

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
Видавничо-поліграфічний інститут
Кафедра графіки**

«На правах рукопису»
УДК _____

«До захисту допущено»
Завідувач кафедри
_____ С. В. Оляніна
«___» _____ 2022 р.

МАГІСТЕРСЬКА ДИСЕРТАЦІЯ

**на здобуття ступеня магістра
зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація»**

**на тему: «Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання
коміксу «Київ у війні 2022» за власним авторством»**

Виконала:
студентка VI курсу, групи СГ-11мп
Кудирко Богдана Ігорівна _____

Науковий керівник:
доцент Осипова Т. Г. _____

Консультант розділу економіки:
доцент Шевченко І. Б. _____

Консультант розділу ТПВ:
доцент Клименко Т. Є. _____

Рецензент:
Директорка видавництва
«Сіма видає» Галина Петренко-Занєвська _____

Засвідчую, що у цій магістерській
дисертації немає запозичень з праць інших
авторів без відповідних посилань.

Студентка _____
(підпис)

Київ – 2022 року

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут

Кафедра графіки

Рівень вищої освіти – другий (магістерський) за освітньо-професійною програмою

Спеціальність (спеціалізація) – 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» («Образотворче мистецтво»)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

_____ С. В. Оляніна

«__» _____ 2022 р.

ЗАВДАННЯ
на магістерську дисертацію студенту
Кудирко Богдани Ігорівни

1. Тема дисертації: «Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання коміксу «Київ у війні 2022» за власним авторством», науковий керівник дисертації: Осипова Тетяна Григорівна, доцент,

затверджені наказом по університету від «__» _____ 20__ р.
№ _____

2. Термін подання студентом дисертації: _____

3. Об'єкт дослідження: художньо-технічне оформлення видань авторських коміксів.

4. Вихідні дані: формат видання 60х90/16, 40 сторінок, тираж 1000 примірників, офсетний спосіб друку.

5. Перелік завдань, які потрібно розробити: визначити теоретичні аспекти досліджуваного питання; провести історичний огляд, провести аналіз історичного досвіду та визначити сучасні тенденції предмета дослідження; здійснити ґрунтовний аналіз предмета дослідження з використанням методичного інструментарію, розробити художньо-технічне оформлення обраного видання.

6. Орієнтовний перелік графічного (ілюстративного) матеріалу: 20 художньо оформлених розворотів, включаючи обкладинку, форзаци, титул.

7. Консультанти розділів дисертації:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
ТПВ	Клименко Т.Є.		
Економіка	Шевченко І.Б.		

8. Дата видачі завдання _____

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Термін виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
1	Науково-мистецьке дослідження		
2	Розробка та затвердження ескізів ілюстрацій		
3	Створення оригіналів ілюстрацій		
4	Верстка та правки		
5	Розробка технології виготовлення видання		
6	Друкарські процеси		
7	Економічні розрахунки і висновки		
8	Допуск магістерської дисертації до захисту на ЕК		
9	Захист магістерської дисертації на засіданні ЕК		

Студентка

(підпис)

Кудирко Б. І.
(ініціали, прізвище)

Науковий керівник дисертації

(підпис)

Осипова Т. Г.
(ініціали, прізвище)

РЕФЕРАТ

Темою магістерської дисертації обрано художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання коміксу «Київ у війні 2022» за власним авторством. У наш час все більш популярною стає візуальна література (комікс, книга-картинка, дитяча література). У їх популяризації найяскравішу роль відіграють кіно, телебачення та соціальні мережі, книжкові та журнальні видання. Серед різних видів візуальної літератури найбільш сильно виділяється жанр коміксу.

Практичним завданням магістерської роботи є створення авторського проекту візуального оформлення коміксу “Київ 24.02”. Якісне художньо-технічне оформлення є потрібним для створення авторського коміксу. Оформлення повинно передавати воєнну та дещо депресивну атмосферу твору і відображати внутрішні переживання героя. Існує велика кількість різних коміксів подібної тематики, переважна більшість була створена американськими художниками. Використання змішаної техніки ручного та комп’ютерного ілюстрування, що застосована при створенні ілюстративного матеріалу для нового коміксу, надає можливість створити оригінальне художнє оформлення.

На основі аналізу коміксів різних країн та різних тематик, в результаті роботи над дипломним проектом розроблено цілісний концепт нового авторського коміксу та підготовлено видання до друку.

Під час роботи над проектом розглянуто особливості американського, європейського та японського коміксів, проведено біографічний аналіз перших відомих художників-коміксистів.

В дисертації наведено порівняльний аналіз різних видань, представлені праця ілюстраторів-коміксистів різних часових періодів.

Унікальність розробленого концепту нового видання полягає в оригінальному макеті і художньому оформленні. Обраний формат видання – 60х90/16, розроблено ілюстративний матеріал оформлення обкладинки, форзаців, титулу, що відповідають стилю видання. При художньому оформленні зроблено акцент на використанні різних ефектів, з метою підсилення атмосфери, таких як: ефект кракелюру, та художніх ефектів, рамок навколо ілюстрацій, варто зазначити, що використання схожих наборів текстур у більшості елементів видання робить його цілісним.

В ході роботи над проектом розроблено конструкцію видання і спроектовано комплексний технологічний процес, а також побудовано блок-схему технологічного процесу. Проведено розрахунки для визначення кількості основних витратних матеріалів, розрахунок завантаженості по операціях, визначено масу одного примірника видання.

Наведено техніко-економічне обґрунтування технології для створення видання. Проведено розрахунок авторського гонорару, витрат на поліграфічне виконання, вартість паперу, палітурних і інших матеріалів, та повну видавничу собівартість видання. Встановлено, що економічна доцільність випуску нового видання підтверджується конкурентоспроможною ціною та рентабельністю проекту.

ABSTRACT

The topic of the master's thesis was the artistic and technical design and printing of the author's comic "Kyiv 24.02". Nowadays, visual literature (comics, picture books, children's literature) is becoming more and more popular. Cinema, television and social networks, book and magazine publications play the most prominent role in their popularization. Among the various types of visual literature, the genre of comics stands out the most.

The practical task of the master's work is the creation of an author's project of the visual design of the comic "Kyiv 24.02". High-quality artistic and technical design is necessary for creating an author's comic. The design should convey the wartime and somewhat depressing atmosphere of the work and reflect the inner experiences of the hero. There are a large number of different comics on similar topics, the vast majority were created by American artists. The use of a mixed technique of manual and computer illustration, which was used in the creation of illustrative material for a new comic, provides an opportunity to create an original artistic design.

Based on the analysis of comics from different countries and different subjects, as a result of work on the diploma project, a complete concept of a new author's comic was developed and the publication was prepared for printing.

During the work on the project, the peculiarities of American, European and Japanese comics were considered, and a biographical analysis of the first famous comic artists was carried out.

The dissertation provides a comparative analysis of various editions, presents the work of comic book illustrators of different time periods.

The uniqueness of the developed concept of the new edition lies in the original layout and artistic design. The chosen format of the publication is

60x90/16, the illustrative material for the design of the cover, endpapers, and title, corresponding to the style of the publication, was developed. In the artistic design, emphasis is placed on the use of various effects in order to enhance the atmosphere, such as: crackle effect, and artistic effects, frames around the illustrations, it is worth noting that the use of similar sets of textures in most elements of the publication makes it integral.

During the work on the project, the design of the publication was developed and a complex technological process was designed, as well as a block diagram of the technological process was built. Calculations were made to determine the number of basic consumables, workload calculation for operations, the weight of one copy of the publication was determined.

Feasibility study of the technology of creating the new edition has been conducted. Royalties, costs of printing, the cost of paper, cardboard, binding and other materials, general publishing costs, the full publishing cost of the edition have been calculated. It has been established that the economic feasibility of the new edition is confirmed by the competitive price and profitability of the project.

ЗМІСТ

ВСТУП	10
РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ І ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИКОНАННЯ ВИДАННЯ, ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ	12
1.1 Особливості розвитку коміксу	12
1.2 Особливості розвитку американського коміксу.....	23
1.3. Особливості розвитку японського коміксу.....	28
1.4. Особливості розвитку європейського коміксу	33
1.5 Особливості розвитку українського коміксу	39
Висновок до Розділу 1.....	47
РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ ТА ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ НОВОГО ВИДАННЯ	49
2.1 Загальна характеристика обраного варіанту оформлення видання ...	49
2.2 Унікальність та актуальність видання.....	50
2.3. Обраний формат книжкового видання, його виправданість в залежності від типу, обсягу, призначення видання	51
2.4. Обраний вид палітурки, шрифтове, графічне, композиційне оформлення	51
2.5 Внутрішнє оформлення видання	55
2.6. Вихідні дані.....	59
Висновки до розділу 2.....	60
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ	61
3.1 Аналіз вихідних даних для проектування.....	61
3.2 Розробка конструкції видання.....	64
3.3 Проектування комплексного технологічного процесу	65
3.4 Розробка блок-схеми технологічного процесу.....	66
Висновки до розділу 3.....	67
РОЗДІЛ 4. ТЕХНІКО-ЕКОНОМІЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ	68
4.1. Розрахунок кількісних показників.....	68
4.2. Розрахунок авторського гонорару	71
4.3. Витрати на поліграфічне виконання.....	72
4.4. Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів	76

4.5. Загальновидавничі витрати	81
4.6. Розрахунок повної видавничої собівартості	81
ВИСНОВКИ	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	87

ВСТУП

Темою магістерської дисертації було обрано створення коміксу, де події відбуваються у Києві наших днів.

Актуальність теми дослідження. У наш час все більш популярною стає візуальна література (комікс, книга-картинка, дитяча література). У їх популяризації найяскравішу роль відіграють кіно, телебачення та соціальні мережі, книжкові та журнальні видання. Серед різних видів візуальної літератури найбільш сильно виділяється жанр коміксу.

Незважаючи на те, що комікс як окремий жанр сформувався досить давно, і має велику популярність у країнах Заходу, проте в Україні чимало людей, особливо старшого віку не сприймають комікс ні як яскраве явище масової культури, ні як окремий вид мистецтва. Однією з основних причин є проблема співвідношення візуального та текстового вмісту, акцент на зображення, протиставлення традиційній книзі. З плином років змінюються точки тяжіння, контекст, кут зору. Варто додати, що ці зміни мають особливе значення, оскільки розширення візуального інструментарію, розмиття звичних нам кордонів між зображенням і текстом не тільки ускладнює взаємозв'язки, але й змушує нас переглянути поняття візуально-літературних жанрів як таке.

Мета роботи : аналіз сучасного стану візуальної літератури, особливо коміксу.

Практичним завданням магістерської роботи є: створення авторського коміксу, де події розгортаються у Києві у 2022 році. Дослідження коміксів різних авторів та ознайомлення з науковою літературою по темі допомагає у розробці концепції, на якій базується розробка авторського проекту.

Об'єкт дослідження: літературно-художнє видання для дорослих і дітей старшого шкільного віку.

Предмет дослідження: художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання оригінал-макету видання.

Методи дослідження. В дипломному проекті використано: історичний метод для визначення впливу художніх напрямів та історичних епох на створення авторського коміксу «Київ 24.04»; біографічний метод для аналізу впливу життя художників, як особистого, так і соціального, на створення коміксів; метод порівняльного аналізу попередніх творів різних жанрів.

РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ І ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИКОНАННЯ ВИДАННЯ, ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ

1.1 Особливості розвитку коміксу

За останній час сприйняття коміксу сильно трансформувалося як у художній, так і у соціокультурній сферах. У загальноприйнятій трактовці, комікс – це серія статичних образів, які організовані у певну послідовість з метою вираження певних ідей/емоцій/історії. По трактовці відомого фахівця МакКлауда, комікс – це співставлення певної послідовності намальованих образів, які призначені для передачі певної інформації та створення естетичного відгуку у читача[16]. Як і будь-яка художня форма, комікс має глибоке коріння, довгу історію. «Протокомікси» збереглися в наскальних малюнках. Перші комікси було створено первісною людиною, у вигляді наскальних малюнків, що передавали сцени з мисливства, або ритуальні сцени. Як приклад, на рис. 1.1. наведено наскальні малюнки в печерах доби палеоліту на території Франції.



Рис. 1.1 джерело: *arheologi-viyavili-unikalni-naskelni-barelefi-assiriyskoyi-epohi*

У Стародавньому Єгипті вони збереглися на гробницях у Фівах, барельєфах Ассирії (Рис.1.2). Перші комікси «виросли» з європейської політичної карикатури, з якої комікс узяв багато чого — наприклад, “бульбашки” діалогів.



Рис.1.2 Джерело <https://uk.wikipedia.org/>

Відому сьогодні мовну бульбашку, яка є одним із головних елементів у коміксі, побачила світ в американських журналах приблизно у 1900 році, але такий спосіб змусити намальованих персонажів говорити таким чином був відомий ще за багато століть до цього. Навіть на грецьких вазописах короткі текст «виливаються» з вуст фігур (Рис.1.3.).

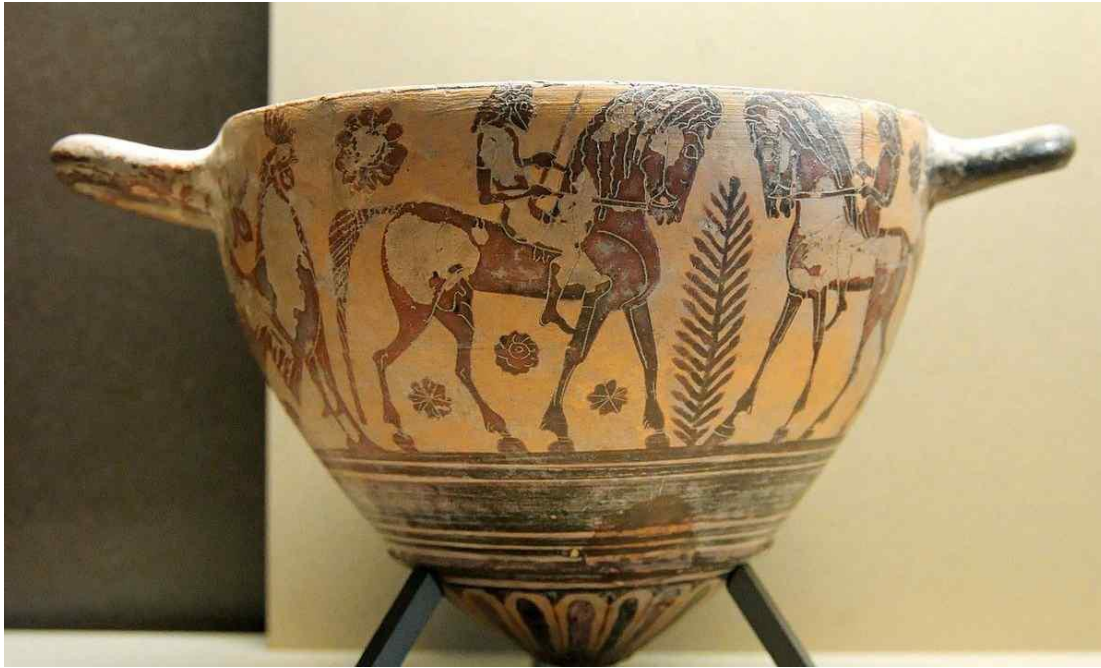


Рис.1.3. Джерело publish.com.ua/nashi-dni/vidi-vazopisu-starodavnoji-gretsiji

Однією із найяскравіших прикладів є кераміка Майя VIII століття, яку прикрашають звивисті лінії у формі монологів. А у середньовічній Європі були дуже популярними намальовані бандеролі над головами ангелів і святих, які були оформлені у вигляді сувоїв.(Рис.1.4)



Рис.1.4.

