

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН



«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»
Голова циклової комісії

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА

СТВОРЕННЯ КОМІКСУ З ВИКОРИСТАННЯМ ПЕРСОНАЖІВ
“АСЕ СОМІХ” (ПРИДУМАНІ В’ЯЧЕСЛАВОМ ВАЛЕВСЬКИМ)

Виконала: _____ Чугуй Анастасія Євгенівна
(підпис)

Керівник: _____ Токарев Олександр Віталійович
(підпис)

Рецензент: _____ Чмелик Ірина Василівна
(підпис)

Одеса-2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Історико-теоретичні засади графічної ілюстрації за жанром комікс.....	6
1.1 Розвиток коміксів, як самостійного жанру графічної ілюстрації, стильові особливості коміксів і графічних романів.....	6
1.2 Особливість українських мальовписів.....	7
1.3 Ретрофутуризм з точки зору дизайну.....	10
1.4 Стильові особливості коміксів В'ячеслава Валевського.....	22
РОЗДІЛ 2. . Технологія створення коміксу з використанням персонажів “Ace comix”.....	27
2.1 Розробка персонажів, перші нариси сторінок.....	27
2.2 Розроблений кінцевий результат.....	47
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	62

ВСТУП

Актуальність. Компанії бачать, що комікси є актуальними і зараз, видання не стоять на місті та вибирають більш зручний спосіб донести інформацію – через ілюстрації і текст. В наш час комікси приносять як естетичне задоволення від ілюстрацій, так і можуть підняти настрій, легко донести складну інформацію та краще передати історію чи свою думку до читача, як це робили століття тому.

Об’єкт дослідження - комікс в стилі нуару та ретрофутуризму, оформлення сторінок коміксу, обгортки, також об’єктом є сюжет роботи, вибрані шрифти для персонажів, дизайн ілюстрацій та персонажів.

Предмет дослідження - саме особливості та технічний підхід до дизайнерського рішення коміксу. Особливості проектування сторінок, зовнішній вигляд ілюстрацій та персонажів, вигляд заднього плану та інтер’єру на задньому плані, а також місцезнаходження баблів і фреймів коміксу, їх спільну композицію.

Мета дослідження - процес розробки зовнішнього вигляду коміксу, основні принципи та засади, які виступають основою його вигляду та правила, завдяки котрим комікс має цільний вигляд.

Методи дослідження: підбір та докладний аналіз аналогів, дослідження коміксів на ринку та робітв стилі нуар, ретрофутуризм. Аналіз ефективності певних графічних прийомів та їх складову.

Завдання: опрацювати літературу стилістики; пошук та опрацювання референсів, порівняння робіт з результатами відомих авторів; створення ескізів на папері; перенос ескізів у графічний ілюстратор; створення повного дизайну сторінок на основі ескізів.

Практичне значення дослідження виражається в можливості застосування результату роботи в реальних умовах, підготовки до друку та саме друкування проєкту.

Коли ми бачимо книгу або світлину, то починаємо дізнаватись нову інформацію, починаємо вивчати цей всесвіт глибше і розуміти багато речей. Це - головні рушії того шляху, завдяки котрому примат тепер людина.

Зараз є можливість передавати багато корисної інформації через ілюстрації і текст, кожна думка може бути почута і знайти прихильників. Ви робите ваше майбутнє і представлена робота є рушієм цього майбутнього.

Ця дипломна робота присвячена розробці коміксу по персонажам, придуманим В'ячеславом Валевським. Вони були перероблені і представлені під іншим дизайном, при цьому вони досі являються персонажами коміксів серії "Асе comix". Мета коміксу - це підтримка авторів коміксів в Україні і поширення української культури, бажання розвивати цю галузь на світовому ринку.

Ми прагнемо розробити простий для сприйняття, ілюстрований вражаючими картинками в стилі нуар, комікс, написаний в комедійному стилі та ретрофутуризмі. Він був розроблений з метою ознайомити читача з персонажами "Асе comix", щоб потім змусити його посміхатись.

При проектуванні, оформленні та ілюструванні коміксу використовувались як і сучасні технології в галузі графіки та дизайну, так і паперові листи, на котрих був початковий варіант коміксу.

