>РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ПОШУК ВІЗУАЛЬНИХ РІШЕНЬ ДЛЯ РОЗРОБКИ КОМІКСУ «СВІТЛО ПОМІЖ НАС».....</b>           | <b>26.</b> |
| 2.1. Визначення концепту та ідеї коміксу «Світло поміж нас».....                                                         | 26.        |
| 2.2. Загальний аналіз аналогів з актуальними дизайнерськими рішеннями для концепту коміксу «Світло поміж нас».....       | 29.        |
| 2.3. Дослідження цільової аудиторії коміксу та методів адаптації візуальної та сюжетної складової відповідно до неї..... | 36.        |
| Висновки до розділу 2.....                                                                                               | 40.        |
| <b>РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН — ПРОЄКТУ КОМІКСУ «СВІТЛО ПОМІЖ НАС».....</b>                                               | <b>42.</b> |
| 3.1. Розробка концепт-арту коміксу «Світло поміж нас».....                                                               | 42.        |
| 3.2. Створення дизайну, розкадровки та рисунків коміксу.....                                                             | 49.        |
| 3.3. Розробка готового макету коміксу, його обкладинки та фірмового стилю.....                                           | 54.        |
| Висновки до розділу 3.....                                                                                               | 60.        |
| <b>ВИСНОВКИ.....</b>                                                                                                     | <b>62.</b> |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>                                                                                   | <b>64.</b> |
| <b>ДОДАТКИ.....</b>                                                                                                      | <b>68.</b> |

## ВСТУП

**Актуальність теми.** Комікси виникли ще у кінці 19 столітті і продовжують посідати визначне місце у світовій поп-культурі породивши за собою тисячі культових історій, франшиз, персонажів та навіть низку нових жанрів та напрямів. Будучи поєднанням тексту та зображення, цей формат має обширні межі для креативного самовираження і надає авторам безліч можливостей втілити свої ідеї, думки та сюжети в унікальному вигляді, неможливному для реалізації в інших форм оповіді.

Зі зростанням ролі візуальної комунікації у сучасному інформаційному просторі, актуальність подібного формату є безперечною. Вдале поєднання сюжетно послідовних зображень з текстом, забезпечує моментальне сприйняття інформації, закладеного наративу та емоцій, що є важливим у перенасиченому інформацією світі. Через свою універсальність, ефективність та можливість впровадження будь-якої теми, комікси активно інтегруються у будь які сфери — від розважальної та мистецької до наукової та освітньої, що робить цю індустрію більш обширною та загальною.

Попри величезну масовість і популярність формату мальованих історій у всьому світі, особливо у США, Франції та Японії, комікси в Україні все ще значно поступаються своєю популярністю і кількістю книгам та багатьом іншим формам медіапродуктів. Ця проблема зумовлена як особливостями культурного розвитку українського суспільства, так і відсутністю масового попиту, а відповідно і систематичного фінансування.

Проте, в останні роки через зріст зацікавленості у суспільстві до всього українського, люди також почали звертати увагу і до українських коміксів — мальовисів, стали частіше з'являтися нові проєкти, відкрилися видавництва зацікавлені у розвитку мальовисів, на масових суспільних заходах стали частіше піднімати проблематику розвитку української індустрії коміксів і тд.

Розробка дизайн проєкту коміксу «Світло поміж нас» дозволить не тільки створити новий проєкт серед мальовисів, а також дослідити формат коміксів з багатьох боків, розглянути етапи їх створення та проаналізувати сегмент вікової категорії 10-12 років, серед якого наразі є мало аналогів.

**Метою дослідження** є проведення аналізу коміксів, як окремого формату та особливостей їх розробки. За результатами теоретичної частини кваліфікаційної роботи, наступною метою є: розробка дизайн проєкту коміксу «Світло поміж нас», до якого входить: створення візуального стилю проєкту, промальовка внутрішніх сторінок, оформлення обкладинки, а також розробка фірмового знаку.

**Завдання дослідження:**

- 1) Дослідити комікси як поняття та історію їх виникнення.
- 2) Провести аналіз вже існуючих проєктів-аналогів, які довели свою успішність серед аудиторії та визначити властиві їм елементи, які стануть у нагоді при розробці власного коміксу.
- 3) Розробити внутрішнє наповнення коміксу «Світло поміж нас», яке складається з промалювання кадрів та роботою над текстом.
- 4) Розробити зовнішнє оформлення коміксу «Світло поміж нас», до якого входить передня та задня частини обкладинки та фірмовий стиль проєкту.
- 5) Провести загальні підсумки проведеної роботи.

**Об'єктом дослідження** є розробка коміксу, до якого входить робота над його змістом, обкладинкою, а також фірмовим стилем.

**Предметом дослідження** є особливості створення візуальної складової коміксу «Світло поміж нас», зокрема розробка сторінок, обкладинок та фірмового стилю.

**Методи дослідження:** Аналіз літературних джерел був використаний для обґрунтування етапів дослідження; За допомогою аналітично-порівняльного аналізу були знайдені найбільш вдалі дизайнерські рішення для практичної розробки проєкту. Експериментальним методом було знайдено загальний

візуальний стиль дизайн-проєкту коміксу. Також використовувалися цифрові інструменти для реалізації більшої частини роботи.

**Наукова новизна** полягає у розробці коміксу для цільової аудиторії 10-12 років, для якої існує найменше аналогів порівняно до інших вікових категорій. Розроблений проєкт поєднує в собі як простий, наївний сюжет зрозумілий маленьким дітям та казковий візуальний стиль, так і більш спокійний темп оповіді та філософський посил, що характерно вже для ільш дорослої аудиторії.

**Практичне значення одержаних результатів** полягає у розробці дизайн проєкту коміксу «Світло поміж нас» та реалізація його у фізичному вигляді

**Апробація результатів дослідження.** Апробація результатів дослідження була здійснена під час участі у X Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих учених та студентів «Традиції та новації у дизайні» що відбулася у ЛНТУ 15 травня 2026 року (Додаток А.1.). Також була взята участь у конкурсі студентських плакатів «Збережи Energy» (Додаток А.2.), що проходив на базі XIV Міжнародної науково-практичної конференції «Енергоефективний університет».

**Структура і обсяг роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків та списку використаних джерел. Обсяг роботи без додатків складає 63 сторінки та містить 46 найменувань джерел.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСІВ ЯК ФОРМАТУ ТА ЇХ ВПЛИВУ

#### 1.1. Комікси як формат подачі інформації та історія виникнення коміксів

Комікси стали однією з поширених і значущих форм медіапродукту у сучасному світі. Через вдале поєднання послідовних зображень з супроводжувальним текстом, такий формат швидко та ефективно сприймається читачами, що зробило його ефективним способом передачі інформації. Karin Kukkonen підкреслює, що таке поєднання малюнку з текстом у формі коміксу має мету чітко окреслити наратив та закладений сенс, щоб читачі мали змогу розуміти сенс закладений у візуальних елементах та його інтерпретувати [1, с. 6]

Як зазначає Тимошик М.С. у «Історія видавничої справи» [3, с. 16], витоки видавничої справи слід шукати в стародавніх часах виникнення письма й алфавітів того чи іншого народу, коли в людей з'явилася можливість залишати для нащадків у спадок свої уречевлені думки, набуті знання, переживання, заповіти. А первинними формами видавничої продукції можна вважати тексти, писані ідеографічним (картинним), фонетичним та алфавітним письмом на різноманітних матеріалах — кам'яних брилах, мідних, глиняних, дерев'яних пластинках, кістках тварин, бамбукових зрізах, папірусі, пергаменті, папері.

З часом видавнича справа продовжила активно розвиватися разом із загальним розвитком науки, культури та людства в цілому. З винайденням друкарства цей процес значно прискорився та вийшов на новий рівень. Друкарство значно спростило виробництво книг, що зробило їх набагато доступнішими та дешевшими. Книги перестали бути виключно рідкісним об'єктом і стали необхідним засобом передачі інформації та знань.

Через стрімкий розвиток сфери книговидавництва, почали формуватися різні галузі, які напрямую пов'язані з процесом створення та поширення книг. Наприклад він сприяв виникненню бібліотечної справи, графічного дизайну

книги, книжкової ілюстрації, що перетворило книгу не просто в спосіб передачі інформації, а також в великий пласт художньої культури людства.

Графічний дизайн книги є однією з найважливіших галузей у сфері книговидавництва. Він передбачає створення композиції сторінки, підбір шрифтів, верстку тексту та гармонійне поєднання текстових і візуальних елементів. Верстка займає значну роль у створенні дизайну книги, оскільки вона задає загальний візуальний стиль та забезпечує зручність читання та сприймання інформації. До неї входить структуризація тексту, підбір шрифтів, розміщення ілюстрацій використання відповідних шрифтових елементів, міжрядкових інтервалів, полів та інших типографічних параметрів. Усі ці складові впливають на сприйняття тексту читачами та роблять процес читання більш комфортним.

Верстка та дизайн книги також залежить і від її змісту і призначення. Друковані видання необхідно оформляти відповідно до їх типу, читацького призначення і суспільного значення. Розвиток суспільства завжди визначався розвитком науки, отже, і наукової літератури, а розповсюджуються наукові знання серед широкого загалу читачів, як правило, через науково-популярну літературу. Від того, наскільки якісно будуть оформлені ці типи видань, буде залежати, чи дійдуть вони до своїх читачів [2, с. 18].

З кінця 19 століття паралельно з книжковою справою почала набирати обертів молода індустрія коміксів. Як гібридний формат що повністю розгортає послідовну оповідь через ілюстрації, комікс зайняв своє окреме місце у мистецтві та попкультурі.

Один з найбільш показових давніх прототипів коміксів прийнято вважати Колону Трояна в Римі. Це найгарніший зі збережених прикладів створення оповідань за допомогою послідовних зображень. Схожий формат також мали як єгипетські ієрогліфи, грецькі фризиди, середньовічні гобелени й ілюстровані манускрипти, які також вмістили у собі послідовні зображення для передачі інформації.

Але у сучасному вигляді, комікси виникли в 19 столітті, коли європейська політична карикатура еволюціонувала в щось більше — серії малюнків з текстом,

що висміювали суспільство. Французький художник Родольф Топфер у 1830-х роках видав альбоми з історіями в зображеннях, які вважаються одними з перших сучасних коміксів, де гумор поєднувався з послідовними панелями [4].

З цього моменту почався стрімкий розвиток коміксів звичного формату. З 1929 року почався випуск першої кольорової серії коміксів «The Funnies», що у подальшому надихнув інших авторів до створення подібних робіт. З 1933 року комікси почали друкуватися регулярно в різних газетах і видаватися окремими книжками, що спричинило перехід індустрії на новий рівень. Найбільшу популярність у цю хвилю те, що почав виходити щомісячний журнал «Famous Funnies» [41], тираж якого був вже 400 тисяч примірників.

Оскільки більшість ранніх американських та європейських коміксів виникли як збірки коротких гумористичних історій, на довгий час термін “comics” закріпився в якості позначення виключно гумористичних історій. Минуло майже 80 років, перш ніж суспільні упередження щодо коміксу як формату подачі історій почали поступово послаблюватися [45, 4 с.]. Значною мірою зміні суспільної думки щодо коміксів посприяли такі твори як «Маус. Сповідь уцілілого» авторства Арта Шпігельмена. Комікс вирізняється сміливістю, серйозністю і новаторським характером, що забезпечило йому значну увагу з боку засобів масової інформації і переважно схвальну реакцію з боку критиків і читачів.[46] Разом з цим почалося впровадження нового терміну — графічний роман, який передбачає більш серйозне змістове спрямування твору.

За таблицею 1.1 [11] (Додаток Г) можна простежити що етапи розвитку коміксів поділяють на 4 доби: Золота доба (1938 — 1959), Срібна доба (1960 — 1970), Бронзова доба (1971 — 1984) та Сучасна доба (1986 — наші дні). Загалом наведена періодизація свідчить про те, що комікси пройшли тривалий шлях розвитку, поступово розширюючи тематичне різноманіття, художні можливості та цільову аудиторію. Це дозволило коміксу сформуватися як окремій формі самостійної візуальної оповіді, що продовжує активно розвиватися і в наші дні.

## 1.2. Сучасні тенденції у розробці коміксів та розвиток коміксу у світовій поп-культурі

На сьогоднішній день комікси стабільно продовжують набувати популярності і змінюватися відповідно до сучасних потреб читачів і змін у технологіях. На відміну від минулих часів, зараз комікси сприймаються не тільки в якості виключно розважального формату, а також як засіб поширення важливої інформації, навчальних матеріалів, філософських міркувань та порушення серйозних соціальних проблем. Відповідно до розширення культурного значення коміксів, з'явилося більше різноманіття жанрів, формату, візуальних стилей та піднятих тем, що також сприяло набуттю коміксів більш масового характеру.

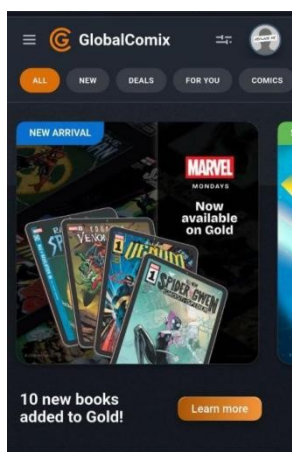
Важливою зміною для коміксів у сучасному етапі став поступовий перехід та адаптація до електронного формату, що зумовлено різким розвитком інформаційних технологій та масова поява смартфонів серед верств населення. Поширення коміксів в інтернет мережу сприяло їх адаптації для читання на смартфонах і планшетах, що значно розширило коло читачів. Такий формат визначається значною мобільністю, доступністю, зручністю та більшими можливостями для взаємодій з читачами і поширення.

З урахуванням успішності електронного формату, були розроблені спеціальні інтернет-платформи (див. рис. 1.1), що надають читачам можливість зручного читання коміксів, а авторам можливість для вільної публікації та поширення своїх робіт. Поява таких ресурсів посприяла розвитку повноцінної окремої індустрії, що існує та розвивається у межах глобального медіапростору. Її характеризують значним розширенням ринку медіапродуктів, стрімкими темпами розвитку та залученням нових інтернет ресурсів і бізнес моделей, що забезпечують загальне зростання сфери та появу нового контенту і авторів.

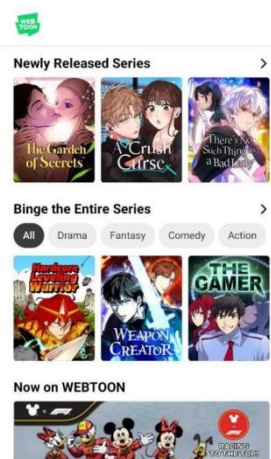
Окрім трансформації формату, зміст коміксів також зазнав значних змін та переосмислень, що було зумовлено як зміною суспільних запитів та цінностей, так і розширенням творчих можливостей авторів у результаті послаблення цензури, а також впливу процесів глобалізації. Якщо раніше в індустрії коміксів



домінували пригодницькі та супергеройські сюжети, то наразі відмічається значна жанрова варіативність. Комікси дедалі частіше охоплюють теми власної ідентичності, ментального стану людини, історичної пам'яті, соціальної нерівності та повсякденного досвіду, що свідчить про їх поступовий перехід від виключно розважального формату до більш складної форми особистого висловлювання.



а.



б.

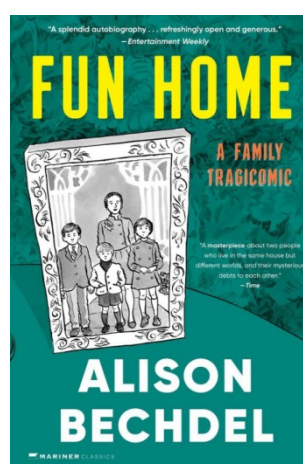
Рисунок 1.1. Головні сторінки офіційних ресурсів для читання коміксів цифрового формату: а. GlobalComix[24] , б. WEBTOON [25].

До прикладів типового сучасного підходу до створення коміксів можна віднести графічний роман «Beneath the trees where nobody sees» (див. рис. 1.2. а.) авторства Патріка Горварта, акцент побудови історії якого зміщується від зовнішньої взаємодії персонажів до внутрішньої психологічної площини героїв. На відмінну від казкової та по дитячому м'якої візуальної стилістики, сюжет твору розгортається у справжній психологічний трилер, насичений жорстокими та холоднокрівними діями головної героїні. Такий протилежний підхід до малюнку і сюжетного змісту історії обґрунтований наміром зробити контраст між зовнішнім відчуттям спокійної ідилії та прихованою жахливою дійсністю що криється за ним. Це також дає можливість до повільного та розміреного розкриття напруження, що є невід'ємним аспектом жанру трилеру.

Також ще одним прикладом актуального підходу є автобіографічний мемуар «Fun Home» (див. рис. 1.2. б.), сюжет якого зосереджений на особистому досвіді авторки та в основі якого домінує рефлексивність та психологічна глибина персонажів. На протязі подій графічного роману головна героїня намагається розібратися у своїй сім'ї, складній постаті свого тата і також усвідомити свою власну ідентичність. Цей твір фактично є психологічним дослідженням внутрішнього світу та переживань героїв, значна частина якого зав'язана на поверненні до минулого та переосмисленні пережитих у дитинстві подій з дорослої точки зору.



а.



б.

Рис. 1.2. Обкладинки до коміксів: а. — «Beneath the trees where nobody sees» [26]; б. — «Fun Home»[27].