Настільні зображення в печері Ласко у Франції також можна назвати коміксом, тому що ці зображення розповідають історії за допомогою малюнка. Іншим прикладом слугують стародавні фрески та барельєфи в Єгипті, Греції та Римі, хоча вони і не є коміксом, однак мають багато

особливостей, притаманних коміксу, адже також використовують малюнки у певній послідовності у якості одного із способів ілюстрування історії.

У період Ренесансу в зображеннях на релігійну тематику також зустрічаємо різноманітні оповіді. І сьогодні багато християнських церков розповідають про останні години Ісуса у формі малюнків у певній послідовності, у той час як в старих храмах на фресках збереглися малюнки і у певному сенсі можна назвати свого роду попередниками коміксів, які оповідають про життя святих. Однак наголосимо, що усе це відноситься до передісторії коміксу.

Свого роду попередником коміксу можна назвати так звану Біблію бідних, яка була складена з ілюстрацій на біблійні сюжети у супроводі стислих пояснень до них. Уперше така Біблія з'явилась у XIII столітті і була доволі популярною серед європейського населення аж до XVI ст. Спочатку така Біблія була рукописною, а згодом її почали друкувати. Цікаво, що до нашого часу збереглися і кілька рукописних примірників на пергаменті з ілюстраціями школи Яна ван Ейка.

Зауважимо, що одним із джерел становлення комікса є так звана лубочна література – народні картинки з надрукованим унизу текстом. Теми таких оповідей мають повчальний, часто релігійний характер, іноді історичний або казковий.

Як вже зазначалось, традиції розповідей за допомогою картинок та малюнків сягають XIII ст., а у XVI–XVII ст. у Валенсії та Барселоні розпочалась торгівля картинками для народу.

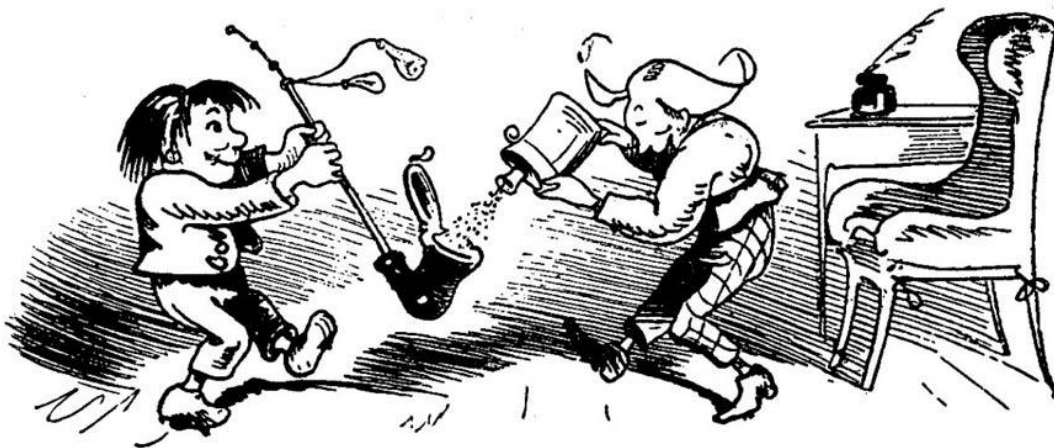
Найпопулярнішою була релігійна тематика. Такі зображення-картинки були поширеними у Фландрії, Франції, Німеччині. У серіях невеликих гравюр, віддрукованих на аркушах кольорового паперу розповідалось про життя святих. Серійно такі картинки були вперше створені у 1796 р. в

Епіналі видавництвом, яке заснував Ж.-Ш. Пелерен. У XVIII ст. рисунки просочилися у пресу. Одним із першопрохідців у цьому жанрі був англійський живописець та графік Вільям Гогарт (1697–1764), який перетворив драматичну розповідь у малюнок, тим самим створивши прототип сучасного коміксу та графічної новели. Окрім того, він є співзасновником такого поняття як «серійність» у коміксі.

Інший відомий творець таких зображень, англійський карикатурист, офортист і живописець Томас Роуландсон (1756–1827) вважається батьком так званого “газетного коміксу”. Його відому роботу про пригоди доктора Синтаксиса (“Doctor Syntax’s Tree Tours: In Search Of Picturesque, Consolation and a Wife”) друкували у багатьох газетах з 1812 до 1821 р., що робить її хронологічно першим зразком графічної прози [1].

У 1814 р. відомий японський майстер кольорової ксилографії Кацусіка Хокусай створив першу серію подібних графічних робіт, і найменував її «манга». Ця назва і нині застосовується для позначення японських коміксів [6].

Одним із найвідоміших попередників коміксів був німецький художник і поет Вільгельм Буш (1832–1908). У творі про пригоди Макса і Моріца(1865) (рис.1.5, 1.6) автор доповнює свої поеми серією малюнків, тим самим візуально ілюструючи сюжетні лінії поетичної прози. Подібний підхід Буш неодноразово використовував і в інших своїх творах.





**Wie zärtlich sorgt die Tante Linchen
Für's liebe kleine Wickelkind!**

Рис.1.6.

Слід зазначити, що комікс може бути представлений у різних жанрах. Це означає, що автор може створювати детективи, фантастичні або історичні романи. Самі комікси можуть дуже сильно різнитися між собою (за жанром, стилем, кольоровим рішенням тощо), починаючи від класичного коміксу (з текстом або і зовсім без слів), або і зовсім без слів, кольорового, чорно білого, короткого чи розтягнутого на декілька томів.

На жаль, досі існує уявлення про комікси як жанр популярний лише у дітей та підлітків. Цей стереотип виник ще на початку ХХ-го століття. Перші комікси почали друкуватися у США наприкінці 19 століття і, на початку, мали суто розважальний характер, за що і отримали свою назву («комікс» – смішний, комічний) [1]. Сюжет перших коміксів був простим, гумор досить примітивним, а самі твори публікувалися у низькоякісних журналах. Саме ці три фактори зіпсували репутацію коміксів на довгі роки.

Історія коміксів починається з невеликих розповідей, що публікували журнали і газети, так званих стрипів (Strip, Comic strip) [1].. Це були великі шпальти, які мали суто розважальний характер та призначалися для невибагливої публіки, щоб завершити чимось випуск новин. Цілком логічно, що на початку свого розвитку комікси мали чимало спільних рис з карикатурою.

Карикатура – теж досить близький за походженням вид мистецтва, який американський художник та письменник, автор та видавець романів-коміксів Арт Шпігельман відносить до низових жанрів, разом із рекламою та графіті [16]. Зрозуміло, що газети тиражуються, їх бачать багато людей, і це теж ставить під сумнів якість і статус коміксів, які не можуть бути мистецтвом, бо мистецтво унікальне, авторське. Таким чином тиражування й масовість також накладають певний стереотипний відбиток на ставлення до коміксів. Варто зазначити, що з самого початку комікс мав дуже демократичний характер, адже завдяки своєму формату був доступний для широкої верстви населення і що цікаво, здебільшого його персонажі були взяті із реального життя, небагатих прошарків населення. Одним із перших авторів коміксів був Річард Ауткот. Своїх персонажів він змальовував із міської бідноти, проте деякі елементи він брав із дуже далеких часів. Так, зокрема характерна для графічного коміксу особлива рамка, що імітує діалог. Ауткот позичив її у американських політичних карикатур, що датуються ще XVIII століттям (Рис.1.6).

У 1920-ті ставлення до коміксу дещо змінилося, співпало з серйозними соціальними, політичними та культурними змінами у Америці та Європі того часу.

Selbstporträt

kernde
Junge in
kaum a
abseits,
S



R.F. Outcault

Радикальний крок у розумінні коміксу зробив один із авторитетів інтелектуальної критики Гілберт Селдес. У своїй книзі “Сім живих мистецтв” серед негативних рис жанру критик відокремлює, зокрема, художній несмак, та натомість вказує на найголовнішу позитивну особливість коміксу – схильність до демократизму.* Якщо традиційно словесний текст переважав над візуальною формою вираження, то, на думку Г.Селдеса, і те, й інше треба аналізувати згідно з внутрішніми критеріями самого коміксмейкера. Головна властивість коміксу полягає у спрощенні й прискоренні процесу пізнання, оскільки він розподілений на фрагменти. Він висловлює думки й ідеї наочними засобами, тобто іншою символною системою.

З самого початку комікс представляв собою лінійку кадрів (comics strip), де логічно розвивався зміст. Проте, з часом на арену вийшли творці які порушили це правило. Як ми вже зауважували, одним із найвідоміших є Джордж Херріман. (Рис.1.7). Саме він почав розташовувати «кадри» у довільному порядку, намагаючись таким чином виразити хаос чи невпевненість у думках персонажів.



Рис 1.7. Джерело commons.wikimedia

Свого часу це було справжнім новаторством і робило комікс більш складним для читачів, змушуючи їх розмірковувати при читанні нелінійних частин коміксу. Більшість коміксів були досить комічними, поки світова економічна криза не поклала кінець бурхливим двадцятим і з 1929 року у коміксах почали переважати героїчні постаті, пригодницькі історії, натуралістичний стиль ілюстрації (Рис.1.8). Понад три десятиліття комікси були найулюбленішою формою подачі інформації для щоденних газет і були орієнтовані переважно на дорослу аудиторію.

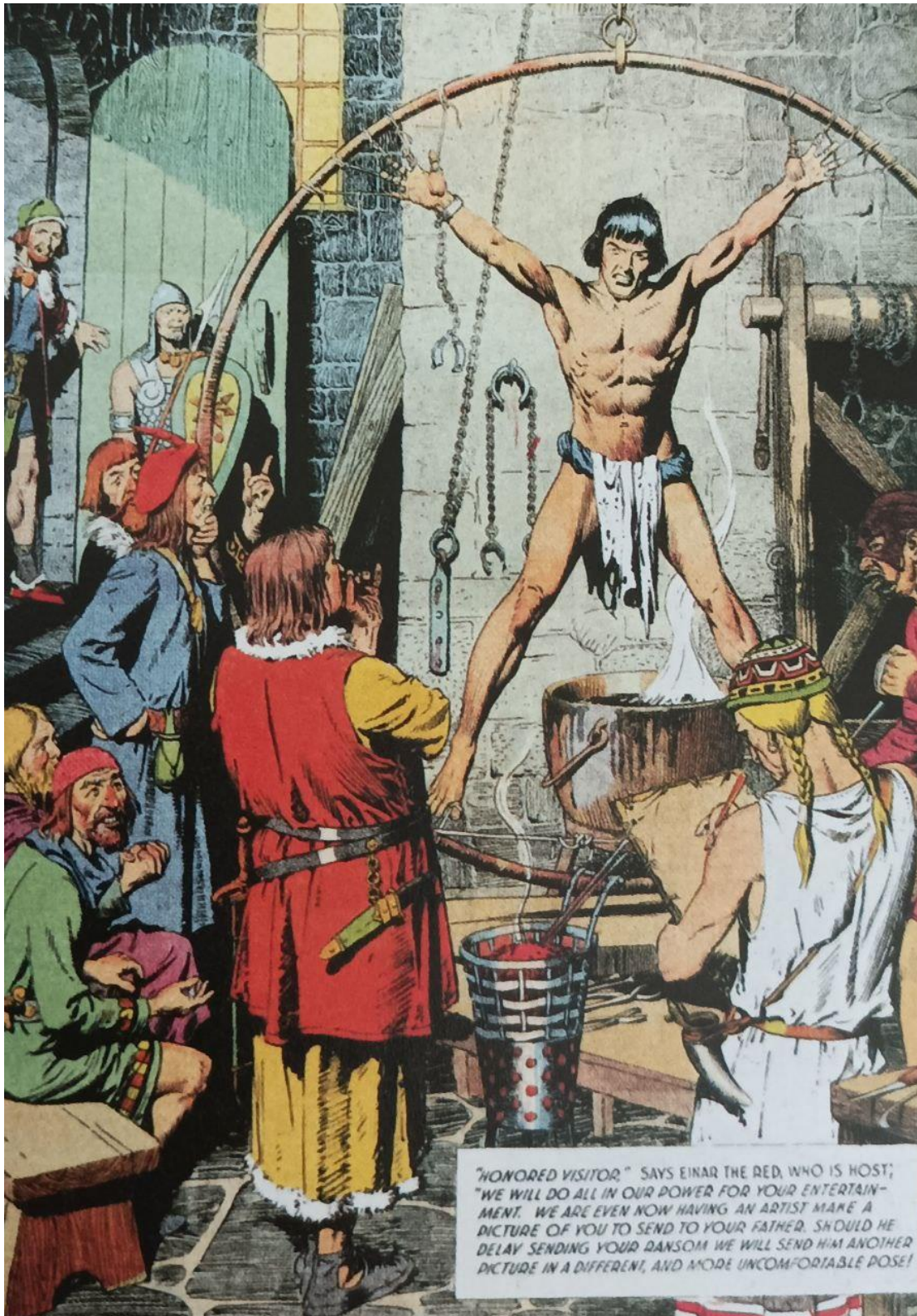


Рис.1.8.