"Пурпурна оса та Бака"- це видання, в якому присутні:

- **Індивідуальність.** Це відмінність всесвіту і персонажів від інших творів авторів, котрі не завжди можуть розробляти свій всесвіт десятки років. Це величезна і продумана планета, котра має багато спільного з нашим життям, але виявляється його паралельною версією, і там ті речі, котрі в нас незрозумілі, мають в тому всесвіті роз'яснення, через що цікаво дізнатись, а що насправді за усім було весь цей час.
- **Дизайн.** На полиці магазинів, де буде продаватись цей комікс, він буде відрізнятись своєю кольоровою гамою і буде приваблювати покупця, що кине секундний погляд на ту саму полицю.

- Простота сприйняття інформації - легка подача і просте освоєння вкладаного сенсу. Комікс не має обмежень до віку споживача. Даже не читаючи текст можна зрозуміти, про що йде мова, треба всього лише переглядати цікаві ілюстрації. Ілюстрації легко описують дії, що відбуваються в коміксі, для того, щоб ніщо не заважало читачеві споживати інформацію.
- Зацікавленість в продовженні. Відкривши перший розділ коміксу можна і не помітити, як легко можна дочитати усе до кінця, і потім чекати на продовження. А якщо комікс був куплений в паперовому варіанті, то можна і не побачити, як швидко полиця заповнюється новими розділами і захоплюючими історіями персонажів.

Результат дипломної роботи розбит на етапи:

- Проектування зовнішнього вигляду коміксу, макетування та вимірка усіх складових;
- Опрацювання композиції та розмірів ілюстрацій;
- Розроблення ілюстрацій на паперовому матеріалі;
- Переведення ілюстрацій в цифровий формат та розподіл тексту в форматі діджитал;
- Розмальовка ілюстрацій та друкування результату.

РОЗДІЛ 1. Історико-теоретичні засади графічної ілюстрації за жанром комікс.

1.1 Розвиток коміксів, як самостійного жанру графічної ілюстрації, стильові особливості коміксів і графічних романів.

Світ коміксів — це поєднання тексту і ілюстрації, котрі так чітко передають сенс, що легко може зрозуміти і дитина, і це - завойовує серця читачів. Протягом десятиліть цей неповторний жанр еволюціонував від скромних початків до потужного засобу вираження культури та суспільства. Для створення оповідання людство з ранніх часів використовувало нагужені сенсом ілюстрації, будь то єгипетські ієрогліфи, середньовічні гобелени чи грецькі фрески. Історія коміксів у сучасному розумінні цього слова бере початок у середині XVIII століття.

Сама поява коміксів тісно пов'язана з політичним та соціальним життям суспільства, бо вони легко подавали інформацію і було простіше донести якусь інформацію щось до суспільства, чим часто користувались в політиці. Якщо раніше ілюстраціями супроводжувалися в основному релігійні тексти, то автори Епохи Просвітництва почали малювати сатиру та гумор, і результати цього внеску в розвиток коміксів видно і досі. Але тоді тільки почали люди дізнаватись про цей тип донесення інформації.

І одним із авторів того часу став англійський художник та ілюстратор Вільям Хогарт (1697 – 1764). Прагнучи викрити пороки сучасного суспільства, Хогарт створював цілі цикли картин і гравюр, об'єднаних спільною історією, наприклад, “Кар’єру мота” та “Модний шлюб”.

Масове поширення газет та журналів дало новий етап в розвитку коміксів. Не складно зрозуміти, що видавців зацікавило те, що ілюстрації стануть наочним способом коментування навколишньої реальності, звісно десь з юмором і сатирою. І саме ці історії в картинках стали постійними гостями більшості видань. Потім вже художники перестали боятись експериментувати з форматом і почали створювати цикли ілюстрацій, котрі були об'єднані

загальним сюжетом. Починаючи з другої половини XIX століття, у подібних циклах сформувалися свої герої та другорядні персонажі, що з'являлися у виданні на регулярній основі.