Відповідно до згаданих вище прикладів є підстави зазначити, що сучасні тенденції у сфері коміксів дійсно значно змінилися у бік ускладнення сюжетів та образів персонажів. На сьогоднішній день стало більше цінуватися багатогранне розкриття та ускладнення моральної складової образів, які цілком вже не діляться на чорне та біле. Графічні романи стали робити більший акцент не на епічності зовнішньої сторони подій, а на більш комплексну та складну демонстрацію взаємодій між персонажами, їх вагання, помилки, думки.

Однією з важливою тенденцією на сьогоднішній день є також прагнення до авторського самовираження, автентичності, вплетення авторами особистих

переживань та осмислення дійсності, що сприяє зростанню популярності незалежних від великих видавництв інді-коміксів. На відміну великих видавництв, які часто орієнтуються на створення виключно комерційно успішних проєктів, комікси власного видання надають авторам значно ширшу свободу самовираження, що дає можливість експериментувати з розповіддю, візуальним стилем та тематичним наповненням. Таким чином комікс перетворюється на засіб особистісного висловлювання, де ключову роль відіграє не лише сюжет, але й спосіб його подачі, стиль та суб'єктивний досвід автора.

Водночас з сюжетною складовою, зазнали змін і способи візуальної організації змісту, що безпосередньо має вплив на сприйняття та інтерпретацію історії читачем. Сучасні автори дедалі частіше використовують нетрадиційні підходи у побудові сторінки, відходячи від класичних, чітко структурованих сіткою панелей і будуючи свою власну систему організації кадрів. Зокрема поширення набуває вільне розташування панелей, зміна їх розмірів, форми і навіть відсутність чітких меж між ними, що дозволяє керувати ритмом сприйняття, створювати більш спокійний чи динамічний темп розповіді та акцентувати увагу читача на окремих деталях.

В якості прикладу креативного, сучасного підходу до композиційного розміщення панелей та їх елементів заслуговує згадки сторінка з коміксу «Little Bird» (див. рис. 1.3.) авторства Darcy Van Poelgeest. Перше що можна помітити роздивляючись приклад — центральнo-симетричне розміщення композиції, що додає сцені статичності і монументалізму та відчуття стабільності та нерушимого. Використано цікаве рішення щодо з'єднання двох сцен у одне цільне місце де відбуваються події, що було досягнуто за допомогою спільних елементів одночасно зображених на двох панелях.

Також слід звернути увагу на спосіб візуалізації руху та подій, що передбачає зображення дій одних і тих самих персонажів у межах єдиної візуальної площини. Таке накладання послідовних фаз руху дозволяє передати розвиток подій без чіткої сегментації, що створює ефект близький до кінематографічного руху та покадрової мультиплікації. Цей ефект підсилюється

вертикальною, майже спіралеподібною композицією, яка спрямовує погляд глядача зверху вниз та задає ритм і чітку послідовність сприйняття зображених подій.

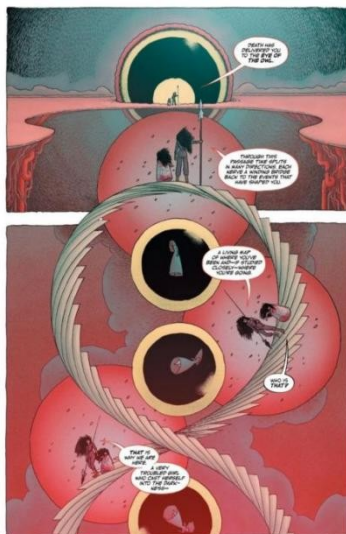


Рис. 1.3. Сторінка з коміксу «Little Bird» [28].

Таким чином, поєднання цих візуальних прийомів є яскравим прикладом сучасного експериментального підходу до побудови структури та композиції сторінки, що дозволяє гармонійно поєднати послідовність дій із єдністю простору та додати циклічність до динаміки.

У коміксі «Низка смертей Лейли Старр» (див. рис. 1.4.) авторства Рама Ві та ілюстратора Філіпе Андраде також можна спостерігати використання оригінальних та сучасних візуальних прийомів у розміщенні та побудові кадрів, які значно посилюють емоційну складову подій та художні рішення щодо перспективи, експресії форм та загальної динаміки.

На зазначеній сторінці ілюстратору вдалося майстерно зобразити динамічний та емоційний момент пробудження головної героїні богині Смерті у тілі Лейли Старр. Зокрема на фоні верхньої панелі можна помітити візуальні елементи, які одночасно нагадують як і спалахи так і край обриву з якого немов падає головна героїня, що у свою чергу символізує почуття раптового пробудження та вселення у нове тіло. Глибина простору підкреслюється

нестандартною перспективою та виходом персонажу за рамки панелей, що є прийомами, якими дедалі частіше користуються сучасні коміксисти у своїх роботах. Загалом кадри на цій сторінці демонструють перехід з удару і дезорієнтації до отямлення персонажу, що добре передано загальною структурою побудови сторінки і використаних горизонтальних, різних за розміром фреймів.



Рис. 1.4. «Низка смертей Лейли Старр» [29].

Отже, сучасний етап розвитку індустрії коміксів охоплює як і значну трансформацію формату та поширення мальованих історій, так і зміни у підході до сюжету і візуальної оповіді. Починаючи з початку 2000-х років, індустрія коміксів зазнала поступових, але помітних змін у напрямі більш різноманітної репрезентації авторів і творчих підходів. Значною мірою цьому сприяли активні процеси діджалізації, що передбачали поширення інтернету та відповідно до цього появу вебкоміксів. Це відкрило нові можливості для незалежних авторів, представників різних культурних та соціальних груп, а також для експериментів з візуальним сторітелінгом [44].

### 1.3. Культурне місце коміксів в Україні

Як і в більшості країн світу, комікси, як важливий елемент сучасної культури, не оминули територію України та її культурний постір. У порівнянні з Японією, Францією чи США, де велика індустрія коміксів існує вже тривалий

час, в Україні цей напрям сформувався відносно нещодавно, що є наслідком багатьох соціальних чинників та значним пригніченням радянською владою українські прояви культури. Утім, протягом останнього часу, комікси в Україні зазнають етап активного розвитку та поширення, поповнюючи медіапростір чималою кількістю нових творів різноманітних жанрів та напрямків. Зростання зацікавленості до цього формату, поява нових авторів та спеціалізованих видавництв, свідчать про формування повноцінної індустрії.

Насамперед доцільно визначити передумови виникнення галузі коміксів в Україні, що дозволяє глибше зрозуміти особливості її подальшого розвитку. Важливо зазначити, що становлення коміксу як окремого формату відбувалося нерівномірно і зазнавало велику кількість перешкод у вигляді низки чинників, таких як відсутність індустрії масової культури та тотальний контроль над формами візуального мистецтва. У зв'язку з цим довгий час існували тільки окремі елементи, наближені до формату коміксу, такі як сатирична графіка чи карикатури, що мали схожі функції візуальної оповіді.

Український медіапростір має специфіку композиційно-тематичного формату коміксу. Першим українським виданням, що є подібним до коміксу прийнято вважати «Чорнокнижник з Чорногори» Я. Вільшенка з ілюстраціями А. Манастирського 1921 року видання (див. рис. 1.4) [5, 186 с.]. Хоча цю книгу у класичному розумінні не можна віднести до коміксу, твір демонструє низку ознак, що притаманні коміксам, зокрема цілісна оповідь у послідовних зображеннях. Ілюстративний ряд виконує не лише декоративну, а й змістовну функцію, доповнюючи та розширюючи вербальний компонент оповіді. З цієї причини «Чорнокнижник з Чорногори» можна розглядати як яскравий приклад форми переходу між літературою з ілюстраціями та коміксами, що визначає його як важливий феномен в українській культурі коміксу. Разом з тим твір має виразну національну ідентичність яка базується на українських міфах і фольклорі і оповідає про магію, відьом, перетворення людей на тварин та інші надприродні явища, що було майстерно проілюстровано графіком Антіном Манастирським. У



2016 році книга була вперше з 1921 року перевидана Бібліотекою українського мистецтва [6]



Там у гриниці<sup>1)</sup> дворецький  
Із лицарством розмовляє,  
Що прибув тут посол грецький,  
А князя іще не має.  
Аж голосить враз хлопчина:  
„Ти ведмедє є, дворецький,  
Ви вовками, вся дружина,  
А ти лисом, после грецький!“

<sup>1)</sup> Кімнати.

36



І відразу всі змінилися,  
Як бажав сього хлопчина,  
Та так сумно всі завили,  
Аж здригнулась Верховина.  
Та хлопчина не здригнувся,  
Лиш ще більше він радіє —  
В повній силі вже почув ся,  
Ось що він уже уміє!

37

Рис. 1.4. Комікс «Чорнокнижник з Чорногори» [30].

Наступним значимим феноменом, що відіграв важливу роль у розвитку національної публіцистики та посприяв виникненню українських коміксів став журнал сатирично-гумористичних карикатур «Перець» (див. рис. 1.5) заснований в 1922 році у місті Харкові. До випуску номерів журналу були причетні відомі художники-карикатуристи, письменники, фейлетоністи, що сприяло розвитку українського публіцизму та сатиричної графіки. Зокрема в редагуванні та організації часопису активно долучався Остап Вишня, який публікував у ньому свої сатиричні твори та фейлетони. Хоча значення цього журналу для української літераторської культури важко переоцінити, від часу заснування, видання пройшло досить суперечливий та складний шлях розвитку, оскільки йому треба було постійно балансувати між авторським самовираженням та складними суспільно-політичними реаліями тогочасної дійсності. [7, 139 с.] Проте саме в цьому журналі були опубліковані одні з перших зразків повноцінних українських коміксів, що вирізнялися розкриттям сюжету через поєднання візуальних та текстових компонентів, а також наявністю діалогів, оформлених у вигляді підписів або реплік персонажів.



Рис. 1.5. Журнал «Перець» [31].

Як і для багатьох інших сфер культури, процеси деструкції радянського режиму та здобуття незалежності, стали вагомим поштовхом до розвитку сфери коміксів, зумовивши формуванню суспільного інтересу, появи спеціалізованих видавництв та тематичних об'єднань. Зокрема, такі зміни були спричинені раптовим відкриттям принципово нового та відкритого до коміксів ринку, а також скасуванням численних обмежень, зумовлених суворою цензурою, що, своєю чергою, створило сприятливі умови для розвитку індустрії коміксів. Саме у 1990-х роках з'являються перші спроби створення оригінальних, повноцінних українських коміксів, які часто мали експериментальний характер і виходили обмеженими накладом. Значну роль у популяризації цього формату відігравали періодичні видання, фанатські ініціативи та поодинокі видавничі проєкти.

Одним із перших коміксів цього періоду є «Шовкова країна» (див. рис. 1.6), який було видано видавництвом «Дніпро» в 1990 році, а також перекладено англійською мовою під назвою «Welcome Danger!». Цей твір поєднав власне бачення національного фольклорного сюжету із форматом візуальної оповіді. В центрі сюжету — відома українська народна казка про хороброго царевича Володимира, його звитяжні пригоди та перемогу над страшним Песиголовцем [9].



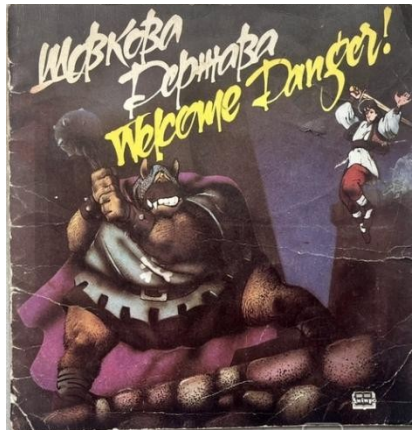


Рис. 1.6. Комікс «Шовкова країна» [32].

Упродовж останнього десятиліття індустрія коміксів в Україні зазнала суттєвого розвитку як у напрямі ліцензування іноземних творів, так і у сфері створення мальовисів [8] власного виробництва, а також зазнали нової хвилі популярності роботи, що у свій час отримали недостатнє поширення. Серед таких робіт варто виокремити комікси Ігоря Баранько — «Вдовичка», «Орда», «Скеггі Сгуба», а зокрема «Максим Оса» (див. рис. 1.7.), який на сьогоднішній час прийнято вважати класикою українських мальовисів. Сюжет цього коміксу розгортається у козацькі часи та зосереджений на козаку Корсунського полку, Максимі Осі, що повертається додому після походу на Крим, шукає скарби та долає вовкулак [10, 112 с.].

Роль «Максима Оси» в українській комікс-культурі полягає в тому, що він став одним із перших проєктів формату мальованих історій в Україні, які продемонстрували свою спроможність до міжнародної конкуренції. Крім того, адаптація мальовису у формі фільму свідчить про його вплив на ширший медіапростір та підтверджує потенціал коміксів, як основи для розвитку інших форм медіапродуктів. Таким чином, цей мальовис відіграв важливу роль у популізації українських коміксів та формування до них інтересу, як серед української, так світової аудиторії.



Рис. 1.7. Комікс «Максим Оса» [33].

На сучасному етапі розвитку культури коміксів, мальописи утверджуються, як важливий складник українського культурного простору, що поступово інтегрується у різні сфери. Передусім, найбільшого поширення українські комікси набули саме у попкультурі що можна помітити у зростанні присутності у медіасфері, розширенні сегмента пов'язаної продукції, формування фанбази та проведення тематичних подій. Комікси стали сприймати дедалі частіше не лише як суто розважальний формат для дітей, а як окрема форма мистецтва, що здатна відобразити актуальні культурні й соціальні процеси.

До цього варто відзначити значний соціальний і просвітницький потенціал коміксів. Комікси, як поєднання текстових та візуальних компонентів, є доволі ефективним інструментом передачі важливих соціальних наративів. Наприклад, в умовах поточної війни, мальописи повною мірою розкриваються як сильний та доступний інструмент донесення обізнаності про актуальні події. Адже мальовані історії дають змогу доступно для широкої аудиторії інтерпретувати складні для сприйняття теми зрозумілою візуальною мовою.

Одним з найвідоміших прикладів таких проєктів є журнал соціального коміксу Inker, що поєднує свою журналістську діяльність зі створенням мальописів на основі репортажів, що були відтворені зі спогадів реальних учасників подій [12].

Запуск платформи Inker (див. рис. 1.8.) відбувся у 2021 році і спершу вона функціонувала як медіаплатформа для публікації правозахисних мальописів. Але після початку повномасштабного вторгнення, команда Inker зосередила свою увагу на коміксах про воєнні події, з метою привернення уваги міжнародної аудиторії до агресії з якою стикається Україна [13].

Окремої уваги заслуговує діяльність сучасних українських видавців коміксів, які відіграють ключову роль у розвитку цього сегменту та поповнення його новим продуктом. Серед передових видавництв мальописів слід відзначити «MAL`OPUS», «Nasha Idea», «Uacomix», «Varvar», «Рідна Мова», «Lantsuta». «Fireclaw Ukraine», «TUOS Comics», що займаються виданням оригінальної та іноземної продукції.

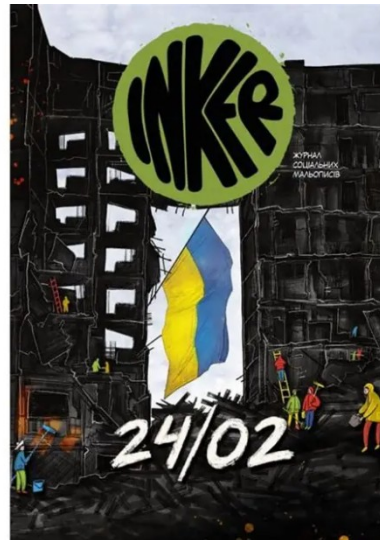


Рис. 1.8 Журнал соціального мальопису «Inker» [34]

Їхня справа забезпечує формування вітчизняного ринку, підтримку місцевих коміксистів, а також поширення українського мальопису серед міжнародного культурного простору. Разом з тим, серед одних із важливих аспектів діяльності видавців, є участь у різноманітних видавничих подіях, наприклад таких як: тематичні фестивалі, дискусії, клуби обговорення коміксів та зустрічі з авторами. Подібні ініціативи позитивно сприяють на розвиток ринку, що забезпечує функціонування індустрії та поширенню коміксів у культурному просторі України, а також заохочують інтерес аудиторії до їх діяльності.

Розглядаючи всі зазначені фактори, доцільно зазначити, що сфера мальовисів в Україні, хоча ще і залишається відносно недостатньо поширеною, в останній час вона демонструє стабільне зростання. Крім цього, простежується справжній бум зацікавленості молодшої аудиторії до формату мальованих історій, насамперед японської манги, масштаби видання якої продовжують невпинно збільшуватися. Відповідно, також зростає суспільна ініціатива до створення своїх власних коміксів, особливо враховуючи значну актуальність підтримки національного продукту. Це зумовлює значний потенціал мальовисів для подальшого розвитку і поширення.

### **Висновки до розділу 1**

У першому розділі проведено основні теоретичні дослідження процесу становлення коміксів, як однієї з поширених і значущих форм медіапродукту у сучасному світі. Проаналізована інформація охоплює основи історії виникнення формату коміксів починаючи з давніх прототипів, таких як - Колону Трояна в Римі і закінчуючи сучасними, цифровими творами. Наразі, сучасні комікси, як гармонійне поєднання послідовних зображень з супровідним текстом, почали швидко набирати популярність у різноманітних жанрах та напрямках.