Варто зазначити, що комікс як жанр має багато спільного з трьома іншими видами мистецтва — літературою, живописом та кіномистецтвом. Найбільше схожості комікс має саме з кіно, що доводить величезну

кількість кіноадаптацій саме коміксів, і дехто говорить вже про явище кінокоміксу. Не дивлячись на численні стереотипи, сучасне становище коміксів значно посилилось та продовжує свій зріст у якості унікального та самостійного виду мистецтва.

1.2 Особливості розвитку американського коміксу

Одним із найяскравіших класиків американського коміксу є Річард Фелтон Ауткот, який у 1894 році запустив серію мультфільмів про свого героя Жовтого Малюка. Через два роки, коли Ауткот був запрошений до Нью-Йоркської газети, він описував витівки хлопчини в жовтій нічній сорочці, вже використовуючи білі смуги, щоб відокремити сцени одна від одної [1].

Цей принцип зберігся до сих пір. Перша поява хлопця в нічній сорочці не давала ані найменшого натяку на те, що через кілька місяців він переверне газетний світ Нью-Йорка з ніг на голову. Вперше він з'явився 5 травня 1895 року під назвою «У цирку на провулку Хогана». Хлопчика звали Міккі Дуган, однак більш відомим він став як Yellow Kid (Жовтий малюк). Колір і більший формат, у якому його карикатури друкувалися, дозволили Ауткоту детальніше зобразити сцени свого середовища, а текст, який раніше розміщувався під малюнками, все більше переходив до самих малюнків у вигляді знаків чи плакатів, потім окремі герої почали говорити в бульбашках. У своїй роботі Ауткот (Рис.1.9) поєднав принцип послідовності зображень із принципом мовної бульбашки героя коміксу та створив таким чином «рецепт», який допоміг коміксові пробитися в газетне середовище Нью-Йорку.



Рис.1.9.

Досить популярними також були короткі, за принципом «пишу як чую», комікси, які передавали всю жвавість та неправильність говору країн великих міст Америки, оскільки їх заселяли іммігранти з усього

світу. Такі комікси робилися зрозумілими для великої аудиторії. Такі комікси рідняться з німим кіно, де майже не було слів, проте використовувалася виразна мова жестів, що робило таке кіно дуже популярним серед іммігрантів і збільшувало коло кіноглядачів.

Водночас, художник Вінзор Маккей бачив себе в традиціях аристократичного, ідилічного художнього ідеалу, який він переніс у свій комікс «Маленький Немо» (Рис.1.10), і на відміну від карикатурного стилю своїх колег, він оформляв свої аркуші у тонкому орнаментальному стилі. У своєму коміксі художник створював запаморочливі світи та захоплював читачів у поетичне царство фентезі, яке нагадувало «Алісу в країні чудес» Льюїса Керролла. Маккей також зламав жорстку схему смуг, яка була звичайною для того часу, і виклав свої сторінки у вигляді композицій, що захоплюють подих. Він експериментував із схемами схожих на сходи панелей і круглих форматів зображення. Як маленький Немо досліджував царство мрій, так і Маккей досліджував естетичний потенціал коміксів і створив абсолютно нову форму живописної оповіді. Вінзор Маккей був першим художником коміксів, який відокремився від карикатурного стилю ранніх газетних серій і натомість взяв до уваги стиль сучасного йому Модерну.



Рис.1.10. Джерело “50 Klassic comics”

Як перехід між історизмом і модернізмом, модерн характеризується однаковою мірою своїми незвичайними формами та вірою в індустріальний прогрес. Остання сторінка коміксу була опублікована 26 липня 1914 року. Художник відновив “Маленького Немо” лише через 10 років, але комічні вставки змінилися. Глобальна економічна криза відкидала свою тінь, і пригодницькі комікси користувалися більшим попитом. Час фантастичних мрій минув, останній епізод вийшов у 1926 році. Проте праця художника нікуди не зникла. Вінзор Маккей виявив естетичний потенціал коміксу, звернувшись до придуманих казкових історій. «Маленький Немо» – це перший витвір мистецтва, що виник на основі коміксу [1]. Ще один художник, про якого не можна не сказати, Джордж Герріман (рис. 1.11). Напевно він перший художник коміксів, якого називають генієм. Гілберт Селдес вважав «Крейзі Кет» один із найвідоміших творів художника внеском США у світову

культуру поряд із фільмами Чарлі Чапліна. Вперше «Крейзі Кет» (рис. 1.12)

побачив світ 18 жовтня 1913 року як окрема денна стрічка у газеті, де головними героями є Кіт, Миша та Бульдог у поліцейській формі.



Рис.1.11. Джерело “50 Klassic comics”

Сюжет коміксу розповідає про Крейзі Кет, яка закохана в мишку Ігнаца, який регулярно визнає її залицяння, кидаючи їй цеглину в голову. Дія відбувається у химерному окрузі Коконіно, примхливий характер якого Герріман запозичив у “Долини монументів”. У 1910 році він побачив цей чудовий пустельний край з його горами, кактусами та нескінченними горизонтами, коли відвідував свого друга Джеймса Свіннертона. У дизайні коміксу цей фон набув особливого значення, змінюючись від одного зображення до іншого в межах однієї смуги коміксу. І ніби цей пейзаж був недостатньо химерним для Геррімана, він розміщував у своїх пейзажах дивні рослини в горщиках або підвішував до неба погризені місяці. Це був виразний сюрреалізм, ще до того, як Андре Бретон сформулював Маніфест сюрреалізму.



Рис.1.12. Джерело “50 Klassic comics”

У недільних газетах, які стали кольоровими лише в 1935 році, Герріман створював сміливі, інколи безглузді макети, які ще більше підсилювали ефект його гротескних ідей, подібних до яких ніколи раніше не можна було побачити на сторінках коміксів. Обоожнюваний багатьма комікс “Крейзі Кет” – це найабсурдніша історія кохання, яку коли-небудь розповідали, і, мабуть, найнезвичайніший шедевр комічного жанру. Однак у післявоєнний час риторика різко змінилася. Багато критиків вважало, що причиною глобальних потрясінь є масова культура, у якій стали вбачати основну загрозу маніпулювання молоддю. Комікси знову почали піддаватися різкій критиці, проте їх вдалося реабілітувати відомому канадському філософу, філологу, культурологу Маршаллу Маклюєну, який наголосив, що варто відрізнити популярну культуру від традиційної класичної. Маклюєн досить нестандартно з цього приводу висловлювався: «Неочікуваний виклик є свідком сильних змін у нашому суспільстві. Сьогодні нам необхідно зрозуміти характер друку, коміксу і карикатури, які кидають виклик масовій культурі кіно, фотографії та пресі і у той же час змінюють її» [5].

1.3. Особливості розвитку японського коміксу

Окремої уваги заслуговує японський комікс – манґа, що у перекладі з японської означає «чудернацькі малюки», їх також ще називають комікку – комікси, що створені в Японії або японською мовою. Манґа визнана і як форма образотворчого мистецтва, і як літературне явище. Отже, існує

багато різновидів японських коміксів, тематика яких, також різноманітна: пригоди, романтика, історія, біографія, наукова фантастика [12].

Традиції манги мають дуже глибоке коріння. Але набирати популярності даний вид коміксу почав лише у післявоєнний період у 1950-х роках. Манга стала популярною у всьому світі, особливо в Америці. Згідно Марку МакУільямсу, перший умовний японський комікс з явився ще в XII столітті. Його автором був буддистський монах Тоба Седзо. Саме він намалював чотири свитки, які називаються тедзюгига – «веселі картинки із життя тварин». Кожен свиток ілюструє історію, яку потрібно читати справа наліво. Найбільший свиток завдовжки 11 метрів, ілюструє побут японців XII століття, які були зображені у вигляді тварин.

Одним із засновників сучасної манги, (нагадаємо, що Жорж Ерже сформував європейські комікси, а Джек Кірбі американські), став сьогодні вже легендарний Осаму Тедзука. Перший його комікс побачив світ у 1947 році, коли виник щомісячний журнал Shonen, де вперше почали публікуватися комікси манги, та який швидко знайшов своїх поціновувачів. Того ж року Тедзука оновив стиль оповіді японських коміксів: його двохсотсторінковий Shintakarajima (Новий острів скарбів) знаменує перехід до епічної сюжетної манги, який розійшовся тиражом у 400 тисяч копій і мав шалений успіх.

Рання творчість Тедзуки яскраво гуманістична. Після знищення Хіросіми і Нагасакі, його улюбленою темою стала тема гуманізму, примирення через різні види спілкування.

Таким чином, художник сподівався, що люди захистять навколишнє середовище та використають технічний прогрес для мирного та безтурботного майбутнього. Так, у своєму відомому коміксі Tetsusan Atomu (Астро Бой) (рис. 1.13, 1.14) Тедзуку розповідає про маленького робота в далекому майбутньому 2003 року, якому вчений професор Темма

надав вигляд свого сина Тошію, після того, як той загинув у автомобільній катастрофі. Однак, коли професор зрозумів, що робот не може рости, він розчаровується і викидає своє створіння. Інший вчений, професор Очано Мізу, нарешті знаходить його, оснащує реактивним двигуном та деякими іншими трюками супергероя. Хлопчик – робот неодноразово виступав посередником у конфліктах між людьми і роботами: останні стали майже рівними своїм творцям і тому їх пригнічували люди жорстокими законами через страх перед їхньою технічною перевагою.



Рис.1.13. Джерело “50 Klassic comics”

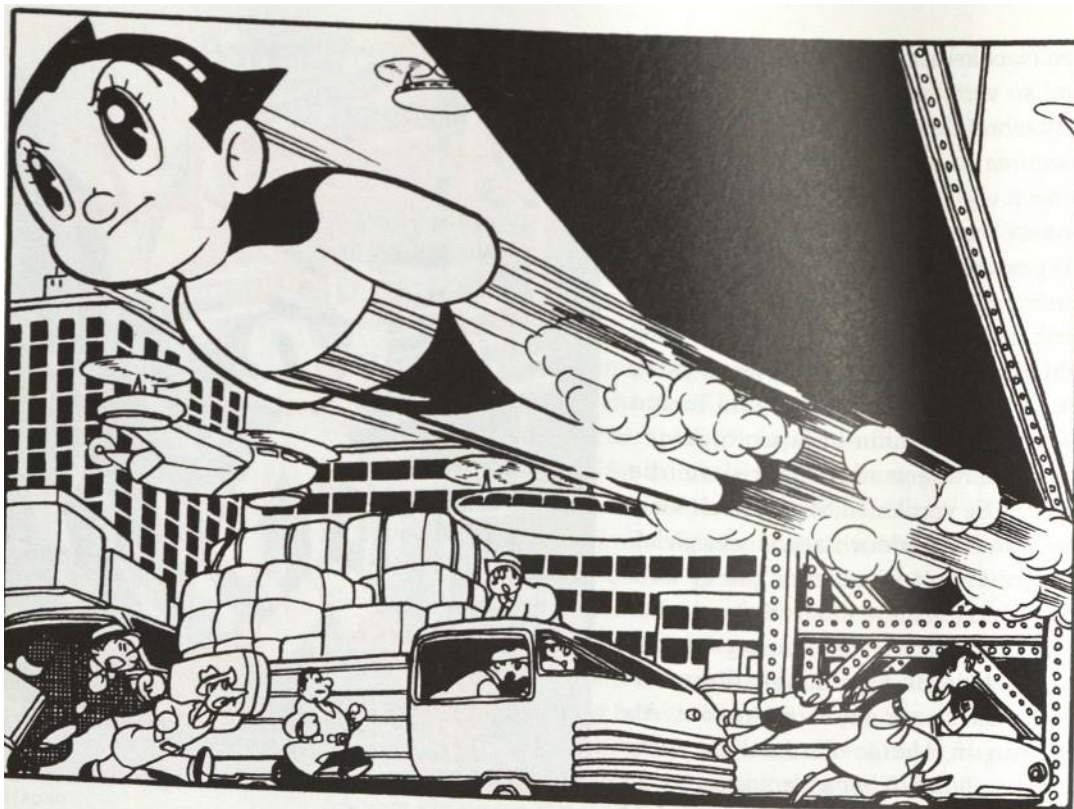


Рис.1.14. Джерело “50 Klassic comics”

Астро Бой дебютував у журналі Shonen у квітні 1951 року та публікувався до 1968 року. Журнал представляв своїм читачам різні версії маленького робота та пропонував їм проголосувати за його зовнішній вигляд. Тісна співпраця між художниками і редакторами стала типовою для виробництва манги і триває досі. Можливо, редактор часто навіть бере на себе роль співавтора. Однак, одне з його основних завдань – стежити за дедлайнами, оскільки мангака(художник) зазвичай має справлятися з тижневим навантаженням понад двадцять сторінок.

Обговорення підтексту та виклик традиційним правилам під виглядом фантастичних історій є основним ключем до пояснення їх популярності серед молоді. Тому не дивно, що наприкінці 1950-х років, як і в США, відбулася “кампанія з ліквідації поганих книг”, яка також забрала життя творів Тедзукі.

Однак успіх манги не можна було зупинити, і починаючи з 1959 року багатьом журналам прийшлося перейти від щомісячної публікації до

щотижневої, щоб задовольнити зростаючий попит. У 1994 році у місті Такаразука, де виріс автор, відкрився музей Тедзуки. Повне видання його творів нараховує 400 томів на понад 150 тисяч сторінок. Осама Тедзука є «батьком» сучасної манги. Його маленький робот Астро Бой, який палко протестує проти дискримінації свого роду, став іконою японської поп-культури [1].

«Акіра» – ще одна культова манга авторства Отомо. Акіру часто інтерпретували як алегорію ядерного бомбардування та знищення Хіросіми і Нагасакі.

Проте, скоріше за все його кіберпанк-сага інтерпретує життя японської молоді, яка почала бунтувати проти жорсткої меритократії у 1980-х роках. Отомо значною мірою відмовився від риторики перебільшення, яке було типовим для манги того часу. Навіть герої більше не були «вестернізовані» зовні, як було зазвичай, а мали пласкі носи та яскраво виражені азіатські обличчя. Цей розрив зі стилістичною традицією Тедзуки та водночас наближення до західних стандартів проклав шлях до того, що у 1988 році у США було розпочато кольорове видання Акіри, яке стало популяризуватися на початку 1990-х років у Європі і спровокувало там справжній бум манги. Китайські та корейські різновиди східного коміксу відповідно називаються «маньхуа» та «манхва». Схожість цих слів пояснюється однаковим значенням та однаковими ієрогліфами для запису. У 1980-х роках у Європі з'явилися японські манга. Цей тип коміксу супроводжувався мультиплікацією й мав запаморочливий успіх: Goldorak, Dragon Ball, Albator масово завоювали публіку. У цей період сектор коміксу буквально вибухнув як у виробництві, так і в продажі. Зменшилося читання газет і збільшилося читання альбомів у книжному форматі. Це пояснювали поведінкою читача: він не хоче чекати тиждень чи місяць, щоб дізнатися продовження історії [10].