Автори не боялися експериментів, в нас з'явилась велика кількість новшеств, що зробили зовнішній вигляд коміксів таким, якими вони є зараз. Швейцарський карикатурист Родольф Тепфер, автор "Пригод Обадаї Олдбака", розміщував текстові підписи під малюнками, німецький поет-гуморист Вільгельм Буш мав величезний вплив на сучасників і нащадків завдяки своєму твору "Макс і Моріц", в якому чорно-білі ілюстрації супроводжувалися віршами, Річард Ф. Аутколт ввів у широкий вжиток використання "хмарок" для відображення слів і думок персонажів. Створені Аутколтом серії "Алея Хогана", "Жовтий малюк" (до речі, саме від цього коміксу пішло словосполучення "жовта преса") та "Бастер Браун" вважаються першими традиційними коміксами.

1.2. Особливість українських мальовисів.

У нашій країні ринок візуальних книг ще не надто розвинений, але потреби сучасного суспільства зумовлюють появу нових видів книжкової продукції, в тому числі і коміксів. Україна не стоїть осторонь світових тенденцій книгодрукування, а отже дослідження формування та розвитку графічного роману є актуальним. Тому цю сферу так хочеться розвивати.

Жанр "мальовису" був відомий у нашій країні ще до того, як українці познайомились із терміном "комікс" та зразками графічних романів з Європи, бо саме відтуди і пішло їх зародження.

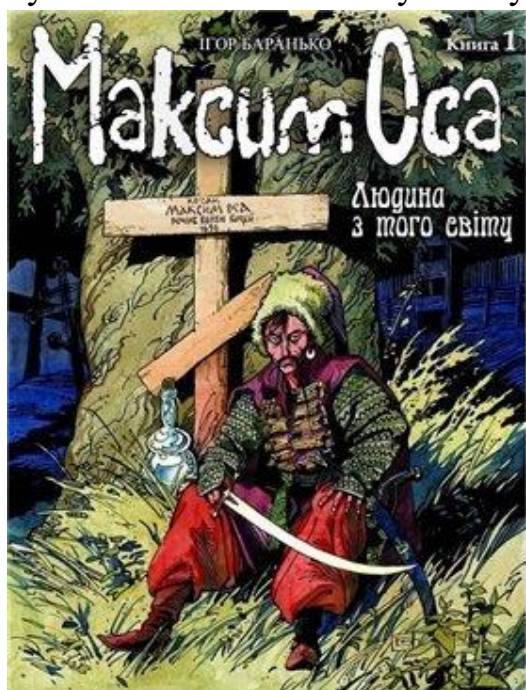
Художник-графік Г. Маликов, який провів дитинство в Києві під час нацистської облоги, уявляв себе героєм і малював історії про війну. Тому зараз його історії досі актуальні та мають неабиякий вплив на розкритість цієї теми того часу.

I. Вишинський, відомий ілюстратор багатьох книжок для дітей, також створював комікси про своїх друзів і товаришів-художників. Він вигадував

яскраві образи, кумедні ситуації, малював уявну країну, де жили люди різних народів. Цей твір складався з-понад 300 сторінок; наразі його дружина має оригінал, а друзі — ксерокопії. Досі ілюстратори книжок можуть робити і комікси, але це завдяки тому, що жити тільки на тому, щоб робити комікси, в Україні поки не можна – це буде занадто ризиковано для життя.

Прикладом графічного роману слугує книга "Битва за Україну", що оповідає історію Української повстанської армії (УПА). Буклет насправді є вдалим перекладом матеріалу 1953 р., надрукованого у Філадельфії (США) у газеті української діаспори.

Історія про пригоди українського козака "Максим Оса" І. Баранька (рис.1) — одного з найвидатніших художників цього жанру, здійснила тривалий шлях: від бельгійського видавництва, що оприлюднило твір французькою мовою, до Польщі, перш ніж дістатися нашої країни, де спочатку вийшла друком російською, а лише згодом вийшов переклад українською, і те було тільки на вимогу шанувальників україномовних графічних романів



відбувся сплеск популярності лише після Революції Гідності.