У ході роботи також виконано аналіз сучасних тенденцій у розробці коміксів та їх розвиток у світовій поп-культурі відповідно до змін у сучасних потребах читачів та технологіях, зокрема діджиталізації багатьох сфер життя. Медіасфера зазнала суттєвих трансформацій під впливом масового поширення цифрових технологій та нового етапу глобалізації культурного простору.

На відміну від минулих часів, зараз у суспільстві комікси сприймаються не тільки виключно в якості розважального формату, а також як дієвий засіб передачі необхідної інформації, навчальних матеріалів, філософських міркувань та порушення актуальних суспільних питань. У сюжетах сучасних коміксів дедалі більше уваги приділяється увага до тем тем ментального стану людини, власної ідентичності, соціальної нерівності та повсякденного досвіду, що

свідчить про значну трансформацію суспільного сприйняття та переосмислення значення коміксів.

Це сприяло виникненню нового напрямку — соціальний комікс, який зосереджується на висвітленні широкого спектру соціальних проблем, конфліктів інтересів, політичних подій та важливих культурних процесів. Завдяки поєднанню художньої виразності та зрозумілої форми подачі інформації, соціальний комікс став ефективним засобом візуальної комунікації, який дозволяє доступною мовою розкривати теми дискримінації, війни, психологічного здоров'я, соціальної нерівності та інші суспільно значущі проблеми.

Підсумовуючи загальні висновки щодо розвитку та сучасних тенденцій коміксу, також важливо звернути увагу на сучасний стан та особливості розвитку індустрії коміксів в Україні. Було визначено, що сфера мальовисів в Україні, в останній час демонструє стабільне зростання, що проявляється у появі нових спеціалізованих видавництв, розширенні жанрового діапазону творів та активізації діяльності організаторів тематичних подій.

У результаті дослідження було доведено що комікс є не лише розважальним форматом, а ще й повноцінним засобом візуальної комунікації, здатним поєднувати у собі художню, інформаційну та соціальну функції. Це робить комікс важливим елементом сучасної культури, що інтегрується у будь яку сферу медіапростору.

## РОЗДІЛ 2

### КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ АНАЛІЗ ТА ПОШУК ВІЗУАЛЬНИХ РІШЕНЬ ДЛЯ РОЗРОБКИ КОМІКСУ «СВІТЛО ПОМІЖ НАС»

#### 2.1. Визначення концепту та ідеї коміксу «Світло поміж нас»

Створення коміксу є комплексним творчим процесом, що передбачає поєднання наративної складової та візуальних компонентів у єдиний цілісний художній продукт. Формування концепту та ідеї проєкту є одним з найважливіших етапів розробки коміксу, оскільки саме він задає основу майбутнього твору, від якої будуть залежати його сюжетний напрям, мораль, візуальний стиль та формат. Саме концепт закладає загальну структуру та бачення коміксу, як для читачів так і для автора. Від його якості залежить цілісність візуальної оповіді, логіка побудови світу, характерні риси персонажів і загальна художня та ідейна спрямованість твору. Саме тому попереднє опрацювання концептуальної основи проєкту є визначальним чинником для ефективної реалізації подальших етапів роботи над коміксом.

Для визначення концепту важливо мати чітке розуміння ідеї твору та моралі, яку автор хоче донести читачам. Концепт не повинен визначати лише загальний зміст історії, його ціллю є також забезпечення цілісності всіх подальших художніх та сюжетних рішень. Саме тому на етапі формування загальної концепції важливо враховувати жанрові особливості твору, атмосферу твору та відповідно до цього майбутню цільову аудиторію.

У ролі можливих ідей для концепту може виступати особистий досвід чи різні джерела натхнення, такі як актуальні соціальні та культурні явища, події з історії, література, міфологія, кінематограф та комікси. Також доволі поширеними є ідеї створені поєднанням особистого досвіду автора з натхненням, отриманим від вже існуючих творів та художніх джерел, які вирізняються. Відповідно до цього важливу роль відіграє аналіз же існуючих коміксів та інших форм візуального наративу, приклад яких дозволяє краще зрозуміти принципи композиції, побудови історії, та візуальної стилістики. Проте концепт не повинен

складатися лише з запозичених ідей, також важливо сформувати своє власне художнє бачення та індивідуальний підхід до обраної теми, що приходить з досвідом.

Відповідно до зазначених вище принципів формування концепту, була розпочата робота над формуванням концепції власного авторського коміксу — «Світло поміж нас», що стане основою для формування сюжету та візуальної оповіді майбутнього проєкту.

Передумовою для формування ідеї коміксу «Світло поміж нас» став персонаж-прототип головного героя проєкту, створений у межах програми навчальної дисципліни університету. В якості його основи був взятий образ комахи — метелика-шовкопряда (див. рис. 2.1.), зовнішній вигляд якого виділяється виразною візуальною структурою, що надає безліч можливостей для розробки оригінального та цікавого дизайну персонажа. Зовнішні особливості пластики, форми, деталей та силуету комахи дають можливість створити гарний та виразний візуальний образ, що буде приваблювати увагу та запам'ятовуватися читачам.



Рис. 2.1. Метелик — шовкопряд.

Розробка образу персонажу стало одним з ключових аспектів формування загальної концепції коміксу «Світло поміж нас». Під впливом розробленого візуального образу, було визначено тематичну та емоційну спрямованість проєкту, що надалі вплинуло на побудову сюжету, образів персонажів і загальну атмосферу. Основою концепту стало прагнення продемонструвати важливість

підтримки один одного та досягнення емоційного спокою, через лаконічний сюжет з елементами фентезі. Присмні фентезійні образи. Елементи магії та казкове оточення допомогли більш чуттєво розкрити обрану тематику, а також підсилити загальний наратив.

У межах обраної концепції важлива правильна передача загальної атмосфери та емоційного стану твору разом з персонажами. Саме емоційна складова суттєво визначає те як буде сприйматися комікс і наскільки сильним буде рівень залученості читачів у сюжет. Зокрема за допомогою правильно розставлених акцентів, зрозумілого та чіткого наративу, продуманих характерів персонажів та їх ролей, вмінню символічно та емоційно розкривати сюжетні моменти- автор має змогу створити історію, яка здатна викликати емоційний відгук у аудиторії та її прив'язаність.

У контексті коміксу «Світло поміж нас» особлива увага приділяється взаємодіям персонажів та передачі їх внутрішнього стану за допомогою використання різноманітних візуальних прийомів та діалогів. Крім того, у коміксі порушуються теми подолання своїх страхів та пошуку внутрішньої рівноваги, що реалізується через сюжетні метафори та символи. Наприклад, так як сюжет «Світло поміж нас» відбувається у маленькому нічному магазині ліхтарів, одним із центральних елементів сюжету відповідно є ліхтарі, які виступають метафоричним утіленням емоційного спокою та внутрішньої рівноваги. Це зумовлено тим, що кожен ліхтар у магазинчику є чимось ексклюзивним, індивідуальним та тим що відведено саме для конкретної людини, очікуючи коли його знайдуть серед безлічі інших ліхтарів.

Важливу роль у формуванні концепції коміксу також відігравало визначення жанрів та тематики, оскільки за допомогою саме цих аспектів, значною мірою формується побудова сюжету, візуальна стилістика та атмосфера твору. «Світло поміж нас» має чітко виражені елементи фентезі, які додають у комікс відчуття казки, та магічного реалізму, що наповнюють твір загадковою атмосферою. Також сюжет має психологічний підтекст, що дозволяє зосередити



увагу не тільки на зовнішніх подіях, а на внутрішньому стані персонажів, їхніх переживаннях та взаємодії між собою.

Основна тематична спрямованість твору пов'язана з дослідженням потреби у взаєморозумінні між людьми та пошуку внутрішнього світла. Обрання саме такої концепції було зумовлено особливостями формату твору — коміксу, що дозволяє читачу самостійно задавати темп оповіді відповідно від швидкості читання та індивідуального бачення подій між кадрами. Це дає змогу глядачеві глибше відчувати особисті внутрішні переживання героїв і створити між ними емоційний зв'язок.

Поряд з цим, важливе значення має особлива атмосфера коміксу, яка побудована на образі магичної крамниці ліхтарів, що підсилюється нічним часом доби та візуальною стилістикою твору. Для зображення персонажів використовується проста стилізація, в якій є акцент на легкості, пластичності форм та рухів, а також виразності загальних силуетів, що підсилює виразність та впізнаваність образів.

## **2.2. Загальний аналіз аналогів з актуальними дизайнерськими рішеннями для концепту коміксу «Світло поміж нас»**

Для створення якісного коміксу, важливо брати до уваги приклади інших проєктів. Детальний аналіз аналогів дає можливість побачити приклади різних робіт, які вже мають комерційний успіх та відгук аудиторії. Це дає можливість взяти до уваги чинники, що мають позитивний вплив на якість та успішність проєкту, чи навпаки поширені помилки, які краще уникати. Дослідження робіт інших авторів значно розвиває художню надивленість та вміння створювати правильну композицію.

Вивчаючи аналоги, художник отримує розуміння, як на фоні конкурентів виглядатиме його власний продукт, що краще дозволяє оцінити свої можливості у обраному напрямку. Аналоги дають змогу дослідити приклади правильно побудованої від початку до кінця структури твору, що дає можливість зрозуміти як організувати структуру свого власного коміксу. Навіть на ранньому етапі вже

важливо розуміти свої очікування щодо кінцевого результату, бо відсутність орієнтиру протягом створення проєкту може повністю забрати впевненість у своїх силах та спричинити порушення візуальної та сюжетної складової твору. Коли художник вже на початку відмальовки коміксу має на руках сценарій заключної частини — процес роботи стає значно ефективнішим.

Таким чином, аналіз аналогів є важливим етапом для початку створення розкадровки для коміксу. Він дає змогу почати комплексну та продуману роботу над своїм власним проєктом. Коли опрацьовано достатню кількість вже існуючих прикладів робіт, художник матиме уявлення про те, як приблизно виглядатиме його власний проєкт та звернути увагу на важливі моменти.

Для аналізу були підібрані аналоги, розбір яких, стане у нагоді під час розробки свого власного коміксу. Всі ці роботи мають стилістичні рішення, оформлення та композицію, розбір яких неодмінно стане корисним під час знаходження креативних рішень для власного проєкту. Згадані нижче приклади створені є доречним аналогами оскільки їхні художні засоби, візуальна стилістика, формати, чи концепція мають спільні риси зі задумом власного проєкту.

Першим прикладом для аналізу було обрано комікс «Щоденники Вишеньки» [35] авторства Жориса Шамблена, що вирізняється особливою затишною атмосферою, емоційністю та цілісністю візуальної оповіді та сюжетної складової.

Атмосфера твору формується завдяки вмілому використанні м'якої кольорової гами, детальному опрацюванню фонового середовища та виразній стилізації персонажів. За допомогою особливостей обраної стилістики, візуальна складова створює відчуття емоційного занурення у сюжет коміксу, що дозволяє читачеві глибше зрозуміти кожного персонажа та сюжет коміксу.

Комікс вдало використовує можливості візуальної оповіді, оскільки робить акцент на зображенні подій та емоцій через міміку, жести та деталі в ілюстраціях, при цьому не використовуючи надмірну кількість тексту. Всі художні та сюжетні елементи гармонійно об'єднуються у одну цілісну структуру, в якій візуальна

складова практично зливається з тематикою та емоційним наповненням історії. До того, зазначені особливості твору, пояснюють дитяче-підліткове вікове спрямування коміксу, оскільки саме цей підхід робить його близьким та зрозумілим для юних читачів, яким важливо яскраве емоційне наповнення.



Рис. 2.2. Комікс «Щоденники Вишеньки» [35].

Наступним аналогом, на який слід звернути у пошуку аналогів для розробки власного коміксу — є комп'ютерна гра «Hollow Knight» [36]. У зазначеному прикладі простежується цілісний та характерний художній стиль, що будується на лаконічності, мінімалізмі та виразності силуетів і форм. У візуальній стилістиці проекту можна простежити інтеграцію біонічних форм у загальну естетику гри, що є нестандартним рішенням у поєднанні з акцентом на мінімалізм. Проте у візуальній концепції ігрового проекту використовується не буквально, натуралістичне відтворення біологічної форми, а її біонічна художня інтерпретація. Біоніка використовується для передачі якостей природного об'єкту графічними засобами, де основним художнім прийомом є стилізація [40, 4 с.].

Важливу роль у художній стилістиці гри відіграє виразна пластика рухів, що досягається за рахунок плавних контурів, чітких силуетів персонажів, а також помітного контрасту між округлими та тонкими гострими формами. Це дозволяє ефективно передавати характер образів персонажів не використовуючи значну деталізацію



Рис. 2.3. Комп'ютерна гра «Hollow Knight» [36].

Виразний дизайн антропоморфних комах є однією з головних особливостей візуального стилю гри, що також перегукується зі схожою концепцією дизайну персонажів коміксу «Світло поміж нас» і зумовлює актуальність порівняння цих двох проєктів у межах дослідження аналогів.

«Hilda» [37] є прикладом сучасного фентезійного коміксу та мультсеріалу, які спрямовані на дитячо-підліткову аудиторію та в яких поєднуються елементи детективу, пригодницького жанру та повсякденності.

Візуальна стилістика коміксу перш за все вирізняється ретельно підбраною кольоровою гамою, що складається з природних, теплих та приглушених кольорів які також гармонійно поєднуються з більш прохолодними, більш «нічними» кольорами. Подібні поєднання зумовлені використанням комплементарних кольорів - пар кольорів, що розташовані один навпроти одного на дванадцятискладовому колірному колі. Використання комплементарних відтінків посилює звучання та виразність зображення, оскільки вони посилюють насиченість один одного та наче множать кольоровий тон. Тому такий контраст має тенденцію посилювати декоративність зображення [14, 127 с.] та вдало поєднується з мінімалізмом.

Для художнього стилю «Hilda» також є характерним спрощена стилізація персонажів, що будується на використанні м'яких форм, пластичних ліній та

специфічних пропорцій тіла для зручності створення анімації. Такий підхід до дизайну дозволяє зробити образи героїв максимально зрозумілими, виразними та яскравими, що особливо важливо для сприйняття твору дитячою аудиторією.



Рис. 2.4. Мультсеріал та комікс «Hilda» [37].

До того ж, ще однією яскравою частиною художнього коду всієї франшизи, є майстерний підхід до візуального оформлення задніх планів, характерним для якого є стилізація пейзажів, натхнених скандинавською природою, з використанням атмосферного освітлення та тіней. У сценах «Hilda» також помітне балансування між легкістю, повітряністю, відчуттям безкрайнього простору та глибокою багатоплановістю, наповненою різноманітними деталями.

Всі елементи візуального оформлення всесвіту «Hilda» у поєднанні створюють особливу та унікальну атмосферу, де буденне життя дитини переплітається з міфологією та магією.

Серед всіх прикладів аналогів також слід звернути увагу на унікальне художнє оформлення комп'ютерної гри «Child of Light» [38], що привертає увагу своєю акварельною стилістикою.

«Child of Light» є рольовим платформером і «поємою в ігровому форматі», що ніби створює враження інтерактивного живописного полотна на якому розгортається казковий сюжет [15]. Візуальна графіка «Child of Light» у цілому виглядає як анімовані атмосферні акварельні ілюстрації до книги. У ній



простежуються м'які напівпрозорі текстури і делікатні кольорові переходи, завдяки чому ігровий простір виглядає повітряним та сновидним. Вибір такої мрійливої стилістики тісно переплітається з загальною концепцією, сюжетом, побудовою магічного всесвіту гри і геймплеєм.



Рис. 2.5. Комп'ютерна гра «Child of Light» [38]

У дизайні персонажів переважають плавні форми та неідеально рівні контури, що посилюють ефект традиційного малюнку на папері. Дизайн позитивних персонажів, таких як головної героїні та добрих неігрових персонажів помітно більш спрощений ніж у ворожих. Це зумовлено тим, що прості, м'які та зрозумілі образи на психологічному рівні сприймаються більш доброзичливими ніж складні силуети та дрібні деталі у дизайні.

Локації гри зображені досить детальними та містять складну акварельну заливку з атмосферним освітленням, що робить середовище більш магічним, загадковим та цікавим для вивчення. Загальний настрій також підкреслюється кольоровою гамою, що будується на чергуванні прохолодних, приглушених сірих, фіолетових, бірюзових та більш теплих золотистих, коричневих і зелених відтінках, які формують залежно від локації меланхолійну та затишну атмосферу.

Завдяки гармонійному поєднанню всіх зазначених художніх елементів та урахування психології людського візуального сприйняття, творцям гри вдалося розробити якісний самобутній медіапродукт, що має впізнавану художню стилістику. Таким чином, «Child of Light» є вдалим прикладом творчого проекту, у якому візуальний стиль, кольорова гама та атмосфера формують цілісну



Кінематографічність у коміксі також проявляється через особливості освітлення, тіней та контрасту, що вдало підкреслює загальний настрій та атмосферу окремих сцен. До того ж значну роль грає і підбір кольорової палітри, яка здебільшого містить спокійні, приглушені, переважно сіруваті відтінки, які у напружених та динамічних сценах доповнюються яскравими кольорами, підсилюючи емоційність моменту.

Аналіз вищеописаних аналогів дав змогу детальніше розглянути вдалі приклади використання різноманітних стилістичних рішень на основі вже існуючих проєктів, що довели свою успішність серед аудиторії. Цей етап дав змогу визначити головні аспекти формування перспективного та якісного проєкту, як в контексті його змісту, так і з комерційної точки зору. Незважаючи на те, що розглянуті зразки належать до різних жанрів, мають різну цільову аудиторію та навіть формат, результати аналізу неодмінно стануть у нагоді при подальшій розробці коміксу «Світло поміж нас».