1.4. Особливості розвитку європейського коміксу

У Європі першим автором сучасного коміксу визнають Рудольфа Топфера – женецький педагог, графік та новеліст – створив першу «історію в естампах» *Les Amours de Monsieur Vieuxbois* 1827 року (Рис.1.16). Це рукописна вправа, призначена для його учнів, щоб ті ліпше засвоювали матеріал. (16) Натхнений циклами живопису Вільяма Гогарта,, які поширилися по всій Європі у вигляді гравюр на міді у другій половині XVIII століття, Топфер почав малювати романи-комікси і у 1833 році, пристрасно заохочуваний Гете, він наважився опублікувати свої книжки з картинками. Був першим, хто визнав нову форму вираження як незалежну, та з якої він обіцяв “чудовий урожай” [16]. Хоча тексти в його альбомах також мають форму колонтитулів під малюнками, обидва елементи поєднані в рамку. “Ця маленька книга – гібрид”, – писав він у 1833 році у передмові до свого “Місьє Жабо”. “Це серія штрихованих малюнків з автографами. Кожен містить рядок або два тексту. Без тексту малюнки мали б лише розпливчате значення; тексти без малюнків нічого не значать. І те, і інше разом утворює своєрідний роман, який тим оригінальніше, що водночас нагадує і роман, і щось інше [6]. “Месьє Буа” розпочатий в 1827 році, налічує більш ніж дві сотні окремих образів нещасливого шахрая. Ніколи раніше художник не дозволяв одному і тому ж персонажу діяти в такій кількості ситуацій. Кожна подія є безпосередньо результатом попередньої, і задовго до винаходу кінематографа Тепффер використовував кінематографічні прийоми, такі як кадри, монтаж, і визначав темп дії через зміну формату окремих кадрів.



Рис.1.15. Джерело “50 Klassic comics”

Роботи Топфера мали величезний вплив. Його альбоми справили таке враження на Гюстава Доре, що він назвав свої ранні оповідання в картинах “жабота” на честь месьє Жабо [16].

Топфер здійснив революцію в естетичних конвенціях класичної історії живопису, яка наполягала на суворому принципі розділення тексту та зображення. Використовуючи принцип поєднання образів, художник відкрив дивовижну магію в роботі: “«Око з легкістю заповнює всі прогалини в розвитку зображення і, зокрема, з правдою, яка є на користь художника» [1]. У 1833 році, як зазначалося вище, вийшов перший твір – Histoire de Monsieur Jabot. В основу сюжету лягли кумедні, а іноді і з політичним підтекстом, зображення персонажів у щоденних ситуаціях. Свого часу це було справді новаторським підходом. Сам жанр мав унікальний та абсолютно новий характер, де Тепфер ввів певні правила та особливості, такі як: розбивання коміксу на певні частини, визначення послідовності розповіді, опрацювання форми кадрів і тексту. Цілком логічно, що саме Тепфер також створив перший коміксний альбом і поняття коміксного персонажа. Спираючись на набутий досвід, Тепфер у своїй монографії «Essai de physiogonomie» (1845), яку згодом неодноразово перевидавали, обґрунтував виникнення нового жанру.

Надихнувшись роботою відомого теоретика, французький художник Шам-де-Ное створив та видав 7 альбомів (1839–1842), де за тепферівським прикладом він проілюстрував не окремі сцени, а зробив сюжетну послідовність малюнків. Шам протягом життя вигадував техніки малюнку: початок (персонаж з'являється лише частково), крупний план (наприклад, деталь руки), деталізовану послідовність (дія розкладається на частини для сповільнення) [3].

Цю техніку також використовували молоді французькі художники-брати Надар та Густав Доре у політичних сатирах під час революційних заворушень 1848 р. Тоді з'явилася відома “стрічка” (“strip” англійською, “bande” французькою), яка складається з трьох-чотирьох малюнків, у яких представлена якась смішна сценка чи ситуація [16].

Певний час панувало затишшя, доки у 1882 році не був започаткований журнал “Le Chat Noir”, який значно вплинув на становлення європейського коміксу. Саме у цьому журналі художникам надавалася можливість досліджувати та експериментувати. Як наслідок, були вперше надруковані малюнки без жодного тексту, що цілком доводило їх самодостатність для опису історії. Після 1889 р., з появою “Le Petit Français illustré”, стали відомі комікси “La famille fenouillard”, “Sapeur Camembert” та “Savant Cosinus” графіка Крістофа. Художник дотримувався принципу тексту, ілюстрованого малюнком. Він відкрив та використав, задовго до появи кіно, численні кадрування, як-от американський план і середній план, тревелінг, панорамування, погляд з висоти, суб'єктивна камера [7]. Слід зазначити, що історії Крістофа були популярними аж до 1970-х років.

Варто зазначити, що в одному із центрів сучасного коміксу – Франції, період розквіту цього жанру відбувся в контексті розвитку літератури для

дітей Це також слугувало однією із основних причин, чому комікс до 1968 року ототожнювався з дитячим розважальним сегментом.

У воєнний період тематика французьких коміксів – героїзм, шпіонаж, битва; У 1921 році почала масово виходити дитяча преса у таких газетах як: “Lisette”, “Pierrot”, “Guignol”, виникали нові герої: Charlot (1921), Gédéon (1923), Bibi Fricotin (1924), Placide Serpolet et Nane (1925) (Рис.1.16) . Комікс все ще продовжував розробляти свій власний стиль: малюнок розміщений у кадрі чи виходив за його межі.



Рис.1.16 Джерело: benjaminrabier.com

Якщо в американських коміксах філактерії (“діалогові бульбашки”) з’явилися дуже швидко, то в європейських коміксах їх використали лише 1925 р. у “Dimanche soir”, де як художник-комісист дебютував Сен-Оган зі своєю пригодницькою історією “Zig et Puce”. Однією з символічних фігур дев’ятого мистецтва є Тінтін. “Tintin” створений молодим графіком Ерже на замовлення для додатка для молоді бельгійського журналу і поширюваний у Франції католицькою пресою [1].

У 1929 році вийшов перший випуск з Тінтіном, який одразу завоював шалену популярність, а у наші дні є свого роду легендою. Сюжет досить цікавий і розповідає про головного героя, який побачив увесь світ, був справжнім другом, боровся зі злочинністю та захищав простих мирних жителів. Цей твір сильно вплинув на розвиток коміку того часу, розпочавши нові концептуальні зрушення у жанрі. У 1930 р. Ерже

розробив комікс в бельгійському журналі “le Petit vingtième” про двох жартунів Quick та Flupke («Пригоди Куїка і Флупке»). Бельгійський комікс успішно розвивався й у період Другої світової війни. У 1938 р. побачив світ журнал Spirou де публікувався “перший ешелон” коміксистів того часу: Franquin (Gaston Lagaffe), Morris (Lucky Luke), Jijé (Valhardi, Jerry Spring), Peyo (Johan et Pirlouit, les Schtroumpfs), Tillieux (Gil Jourdan), Roba (Boule et Bill), Charlier (Buck Danny) . Заснований у 1946 році щотижневик Tintin, також публікував провідних авторів : Jacobs (Blake et Mortimer), Cuvelier (Corentin), Martin (Alix), Tibet (Chick Bill, Ric Hochet), Graton (Michel Vaillant). Газети Spirou та Tintin мали різний творчий напрям: Spirou більш гумористичний, іноді досить іронічний, у той час як основний фокус Tintin був на пригодах. Пояснюється це тим, що головний редактор, Ерже, був категорично проти жорстокості і бачив героїв своїх коміксів позитивними персонажами [1]. Дуже висока якість бельгійських видань зумовлена насамперед підбором прекрасної команди художників, а також високою технічною якістю видань.

Провідним французьким тижневиком 60-х років є Pilote, заснований Удерзо, Госіні та Шарльє 1959 р. У ньому вдало поєдналися спортивні та наукові новинки з коміксами, він великоформатний і чудово надрукований [1]. Саме Pilote першим надрукував нині дуже відомий комікс про пригоди гала Астерікса: Astérix le Gaulois (Р. Госіні та А. Удерзо). Комікс став справжнім хітом, і налічує понад 20 альбомів (Рис.1.18). Успіх був таким сильним, що у 60-х роках даний твір почали досліджувати науковці на прості лбители: П. Френо-Дерюель, А. Ресне, Ф. Лакасен та ін.



Рис.1.17.

У 70-х роках ХХ ст. комікс почали видавати також для підліткової аудиторії та експериментувати зі стилем. Так, наприкінці 70-х – на початку 80-х комікс представляли як графічний роман: у США з В. Айснером, в Італії з Х. Пратом, в Аргентині з А. Брецца, у Франції з журналом “À suivre” і його “романами з продовженням”, такими як Ici-même (Тарді/Форест), L’Ombre du Corbeau та La Belette (Комес), Les Cités obscures (Шутен/Петерс), Isabelle (Серве). Ці комікси були цікаві тим, що виходили за рамки 44 сторінки та створювали довгі та цікаві розповіді [1].

Одночасно французький комікс ставав все відомішим і поширився за кордоном. Французький журнал France-Soir створював комікси для всієї родини. Справжнім відкриттям європейського жанрового коміксу став журнал “Metal Hurlant”, (1975–1987), здійснивши істинну революцію у світі мальованої літератури. Його й нині вважають чи не найкращим з усіх жанрових коміксвидань.

Серед його авторів – реформатори графічної прози Бернард Фаркас, Жан-П'єр Діоннет, Мебіус (Жан Жіро), Філіп Друлле, Енкі Білал, Жак Тарді та ін. Роботи журналу виділялись яскраво вираженою індивідуальністю графіки та витонченістю сюжетів і ретельним проробленням характерів, орієнтованих на молодих інтелектуалів.

1.5 Особливості розвитку українського коміксу

В Україні першим коміксистом вважається художник-карикатурист Е. Козак. У журналі «Комар» (1937) він опублікував свій твір під назвою «Як Усусус Недобитий шукав правди на світі»(рис), у США – комікс «Лис Микита в Америці» (ж. «Лис Микита», Детройт, 1955). У 1953 році часописі «Америка» (Філадельфія) Л. Перфецький надрукував серію малюнків-розповідей «Україна в боротьбі з наїзниками». Ці роботи в 1970-і роки передрукувало видання «Крилаті» (Нью-Йорк). Проте, у радянській Україні комікс через ідеологічну цензуру був заборонений.



Рис.1.18. Джерело: wikipedia/ua

В Україні поки що існує один-єдиний журнал коміксів – К 9, а серед населення панує зневажливе ставлення до мальованої літератури. Причиною є те, що в Радянському Союзі комікси видом мистецтва не вважали й не пропагували. Проте певна причетність до графічної літератури простежується [21]. Наприклад, лубочна(народна) література ХІХ ст., невеликі розповіді (чотирикадровики)здебільшого з політичним підтекстом. Вони постійно друкувалися у тому числі і на сторінках радянських газет під назвою “карикатура”, процвітали історії в картинках

у журналах “Крокодил” і “Перець”, а такі видання як “Веселые картинки”, “Мурзилка”, “Барвінок” публікували комікси в кожному випуску (Рис.1.20).



Рис.1.19.

Першим ексклюзивом українського видавництва і першим витвором мистецтва українського коміксу вважають «Шовкову Державу» Фелікса Добріна видавництва «Дніпро» (Рис. 1.20). Комікс перекладений на українську та англійську мову, в перекладі на англійську «Welcome Danger». Був виданий у Києві у 1990 році.

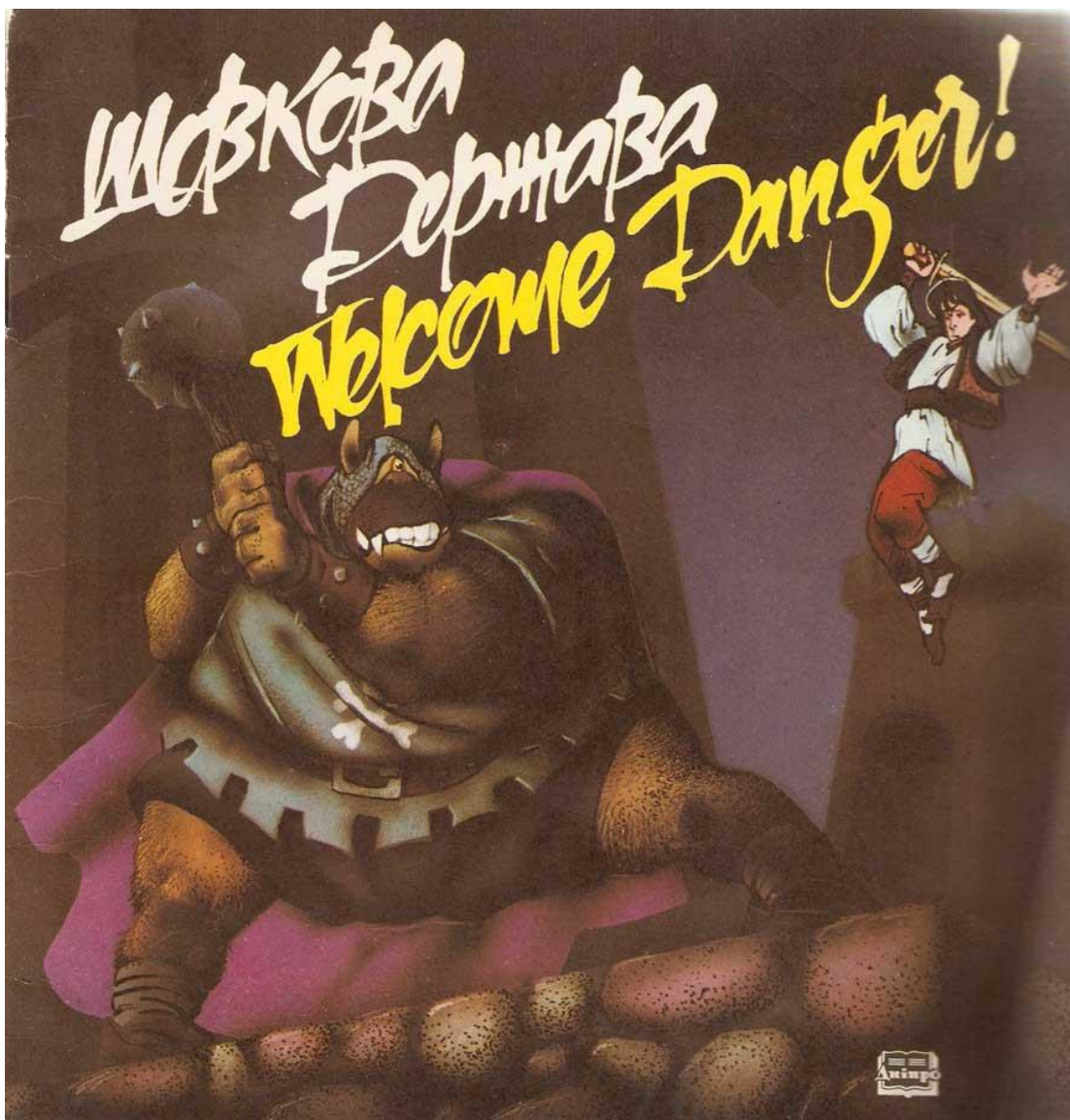


Рис. 1.20. Джерело: uageek.space/unc-istoriia-ukrainskykh-komiksiv

Не менш цікавим виданням є класична історія Гоголя «Вій», яку адаптував Перетятко у 1993 році. Оповідання було надруковане у журналі «Мандрівник» [21].