Рис.1

А одним із перших творів нової хвилі став "Даогопак" М. Прасолова, О. Чебикіна та О. Колова (рис.2). Це роман блокбастер про пригоди козаків-

характерників і майстрів бойових мистецтв Запорізької Січі. Перший номер було створено у вересні 2012 р. на львівському Форумі видавців, а загалом побачило світ три серії коміксу. Зауважимо, що "Даогопак" — це яскрава спроба створити національного супергероя (рис.2). Загалом, специфікою вітчизняного графічного роману стає звернення до автентичних тем та образів.

Останніми роками значно зріс попит вітчизняних читачів на графічні романи, зокрема перекладаються українською й видаються всесвітньо відомі твори, як от "Відкриття Америки" чи "Таємниця Сфінкса".



Рис.2

Видавництво "Грані-Т" започаткувало серію коміксів, що ґрунтуються на українській класиці: "Захар Беркут" І. Франка, "Мина Мазайло" М. Куліша, "Конотопська відьма" Г. Квітки-Основ'яненка, "Кайдашева сім'я" І. Нечуя-Левицького та інші. Є видавництва, що спеціалізуються на випуску візуальних книг, як, наприклад, зазначене "Грані-Т", а також "Леополь", котре 2014 р. започаткувало серію "Українська графічна література" та надрукувало повість І. Франка "Герой поневолі" в адаптації М. Тимошенка та К. Горішного.

У передмові автори-художники зазначили, що у графічному романі сценарій і малюнки співіснують для відтворення сюжету. Проект дістав схвальні відгуки, зокрема дослідник Б. Філоненко зазначив, що це "найвдаліша спроба в Україні зробити комікс", "робота, що потрапила у всі точки цього

жанру — героїчна розповідь, революційний характер". Погоджуючись з усім вищесказаним, можна зрозуміти, що українці розвиваються в цьому жанру активно, але малою кількістю, бо такі слова можна було почути набагато раніше, як би цьому не заважали сусіди по країні.

Авторам вдалося зберегти оригінальний текст повісті І. Франка, хоча, звісно, його наведено не в повному обсязі. Варта уваги й адаптація роману С. Жадана "Ворошиловград", здійснена в межах українсько-польського проєкту. Про перебування в полоні та катівнях ДНР розповів у своєму романі донеччанин С. Захаров. "Діра" С. Захарова та С. Мазуркевича — це художнє осмислення трагічного досвіду бранця на рідній землі. А скільки таких історій ще не розказано.

Художник створив артпроєкт "Мурзилка" й поширив Донецьком карикатури на представників окупаційної влади, що було дуже ризикованим, але героїчним вчинком. "Захарова схопили, тримали у підвалі, кілька разів імітували розстріл.

Вийшовши з катівні, художник намалював те, що відбувалося з ним та іншими полоненими, письменник Сергій Мазуркевич записав усе зі слів Захарова". Іноді так приходиться розширяти українську культуру, розказуючи, які жахи відбувались з людиною, а якщо ілюструвати ще, то можна отримати величезну кількість обізнаних людей, що будуть жахатись прочитанному.

Засновник графічного роману В. Айснер довів, що цей жанр — не явище маскультури, а повноцінний вид мистецтва. У 1988 р. у США було започатковано Премію Айснера — одну з найпрестижніших і найвідоміших нагород у галузі візуального мистецтва, котру присуджують щорічно на зустрічі творців коміксів Comic Con.

Найпомітнішою щорічною подією для європейських поціновувачів цього жанру є Міжнародний фестиваль коміксів, що проходить у французькому Ангулемі. Місто заповнюють туристи-книголюби, і навіть церква стає місцем продажу коміксів релігійної тематики.

В Україні також започатковано міжнародні фестивалі візуальної книги, як-от Kyiv Comic Con чи Fan Expo Odessa.

1.3 Ретро-футуризм з точки зору дизайну.

Перш за все з'ясуємо, що таке "ретрофутуризм" і звідки він взявся. Сам термін "ретрофутуризм" звучить доволі дивно. Ретро - старе, футуре - майбутнє. Старе майбутнє?