### **2.3. Дослідження цільової аудиторії коміксу та методів адаптації візуальної та сюжетної складової відповідно до неї**

Після проведення дослідження аналогів та узагальнення підсумків, наступним етапом є повернення до опрацювання власного проєкту. Важливо мати розуміння загального напрямлення коміксу та цільової аудиторію. Від цього етапу залежить який підхід слід використовувати для подальшої розробки коміксу, бо саме він визначає особливості художнього оформлення, візуальної оповіді, зрозумілість сюжету і наскільки він адаптований для певних читачів.

Розуміння інтересів та потреб цільової аудиторії дає змогу створити більш цілісний, зрозумілий продукт що буде емоційно відгукуватися до читача. Важливо визначити які саме підходи працюють найбільш ефективно для привернення уваги певної читацької аудиторії. Наприклад, для дитячо-підліткової аудиторії важливе значення мають демонстрація емоційної щирості та відкритості, а також використання простих і зрозумілих фенотипів персонажів. Також слід звернути особливу увагу до побудови цікавого та комфортного



візуального середовища, зрозумілу композицію та гармонійному поєднанні елементів фентезі та повсякденного життя. Для такої аудиторії особливо близькими є теми дружби, сім'ї, пригод, дослідження світу, добра та зла, взаєморозуміння, знаходження себе і тд. Треба враховувати не лише те що можна, а що не слід зображати відповідно до вікової категорії читачів, але й орієнтовуватись на її емоційні та естетичні очікування.

Особливості сприйняття твору аудиторією значно впливає на підходи до його створення, зокрема на художню стилістику, темп візуальної та сюжетної оповіді та емоційне спрямування. Все частіше читачі звертають увагу не лише на динамічність, але й на загальну атмосферу коміксу, психологічне розкриття персонажів та емоційну глибину. Саме тому важливо щоб візуальна складова, до якої належить художня виразність, візуальна оповідь, цілісність всіх елементів середовища викликала у аудиторії певний емоційний відгук.

У межах обраної концепції для коміксу «Світло поміж нас», найбільш відповідним варіантом є орієнтованість переважно на ранньо-підліткову аудиторію. Це зумовлено тим що загальна концепція проєкту зачіпає найбільш близькі теми для відповідної аудиторії. У сюжеті коміксу планується розкриття тематики подолання внутрішніх страхів, важливості взаємопідтримки, ментального здоров'я та емоційного зближення, що буде підсилюватися за допомогою фентезійної побудови світу, використанні містичних та магічних елементів, нічної атмосфери і загальної загадкової естетики. Саме таке поєднання дозволяє більш виразно та чуттєво підкреслити особливості емоційного стану персонажів та їх внутрішні проблеми, що можуть бути і не помітними одразу. Загалом доречно сказати що комікс має певне філософське спрямування, зосереджене на осмисленні тем людських взаємодій, рефлексії персонажами свої внутрішніх переживань і пошуку емоційної рівноваги.

Відповідно до визначеної цільової аудиторії і тематики коміксу, головне у візуальному стилі є підкреслення загальної атмосфери та ідеї через використання певних художніх прийомів та особливостей стилістики. Наприклад, для коміксу обраного концепту доречним буде використовувати яскраво виражену

стилізацію, що не буде зображати персонажів-комах занадто реалістично, бо враховуючи жанри та цільову аудиторію, буде недоцільно додавати окремі анатомічно деталізовані елементи до їхнього дизайну. Персонажі повинні мати доброзичливий вигляд, що привертає до них, може викликати читацьку симпатію та бажання дізнатися більше про дійових героїв. Під час роботи над стилістикою коміксу «Світло поміж нас», також важливо враховувати виразність міміки персонажів, тому що емоції повинні бути зрозумілі. Так як відповідно з особливостями стилю коміксу не будуть промальовуватися роти на обличчях персонажів, особливо важливим є передача їх емоцій через очі та мову тіла, на що буде робитися акцент під час роботи над малюнком.

Пошук образів персонажів є важливою частиною створення проєкту. У випадку з мальовисом «Світло поміж нас» формування дизайну персонажів відбувалося у декілька етапів. Спочатку були створенні перші пробні начерки, які демонструють загальні уявлення про персонажів, що з'явилися без особливого аналізування та адаптації відповідно до стилістики коміксу. У випадку з мальовисом «Світло поміж нас», найбільш ранні версії персонажів мали більш реалістичні пропорції та менш виражену міміку, експресивність ліній і силуетів. Але під час безпосередньої роботи над коміксом дизайн персонажів зазнавав певних змін, оскільки з'являлося практичне розуміння вимог до візуального стилю проєкту та його адаптації відповідно до поставлених задач. Форми стали більш виразними та пластичними, а особлива увага почала приділятися яскравим емоціям, міміці та силуетній впізнаваності. Вцілому, образи персонажів стали більш живими та зручними для швидкого малювання, що позитивно вплинуло не тільки на оперативність створення сторінок, а також на експресивну передачу емоцій.

Обраний художній стиль характеризується виразною стилізацією персонажів з більш детальним опрацюванням зовнішнього середовища, що у контексті сюжету коміксу «Світло поміж нас» здебільшого є простором усередині магазину магічних ліхтарів. Це дозволяє поєднати динамічність та емоційну насиченість героїв разом з відчуттям відкритого, продуманого,

атмосферного світу, що надає якісне опрацювання фонів. Значну роль у цьому відіграє використання пластичних, акцентованих ліній зі змінною товщиною, що додає сценам художньої виразності та певної легкості.

Особливості візуального оформлення та побудови інтер'єру також націлені на відображення загальної магічної атмосфери твору, що проявляється у використанні непрямих, дещо вігнутих ліній та викривленої перспективи, що створює відчуття казковості, мрійливості та навіть легкої химерності простору. Етап опрацювання заднього фону має за мету зробити оточення персонажів більш живим, насиченим, що сприяє глибшому зануренню читача у сюжет, а також відчуттю комплексної побудови світу коміксу.

Кольорова гама мальовису складається переважно з коричневих, помаранчевих, фіолетових відтінків, які у поєднанні формують атмосферу емоційного комфорту, що схоже на відчуття затишку біля вечірнього каміну. Здебільшого у значній кількості сцен використовуються тіні та ефект затемнення, що підкреслює загадкову атмосферу нічної пори. Також особливу роль у загальній палітрі грають вкраплення блакитного, що постають у вигляді магічних квітів—луноцвітів. Це додає у візуальну композицію коміксу яскравий акцент, що не тільки привертає увагу аудиторії, а також підсилює відчуття присутності магії на сторінках твору.

Під час формування сюжету коміксу, основна увага приділялася створенню оповіді з пріоритетом на взаємодіях між персонажами, що також передбачає акцент на внутрішні переживання персонажів. Зокрема це є причиною, чому для історії було обрано більш спокійний ритм розгортання подій, який дозволяє зосередити увагу читача на емоційному стані героїв, на деталях їхньої взаємодії та створити камерну атмосферу.

Одну з найважливіших ролей у формуванні загального темпу та настрою відіграє буденність подій, що поєднується з елементами магічного світу. Значна частина наративу твору ґрунтується на душевних діалогах що відбуваються під час підбору ліхтаря для клієнтки — персонажа, дизайн якої був побудований на образі комахи сонечка. На перший погляд така сцена має виключно буденний

характер звичайного робочого дня крамниці, але через неї розкриваються внутрішні переживання та емоційний стан персонажів, зокрема клієнтки. Адже насправді під виглядом купівлі ліхтаря, розповідається історія пошуку внутрішнього спокою та емоційного комфорту. Таким чином, сюжет коміксу не містить розвиток масштабного конфлікту, замість цього він більше орієнтований на створення затишної атмосфери взаєморозуміння й підтримки.

## **Висновки до розділу 2**

Під час роботи над другим розділом було проведено більш детальне дослідження спрямоване на аналіз матеріалу, що безпосередньо пов'язаний зі створенням практичної частини кваліфікаційної роботи — розробки коміксу «Світло поміж нас». Насамперед, було розпочато формування концепції та ідеї проекту, що є однією з найважливіших стадій розробки коміксу, оскільки саме це формує основу майбутнього коміксу, від якої залежить подальший напрям та реалізація наступних етапів роботи.

Під час аналізу аналогів були розглянуті вдалі приклади використання різноманітних стилістичних рішень, що були задіяні під час створення проєктів, що вже довели свою успішність. Це дало змогу визначити найбільш ефективні підходи для створення виразного художнього стилю коміксу, що буде гармонійно поєднуватися з сюжетною складовою, формуючи єдиний та цілісний продукт.

Наступним кроком було остаточне визначення цільової аудиторії та засобів адаптації твору відповідно від неї. Це дозволило сформувати більш чіткі уявлення про візуальну, змістову та емоційну спрямованість коміксу, бо саме від особливостей обраної вікової категорії, залежить загальний підхід до створення проєкту. Так як було обрано саме дитячо-підліткову аудиторію, важливим є продемонструвати емоційну відкритість персонажів, а також використовувати прості і зрозумілі образи. Визначено, що художній стиль повинен бути виразним,

яскраво відображати емоційну складову та формувати візуальну впізнаванність коміксу.

Також особливу увагу приділено аналізу побудови візуального середовища, основу якого становить інтер'єр магічної крамниці ліхтарів. Таким чином, було визначено, що використання вигнутих ліній та деформованої перспективи є найбільш доречним відповідно до загальної казкової атмосфери проєкту. Також

Підбиваючи підсумки, було закладено концептуальні основи майбутнього коміксу, до яких належать визначення цільової аудиторії, концепту, ідеї, сюжету, а також особливостей візуального стилю відповідно до зазначених вище наративних факторів. Отримана теоретична інформація дає змогу перейти на практичний етап розробки «Світло поміж нас», що зосереджений на безпосередньому створенні сторінок, обкладинки та загального зовнішнього вигляду коміксу.

## РОЗДІЛ 3

### РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ КОМІКСУ “СВІТЛО ПОМІЖ НАС”

#### 3.1. Розробка концепт-арту коміксу “Світло поміж нас”

Концепт-арт це візуальне представлення продукту, яке має на меті за допомогою графічних елементів та художніх засобів розповісти історію, передати авторську ідею та надати продукту унікального вигляду. Він є інструментом комунікації, мета якого полягає у пов’язанні ідеї з процесом виробництва. Концепт-арт може базуватися на реальних історичних подіях чи бути оригінальною інтерпретацією художника та мати повністю унікальний характер [16, 5 с.]. Він забезпечує візуальний фундамент, який визначає подальшу розробку персонажів, оточення та ключових сцен. Розробка концепт-арту для проєкту гарантує цілісність візуальних елементів історії та ефективно передає задуманий настрій і наратив, підсилюючи загальне сприйняття сюжету [17, 193 с.]. Зазвичай він необхідний для розробки таких одиниць поп-культури, як фільмів, ігор, книг, коміксів, мультфільмів. Цей термін започаткувала анімаційна студія “Walt Disney” ще в 1930-х роках. Концепт-арт зазвичай стосується художнього оформлення світу проєкту (world-building), що разом з розкадровкою є основою розробки візуального коду медіапродукту [18].

Процес створення концепт-арту поділяють на декілька етапів. Перед презентацією його фінального вигляду опрацьовують кілька його можливих варіантів. Він також використовується не лише для безпосередньої розробки проєкту, а також для демонстрації робочого прогресу режисерам, клієнтам та інвесторам. Після завершення роботи, його можуть доопрацювати й використовувати в рекламних матеріалах та окремих комерційних проєктів, таких як артбуки, навчальні посібники.

Концепт-художники розробляють початкові візуалізації персонажів, предметів, транспорту та середовищ, на основі сценарію або творчого брифу. Вони задають тон і єдиний стиль проєкту, надаючи абстрактній ідеї форму [19]. Художники створюють систему, що визначає вигляд усього проєкту, а не просто

зображають окремі образи. Саме тому концепт-арт використовується в якості орієнтиру протягом усього процесу розробки продукту.

Для зрозумілого і зручного для подальшої роботи концепт-арту важлива чітка візуальна послідовність, яка складається з узгоджених стилістичних, кольорних, формальних та композиційних рішень. Всі складові проєкту такі як: середовище, різні об'єкти, архітектура, пейзажі, персонажі, костюми — повинні відчуватися як частини одного цілісного світу. Також важливим для візуальної послідовності є зв'язок, що складається з ритму, форми, характеру ліній, пропорцій, фактури та палітри, які спеціально добирають та поєднують між собою так, щоб жоден елемент не вибивався з загального ансамблю. Наприклад, якщо оточення, пейзажі та будівлі побудовані на гострих формах та мають темну кольорову палітру, то один яскравий, м'який елемент, може візуально зруйнувати загальну атмосферу продукту. Єдиний художній стиль формує унікальність продукту, цілісність ідеї, спрощує організацію роботи розробників та забезпечує послідовність закладеної у проєкт історії.

У сучасному світі креативної індустрії концепт-арт є основою етапу формування візуальної частини проєкту. В часи стрімкого розвитку медіа ринку, який включає комп'ютерні ігри, ілюстровані книги, настільні ігри, фільми та мультсеріали- його актуальність безсуперечна. Концепт арт, який створює основу візуального коду проєкту, цим фактично продає продукт аудиторії, розбещеної від величезної кількості візуального різноманіття у медіа сфері.

Розробка концепт-арту є фундаментом для створення візуалу майбутнього коміксу. Цей етап формує те, як будуть виглядати персонажі, їх образи, характер та візуальний код. Концепт арт допомагає сформулювати окремі абстрактні ідеї у зображення та спіймати бажані образи, що мають чітку структуру, стиль і настрій.

Скетч — один з ключових етапів створення концепт-арту. Він закладає фундамент для подальших візуальних напрацювань, дає напрямок до розвитку творчого процесу над концептами. Скетчінг дозволяє миттєво зафіксувати ідеї, поки вони не зникли. Це дає змогу швидко зробити декілька варіантів

зовнішнього вигляду персонажів та оточення, серед яких потім можна обрати найбільш влучний варіант.

Робота була розпочата зі створення персонажів. Вимоги до художніх образів персонажів мають відповідати естетичним запитам, бути яскравими, та виразними для привернення уваги глядацької аудиторії, оскільки саме персонажі є одним з ключових аспектів твору. Через особливості свого дизайну вони здатні передавати характер і навіалення сюжету ще до безпосереднього ознайомлення читача з коміксом. Крім того, візуальний образ персонажа відіграє важливу роль у формуванні емоційного зв'язку між твором і аудиторією, сприяє кращою впізнаванністю героїв та підсилює загальне сприйняття художнього світу коміксу.

Спочатку був створений швидкий скетч персонажа (Рис 3.1) та начерк, де зображено два варіанти його зовнішнього вигляду та сцена у якій він знаходиться за своїм робочим місцем. У ранній концепції, він був продавцем у парфумерній лавці, але згодом було вирішено змінити парфуми на ліхтарі. Ціль начерків була у знаходженні початкового, приблизного образу персонажа, фундаменту для майбутніх розробок візуальної складової коміксу.



Рис. 3.1. Перші начерки головного персонажу.

На рисунку представлений (див. рис. 3.2.а.) переосмислений концепт



персонажу. Образ головного героя набув деяких змін, як стилістичних, так і в самому дизайні. Образ став більш фактурним, а одяг більш продуманим та логічним, враховуючи концепт персонажу та його роль. Його вигляд став більш серйозним, що більше відповідає задуму. На зображенні (див. рис. 3.2. б.) намальована вже версія дизайну іншого персонажу — відвідувачки магазинчику. Під основу її образу взято комаху боже-корівку. Її дизайн базується на округлих формах, що допомагає досягти бажаного рівня стилізації і відповідає її комасі-прообразу. Об'ємний панцир в її образі спеціально намальований так щоб нагадувати пальто. Також він частково закриває її статуру, що символізує закритість її характеру та таємничість



а.



б.

Рис. 3.2. Начерки персонажів. а. — головний герой, б. — відвідувачка магазину, у якому працює головний герой.

Після створення скетчів наступним кроком стало визначення кольорової палітри та доведення їх до готових концептів. На цьому етапі, була обрана спокійна кольорова гама, без кислотних кольорів, з теплим півтоном, що підкреслює загальний настрій коміксу. Лінії у малюнків чорні та чіткі, пластичні

та у міру заокруглені. У межах стилю, вони добре передають форми та силуети персонажів. Також, можна помітити що на цьому етапі відбулися декілька невеликих змін: в образ персонажа молі повернувся бант-метелик на шії, а у відвідувачки збільшилась довжина спідниці (див. рис. 3.3. а., б.). Ці зміни в образах відбулися через прагнення до більшої візуальної органічності у зовнішньому вигляді персонажів.