Досить цікава історія Тернопільського видавництва. Саме воно внесло великий вплив на розвиток комікс індустрії в Україні. У 90-х роках у Тернополі був надрукований «Святослав і вікінг», художником виступив Ігор Баранько. У майбутньому він працював над «Exterminateur 17» у видавництві Slave Labor Graphics та був причетний до коміксів про Сімпсонів у «Bongo Comics». Комікс «Святослав і вікінг» Баранько

створив за сценарієм Святослава Яворського на замовлення «Гуляйполе» у 1993 році. Ігор розказував, що редактори були незадоволені малюнками – княгиня Ольга та князь Святослав були занадто комічні, але це була стилістика художника. У той же час Баранько створив декілька замальовок для історії про скіфів, але ситуація в країні змусила зупинити проєкт.

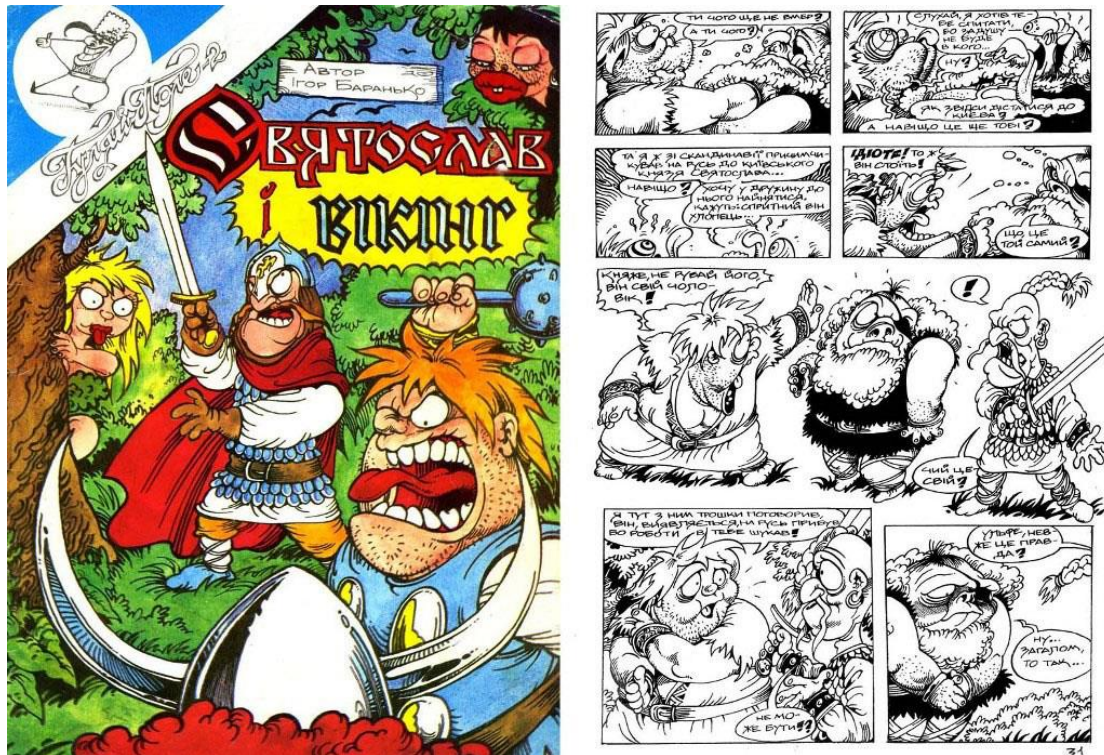


Рис.1.21. Джерело: wikipedia/ua

У 1993 році Харківське видавництво «Основа» опублікувало комікс «Хижак» Олексія Сенькіна. Російськомовна історія мала яскравий характер та помітно виділялася на фоні історій про козаків, тому що носила характер західного бойовика 90-х років. Сюжет багато у чому повторює однойменний фільм жахів.

У 1995 році в Україні, вперше вдалося подолати інфляцію, а також досягти такої ситуації, коли ціни не ростуть швидше, ніж зарплата [21]. У цьому році побачив світ новий український комікс, де автором та художником виступав Костянтин Сулима, під назвою «Буйвітер». Історія розповідає про справжнього запорізького козака. «Буйвітер» став

справжнім супергероєм українського епосу. Оповідання набуло серйозної популярності, головною причиною було те, що в країні до того не було культу героя-визволителя. Зрозумілий і чіткий образ українського козака був перетворений на супергероя.

У період економічної кризи видавництва почали шукати нових підходів. На фоні росту популярності коміксів автори почали видавати у новому форматі класичні твори української літератури. Таким чином «Захар Беркут», «Кайдашева сім'я», «Мина Мазайло» та інші зажили новим життям. Видавці таким чином хотіли привернути увагу молодшого покоління аби після коміксів вони захотіли прочитати оригінали оповідань українських класиків. Комікси потроху ставали частиною української культури [21].

У 2013 році почалася Революція гідності в Україні, саме у цей складний час виходить «Мальована історія незалежності України». Над книгою працювали славнозвісні письменники та блогери брати Капранови. Їх головною задачею було проілюструвати вагомі події української історії та народу, розробити цікавих героїв, щоб привернути увагу якомога більшої аудиторії. Основою слугували історичні факти, поєднані в одну сюжетну лінію. Кожна підтема була прив'язана до окремого персонажу, який відображав окрему епоху, подію чи історичний період [21]. «Мальована історія незалежності України» сформувала нове інтерактивне бачення книжок, оскільки більш походила на книгу по історії України прикрашену невеличкими стріпами [21]. Головна мета видання полягала у прагненні привернути увагу молодого покоління до історії України.

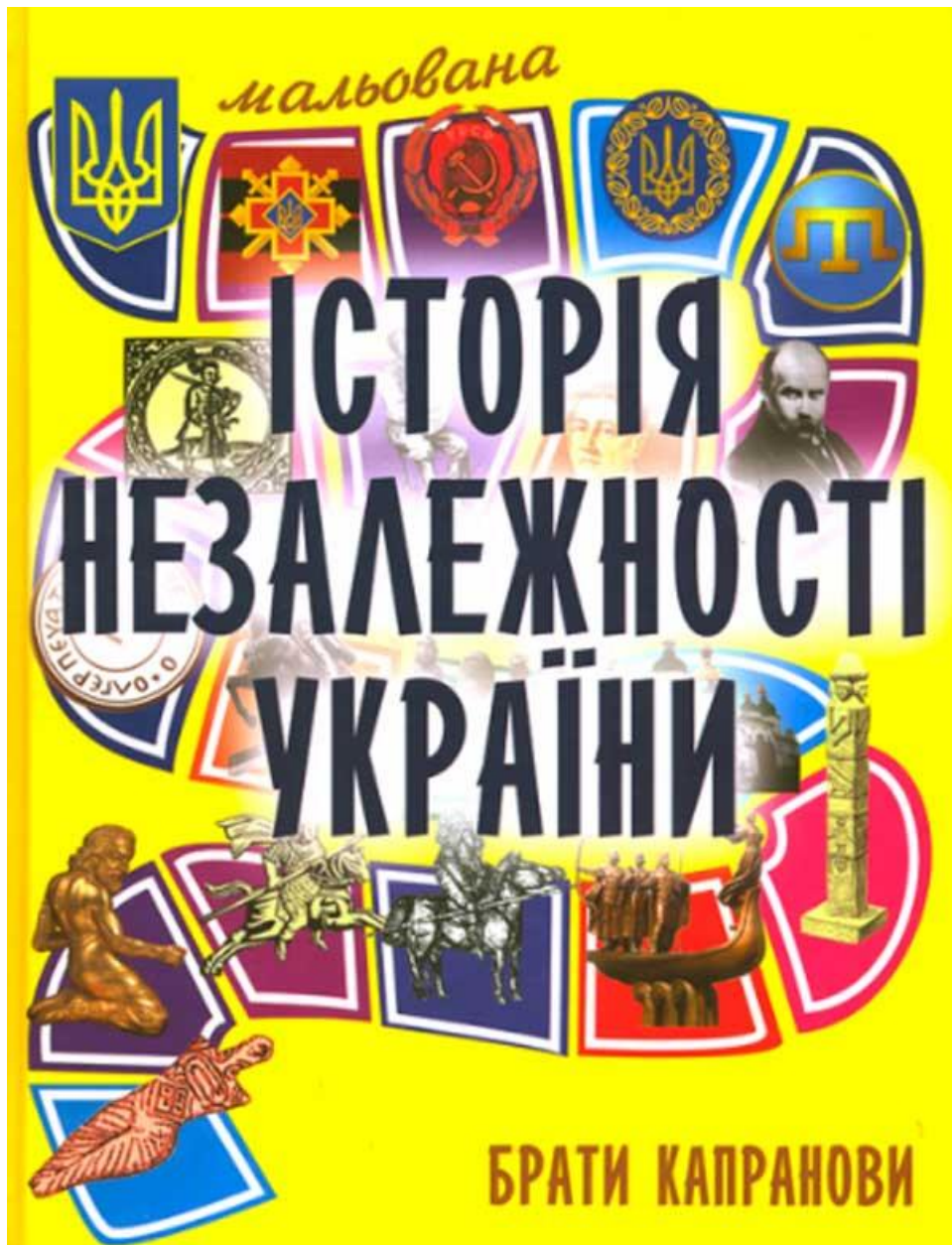


Рис.1.22 Джерело: youtube

Ще одним проривним виданням, яке поклало новітній шлях у розвитку індустрії коміксу – «Чуб: Зоряна байка про козака Чубенка». Його можна охарактеризувати як повернення українських коміксів про козаків. Графічний роман від Nebeskey та ілюстратора Олександра Ком'яхова є міжгалактичною історією про народного українського героя. Козак Чуб закоханий у Калину, аби завоювати серце красуні, рятує світ зі своїм вірним товаришем конем Орликом. Комікс з'явився на книжковій виставці в Арсеналі. Метою було осучаснення старих добрих козаків [21].



Рис.1.24 Джерело: wikipedia/ua

Висновок до Розділу 1

Якщо в Америці переважали комікси з фантастичними та героїчними сюжетами, то в Європі тяжіли до реалізму, авангарду, гумористики, орієнтуючись на читача інтелектуально підготовленого. Графічну прозу в Європі видавали у вигляді дорогих альбомів у твердих обкладинках (хоча він існує й у газетно-журнальному варіанті). В Японії один альбом манга може містити кілька тисяч сторінок. На Заході, крім розважальної, комікси виконують і важливу освітню роль, привчаючи дітей до читання й формуючи інтерес до пізнання історії [3]..

У багатьох куточках Європи було створено освітні центри. Головною метою слугувала розробка коміксів для освітнього процесу. Наприклад, у Франції в Ангулемі відкрили Національний центр мальованих історій. Головним його завданням є проведення навчальних процесів школярів, організація тематичних виставок та наукові консультації. Цим питанням також займаються й серйозні наукові установи. У Сорбоні викладають курс історії та естетики коміксів. Також коміксам приділяють більше уваги у масмедіа, рекламі та кіно, в останній час також підключилися відеоігри. З швидким розквітом Інтернету виникло таке явище як “блоги комікси”, де молоді, але вже відомі автори ознайомлюють читачів зі своїми творами. Найсимволічнішим та найвідомішим з цих комікс-блогерів є таємничий Frantico, чий блог зрештою вилився в альбом. Схоже явище – поява веб-коміксів. Деякі автори використовують веб, для того щоб напряду знайти свого читача, не вдаючись до послуг книгарень чи видавця .

Підсумовуючи усе вище згадане, зауважимо, що комікс пройшов довгий шлях розвитку, починаючи від стародавніх наскельних малюнків та піктограм до самостійного і абсолютно незалежного виду мистецтва. Свій сучасний вигляд комікс набув у XX ст., а найбільш різнобарвним та

плідним став у 1960–1980-х роках. Його історія досі продовжується: її створюють, розробляють, пишуть, малюють, видають численними тиражами, а також публікують в інтернеті.

РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ ТА ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ НОВОГО ВИДАННЯ

2.1 Загальна характеристика обраного варіанту оформлення видання

Художниця Ребекка Палмер у своїй відомій роботі «Combining the rhythms of comics and picturebooks: Thoughts and experiments» формує ряд специфічних особливостей коміксу, концентруючись на способах їх читання. В першу чергу вона помічає, що комікс має ритм. Кількість кадрів(фреймів), їх розташування на картинці, способи оформлення міжфреймового простору - все це регулює ритм розповіді [2]. У своїй книзі автор пояснює та ілюструє як різний ритм може по-різному організовувати фрейми. У коміксі також існує рух та динаміка. Зміна відразу багатьох кадрів в одній картинці дозволяє художнику передавати зміну часу. Наприклад, відомий ілюстратор Шон Тан у своїй книзі “Прибуття” на весь розворот зображує рух хмар днем та вночі, щоб показати як тягнеться час під час подорожі головного героя. По-друге, зміна стану об'єкта прийом, що часто використовується, для передачі емоцій під час діалогів героїв. Іноді, втім, він використовується для передачі змін стану в буквальному значенні слова: трансформації людей у тварин у фентезі коміксах.