Саме так. А точніше - бачення майбутньому у минулому. З того часу, як у літературі з'явився жанр наукової фантастики, письменники, а слідом за ними і художники-ілюстратори почали втілювати своє бачення майбутнього. Звичайно, що вони опиралися на наукові ідеї, тенденції у розвитку технологій та моду своєї епохи.

Але час йшов. Наукові теорії виявлялись хибними, нові технології не такі, як їх прогнозували, а капризи моди, як завжди, непередбачені. І от в, скажемо так, умовному 1920-му році, ми вже маємо дві альтернативних реальності. Реальність, зображена письменниками-фантастами дев'ятнадцятого сторіччя і саме та реальність, в якій дійсно живе Людство. Але в умовному 1920-му році нове покоління фантастів створює образи майбутнього, кажемо так, через тридцять років. І усе повторюється. Далеко не усі соціальні події та наукові відкриття можливо передбачити. І, в умовному 1950-му році, ми знов маємо дві альтернативних реальності. 1950-й рік, як уявляло попереднє покоління фантастів, і той самий, справжній, реальний 1950-й рік. І так далі, і так далі.

Вже сьогодні ми теж на своєму власному досвіді відчули цей ефект. Події культового фантастичного фільму британського режисера Рідлі Скота "Blade Runner", знятого у 1981-му році, зображує майбутнє, події фільму розгортаються у 2019-му році. Але сьогодні, для нас 2019-й рік вже встиг стати минулим. І наш світ зовсім не такий, як його зобразив Рідлі Скот. Тому фантастичні фільми 80-х років, такі, як "Назад у минуле" чи "Втеча з Нью-Йорка" вже теж можна віднести до ретрофутуризму.

Кадр з фільму "Blade Runner" (рис.3). Можна побачити літаючий автомобіль, який, на думку творців фільму, буде нормальним явищем у 2019-му році. Згідно з ідеями твору сьогодні Людство вже колонізувало Марс, а серед нас живуть роботи-репліканти, яких неможливо відрізнити від людей.

Футуристичне бачення майбутнього з 1981-му рока, тепер перетворилось на ретрофутуризм.

Такі ретрофутуристичні світи для нас цікаві з точки зору дизайнерських рішень у зображенні архітектури, техніки, одягу. Переосмислення та переробка



Рис. 3

цих рішень можуть дати цінний матеріал сучасним дизайнерам.

Ретрофутуризм тісно пов'язав з жанрами, які мають у своїй назві слово "панк". У даному контексті, його можна перевести, як "дивний". Використовуючи принципи ретрофутуризму, автори коміксів та дизайнери комп'ютерних ігор створили не тільки світи альтернативного майбутнього, але й альтернативного минулого. Спробуємо коротко описати основні характеристики кожного жанру фантастики, у назві якого є слово "панк".

Стоун-панк

Жанр фантастики, де події розгортаються в альтернативному кам'яному віці. Мешканці цього світу, при усій примітивності їхнього суспільства, можуть мати незвичайні технології. Це може бути у комедійному вигляді. Класичний приклад: анімаційний серіал і, створені на його основі, повнометражні фільми "Флінстоуни" американської студії "Hanna-Barbera" (рис.4). Герої серіалу живуть у кам'яному віці, але користуються автомобілями, телефонами і телевізорами. Уся техніка, звичайно, зроблена з каменю. Альтернативний кам'яний вік героїв серіалу імітує американське суспільство кінця 50-х років 20-го сторіччя. Також у серіалі присутні динозаври. Хоча люди і динозаври жили в різних епохах, але для творів жанру "стоунпанк" характерне їхнє спільне існування.



Рис.4 Кадр з мультфільму "Флінстоуни"

В мультфільмі Флінстоуни можна побачити автомобіль з каменю та дерева і динозавра, як домашню тварину головних героїв.