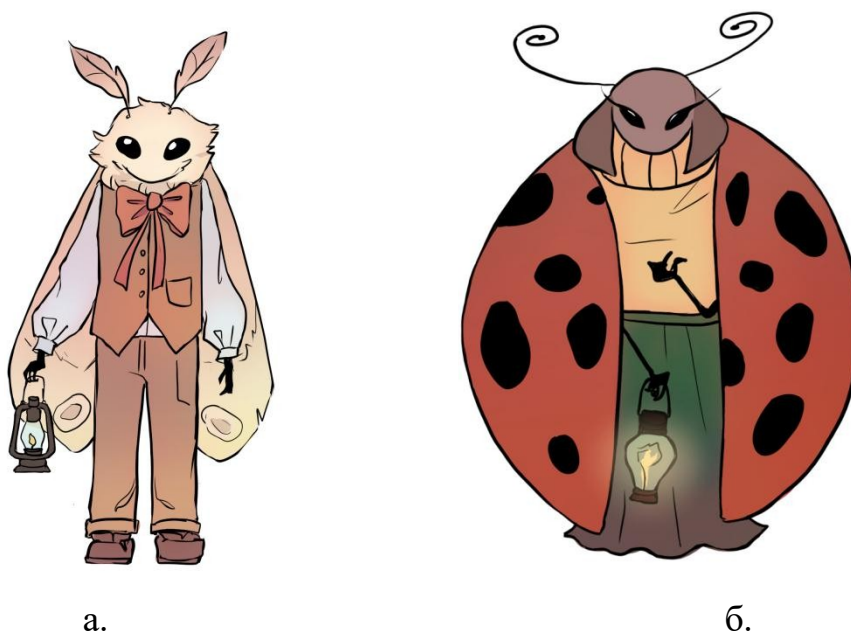


Рис. 3.3. Концепт-арти персонажів. а. — головний герой, б. — відвідувачка магазину, у якому працює головний герой.

Стиль концепт-арту був обраний з урахуванням формату та цільової аудиторії проєкту. Проста кольорова заливка, спрощені форми використовуються для більш легкої роботи над коміксом, а чіткі лінії допомагають розмежувати кожен елемент. Сукупність таких прийомів дозволяє оптимізувати виробничий процес, робить стиль більш гнучким і зрозумілим для сприйняття, особливо для дитячої аудиторії, та створює візуально цілісну систему.

Наступним кроком стала розробка оточення коміксу. На концепт-арті (див. рис. 3.4.) зображений магазинчик ліхтарів усередині. Для побудови простору використовувалась проста одноточкова перспектива. Ціль скетчу була передати загальний характер локації, створити затишне, трохи загадкове приміщення,

наповнене великою кількістю різноманітних ліхтарів, лампочок та деталей. Прообразом цього місця стали фотографії старих антикварних крамниць, які мають схожу атмосферу та зовнішній вигляд. У скетчі окреслений початковий варіант планування залу: робочий стіл, полиці, стенди та велика кількість ліхтарів та люстр, які звисають зі стелі. Це дає основу для майбутнього опрацювання зовнішнього вигляду кімнати та візуальний напрямок для наступних етапів розробки концепт-артів середовища коміксу.



Рис. 3.4. Ескіз локації коміксу. Зал усередині магазину.

Через архітектуру будинку (див. рис. 3.5.) була ціль передати казковість та затишну атмосферу, яка притаманна загальній задумці коміксу. Важливо створити об'єкт, який буде органічно вписуватися у загальну атмосферу світу.

Заради досягнення цього ефекту, у скетчі використовувались такі художні прийоми, як: гіперболізація пропорцій, стилізація, спрощення та гнучкі лінії. Зовнішній образ будиночку вийшов декоративним та казковим, що відповідає персонажам та загальному настрою твору.

У розробленому концепт-арті (Додаток Г.) до коміксу вийшло досягнути бажаної стилістичної цілісності, читабельності форм та пізнаваності. Кожна ілюстрація розкриває у собі певну частинку світу майбутнього медійного продукту. Створені ілюстрації та скетчі допомогли більш зрозуміло розкрити образи та характери головних персонажів і сформувати казкову атмосферу.

У скетчах та готових ілюстраціях активно використовувалась стилізація, що притаманна багатьом коміксам. Чорні динамічні лінії, м'які та зрозумілі форми й силуети, проста заливка-використовуються не тільки для впізнаної візуальної складової, а також для практичності. Художникам коміксів набагато простіше висловити яскраві емоції персонажів та динаміку їх рухів, коли є чіткі лінії і відсутні складні деталі у кольорі.



Рис. 3.5. Ескіз локації коміксу. Зовнішній вигляд будівлі магазину.

Значення створених концепт-артів полягає в закладенні фундаменту усього проекту, забезпечуючи його візуальну цілісність, художню виразність і структурованість. Це надважливий етап у підготовці до основної роботи над проектом. Без нього художникам складно дотримуватися послідовності та узгодження візуальної оповіді, продукт втрачає цілісність стилю та відчуття завершеності.

Готові концепт-арти, скетчі та ілюстрації будуть активно використовуватися в якості референсів у роботі над майбутнім коміксом. Це дасть змогу під час створення проекту не відволікатися на розробку дизайну персонажів та оточення, що забезпечить більш стабільну та продуману роботу.

Також це значно знижує ймовірність, що виникне необхідність у внесенні правок під час безпосереднього процесу відмальовки кадрів.

Загалом, створені перед початком роботи над коміксом концепт-арти допомагають досягти максимальну візуальну послідовність та узгодженість подій на кожній панелі. Концепт-арт у цьому випадку дає можливість заздалегідь продумати зовнішність персонажів, палітру кольорів, пропорції та графічні прийоми, які забезпечать впізнаваність й комфорт читання. Завдяки попередньому опрацюванню дизайну персонажів та оточення можна уникнути несумісності між кадрами та зберегти повну стилістичну цілісність.

### **3.2. Створення дизайну, розкадровки та рисунків коміксу**

Розкадровка коміксу є одним з основних етапів створення коміксу, бо фактично вона задає «скелет» проєкту. За допомогою неї художник може швидко та чітко визначити послідовність подій, правильно розташувати панелі та основні елементи в композиції. На цьому етапі вирішується візуальна структура сторінок та всього проєкту.

Так як, розкадровка є початковим варіантом візуального оформлення ідеї коміксу, вона повинна дозволити собі певну варіативність та швидко й експресивно вираження ідеї. Тому розкадровка зазвичай виглядає як набір послідовних скетчів. Це дає можливість без особливих ризиків, вільно та структуровано розташувати всі елементи, що в свою чергу дозволяє оцінити логіку сюжету та зручність сприйняття читачем історії, ще до початку детальної роботи над сторінками.

Загалом створення кадру починається з добору елементів, необхідних для оповіді, вибору перспективи, з якої читачеві дозволено їх побачити, а також визначення того, яку частину кожного символу чи елемента буде включено до кадру. Таким чином, кожна панель створюється з урахуванням дизайну та композиції, а також її сюжетного значення для розвитку історії [20].

Для розкадровки важливим є якісний аналіз сценарію та визначення ключових сцен майбутнього коміксу. На підготовчому етапі художник

ознайомлюється із сюжетом і розподіляє основні події, які потім послідовно розташовує у кадрах коміксу. Від розміщення кадрів та їх оформлення залежить те, як читачами буде сприйматися історія.

Різний розмір кадрів допомагає зосередити увагу на певному моменті, показати динаміку, послідовність і надати певний настрій. Декілька маленьких кадрів може детальніше показати послідовну дію і динаміку, а великий зобразити те, на що потрібно зупинити погляд читача чи презентувати нового персонажа. Крім того, вірно побудована композиція сторінки визначає зазначений автором напрямок руху погляду, що допомагає зорієнтуватися у подіях та просторі.

Коли приблизна структура сторінки визначена, настає черга для малювання самої розкадровки. Для роботи над нею зазвичай використовують чіткі та зрозумілі лінії, що задають загальні форми та динаміку. З метою зручності, іноді використовують відмінний колір від того, що буде у фінальному рисунку. Розкадровка не повинна бути складною у створенні, а її готовий вигляд має бути зрозумілим для подальшого допрацювання іншими художниками.

Окрім власне зображення, у розкадровці важливу роль відіграють технічні параметри та підготовка до наступного етапу створення коміксу. Насамперед постає мета визначити орієнтовану кількість сторінок та правильно розрахувати їх на весь готовий сценарій. Зазвичай, для друку є важливим щоб сторінки були кратні на 2, але інколи, через особливості формату видання книги чи умов друкарні важливо дотримуватися кратності саме до 4 чи 6.

Згодом треба звернути увагу на одну з головних особливостей формату коміксу — текстові хмаринки. Так як їх розміщення та розмір є невід'ємною частиною сторінки, вони мають вагоме значення у загальній композиції. Для того щоб нічого не заважало сприйняттю історії читачами та все органічно вписувалося у графічну частину, важливо правильно розмістити хмаринки тексту. Для кращої інтеграції в комікс та передачі емоційного забарвлення, часто використовуються різні форми та розміри текстових хмаринок.

Розробка розкадровки для коміксу це комплексний процес, який потребує

якісної підготовки та поступового, продуманого та розпланованого виконання. Для початку треба остаточно визначитись з тим, про що конкретно буде проєкт, до якого буде зроблена розкадровка. Від коміксу, його жанру, формату, моралі та цільової аудиторії напряду буде залежати побудова розкадровки. Наприклад, для дитячих коміксів вона повинна бути більш простою, виразною, мати зрозумілі та чіткі форми, м'якість ліній. Композиція у таких проєктів зазвичай проста, без великої кількості деталей, а кількість кадрів обмежена. В той час коли розкадровка для супер геройських коміксів більш динамічна та реалістична. В ній присутній контраст між планами: поєднання загальних сцен із крупними планами обличч або деталей. Це допомагає передати як масштаб подій, так і емоційне напруження між персонажами.

Коли тема проєкту визначена, наступним кроком є пошук та аналіз відповідних аналогів. В результаті аналізу були визначені основні художні прийоми, які використовують у розкадровках. Окремо було досліджено вплив розміру панелей, масштабу та ракурсу на загальну композицію коміксу.

Окрім свого змісту, тексту на ній, панель сама по собі є інструментом оповіді. Вона містить у собі певну ідею чи сцену, яку чітко відокремлює від попередньої та наступної. Це буквально стіна, яка говорить читачеві: «Ось завершена думка — прочитай її й переходь до наступної» [21]

Після аналізу, треба визначити, яку з набутої інформації буде доцільно використати у своєму проєкті. Так як, комікс «Світло поміж нас» планується як затишна фентезі історія націлена на аудиторію 5+ років, розкадровка повинна бути відповідною, тобто враховувати потреби і дитячої аудиторії. Тобто мати чітку і зрозумілу візуальну оповідь, не занадто складні композиції та яскравих персонажів. Проте, одна з головних помилок при створенні проєктів на дитячу аудиторію - це ставити себе в занадто вузькі рамки, через побоювання, що діти можуть щось не зрозуміти. Не дивлячись на певну межу, дітям все ж важливо демонструвати щось нове та креативне. Не треба боятись експериментувати з різними стилями та техніками. Комікси — це безмежні можливості для артистичного самовираження. Дітей треба заохочувати відкривати для себе

різноманітні художні стилі та нові світи візуальної оповіді [22].

Незважаючи на розбіжності між жанрами чи навіть форматів, в усіх розкадровках є деякі критерії яких слід дотримуватися для отримання цілісної, гармонійної розкадровки, яка буде виглядати візуально правильно та стане доброю основою для подальшої роботи. Одним з важливим у розкадровці є дотримання чіткого і зрозуміло напрямку за яким читач буде сприймати історію

Наші очі переглядають сторінку зліва направо і коли ми досягаємо її краю, мимоволі повертаємося до лівої сторони трохи нижче та знову читаємо зліва направо. Розуміння того, як читач сприйматиме сторінку, і прагнення зробити цей процес максимально простим, дозволяє створити сторінки, приємні для ока і читання [23].

Після аналізу аналогів та розробки алгоритму визначення дизайнерських рішень проєкту, наступним кроком стане безпосередня розробка розкадровки (див. рис. 3.4) У цьому пункті буде розглянутий процес знаходження художньої концепції, обґрунтування дизайнерських рішень, а також опис допоміжних інструментів та програмного забезпечення.

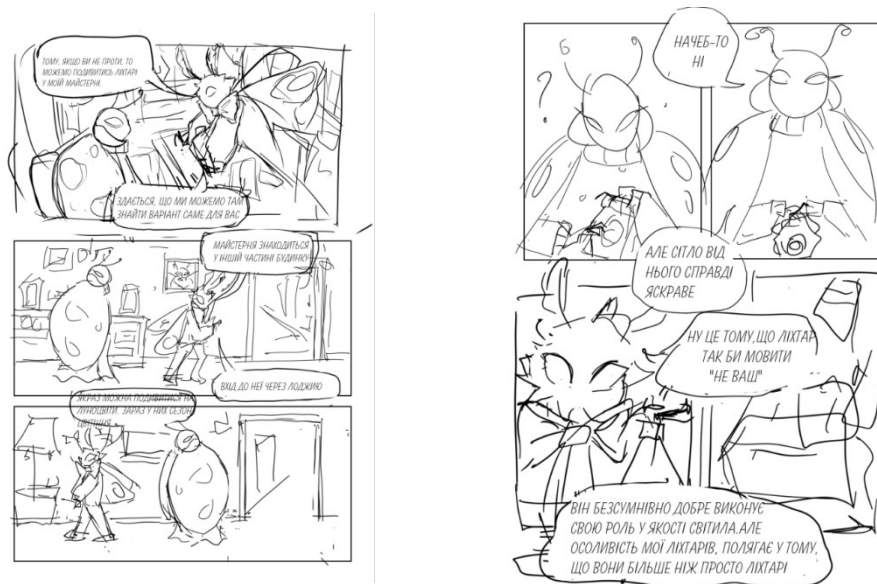


Рис. 3.4. Розкадровка до коміксу «Світло поміж нас».

Ідея коміксу, полягає в тому, щоби показати читачам історію з легкою мораллю про знаходження свого ліхтаря, тобто душевного спокою. Сюжет розгортається навколо магазинчика магічних ліхтарів, в який одного вечора



заходить відвідувачка, щоб обрати собі свій ліхтар. Так, як події відбуваються у власному фентезі світі, де головні герої це дві антропоморфні комахи — Пан Міль — власник магазину та Пані Сонечко — його відвідувачка, загальний настрій цього проєкту — спокійний, затишний та трохи таємничий. Цільовою аудиторією є діти та підлітки.

Після того, коли було вирішено з загальною ідеєю та темою, починається розробка конструктивного рішення проєкту. У результаті нього було вирішено зробити 34 сторінки коміксу, на кожній сторінці 3 — 5 панелей, що являється оптимальною кількістю, яка дозволяє розкадровці не бути занадто перегруженою, але при цьому зберегти змістовність. Також така кількість кадрів легко сприймається читачами, особливо дітьми.

Для малювання і створення панелі розкадровки використовувалась професійна програма для малювання ілюстрацій та коміксів «Clip Studio Paint», що повністю забезпечила всі технічні потреби під час роботи. Для стабільності товщини ліній була обраний пензль «DrawingPen», що має слабкий рівень натиску та імітує шарикову ручку.

Для розміщення текстових хмаринок було ретельно підібрано місце, щоб вони не заважали сприйняттю візуальної інформації, а також добре вписувалися у композицію і доповнювали її. На цьому етапі текстові хмаринки мають чорновий характер і використовуються для визначення їхнього розташування та розмірів у межах композиції. Після завершення роботи над розкадровкою вони будуть замінені на фінальний варіант з більш точним оформленням та остаточними шрифтами.

Для створення візуального стилю розкадровки було розроблено просту та лаконічну стилізацію персонажів. Такий дизайн не тільки набагато простіше промальовувати, а також передає більш виразну динаміку, емоції та краще вписується у загальну казкову атмосферу проєкту. Їх силуети прості та виразні, мають плавну форму, без загострених елементів. Лінії у малюнку розкадровки чіткі та рівномірні, добре передають пластичність та ритмічність елементів на сторінках коміксу.

У коміксі також залучені різні розміри та форми панелей. Менші — для незначних дій персонажів та деталей. У невеликих кадрах зазвичай використовувався досить крупний план, де персонажі промальовані більш детально. Натомість у більших кадрах демонструвався загальний план з детальним оточенням. Ці кадри розширювали місце дії і давали більший контекст про сюжет. Також були задіяні різні ракурси і різноманітні стилістичні прийоми, що роблять візуальну складову розкадровки більш цікавою.

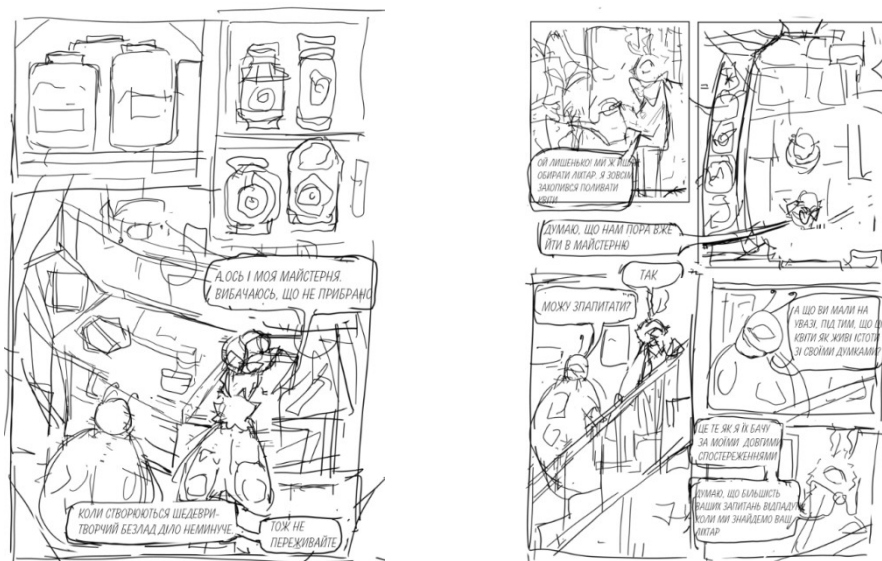


Рис. 3.5. Розкадровка до коміксу «Світло поміж нас».