Також часто використовується зміна локації або зміна дійства (найпоширеніший прийом та незамінний в екшен сценах). Існує також чимало прикладів, коли у коміксах використовують книжкову ілюстрацію, бажаючи, наприклад, сповільнити ритм твору. Навіть традиційний комікс часто використовує цей прийом. Головним чином, для зображення динамічних та насичених сцен. Проте, послідовні ілюстрації не єдина формальна особливість коміксу. В коміксах текст також виступає у ролі візуального елементу. Шрифт, розмір, колір тексту такий же елемент

розповіді, як міжфреймовий простір чи рамки з патернами. В залежності від того, як змінюється настрій героїв, буде змінюватися і розмір та колір шрифтів, включаючи навіть форму діалогового пузиря. Текст може дублювати рухи головного героя, передавати внутрішній стан персонажа чи вирізняти його з-поміж інших.

У графічній новелі Гранта Моррісона “Бетмен.Лікарня Аркхем.” мова Бетмена оформлена у чорний текстовий фрейм з білим шрифтом, діалоги решти персонажів - у традиційні білі діалогові фічрайти.

Варто також згадати, що доволі часто комікси можуть і зовсім не мати тексту. Найвдалішим прикладом може слугувати вже згадана вище робота Шона Тана “ Прибуття”. Це історія про емігранта, який був змушений покинути свій рідний дім та звичне мовне середовище заради кращого майбутнього для своєї родини. Це ідеальна книга, де повністю відсутній будь - який текст. Головний герой використовує мову жестів у новому для нього світі, другорядних персонажів Шон Тан також робить “німими”.

Автор не використовує у творі жодних текстових фреймів, не робить ніяких підписів до малюнків, в “Прибутті” протягом усієї розповіді абсолютна тиша.

2.2 Унікальність та актуальність видання

Актуальність даного видання полягає у необхідності створити комікс, який передає сьогодення та відображає історичну значущість 2022 року. Комікси на воєнні тематики також користуються чималою популярністю, про що свідчить шалена популярність американських коміксів DC. Захоплюючий сюжет та авторський стиль робить такий комікс ще цікавішим. Воєнний/військовий комікс (war/military comics) має давню історію й глибокі традиції як у відомому супергеройському тематичному просторі, так і в новому напрямі сучасної коміксології — коміксі

документальному (documentary comics). Історіографія воєнних коміксів, особливо в англomовному світі, достатньо потужна. Вона представлена різними напрямками: відцифровані й частково викладені у вільному доступі цикли європейських, американських, британських воєнних коміксів часів Другої світової війни, періоду Холодної війни. Постколоніальні графічні романи, новели й серії презентують національні історичні наративи. Сотні наукових статей, антологій, книг, захищених дисертацій, університетських курсів, семінарів узвичаїли в науковому дискурсі практику коміксових досліджень (comics studies) [9]. Воєнні комікси почали набирати особливої популярності за часів Другої світової війни. Так, у 1940 році у магазинах і кіосках продавали близько 750 коміксів, а вже у 1942 році - 1200. Відомий нині Uncle Sam (“Дядько Сем”) також був героєм воєнного коміксу, створеного відомим художником В.Ейснером на замовлення Пентагону.

Розроблене видання хоч і має стандартний розмір, проте відрізняється своїм оригінальним сюжетом та стилем. Чорно-біле, графічне оформлення робить комікс більш цілісним та передає атмосферу твору.

2.3. Обраний формат книжкового видання, його виправданість в залежності від типу, обсягу, призначення видання

Для нового видання обрано формат 210 мм на 297 мм. Такий формат має чимало переваг. На даному форматі текст легко читається, зручно розміщувати друкований і ілюстративний матеріал.

2.4. Обраний вид палітурки, шрифтове, графічне, композиційне оформлення

Обкладинка являє собою зовнішнє покриття видання, що з'єднується з блоком без форзаців. Палітурка – це зовнішнє покриття видання, виготовлене з цілісного аркуша картону чи картонних боковин, обклеєних покривним палітурним матеріалом, яке з'єднується з блоком за допомогою

форзаців [19]. Обкладинка є важливою складовою будь-якої книжки, адже слугує захисним покриттям. На додачу до захисної, обкладинка має також й інші функції: скріплювальну, художню та інформаційну. Виготовляють обкладинки зазвичай зі звичайного паперу (м'які обкладинки) або з більш цупких матеріалів, як-от картон або шкіра (палітурка) [19].

Для нового видання обрано просту обкладинку для звичайного покривання блока тип 2.1 з зовнішнім покриттям у вигляді паперу з нанесеним на нього зображенням, що додатково ламінований матовою плівкою для підвищення зносостійкості.

Оформлення передньої та задньої сторони обкладинки виконано з використанням хроматичної, чорної кольорової гамми, які використовуються і в ілюстративному матеріалі, що забезпечує цілісність видання (рис. 2.1.).



Рис.2.1

На передній стороні обкладинки розміщено абстрактну ілюстрацію у вигляді польового пострілу, що зображає головну ідею твору – війну. В нижній третині передньої сторони обкладинки розміщено відцентровану назву твору, набрану шрифтом Comforter Brush, під ним ім'я автора, набране шрифтом Segoe Script Regular.

На задній стороні обкладинки знаходиться коротка інформація про видання, набрана шрифтом Segoe Script Regular.

2.4.1 Оформлення форзаців

Форзац являє собою елемент видання з цупкого паперу, який з'єднує книжковий блок з палітуркою [17]..

За характером оформлення форзаци поділяються на:

- прості або однокольорові – це форзаци, які виготовлені з одного однокольорового аркушу паперу;
- ілюстаривно-тематичні – форзаци, на яких малюнок відповідає темі видання;
- ілюстративно-орнаментальні – форзаци, на яких зображено орнаментальний малюнок.

Оформлення форзаців нового видання виконано з використанням хроматичної чорної кольорової гамми та яскравих червоних акцентів та контрастів, як і на обкладинці та в форзаці. Використовуються ефект роздроблення кольору, шумові ефекти (рис. 2.2.).

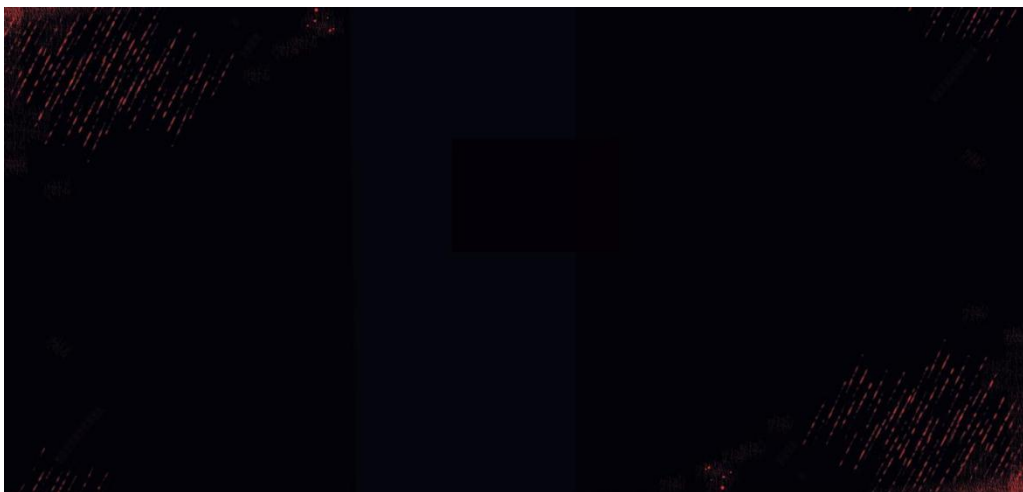


Рис. 2.2 Форзаци видання

На передньому та задньому форзаці виконані у чорному кольорі, з вкрапленнями червоного. Задній форзац не відрізняється від переднього, має такий самий абстрактний характер.

2.5 Внутрішнє оформлення видання

2.5.1. Оформлення титульного аркушу та змісту

Титульний аркуш – це заголовний лист видання, на якому даються основні відомості про нього (прізвище автора, назва, місце і час видання, видавництво тощо) [18]..

В новому виданні авантитул відсутній, форзац прикріплюється до книжкового блоку до титулу (рис. 2.3.).



Рис.2.3 Титульний розворот видання

В центрі полоси набору титульного аркушу розміщені назва коміксу, набрана шрифтом Comforter Brush, нижче – ім'я автора (шрифт Segoe Script), нижче – місце та рік видання (шрифт Segoe Script Regular). Для

оформлення фону використані чорний фон, різні текстури та ефект розділення кольорів, з червоним кольором у якості акценту.

Зміст – це система заголовків усіх більш чи менш значимих частин книги з вказівкою сторінок, де вони розміщені. Зміст може знаходитися в кінці чи на початку видання [18]. У коміксі зміст не завжди потрібен, наприклад якщо це видання до 20 сторінок, як у даному випадку.

В даному виданні зміст відсутній, а коротка інформація (вихідні дані) та анотація до коміксу розміщені на лівій сторінці на початку книги (рис. 2.4.).



Рис. 2.4

Для оформлення фону використана світла кольорова гамма .

2.5.2 Розмір полів, їхня доцільність

Для даного видання вибрано наступні розміри полів:

- для сторінок з ілюстраціями:

верхнє – 5 мм

нижнє – 5,5 мм

зовнішнє – 5 мм

внутрішнє – 5,5 мм

2.5.3 Обрані шрифти, їхня доцільність

Для даного видання обрано дві гарнітури шрифтів – Comforter Brush , та Segoe Script Regular.

Для основного тексту використовується шрифт Segoe Script Regular, для заголовків та колонцифр – Comforter Brush . Колір шрифтів варіюється відповідно до місцезнаходження.

Шрифт Comforter Brush добре підходить для заголовків, має вигляд написів, зроблених від руки, є чітким та розбірливим, підходить до стилю видання. Шрифт Segoe Script Regular ніби створений для основного тексту, адже він є досить легким для сприйняття, та підходить до стилю видання.

2.5.4 Наявність та оформлення колонцифр та колонтитулів

Колонцифри розміщуються справа внизу сторінки та набрані шрифтом Segoe Script Regular. У даному виданні колонтитули відсутні, тому що їх наявність є недоцільною.

2.5.5 Ілюстративний матеріал

Перед створення ілюстративного матеріалу був створений сценарій коміксу. На його основі аналізу були вибрані найбільш змістовно значущі

моменти, до яких було створено ілюстрації. Ілюстративний матеріал послідовно відображає розвиток значущих подій коміксу (рис. 2.5.).

При створенні ілюстрацій важливе місце мала розробка головних персонажів, адже весь сюжет закручений саме на них, велися пошуки засобів передачі та відповідність ілюстративного матеріалу атмосфері воєнного часу.

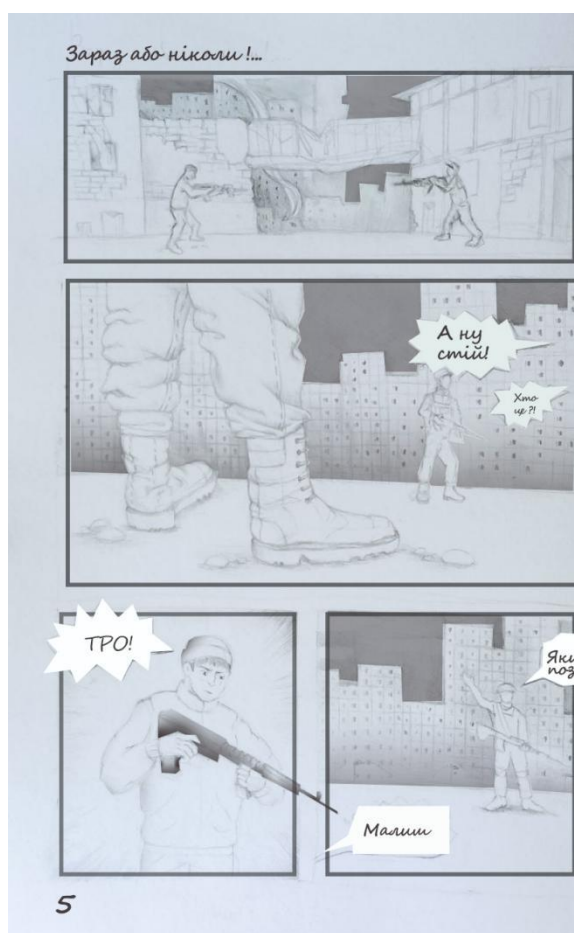


Рис. 2.5. Приклади оформлення розворотів з ілюстраціями.

Ілюстрації виконано в графічній техніці, з метою створення похмурої атмосфери. Велику роль у створених ілюстраціях відіграє світлотіньовий контраст. Ілюстрації поміщені в рамки, як це і прийнято у класичних коміксах.

Ілюстративний матеріал створено з використанням програмного забезпечення Adobe Photoshop 2018.

2.6. Вихідні дані

Зворот титульного аркуша – це зазвичай місце розміщення *вихідних даних*, хоча в деяких випадках вони можуть бути перенесені і в кінець видання.

На звороті титульного аркуша як правило розміщують:

- бібліотечний шифр (в лівому верхньому куті);
- відомості про передрук, якщо такі є;
- імена авторів передмови, вступної статті, післямови, приміток і коментарів та інших елементів апарату видання. Рекомендовано всі прізвища та імена подавати в називному відмінку;
- макет анотованої каталожної картки, який при необхідності може бути перенесений на останню сторінку видання;
- реферат чи анотацію. Анотацію зазвичай набирають шрифтом заниженого кегля і верстають на оптичній середині;
- копірайт – знак охорони авторського права – в правому нижньому кутку сторінки складання [15]..

Вихідні дані нового видання зазначені на звороті титульного аркушу, як показано вище на рисунку 2.4.

Випускні дані – основні дані про видавництво та видання. Вони містять в собі дані про осіб, які підготували і видали книгу. Так, для

книжкових видань – це прізвища, імена і по батькові всіх авторів, прізвища редакторів, коректора, куратора, дати підписання книги до складання і до друку, кількісні показники видання (формат паперу, частка аркуша, обсяг в друкованих і обліково-видавничих аркушах, тираж). Слід зазначити, що в них подаються повна назва і адреса видавництва й друкарні, та номер замовлення.

Випускні дані найчастіше верстають на окрему сторінку, набравши на повний формат, однак їх можна розмістити під тонкою лінійкою внизу сторінки, можна перенести на зворот титульного аркушу [15]..

Випускні дані нового видання розміщені на останній сторінці книги, їх оформлення покладається на видавця.