Поєднання примітивної людини і

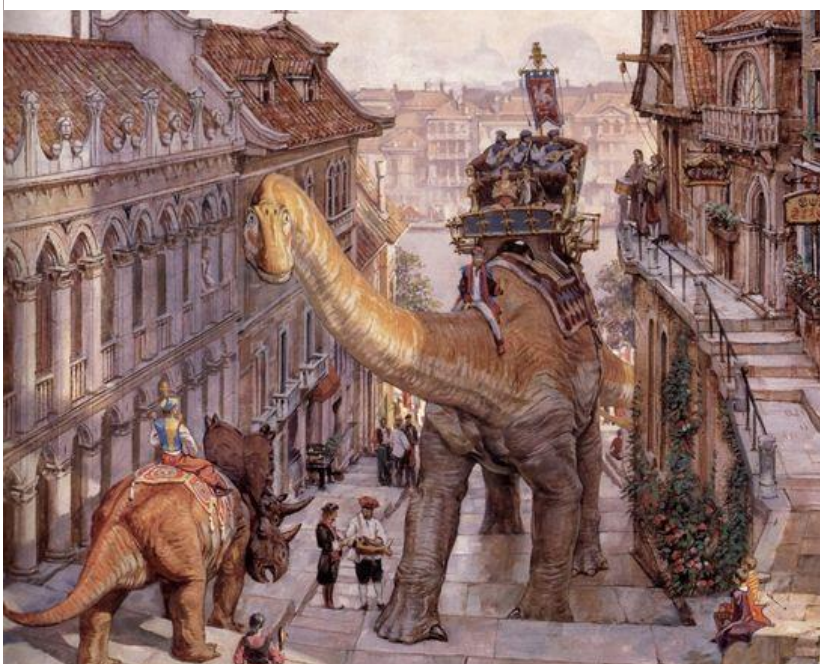


Рис.5 ілюстрація з твору Дінотопія

динозавра в художньому творі вперше було застосовано Артуром Конан Дойлом у романі "Загублений світ". Ця ж ідея була відображена Едгардом Бероузом у творі "Земля жахів". Ці образи привели до появи піджанру

"колоніальний стімпанк", події якого відбуваються у Вікторіанську епоху, але в якому віддаленому куточку світу, де існують невідомі культури та цивілізації, а також існують дивні, невідомі для науки, монстри. Класичний приклад це "Кінг Конг". Поєднання людини і динозавра можна побачити у творах "Дінотопія" (рис.5), де динозаври є основою економічного розвитку суспільства.

А також у роботі режисера Генді Тартаковськи "Первісний" (рис.6), де поєднані кам'яний вік античні культури та вимерли тварини.

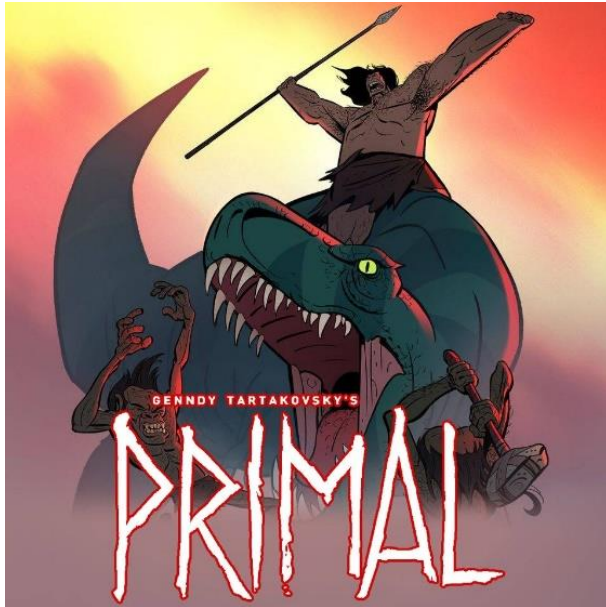


Рис.6 Постер до анімаційного серіалу "Первісний"

Одним з найперших яскравих кінематографічних втілень такого світу був американський фільм 1966-го року "Мільйон років до нашої ери"(рис.7). Крім динозаврів у фільмі присутні інші монстри, які реально не існували, наприклад, велетенські павуки. Така риса зараз також характерна для творів у жанрі "стоунпанк".