### 3.3. Розробка готового макету коміксу, його обкладинки та фірмового стилю

Після визначення загальної концепції та ідеї коміксу, аналізу аналогів, дослідження цільової аудиторії та визначення особливостей його художнього оформлення наступним етапом розробки проєкту стала практична реалізація його візуальної та композиційної складової. Саме на цій стадії відбувається деталізація кадрів, опрацювання кольорової гами, розробка задньої і передньої частини обкладинок, підготовка сторінок до фінального вигляду, що сприяє створенню цілісного фірмового стилю та забезпечує реалізацію життєздатного проєкту.

Особливу роль у створенні макету готового коміксу відіграє композиція сторінки, розташування кадрів, гармонійне використання кольорової гами,

взаємодія текстових та графічних складових, заданий ритм читання, а також візуальні акценти окремих сцен. Саме завдяки збалансованому поєднанню усіх елементів формується цілісне візуальне середовище, комфортне сприйняття історії та глибоке емоційне залучення читача.

Після розробки концепт-арту та розкадровки почалася робота над деталізацією оформлення сторінок коміксу «Світло поміж нас» (Додаток Б.). Одним з перших та основних етапів стало художнє опрацювання чистового лінійного рисунку сторінок, під час якого було уточнення форми персонажів, деталей, композиції кадрів, більш детальна побудова фонового середовища та формування загальної пластики твору.

Для цього етапу використовувався професійний графічний редактор «ClipStudioPaint Pro», що є однією з найбільш популярних спеціалізованих програм для створення коміксів та цифрової ілюстрації. Її функціонал забезпечує широкий спектр інструментів для роботи з лінією, розкадровкою, текстовими блоками та оформленням сторінок, що робить зазначену програму оптимальною для розробки проєктів-коміксів. Разом з тим, «ClipStudioPaint Pro» містить у своїй бібліотеці великий вибір цифрових пензлів, що дозволяють створювати різноманітні художні ефекти та варіювати пластичність ліній, що особливо важливо для виразного рисунку.

Особлива увага на даному етапі приділялася характеру лінії, оскільки саме лінійна графіка значною мірою формує загальне художнє сприйняття коміксу. У процесі створення сторінок використовувалися виразні, динамічні та пластичні лінії, що дозволяють надати зображенням більшої емоційної виразності та візуальної живості. Тонкі, але місцями акцентовані контури сприяють створенню витонченої та атмосферної стилістики, що також допомагає підкреслити образи персонажів, їх характер, емоційний стан і загальний настрій окремих сцен.

Крім того, лінійне оформлення відіграє важливу роль у побудові композиції та ритму сторінки, оскільки саме через характер ліній, силуетів і деталей формується динаміка візуального наративу. У межах коміксу «Світло поміж нас»

лінійний рисунок також використовується як засіб передачі загальної магічної та загадкової атмосфери твору. Зокрема, плавні та дещо вигнуті лінії в оформленні інтер'єру і середовища дозволяють створити відчуття казковості та відкритого простору, що гармонійно поєднується із загальною концепцією коміксу.

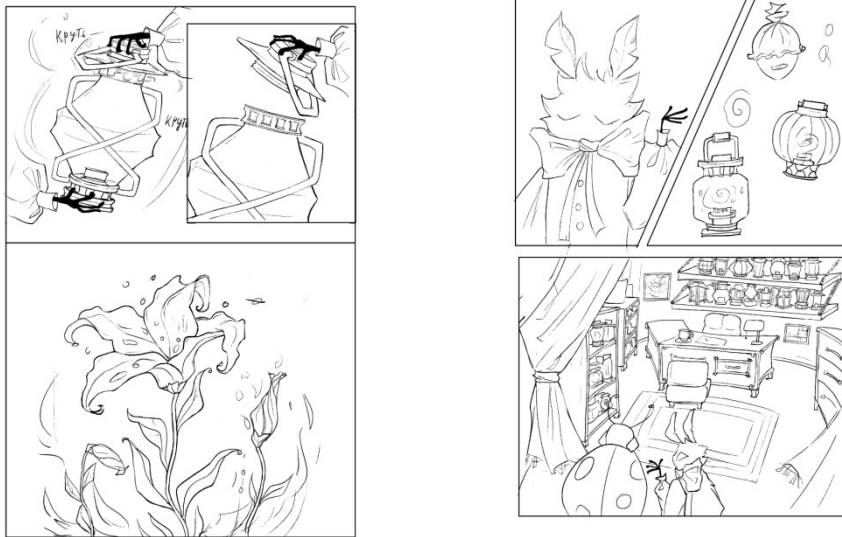


Рис. 3.6. Лінійний рисунок коміксу «Світло поміж нас»

Після завершення роботи над лінійним малюнком наступним етапом є опрацювання бульбашок тексту та їх наповнення. До цього процесу входить підбір відповідних за формою та розміром текстових хмаринок і остаточних шрифтів, що відповідає загальній композиції сторінок. Була підібрана класична округла форма для бульбашок, що є універсальним варіантом для оформлення коміксу та гармонійно поєднується з обраною стилістикою сторінок «Світло поміж нас». Для тексту та діалогів переважно розглядалися шрифти, спеціалізовані для оформлення коміксів, наприклад : «Anime Ace v05 Regular», «CCJimLee Regular», «SmackAttack BB Regular», «SanDiego 2005 BB Regular», «Unmasked BB Regular», «WhizBang Regular». У результаті пошуку найбільш відповідного до проєкту та функціонального шрифту, було обрано «SanDiego 2005 BB Regular», що ідеально вписався у загальну стилістику твору, вирізняється високою читабельністю та добрими технічними характеристиками, що забезпечує зручність під час форматування тексту.

Наступним етапом після роботи над лінійним рисунком та текстом стало опрацювання кольорового оформлення коміксу. Під час роботи над кольоровою гамою особлива увага була зосереджена на створенні гармонійного поєднання теплих кольорів, що підсилює відчуття затишку та магічної нічної атмосфери. Також використовувалися холодні кольорові акценти, спрямовані на підкресленні окремих подій та зміну настрою персонажів. Їхнє поєднання з теплими відтінками дозволило створити комплементарний контраст кольорів, що у свою чергу надало сторінкам більш яскравого та насиченого вигляду, який зосереджує погляд читачів.

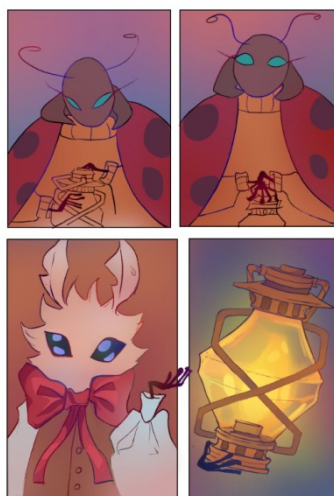


Рис. 3.7. Сторінка коміксу «Світло поміж нас» у кольорі.

Окрім цього, велика увага була приділена створенню ефектів тьмяного освітлення від ліхтарів та світлових контрастів, що зумовлено сюжетною необхідністю підкреслити одні із ключових елементів коміксу «Світло поміж нас» — світло та ліхтарі. Ця робота також мала значення для формування комфортної та затишної атмосфери твору, а також підсилення емоційної складової окремих сцен. Гармонійне поєднання ретельно підібраних кольорів дозволило створити цілісне візуальне середовище твору, що сприяє глибокому зануренню читачів у події сюжету та органічно доповнює сюжетну складову.

На цьому етапі було залучено широкий спектр інструментів програми «ClipStudioPaint Pro», що дозволило інтегрувати різноманітні техніки цифрового малюнку у роботу. Для ефекту затемнення та надання більшої глибини заднього

плану кадрів, використовувався інструмент «аерограф», який дає змогу зручно та ефективно створити градієнти, а також підсилити світло від ліхтарів. Інструмент «Ласо» використовувався для пришвидшення процесу заливки плаского кольору, а також для додавання тіней і світлових рефлексів. Також були залучені режими накладення, які дозволяють змінювати взаємодію кольорів між шарами і значно розширюють можливості для впровадження освітлення, тіней та контрасту під час етапу опрацювання кольорового оформлення коміксу.

Після формування вмісту сторінок (Додаток Б) наступним кроком стало опрацювання обкладинки коміксу, що є невід'ємною частиною проекту. Обкладинка є однією з найважливіших складових оформлення коміксу, оскільки саме вона найперше на що звертає увагу читач у пошуках нового коміксу для читання. Вона виконує як естетичну, так і інформаційну функцію, візуально передаючи основний настрій, ідею, тематику та колорит історії. Обкладинка сприяє формуванню впізнаваного образу продукту та підсилює цілісність його візуальної концепції.

Насамперед важливим у створенні обкладинки є побудова композиції, від якої залежить розташування всіх елементів та загальне сприйняття ілюстрації. За допомогою композиції формується візуальний баланс зображення та акцентується увага на ключових частинах титульного оформлення. Окрім того, вдало побудована композиція дозволяє гармонійно передати атмосферу твору й підсилити його візуальну виразність.

В якості композиції для обкладинки коміксу «Світло поміж нас» розглядалося декілька варіантів, серед яких був варіант зобразити головного героя у центрі з ліхтарем у руках на фоні якого стоїть крамниця ліхтарів. Попри те що цей варіант яскраво демонструє головні сюжетні елементи і виглядає композиційно збалансованим, було визначено що у цій композиції бракує динаміки та емоційної виразності. Тому було вирішено зробити акцент на відображенні взаємодії двох головних персонажів, що додасть титульній ілюстрації більшого емоційного наповнення та підкреслить головну ідею твору (див. рис. 3.7). Центр композиції виділяє ліхтар, який тримає один персонаж, а

інший тягнеться до нього. Справа від композиції розташований місяць, що врівноважує композицію, враховуючи виділене з лівої сторони місце для назви.

Одна з головних цілей роботи з кольором обкладинки коміксу «Світло поміж нас» полягає у відображенні впізнаваної казкової та трохи загадкової атмосфери проєкту. У результаті пошуку основного кольору було обрано фіолетовий, який став тлом для майбутньої ілюстрації та основою, від якої відштовхувався подальший вибір кольорової гами. З точки зору людського сприйняття фіолетовий колір часто асоціюється з фантазійністю, загадковістю, нічною атмосферою та химерністю. Його поєднання з більш теплими світловими акцентами дозволило підсилити відчуття затишку та візуально виділити центр композиції, зберігаючи гармонійне поєднання з загальною стилістикою коміксу. Не менш важливу роль у кольоровій композиції обкладинки відіграють яскраві бірюзові акценти у вигляді квітів, що додають композиції більшого контрасту та гармонійно поєднуються з фіолетовим тлом і жовтим світлом ліхтаря.



Рис. 3.7. Ілюстрація до обкладинки коміксу «Світло поміж нас» у кольорі.

Обкладинка (Додаток В. 1.) була виконана у більш детальному та декоративному стилі, ніж сторінки коміксу, так як використовувалися пензлі, що імітують живописні мазки фарби. Такий підхід дозволив надати зображенню

більшої художньої виразності та створити враження наближене до книжкової або плакатної графіки. На відміну від внутрішніх сторінок, де основний акцент робиться на читабельності композиції та динаміці візуального наративу, обкладинка орієнтована насамперед на формування емоційного враження та передачу загальної атмосфери твору.

Після завершення роботи над графічним оформленням коміксу «Світло поміж нас» розпочалася підготовка фінального макету видання для друку. Для цього етапу використовувалась програма «Adobe Illustrator», яка є одним із найбільш поширених професійних програмних засобів для верстки друкованих видань. Оскільки основна верстка та розташування тексту вже була зроблена у «ClipStudioPaint Pro», використання «Adobe Illustrator» було здебільшого зумовлено у необхідності організації сторінок коміксу у єдиний структурований документ з налаштованим для друку форматом, полями, дообрізами, а також колірним режимом CMYK.

### **Висновки до розділу 3**

У третьому розділі представлено практичні результати дослідження, за результатами яких було розроблено макет коміксу «Світло поміж нас». У межах створення коміксу розглянуто процес створення концепт-арту, розкадровки, сторінок коміксу, обкладинки та загального фірмового стилю проєкту. Також були розкриті особливості роботи з графічними редакторами «ClipStudioPaint Pro», «Adobe Illustrator» та їх інструментами, що є визнаним стандартом у сучасній сфері створення коміксів

Під час розробки коміксу особлива увага приділялася передачі казкової атмосфери, емоційної виразності сцен та гармонійному поєднанню сюжетної і візуальної складових твору. Велике значення до цього мало ретельний процес художнього опрацювання лінійного рисунку та кольорової гами. Була здійснена робота над освітленням, кольоровими акцентами та контрастами. Окрім цього



було здійснено оформлення текстових хмаринок, шрифтів та більш технічних аспектів.

У результаті роботи було сформовано цілісну візуальну концепцію твору, визначено особливості стилізації персонажів, кольорової гами, композиції панелей сторінок і візуального середовища.

Завершальним етапом стало створення готового макету видання та підготовка його до друку. У результаті виконаної роботи було реалізовано дитячий комікс «Світло поміж нас», у якому поєднуються елементи казкової атмосфери, стилізованої візуальної мови та емоційно спрямованого наративу.

## ВИСНОВКИ

У результаті теоретичного дослідження були визначені особливості коміксу як окремої форми візуального наративу, його історичний розвиток та сучасні тенденції, а також культурне значення коміксів у світовому та українському контексті. Було встановлено, що сучасний комікс не лише є елементом масової культури, але також є самостійною художньою формою, що поєднує текстову та візуальну складову й дозволяє ефективно розповісти сюжет, емоційний стан персонажів та атмосферу твору. Окрема увага приділялася розвитку сучасної індустрії коміксів, змінам у тематичній та жанровій спрямованості творів, а також зміні пріоритету сюжетів та художнього оформлення коміксів до більш серйозної тематики.

Водночас у ході дослідження було проаналізовано особливості розвитку комікс-індустрії в Україні, її становлення після здобуття незалежності та поступове формування власної візуальної й тематичної ідентичності. Було визначено, що сучасний український комікс, що отримав назву — мальопис, є важливою складовою культурного простору, що активно розвивається та поєднує культурні особливості із сучасними світовими стандартами індустрії коміксів.

Наступна частина роботи була присвячена розробці концепції «Світло поміж нас». У межах проєкту було визначено концепт та ідейну основу твору, проведено аналіз актуальних аналогів і досліджено особливості цільової аудиторії, що дозволило сформулювати цілісне бачення художньої та наративної складової проєкту. Значна увага приділялася створенню атмосферного візуального середовища, побудові емоційного наративу та адаптації художніх рішень відповідно до особливостей сприйняття дитячо-підліткової та молодіжної аудиторії.

У процесі практичної реалізації проєкту було створено концепт-арт персонажів і середовища, розроблено розкадровку, виконано рисунки сторінок коміксу та сформовано фінальний друкований макет видання. Особлива увага приділялася створенню цілісної художньої стилістики, побудованої на

використанні пластичних ліній, теплої кольорової гами, деталізованого середовища та магічної нічної атмосфери. Крім того, було розроблено обкладинку та фірмовий стиль коміксу, що забезпечили візуальну цілісність проєкту та підсилили його емоційне й атмосферне сприйняття.

Таким чином, у результаті дослідження було розроблено цілісний дизайн-проєкт коміксу «Світло поміж нас», у якому поєднано концептуальну, художню та наративну складові. Проведена робота підтвердила важливість комплексного підходу до створення коміксу, де кожен етап — від формування ідеї та аналізу аналогів до розробки фінального макету — відіграє важливу роль у формуванні цілісного художнього образу твору та ефективного емоційного впливу на аудиторію.