Висновки до розділу 2

Розроблено концепт та художньо-технічне оформлення авторського коміксу про воєнний період «Київ 24.02».

Визначено актуальність нового видання, яка полягає у необхідності створити сучасну візуальну літературу, що матиме цілісне оформлення, водночас зберігаючи дух часу, в яку розгортаються події історії. Визначено унікальність видання, що полягає в оригінальному макеті, ілюстраціях, сюжеті та художньому оформленні.

Обрано виправданий формат видання – 70х90/16, розроблено оформлення обкладинки, форзаців, титулу, сюжету, створено ілюстрації підібрано доцільний розмір полів. Для нового видання підібрано дві гарнітури шрифтів, що відповідають стилю видання. При художньому

оформленні зроблено акцент на графічному підході до роботи, підборі правильної композиції, та розмірі кадрів.

Оформлення нового видання виконано в темній кольоровій гаммі, при цьому використання схожих прийомів і текстур в більшості елементів видання робить його цілісним та передає атмосферу твору та дух часу.

РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ

3.1 Аналіз вихідних даних для проектування

Для дипломної магістерської роботи обрано авторський комікс “Київ 24.02”, запропонований формат видання 60x90/16.

Для видання обрано дві гарнітури шрифтів – Comforter Brush, Segoe Script Regular. Основний текст набраний шрифтом Segoe Script Regular, 20 кеглем. У виданні є колонцифри, набрані шрифтом Segoe Script Regular.

Ілюстрації виконані в змішаній техніці ручного та комп’ютерного ілюстрування за допомогою програмного забезпечення Adobe Photoshop 2019.

Для нового видання обрано просту обкладинку для звичайного покривання блока тип 2.1 з зовнішнім покриттям у вигляді паперу з нанесеним на нього зображенням, що додатково ламінований матовою плівкою для підвищення зносостійкості.

Оформлення передньої та задньої сторони обкладинки виконано з використанням хроматичної, чорної кольорової гамми та світлотіньових контрастів, які використовуються і в ілюстративному матеріалі, що забезпечує цілісність видання.

Таблиця 3.1.1. Технічна характеристика видання

<i>№ п/п</i>	<i>Найменування показника</i>	<i>Оригінал</i>
1	Формат і доля аркушу, см	60x90/16
2	Формат видання до обрізу, мм	150x225
3	Формат видання після обрізу, мм	145x215
4	Тираж видання	1000
5	<u>Обсяг видання:</u> у сторінках	40
6	<u>Текст, кегль шрифту, гарнітура:</u> основний	Comforter Brush, Segoe Script Regular 20 pt
	додатковий	10 pt
	колонцифри	10 pt
	вихідні дані	10 pt
7	<u>Титульні елементи:</u> Характер оформлення	декоративно-шрифтовий
	Фарбність	2
	Характер ілюстрації	кольорові, растрові
	Гарнітура і кегль	Comforter Brush– 40 pt, 12

		pt; Segoe Script Regular – 20 pt
8	<u>Ілюстрації:</u> Фарбність	кольорові 4
	Характер ілюстрації	кольорові, растрові
	Розташування у виданні	сторінкові
	Ілюстративність видання, %	100 %
9	<u>Палітурка:</u> Тип	2.1
	Покривний матеріал	папір офсетний матовий
	Характер оформлення	ілюстративний
	Характер ілюстрації	кольорові, растрові
10	<u>Форзац:</u> Тип	простий приклейний
	Матеріал	папір
	Кількість фарб	2
	Характер оформлення	ілюстративно-тематичний
11	<u>Блок:</u> Форма корінця	прямий
	Матеріал	крейдований папір
	Вид скріплення блоку	швейне скріплення

	Матеріал скріплення	папір, нитки, клей
12	Метод друку	офсетний

Таблиця 3.1.2. Класифікація видання за ДСТУ 3017:2015

Ознака	Визначення
За матеріальною конструкцією	книжкове
За знаковою природою	ілюстративне
За періодичністю	неперіодичне
За цільовим призначенням	літературно-художнє
За повторністю випуску	Комікс-сингл
За обсягом	книга
За терміном використання	довгострокове
За видом (способом виготовлення)	друковане видання
За віковою категорією	для дорослих і дітей старшого шкільного віку

3.2 Розробка конструкції видання

Обсяг нового видання авторського коміксу «Київ 24.02» налічує 20 сторінок. Книжний блок скріплено методом шиття нитками. Вибрані форзаци – прості приклейні, адже такий вид форзаців найбільш поширений на виробництві через простоту конструкції. Слід додати, що процес його виготовлення повністю механізований. Друк 4+4. Обрана обкладинка – обкладинка типу 2.1. Конструкція палітурки складається з

чотирьох деталей: картонні боковини, відстав, покриття. Палітурка має зовнішнє покриття у вигляді паперу з нанесеним на нього шрифтом та зображенням, що додатково ламінований матовою плівкою.

Розміри полів видання: верхнє – 8 мм, нижнє – 10,5 мм, зовнішнє – 5,5 мм, внутрішнє – 5,5 мм.

3.3 Проектування комплексного технологічного процесу

Тираж видання складає 1000 примірників, тому є можливим використання офсетного способу друку, який і був обраний для даного видання.

Офсетний друк – це процес перенесення фарби спочатку на гумову чи металеву форму, а потім – на папір. Офсетний друк являє собою технологію друку, яка полягає в наступному - з друкованої форми перенесення фарби здійснюється на запечатуваний матеріал завдяки офсетному проміжному циліндру. Принцип дії офсетного друку полягає в тому, що зображення наноситься на оброблену спеціальним чином пластину, після чого за допомогою проміжного офсетного циліндра - на носій.

Офсетний друк або як її ще називають класична друк залишається найпоширенішим методом друку.

Перевагами офсетного друку є:

- можливість друку на різних видах паперу, самоклеючих матеріалах, також картоні;
- досить висока якість друку та ідеальна передача контрастності та кольору зображення;
- у процесі друку також з'являється можливість коригування колірної палітри, не змінюючи макету;
- економічність під час друку великих і середніх тиражів.

Проте, існують і недоліки :

- друк маленьких тиражів не вигідний;

Підсумовуючи усе вище сказане, видання, створене з використанням офсетного способу друку є оптимальним з економічної точки зору та за якістю виконання, та з естетичної точки зору. Макет видання та ілюстрації створено за допомогою Adobe Photoshop 2018 з використанням акварельних олівців, а також текстур та фільтрів.

3.4 Розробка блок-схеми технологічного процесу

Побудовано блок-схему технологічного процесу виготовлення видання з офсетним способом друку (рис. 3.1.).

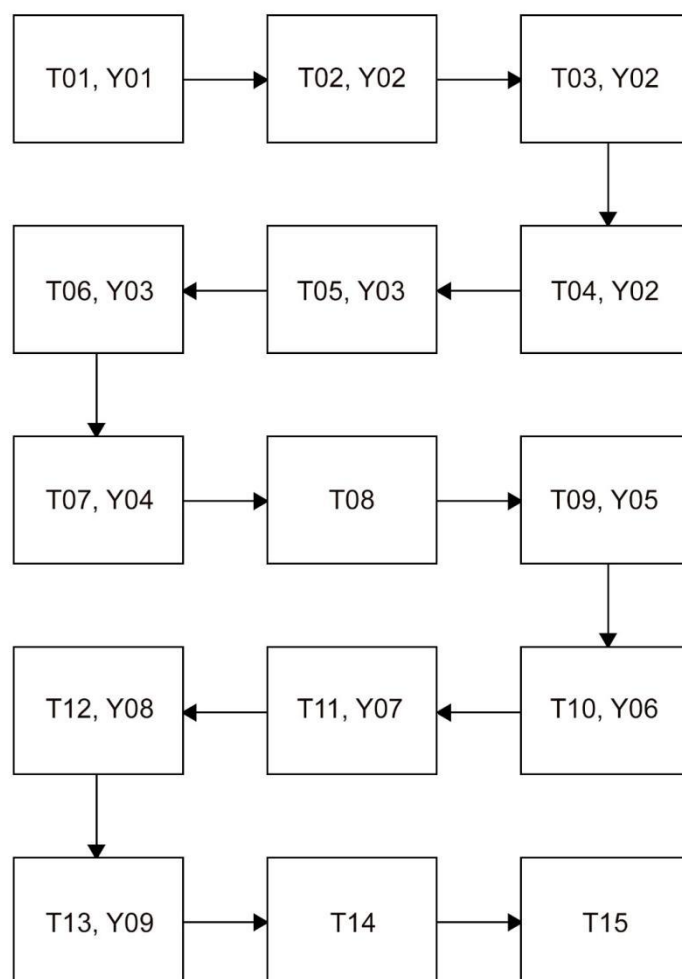


Рис. 3.1. Блок-схема технологічного процесу.

Т – технологічна операція;

У – устаткування.

T01 – створення графічного матеріалу; T02 – створення оригінал-макетів, верстка; T03 – кольороподіл; T04 - растрування; T05 – друк пробних зразків; T06 – друк (основних аркушів блоку, палітурного паперу, форзаців); T07 – фальцювання віддрукованих листів для блоку видання; T08 – з’єднання форзаців з блоком; T09 – розрізка аркушів; T10 – комплектування блоку видання підбиранням; T11 – шиття нитками книжкового блоку; T12 – обрізка книжкового блоку з трьох сторін; T13 - виготовлення палітурки типу 7; T14 – склеювання блоку з палітуркою, приклеювання форзаців; T15 – пакування тиражу.

Висновки до розділу 3

Розроблено технологію виготовлення видання “Київ 24.02”. Для цього проаналізовано інформативні та вихідні, створено конструкцію видання, розроблено комплексний технологічний процес. Для видання обрано офсетний спосіб друку, враховуючи якість виконання видання та економічні показники.

Створено блок-схему технологічного процесу виготовлення видання та зроблено розрахунки для визначення кількості основних витратних матеріалів, проведено розрахунок завантаженості по операціях, і визначено масу одного примірника видання.

РОЗДІЛ 4. ТЕХНІКО-ЕКОНОМІЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ

Для виконання дипломного проекту було обрано авторський комікс «Київ 24.02» за власним авторством, 40 сторінок. Формат: 60х90 /16. Фарбність: 4. Палітурка: тип №2.1.

4.1. Розрахунок кількісних показників

Підрахунок повнiсть заповнених текстом шпальт

Кількість знаків у рядку – 46

Кількість рядків у шпальті – 6

Кількість шпальт – 18;

Загальна кількість авторських знаків у виданні:

$(46 \times 6 \times 18) = 4968 \text{ зн.}$

Кількість авторських аркушів тексту:

$38171/40000 = 0,12$

Підрахунок графічного матеріалу

Формат видання після обрізки, см: 14,5 x 21,5

Площа малюнків:

- обкладинка: $15 \times 22 \times 2 = 660 \text{ см}^2$

- сторінкові ілюстрації: $12,5 \times 20,5 \times 18 = 4612 \text{ см}^2$

- загальна площа: $660 + 4612 = 5272 \text{ см}^2$

Усього кількість авторських аркушів графічного матеріалу:

$6690/3000 = 1,75$

Розрахунок обсягу видання в обліково-видавничих аркушах

Кількість авторських аркушів тексту – **0,12**

Кількість авторських аркушів графічного матеріалу – **1,75**

Вихідні данні – 1000

Колонцифри – 18

Видавничі аркуші:

$$(1000+18)/40000 = \mathbf{0,025}$$

Обліково-видавничих аркушів: $0,025 + 0,12 + 1,75 = \mathbf{1,9}$

Таблиця 4.1

Склад авторських, обліково-видавничих аркушів твору

Елемент твору	Одиниця виміру	Загальна кількість одиниць виміру	Кількість авторських / обліково-видавничих аркушів
Авторські аркуші тексту	тис. знаків	4968	1,9
Графічний матеріал	см ²	5272	1,75
Усього авторських аркушів	X	X	0,12

Матеріал, розміщений та титульні дані твору	тис. знаків	1000	0,025
Усього обліково- видавничих аркушів	X	X	1,9

Розрахунок обсягу книжкового блоку у фізичних друкованих та умовних друкованих аркушах:

Об'єм видання у фізичних аркушах:

$$N \text{ фіз. арк.} = n/D,$$

де n – загальна кількість сторінок, D – доля;

$$N \text{ фіз. арк.} = 40/16 = 2,5 = 3$$

Об'єм видання в умовних аркушах:

$$N \text{ ум. друк. арк.} = N \text{ фіз. друк. арк.} \times K_p,$$

де K_p – коефіцієнт приведення;

$$K_p = (60 \times 90 / 50 \times 90) = 1,2$$

$$N \text{ ум. друк. арк.} = 3 \times 1,2 = 3,6$$

4.2. Розрахунок авторського гонорару

Включи гонорар за оригінальний текст (переклад), винагороду автору художнього оформлення.

$$\text{Авт. гонорар} = \text{Обсяг робіт} \times \text{Ставку гонорару}$$

Таблиця 4.2

Розрахунок авторського гонорару за оригінальний текст, за переклад

Вид робіт	Одиниця виміру	Обсяг	Ставка гонорару, грн.	Сума гонорару, грн.
1	2	3	4	5 = 3 x 4
Оригінальний авторський текст	авт.арк.	1,9	5000	9500
Переклад	авт.арк	X	X	X
Усього	X	X	X	9500

Таблиця 4.3

Розрахунок художнього гонорару

Елемент графічного оформлення твору	Одиниця виміру	Обсяг	Ставка гонорару, грн.	Сума гонорару, грн.
-------------------------------------	----------------	-------	-----------------------	---------------------

1	2	3	4	5=3 x 4
Шпальти блоку	шпальта	16	1000	16000
Форзац	комплект	2	250	500
Обкладинка	ілюстрація обкладинки	1	1000	1000
Усього	X	X	X	17500

Усього гонорар автору тексту, художнику становить: **27000 грн.**

4.3. Витрати на поліграфічне виконання

Визначаються за оптовими цінами виробника книжкової продукції.

Друкування тексту і виготовлення блоку:

$B_1 = 3500$ грн. – розцінка за один умовний друкований аркуш.

$B_{1000} = 700$ грн. – розцінка за друкування накладу, за 1000 умовних друкованих аркушо-відбитків.