## ДЖЕРЕЛА

1. Kukkonen K. Contemporary Comics Storytelling. University of Nebraska Press. 2013. 6 с.
2. Власюк А. І., Белзецький Р. С. Основи редагування, коректури та верстки технічних текстів. Вінниця: ВНТУ. 2015. 18 с.
3. Тимошик М.С. Історія видавничої справи: Підручник. — 2-ге вид., виправлене. Київ: Наша наука і культура, 2007. 16 с.
4. Що таке комікс? Визначення, історія та види. URL: <https://homester.com.ua/shho-take-komiks-vyznachennya-istoriya-ta-vydy/> (дата звернення: 3.04.2026 )
5. Нестеренко О. А. Вербально-візуальний контент сучасних українських онлайн-мальовисів, Таврійський національний університет імені В. І. Вернадського, 2024. 186 с.
6. «Бібліотека українського мистецтва» перевидала книгу 1921 року. URL: <https://uartlib.org/biblioteka-ukrayinskogo-mystetstva-perevydala-knygu-1921-roku/> (дата звернення: 22.04.2026)
7. Собокар І. І. Український сатиричний журнал «перець» у парадигмі сатиричної публіцистики. Дніпро: МДУ. 2017. Вип.17. 139 с.
8. Мальовис — тлумачення. URL: <https://goroh.pp.ua/Тлумачення/Мальовис> (дата звернення: 24.04.2026)
9. 7 сучасних українських мальовисів. URL: <https://litosvita.com/famous-ukrainian-comics/> (дата звернення: 1.05.2026)
10. Деркачова О. С. Осмислення теми козацтва в українських коміксах. Івано-Франківськ: ПНУ. 2024. 112 с.
12. Inker. Про нас. URL: <https://inker.world/pro-nas/?v=5269f4d75f5b> (дата звернення: 02.05.2026)
13. Мистецька версія репортажу. Як Inker візуалізує історії через соціальний мальовис. URL: <https://mediamaker.me/mysteczka-versiya-reportazhu-ya-k-inker-vizualizuye-istoriyi-cherez-soczialnyj-malopys-2559/> (дата звернення: 02.05.2026)

14. Гомирева О. Роль комплементарного контрасту кольорів у живописі: Мистецтвознавчий Аналіз. Київ: НАОМА. № 33, 2023. 127 с.
15. Child Of Light. URL: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-brands/child-of-light/> (дата звернення 03.05.26)
16. Julia Rässa. Concept art creation methodologies, Visual Development of “Rock Boy”. South-Eastern Finland University of Applied Sciences. 2018. 5 с.
17. Kristen R. Kennedy. Introduction to Digital Art, Lemoore College, 2024.193 с.
18. Concept Art. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Concept\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art) (дата звернення 04.03.26)
19. Concept artist. Everything you need to know about the job of a concept artist including required skills, responsibilities and salary. URL: <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/concept-artist> (дата звернення 02.03.26)
20. Will Eisner. Theory of Comics and Sequential Art. Poorhouse Press. 1985. 41 с.
21. Pro Artist’s Guide to Comic & Manga Layouts, Paneling, Flow. URL: <http://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160963> (дата звернення 04.05.26)
22. Easy guide on how to make comics for kids. URL: <https://yourcomiccon.com/easy-guide-on-how-to-make-comics-for-kids/> (дата звернення 04.05.26)
23. Creator Tips and Tricks #7: Paneling and Flow in Comics. URL: <https://globalcomix.com/news/details/243/creator-tips-and-tricks-7-paneling-and-flow-in-comics> (дата звернення 04.05.26)
24. GlobalComix. URL: <https://globalcomix.com> (дата звернення 15.05.26)
25. WEBTOON. URL: <https://www.Webtoons.com/en/> (дата звернення 15.05.26)
26. Patrick Horvath. Beneath the Trees Where Nobody Sees. IDW Publishing. 2024. URL: <https://idwpublishing.com/products/beneath-the-trees-where-nobody-sees-tpb> (дата звернення 19.04.26)
27. Елісон Бекдел. «Fun Home: Сімейна трагікомедія». Видавництво. 2025. URL: <https://vydavnytstvo.com/shop/fun-home/> (дата звернення 19.04.26)

28. Дарсі ван Полгіст, Ієн Бертрам. Пташеня, Видавництво, 2021. URL: <https://vydavnytstvo.com/shop/littlebird/> (дата звернення 21.04.26)
29. Рам Ві, Фаліпе Андраде. Низка смертей Лейли Старр. Varvar Publishing. 2024. URL: <https://varvarpublishing.com/nyzka-smertej-lejly-starr/> (дата звернення 21.04.26)
30. Антін Манастирський. Ярослав Вільшенко. Чорнокнижник з Чорногори. Світ Дитини. 1921. URL: <https://uartlib.org/shop/chornoknyzhnyk-z-chor-nogory/> (дата звернення 4.04.26)
31. Журнал «Перець» №08. 1988. URL: [https://www.perets.org.ua/Журнал\\_перець\\_1988\\_08/?page=6](https://www.perets.org.ua/Журнал_перець_1988_08/?page=6) (дата звернення 4.04.26)
32. Василь Барищев, Фелікс Добрін. Шовкова держава. Київ: Дніпро 1990. URL: <https://uartlib.org/dityachi-knigi/shovkova-derzhava-kazkova-buvalshhyna/> (дата звернення 5.04.26)
33. Ігор Баранько, Максим Оса, UA Comix. Видання 2020. URL: <https://ua-comix.com/product/maksym-osa/> (дата звернення 02.05.26)
34. INKER: Журнал соціального мальопису. URL: <https://inker.world/en/home/?v=5269f4d75f5b> (дата звернення 02.05.26)
35. Жорис Шамблен, Орелі Нейре. «Щоденники Вишеньки. Том 3. Останній із п'яти скарбів». URL: [https://nashaidea.com/product/shodenniki\\_vish-enky\\_tom3/](https://nashaidea.com/product/shodenniki_vish-enky_tom3/) (дата звернення 13.05.26)
36. «Hollow Knight» у Steam. URL: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/) (дата звернення 14.05.26)
37. «Гільда». Netflix. 2018. URL: <https://www.netflix.com/ua/title/80115346> (дата звернення 12.05.26)
38. «Child of Light». URL: <https://store.ubisoft.com/ie/child-of-light/56c49484887e300458b472e.html?lang=uk-UA> (дата звернення 12.05.26)
39. Олександр Коешков. Серед овець. Книга 1. Друге видання. Vovkulaka. 2022. URL: <https://www.vovkulaka.net/comics/among-sheep/sered-ovets-knyha-1-dru-he-vydannya/> (дата звернення 12.05.26)
40. Ключко С. В., Мазніченко О. В. Методи стилізації природних форм у

графічному дизайні. Київ: КНУТД, 2016. 4 с.

41. Famous Funnies | Buck Rogers Wiki | Fandom. URL: [https://buckrogers.Fandom.com/wiki/Famous\\_Funnies](https://buckrogers.Fandom.com/wiki/Famous_Funnies) (дата звернення 18.04.26)
42. The Funnies — Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Funnies](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Funnies) (дата звернення 18.04.26)
43. Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen. Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Aarhus University Press. 2000. 119 с.
44. Contemporary Comics: The Digital & Diverse - Comics, Graphic Novels and Manga — LibGuides at Pratt Institute. URL: <https://libguides.pratt.edu/graphicnovels/contemporary-comics> (дата звернення 22.04.26)
45. Randy Duncan, Matthew J. Smith. The Power of Comics: History, Form and Culture. New York : Continuum, 2009. 4 с.
46. Thomas Doherty. Art Spiegelman's Maus: Graphic Art and the Holocaust; American Literature, Volume 68, Number 1. Duke University Press. March 1996. 70 с.

## ДОДАТКИ

Додаток А

## Апробація результатів дослідження



Рис. А. 1. Сертифікат підтвердження участі у X науково-практичній конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації в дизайні», ЛНТУ





УДК 004.4'275:791.228:776.05

МАЗНІЧЕНКО Оксана, ЦАПКО Маргарита  
Київський національний університет технологій та дизайну

## ОСОБЛИВОСТІ РОЗКАДРОВКИ КОМІКСУ ТА ЇЇ ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ

**Анотація.** У роботі було досліджено та проаналізовано загальні особливості розкадровки як початкового етапу розробки візуальної оповіді коміксу. За допомогою вивчення допоміжного матеріалу були виявлені основні принципи створення комфортної та практичної для подальшої роботи розкадровки. Отримані результати можуть бути використані у ефективній організації графічного матеріалу, забезпеченні логічної послідовності візуальної оповіді та в оптимізації подальших етапів роботи.

**Ключові слова:** Розкадровка, допоміжний матеріал, графічний матеріал, логічна послідовність, візуальна оповідь.

**Abstract.** The study examines and analyzes the general characteristics of storyboarding as an initial stage in the development of a comic's visual narrative. Through the analysis of supplementary materials, the key principles of storyboard creation for convenient and practical work were identified. Received results may be used in effective organization of graphic material, ensuring logical consistency of storytelling and optimization of next stages of work. The obtained results can be used for the effective organization of graphic material, ensuring the logical coherence of the visual storytelling and optimizing subsequent stages of the process.

**Keywords:** Storyboard, visual narrative, supplementary materials, graphic material, logical coherence, visual storytelling.

### ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ

Розкадровка коміксу є одним з основних етапів створення розворотів коміксу, бо вона фактично задає «скелет» проєкту-основу з якої з якої формується послідовність візуальної оповіді, визначається композиційна структура сторінки та подальші етапи роботи. За допомогою розкадровки художник може швидко та чітко окреслити послідовність подій, правильно розташувати панелі та основні елементи композиції. На цьому етапі вирішується структура сторінок та всього проєкту. Але попри ключову роль у розробці коміксу, цей етап часто недооцінюється та повністю або частково ігнорується. Унаслідок цього, проєкт нерідко втрачає чітку композиційну будову, що має негативний вплив на динаміку оповіді, логіку подій, органічності всіх композиційних елементів, а також на читачське сприйняття твору. Водночас недостатньо висвітлюються методичні основи створення розкадровки та її цінність в якості ключового інструменту візуальної оповіді.

### АНАЛІЗ ОСТАННІХ ДОСЛІДЖЕНЬ ТА ПУБЛІКАЦІЙ

Для дослідження мистецтва створення коміксів, зокрема розкадровки, опубліковано чималу кількість книг, статей та доповідей. Серед них саме книга «Comics and Sequential



Art Will Eisner» [1] має фундаментальне значення для визначення коміксу як окремої форми мистецтва. Вілл Ейснер один із перших обґрунтував особливість коміксу в якості послідовного мистецтва. Це дозволило почати розглядати комікс не тільки як виключно розважальний формат, а також довело його ефективність як серйозного інструменту візуальної оповіді.

Також були розглянуті інтернет-статті [2], [3], що містять змістовну та практично значущу інформацію про функціонування візуальної оповіді в коміксах, яка значною мірою залежить від якості та рівня виконання розкадровки - структурної основи всього коміксу.

Таким чином, аналіз джерел і тематичних матеріалів засвідчує важливість розкадровки як одного з ключових етапів створення коміксу, що безпосередньо впливає на загальну візуальну цілісність і художнє оформлення твору.

#### **ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ**

Метою роботи є визначення особливостей створення розкадровки коміксу та обґрунтування її ролі як одного з найважливіших етапів формування візуальної оповіді проєкту, а також доведення впливу розкадровки на подальші етапи роботи, зокрема на композиційну організацію сторінки, послідовність розвитку візуальної оповіді, розміщення текстових елементів та загальну цілісність сприйняття твору читачем.

#### **ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ**

Створення розкадровки для коміксу це комплексний процес, який потребує якісної підготовки та поступового, продуманого та розпланованого виконання. Для початку постає необхідність остаточно визначитись з тематикою проєкту, до якого буде створена розкадровка. Від коміксу, його жанру, формату та цільової аудиторії буде напряму залежати побудова розкадровки. Наприклад, для дитячих коміксів вона повинна бути більш виразною, мати зрозумілі форми та м'які лінії. Композиція у таких проєктах зазвичай проста, без особливих деталей, а кількість кадрів обмежена. В той час розкадровка для пригodiницьких коміксів більш динамічна та реалістична. У ній наявний контраст між планами: поєднання загальних сцен із крупними зображеннями обличчя або окремих деталей. Це допомагає правильно передати як масштаб подій, так і емоційне напруження між персонажами.

Оскільки розкадровка є початковим варіантом дизайнерського проєктування графічної частини коміксу, вона повинна мати певну варіативність та швидке й експресивне вираження ідей. Тому розкадрування зазвичай виглядає як набір швидких, послідовних скетчів (рис. 1). Це дає можливість без особливих ризиків, вільно та структуровано розташувати всі елементи, що в свою чергу дозволяє оцінити логіку сюжету та зручність сприйняття читачем історії ще до початку детальної роботи над сторінками.

Не дивлячись на розбіжності між жанрами чи навіть форматами, є деякі критерії яких слід дотримуватися для отримання цілісної та гармонійної розкадровки, яка буде виглядати візуально правильно та слугуватиме основою для подальшої роботи. Зокрема створення кадру починається з добору елементів, необхідних для оповіді, вибору ракурсу, з якого читач може їх побачити, а також визначення того, яку частину кожного символу чи елемента буде включено до кадру. Таким чином, кожна панель створюється з урахуванням дизайну та композиції, а також її сюжетного значення для розвитку історії [1]. Окрім свого змісту, тексту на ній, панель сама по собі є інструментом оповіді. Вона містить у собі певну ідею чи сцену, яку чітко відокремлює від попередньої та наступної. [2]





Для розкадровки важливим є якісний аналіз сценарію та визначення ключових сцен майбутнього коміксу. На підготовчому етапі художник ознайомлюється із сюжетом і розподіляє основні події, які потім послідовно розташовує у кадрах коміксу. Від розміщення кадрів та їх оформлення залежить те, як читачами буде сприйматися історія. Різний розмір кадрів допомагає зосередити увагу на певному моменті, показати динаміку, послідовність і надати певний настрій.

Крім цього, правильно побудована композиція розворотів визначає зазначений художником напрямок руху погляду, що допомагає зорієнтуватися у подіях та просторі. Розуміння того, як читач сприйматиме сторінку і прагнення зробити цей процес максимально простим, дозволяє створити сторінки, які присмодно читати [3].



Рис.1. Розкадровка до коміксу "Spider-Gwen: Ghost-Spider",  
Такеши Міядзава

Окрім власне зображення, у розкадровці важливу роль відіграють технічні параметри та підготовка до наступного етапу створення коміксу. Насамперед постає мета визначити орієнтовану кількість сторінок та правильно розрахувати їх на весь готовий сценарій. Зазвичай, для друку є важливим щоб сторінки були кратні на 2, але через особливості формату видання книги можливі умови дотримуватися кратності до 4 чи 6.

На наступному етапі доцільно звернути увагу на одну з ключових особливостей формату коміксу - текстові хмаринки. Так як вони є невід'ємною частиною сторінки, їх розміщення та розмір мають вагомe значення на композицію розкадровки. Для того щоб нічого не заважало сприйняттю історії читачами та текст органічно поєднувався з



графічною складовою, важливо правильно розмістити хмаринки тексту. Для кращої інтеграції в комікс та передачі емоційного забарвлення, часто використовуються різні форми та розміри текстових хмаринок. Це дозволяє підкреслити інтонацію реплік, емоційний стан персонажів, загальний темп історії, а також сприяє більш точному сприйняттю візуальної оповіді читачами. Крім того варіативність оформлення текстової частини коміксу сприяє урізноманітненню візуальної складової коміксу, доповнюючи ілюстрації та підсилюючи емоційне й композиційне сприйняття окремих сцен.

#### **ВИСНОВКИ**

У роботі було розглянуто і доведено цінність розкадровки в якості визначального етапу створення коміксу, що формує організацію візуального матеріалу твору та впливає на ефективність подальших етапів роботи. Встановлено, що саме від якості її опрацювання залежить узгодженість всіх композиційних рішень, послідовність викладу та ефективність сприйняття історії. У межах дослідження також було розглянуто теоретичні та практичні аспекти роботи над розкадровкою, серед яких - оцінка особливостей різних жанрів, визначення розміру та форми кадрів та опрацювання текстових хмаринок. Зазначені аспекти суттєво впливають на загальне сприйняття візуальної оповіді читачами задаючи логічну послідовність та динаміку розгортання подій.

#### **ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ**

1. Eisner W. Theory of Comics and Sequential Art, 1990. 41 p.
2. Pro Arist's Guide to Comic & Manga Layouts, Paneling, Flow. URL: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160963> (дата звернення: 25.04.26)
3. Creator Tips and Tricks #7 Paneling and flow in Comics. URL: <https://globalcomix.com/news/details/243/creator-tips-and-tricks-7-paneling-and-flow-in-comics> (дата звернення: 22.04.26)

# ДИПЛОМ

КИЇВСЬКИЙ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ



за **2** місце  
в номінації  
«Глядацькі симпатії»  
нагороджується

**Цапко Маргарита**

СТУДЕНТСЬКИЙ КОНКУРС ПЛАКАТУ

**«ЗБЕРЕЖИ ENERGY»**

В РАМКАХ ХІV МІЖНАРОДНОЇ

НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

**«ЕНЕРГОЕФЕКТИВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»**

В.о. ректора

23 жовтня 2025 року



Олександра ОЛЬШАНСЬКА

Рис. А. 6. Диплом підтвердження участі у  
конкурсі плакатів «Збережи ENERGY»



## Сторінки коміксу

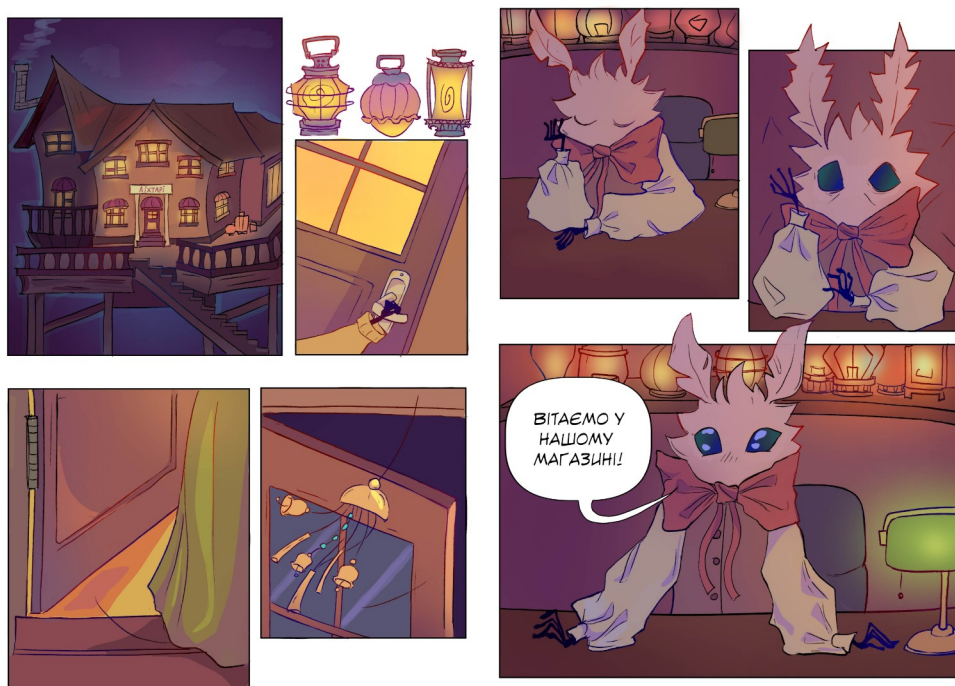


Рис. Б. 1. 1 — 2 сторінки коміксу



Рис. Б. 2. 3 — 4 сторінки коміксу

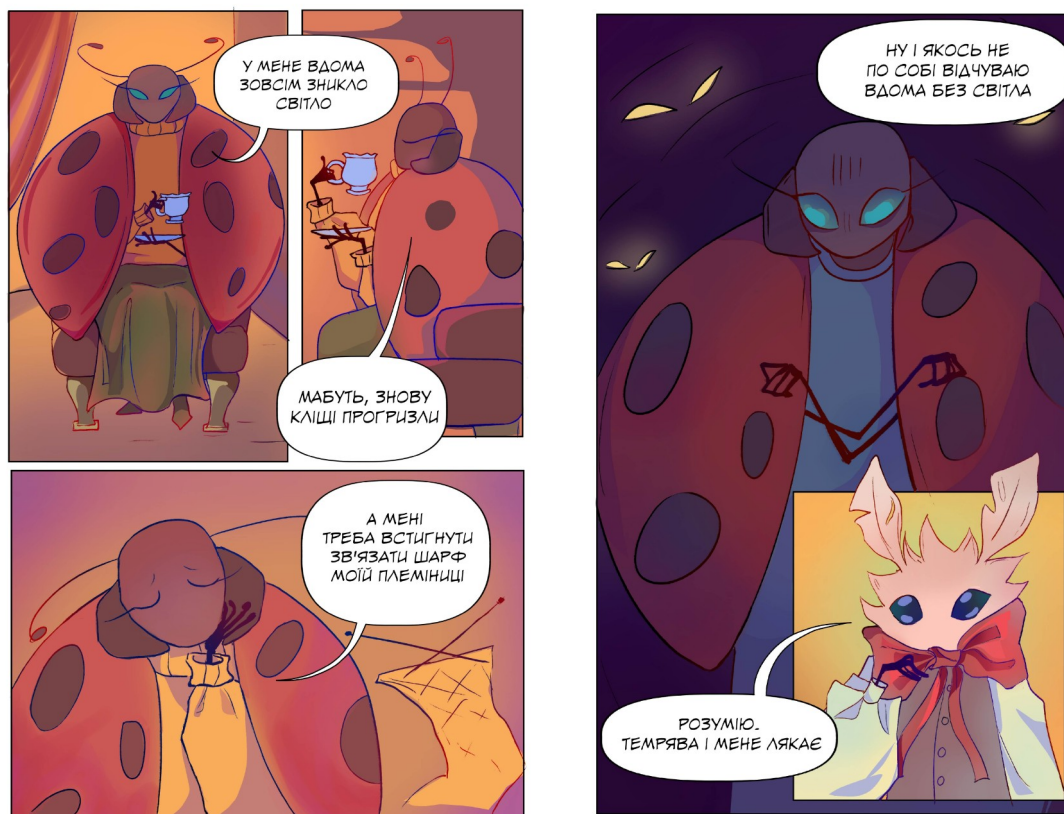


Рис. Б. 3. 5 — 6 сторінки коміксу

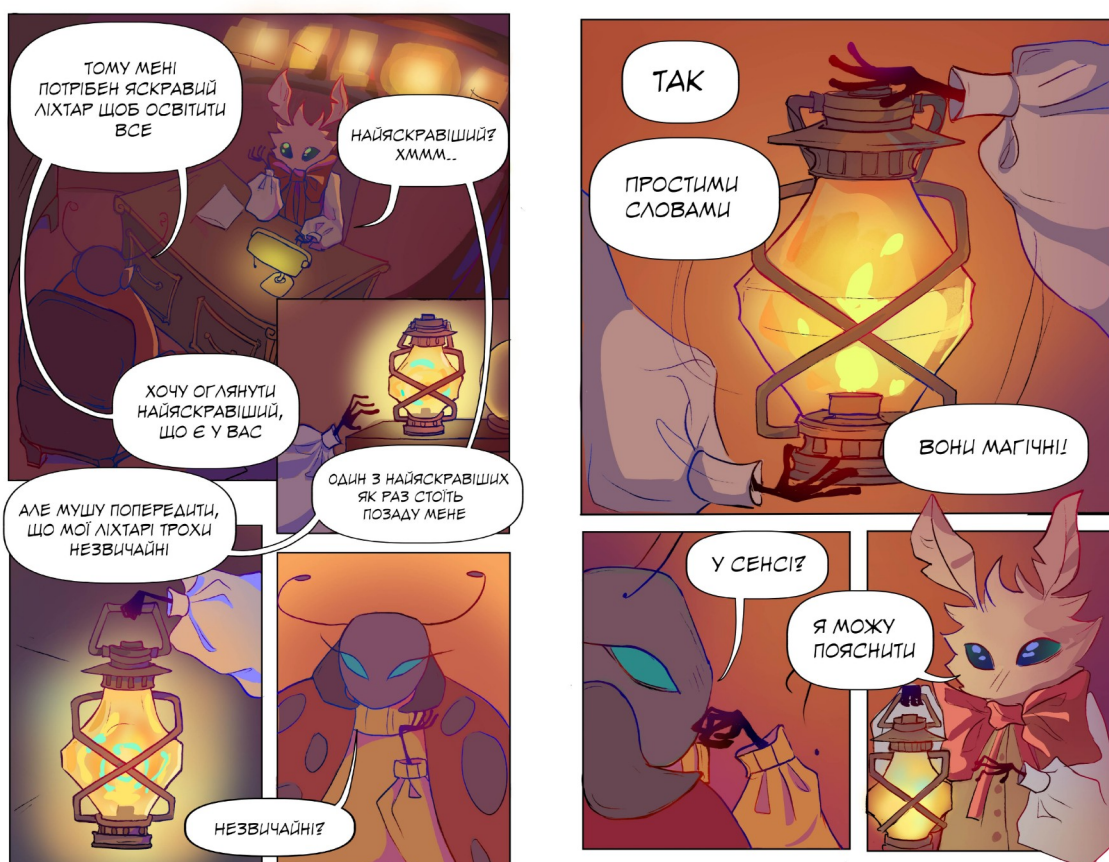


Рис. Б. 4. 7 — 8 сторінки коміксу



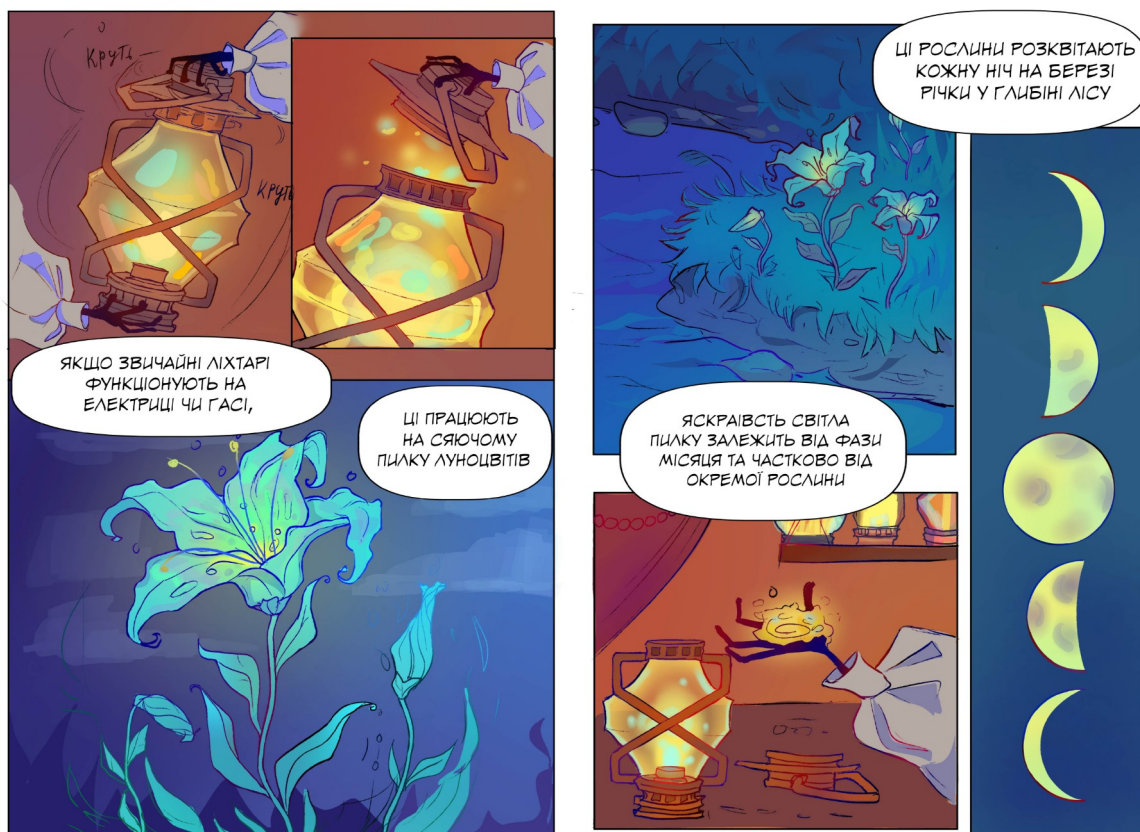


Рис. Б. 5. 9 — 10 сторінки коміксу



Рис. Б. 6. 11 — 12 сторінки коміксу



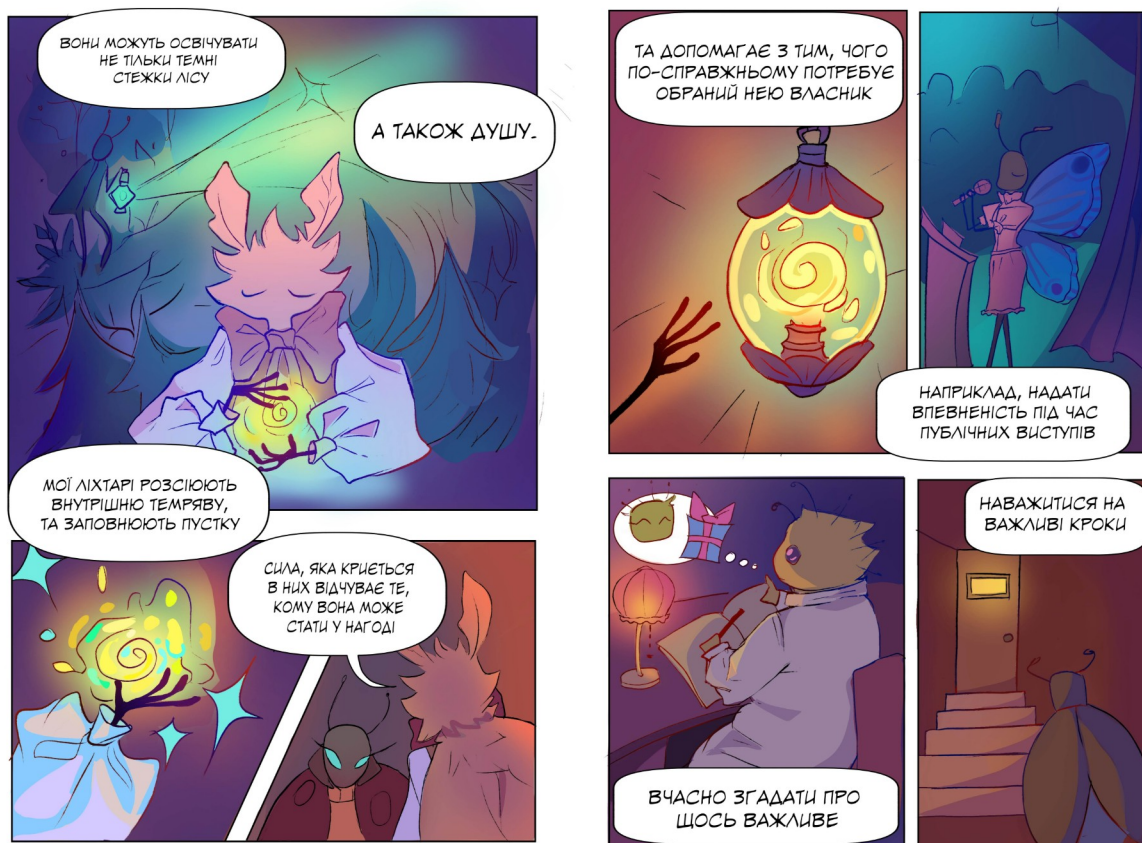


Рис. Б. 7. 13 — 14 сторінки коміксу

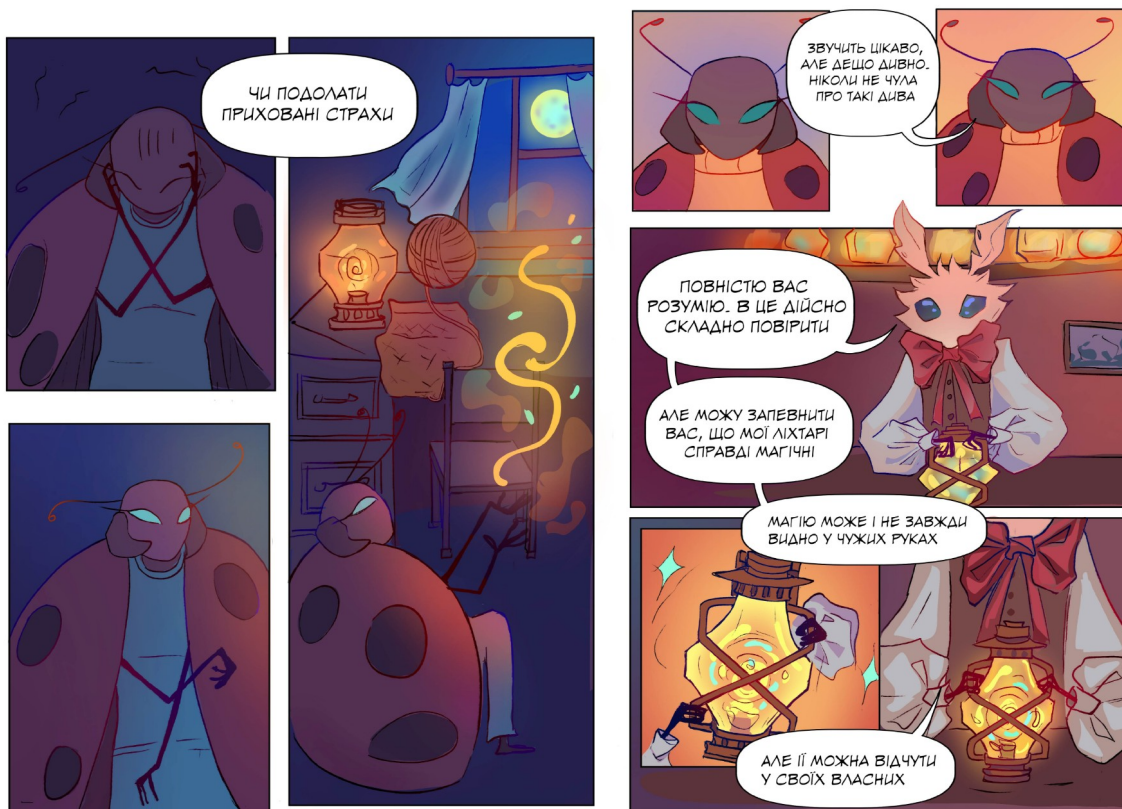


Рис. Б. 8. 15 — 16 сторінки коміксу

## Обкладинка коміксу



Рис. В. 1. Обкладинка коміксу



### Концепт-арт коміксу



Рис. Г. 1. Зовнішній вигляд магазину ліхтарів



Рис. Г. 2. Пошук візуального стилю коміксу

Таблиця 1.1. [11]

| Етапи розвитку коміксів                       |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Золота доба (1938-1959)</b>                | Перехід від гумористичних та саркастичних історій до героїчних і пригодницьких коміксів.                                                                                                                                                                     |
| <b>Срібна доба (1960-1970)</b>                | супергеройські комікси ненадовго поступилися місцем детективам і горорам, але знову повернули свою першість. Поява поняття мультивсесвіту                                                                                                                    |
| <b>Бронзова доба (1971-1984)</b>              | Послаблення цензури і відповідно до цього перехід коміксів до більш «дорослих» тем — зловживання алкоголем і наркотиками, насильство, забруднення довкілля, расизм і тд.                                                                                     |
| <b>Сучасна доба коміксів (1986- наші дні)</b> | Сучасна доба коміксів (1986- наші дні) — Графічні романи стають ще серйознішими, персонажі — психологічно складніші, у порівнянні з «чисто добрими» та «чисто злими» попередниками. З'являється велика кількість кіноадаптацій та ігор за мотивами коміксів. |

Рис. Д. 1. Таблиця етапів розвитку та становлення індустрії коміксів