Об'ємні витрати:

$$B_o = O_y * B_1$$

Таблиця 4.4

Об'ємні витрати на друкування тексту і виготовлення блоку

	К-сть ум.друк.арк.	В_о
Сторінки 145 x 215 мм.	3,6	12600
X	3,6	12600

Тиражні витрати:

$$K_{\text{відбитків}} = O_y * T / 1000$$

$$T = 1000$$

Таблиця 4.5

Кількість відбитків на друкування тексту і виготовлення форм

	К-сть ум.друк.арк.	К_{відбитків}, тис.
Сторінки 145 x 215 мм	3,6	2520
X	3,6	2520

$$B_T = K_{\text{відбитків}} * B_{1000}$$

Таблиця 4.6

Тиражні витрати на друкування тексту і виготовлення блоку

	К_{відбитків}, тис.	В_т, грн.
Сторінки 155 x 210 мм	2520	12600
X	2520	12600

$$K_{\text{відбитків}} \times B_{1000} : 1000 = 2520 \times 700 : 1000 = 1764 \text{ (В}_{\text{т}}, \text{ грн.)}$$

B_o — витрати об'ємні

$K_{\text{відбитків}}$ — кількість умовних друкованих аркушо-відбитків

B_t — витрати тиражні

Виготовлення форзаців

$B_1 = 1000$ — об'ємні витрати незалежно від накладу

$B_{1000} = 700$ грн. — тиражні витрати, за 1000 книг *Тиражні витрати:* B_t — витрати тиражні

$$B_t = T * B_{1000} : 1000 = 1000 \times 500 : 1000 = 500 \text{ грн.}$$

Виготовлення палітурок

$B_1 = 1050$ грн. — об'ємні витрати незалежно від накладу

$B_{1000} = 900$ грн. — тиражні витрати, за 1000 книг

Тиражні витрати:

$$B_t = T * B_{1000} : 1000 = 1000 \times 900 : 1000 = 900 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків представлені в табл.4.7

Витрати на поліграфічне виконання

Вид поліграфічних робіт	Об'ємні витрати				Тиражні витрати				Усього об'ємні і тиражні витрати
	О д. в и м ір у	О б с я г р о б і т	Р оз ці н к а, г р н.	Усь ого вит рат и, грн .	О д . в и м і р у	О б с я г р о б і т	Р о з ц і н к а , г р н .	Ус ьог о вит рат и, грн .	
1	2	3	4	5=3x4	6	7	8	9=7x8	10=5+9
Друкування тексту і виготовлення блоку	ум. др. арк.	3,6	3500	12600	1000 ум. др. арк.	3,6	700	2520	15120
Виготовлення форзаців	видан ня	1	1000	1000	1000 книг	1	700	700	1700

Виготовлення палітурок	видан ня	1	1150	1150	1000 книг	1	900	900	1950
Усього	X	X	X	14750	X	X	X	4120	18770

4.4. Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів

Наклад твору: **1 000** примірників

Таблиця 4.8

Фізичний друкарський аркуш

	Обсяг твору в фізичних друкованих аркушах	Фізичний друкарський аркуш становить, тис.
Сторінки 145 x 215 мм	3	0,27

Фізичний друкарський аркуш з урахуванням відходів на технологічні потреби поліграфічного виробництва (8%) становить:

Кількість тисяч фізичних друкованих аркушів x 0,09

Таблиця 4.9

Фізичний друкований аркуш з урахуванням відходів

	Формат видання	Папір	Фізичний друкарський аркуш становить, тис.	Фізичний друкарський аркуш з урахуванням відходів
Сторінки 145 x 215 мм	60 x 90/16	Офсетний 140 гр/ м ²	0,03	0,27

Потреба в папері для виготовлення блоку:

Потреба в папері розраховується за формулою:

$$П = m \times S \times A / N,$$

Де m – маса паперу; (0,14 кг/ м²).

S – площа аркушу; (0,06 x 0,09м).

A – фізичний друкарський аркушат, тис. фіз. друк. арк.

N – кількість задруковуваних сторін аркушу;

$$(0.14 \times 0,6 \times 0,9 \times 3,6) / 2 = 0,136 \text{ тон}$$

Таблиця 4.10

Потреба в папері для виготовлення блоку

	Площа аркушу	Маса паперу, кг/ м ²	Фізичний друкарський аркуш, тис.	Кількість задрукованих сторін	П
Сторінки 145 x 215 мм	0,06x0,09	0,14	0,27	2	0,13
	X	X	X	X	0,13 тони

Витрати на папір для виготовлення блоку розраховуються за формулою:

$$B_{\text{п}} = \text{П} \times \text{Ц},$$

Таблиця 4.11

Витрати на папір для виготовлення блоку

	Формат видання	Папір	П	Ціна за 1 тону паперу	Витрати на папір
Сторінки 145 x 215 мм	60 x90/16	Офсетний 140 гр/ м ²	0,04	38 000	1520
	X	X	X	X	1520

Витрати на папір для виготовлення форзаців

На основі довідника технолога-поліграфіста визначаємо, що для видання форматом 60х90/16, для 1 000 примірників потрібно 125 аркушів паперу формату 60 х 90 см, масою 140 гр./ м².

Кількість форзаців на одну книгу - 2

Розмір – 145 х 215

Кількість форзаців на весь тираж – 2000

$2000/16 = 125$ аркуші

Отже, нам знадобиться 125 аркушів тонованого паперу 60х90/16, масою 140гр/ м²

Потреба в папері для виготовлення форзаців:

$(0,06 \times 0,09 \times 0,12 \times 125)/1000 = 0,000081$ тонн

Ціна за одну тону паперу 140 гр/ м² = 30000

$0,000081 \times 30\,000 = 2,40$ грн

Витрати на папір для виготовлення палітурок

Визначаємо, що для видання формату 60х90/16 (1000 примірників), зшитих на нитку знадобиться:

Дві сторінки – обкладинки на одне видання розміром 30х22 см

$1000/16 = 63$ (62,5) аркушів 60х90 см і масою 140 гр/м²

$K_a = H \times T \times (1 + K_{т.в.})$

$K_a = 63 \times 1 \times (1+0,013) = 64$ (63,8) аркуша

$(0,07 \times 0,09 \times 0,12 \times 64)/1000 = 0,00004$

Ціна за одну тону паперу 140 гр/м²= 30000

Витрати на папір для виготовлення палітурок становить:

$$0,00004 \times 22000 = \mathbf{0,88 \text{ грн.}}$$

Витрати на картон для виготовлення палітурок

На основі довідника технолога-поліграфіста визначаємо, що для видання формату 70х90/16 для 1 000 примірників потрібно 125 арк. паперу формату 60 х 90 см і масою 140 гр/м².

Розрахунок кількості аркушів на весь наклад:

$$K_a = H \times T \times (1 + K_{т.в.})$$

$$K_a = 125 \times 1 \times (1 + 0,013) = 126 \text{ аркушів.}$$

Потреба в картоні для виготовлення палітурок:

$$(0,06 \times 0,09 \times 126 \times 0,12)/1000 = 0,00009 \text{ тонн}$$

Ціна за одну тону картону 20000 тис. грн.

Витрати на картон для виготовлення палітурок становить:

$$0,00009 \times 20\,000 = \mathbf{1,80 \text{ грн}}$$

Результати розрахунків зведені у таблиці 4.12

Таблиця 4.12

Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів

Матеріал	Потреби, тонн	Ціна за тону, грн.	Вартість, грн.
Папір для блоків	0,04	38 000	1520
Папір для форзаців	0,00009	25 000	2,36
Папір палітурки	0,00004	22 000	0,88

Картон	0,00009	20 000	1,80
Усього	0,0402	X	1525

4.5. Загальновидавничі витрати

Включають витрати на обробку та оформлення рукопису і витрати на утримання управлінського апарату видавництва. Розрахунок загальновидавничих витрат проводиться, виходячи з встановлених нормативів та обсягу видання в обліково-видавничих аркушах:

Загальновидавничі витрати:

$$31,3 \times 700 = \mathbf{21910 \text{ грн.}}$$

4.6. Розрахунок повної видавничої собівартості

Повна видавнича собівартість включає загальну видавничу собівартість і позавиробничі витрати, які приймаються у розмірі 10% від загальної видавничої собівартості. Загальна видавнича собівартість формується з авторського, художнього гонорару, витрат на поліграфічне виконання, вартості паперу, картону, палітурних та інших матеріалів, загальновидавничих витрат, інших виробничих витрат. Результати розрахунків наведені в табл.4.13

Таблиця 4.13

Повна видавнича собівартість, ціна видання, грн.

№	Стаття витрат	Величина
1.	Авторський гонорар	9500
2.	Художній гонорар	17500
3.	Єдиний соціальний внесок	(22 %)
4.	Витрати на поліграфічне виконання	14450
5.	Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів	1525
6.	Загальновидавничі витрати	21910
7.	Усього (п. 1-6)	62783,4
8.	Інші виробничі витрати (5% п. 7)	3139,17
9.	Загальна видавнича собівартість (п.7+п.8)	65922,57
10.	Позавиробничі витрати (10 % п. 9)	6592,25
11.	Повна собівартість (п.9+п.10)	72 514,82
12.	Прибуток (30% п. 11)	21 254,44
13.	Відпускна ціна накладу	94 296,26

14.	Відпускна ціна 1 примірника	94,30
-----	-----------------------------	--------------

Отже, відпускна ціна примірника видання становитиме **94,30 грн**

Економічні показники

Кількісні показники:

Натуральні, умовно-натуральні показники по виданню представлені в табл.4.14.

Таблиця 4.14

Натуральні, умовно-натуральні характеристики видання

Показник	Величина показника
Формат (см) і доля аркушу видання	60x90/16
Обсяг видання, аркушів:	40
- обліково-видавничих	31,3
- фізичних друкованих	3
- умовних друкованих	3,3
Наклад, тис. прим	1

Фінансові показники:

Проектуються такі фінансові показники випуску видання (табл.4.15).

Таблиця 4.15

Фінансові показники випуску видання, грн.

Показник	Величина показника
Повна собівартість накладу	72 514,82
Собівартість 1 примірника	72,51
Відпускна ціна накладу	94 296,26
Ціна 1 примірника	94,30
Прибуток	21 781,44

Економічна доцільність випуску запроектовано видання підтверджується конкурентоздатною ціною та прибутковістю проекту. При рентабельності 20% прибуток від реалізації накладу становитиме 21 781,44 грн.

ВИСНОВКИ

В результаті виконання дипломного проекту досягнуто його основну мету – розроблено цілісний концепт авторського ілюстрованого видання та підготовлено його до друку. Обраний для проекту твір – авторський комікс на воєнну тематику «Київ 24.02».

Під час роботи над проектом виконано всі поставлені завдання:

- *Розглянуто особливості історії коміксу.* Відзначено, що на літературу даного жанру найбільший вплив мало 20 століття.
- *Проведено порівняльний аналіз попередніх коміксів подібної тематики.* Наведено роботи ілюстраторів О.Тедзукі, Дж. Геррімана, Р. Топфера.
- *Проаналізовано засоби передачі особистості в ілюстраціях до твору.* На основі проведених досліджень, для створення власного ілюстративного ряду для коміксу вибрано застосування ручного малюнку в поєднанні з технікою комп'ютерного ілюстрування, саме це надає можливість створити оригінальне художнє оформлення.
- *Розроблено концепт нового видання на основі аналізу попередніх видань.* Розроблено оригінальний макет та художнє оформлення. Обраний формат видання – 60х90/16, створено оформлення обкладинки, форзаців, титулу, змісту, створено ілюстративний матеріал, підібрано три гарнітури шрифтів, що відповідають стилю видання.
- *Розроблено технологію виготовлення видання.* Спроектовано конструкцію видання і технологічний процес. Розроблено блок-схему технологічного процесу виготовлення видання.
- *Наведено техніко-економічне обґрунтування технології виготовлення видання.* Розраховано авторський гонорар, витрати на

поліграфічне виконання, вартість паперу та картону, а також палітурних матеріалів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Atton, Chris (2002): "50 Classical Comics"
2. Benton, Geoffrey C. (1997) The lie detector, Wonder Woman and liberty. The life and works of William Moulton Marston. In: "History of the Human Sciences" 10, S. 91-119.
3. Byrne, John L. (1995) Second Genesis. Wonder Woman 2/104, New York DC Comics.
4. Fleisher, Michael L. (1976) Encyclopedia of Comic Book Heroes Wonder Woman - Volume 2, New York MacMillan.
5. Gordon, Ian (1998) Comic Strips and Consumer Culture, 1890-1945, Washington D.C. Smithsonian Institution Press.
6. Kopf, Christine (2009): "Marie und die Mangas. Auf der Suche nach der zeichnenden Frau: ein kleiner Abriss der Comic-Historie". In: Feministische Studien 1/2009, S. 137-141.
7. McKay, George (2010): "Community Arts and Music, Community Media: Cultural Politics and Policy in Britain since the 1960s". In: Howley, Kevin (Hg.), London: Sage, S. 41-52.
8. Marston, William Moulton (1944) "Why 100 000 000 Americans read comics". In: "The American Scholar", 13/1, S. 35-44.
9. Nakayama, Thomas K. (1994) "Show/down Time: >Race<, Gender, and Popular Culture". In: "Critical Studies in Mass Communication" 11/2, S. 162-179.
10. Nguyen, Mimi (2000): Ohne Titel. In: Punk Planet 40.

11. Perez, Georg (1998): Traces. Wonder Woman 2/17, New York: DC Comics.
12. Reynolds, Richard (1994): Super Heroes: A Modern Mythology, Jackson: University Press of Mississippi.
13. Robbins, Trina (1999): From Girls to Grrrlz: A History of Women Comics from Teens to Zines, San Francisco: Chronicle Books.
14. Spencer, Amy (2005) : DIY: The Rise of Lo-Fi Culture, London, New York: Marion Boyars.
15. ДСТУ 3018-95. Видання. Поліграфічне виконання. Терміни та визначення.
16. Космацька, Наталія “Нарис з історії виникнення та становлення жанру коміксу”, 2018р., Львівський національний університет імені Івана Франка, с. 1-5.
17. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю.І. Ковалів. – Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2. – 542 с.
18. Основи техніки творення книги / Сава В. І.: навч. посібник. – Львів: Каменяр, 2000. – 136 с.
19. Види твердої палітурки : веб-сайт. URL: <https://masterknyg.com.ua/uncategorized-uk/vydy-tverdoyi-paliturky/> (дата звернення: 30.11.2022).
20. Офсетная печать. Преимущества и недостатки : веб-сайт. URL: <https://rvs.com.ua/articles/196-ofsetnaya-pechat-preimushchestva-i-nedostatki> (дата обращения: 30.11.2022).
21. Комікс - це мистецтво. Веб-сайт: URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/> (дата звернення: 30.09.2022)