Одним з найперших яскравих



Рис.7 "Мільйон років до нашої ери "

кінематографічних втілень такого світу був американський фільм 1966-го року "Мільйон років до нашої ери"(рис.7). Крім динозаврів у фільмі присутні інші монстри, які реально не існували, наприклад, велетенські павуки. Така риса зараз також характерна для творів у жанрі "стоунпанк".

А так же вражають ілюстрації до постерів в цьому стилі, вони яскраві та мають динаміку в ілюстрації. Цікаво

розглядати такі ілюстрації, особливо роздивляться, які різні монстри в різних ілюстраторах і художників. Деінде захоплює також взаємодія персонажів, котра в всесвіті реального світу не була б можлива.

Санделпанк

Жанр фантастики, у якому альтернативне минуле чи паралельний світ, чи цивілізація на іншій планеті зображені у антуражі античного світу. Назва походить від назви античного взуття "сандалії". Тобто епоха, коли усі носять сандалії.

Автори творів у жанрі "санделпанк" часто використовують науку, філософію та релігію античних цивілізацій. Частіше за все, Давньої Греції та Давнього Єгипту. Для жанру характерне поєднання фантастики з елементами фентезі. Подібні ідеї часто мають застосування у комп'ютерних іграх. Хоча існують яскраві приклади творів у жанрі "санделпанк", які є чистою науковою фантастикою.

Наприклад екранізація роману американської письменниці Андре Нортон "Зоряна брама" (рис.8). За сюжетом, цивілізацію Давнього Єгипту створила позаземна істота, яка потім перенесла частину цієї цивілізації на іншу планету.



Рис.8

Представником жанру також можна назвати графічний роман відомого американського художника і письменника Френка Міллера "300", створеного на основі легенди про спартанського царя Леоніда та його трьохсот воїнів.

Мідлпанк

Жанр фантастичних творів, дії який відбуваються у світі, схожому на середні віки. Але феодальні стосунки можуть бути поєднані з розвинутими технологіями.

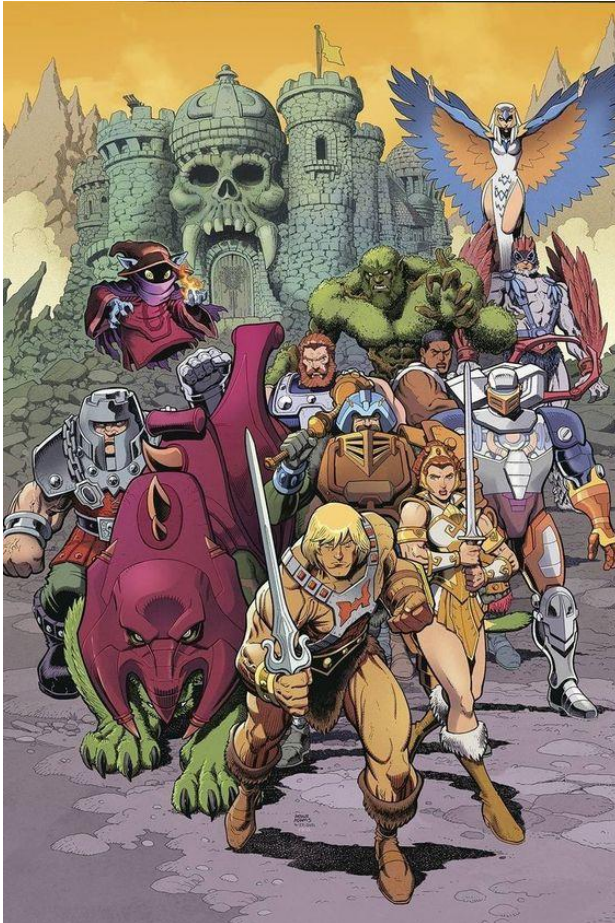


Рис.11 Персонажи анімаційного серіалу "Хі-мен", створеного у жанрі "мідлпанк".



"Дівчина у каміні". В епізоді дії відбуваються у Версалі 18-го сторіччя, а

Яскравим прикладом жанру може бути анімаційний серіал "Хі-мен"(Рис.11), дії якого розгортаються на іншій планеті, де феодальне суспільство володіє технологіями телепортації та польотів на інші планети.

До цього жанру також можна віднести всесвіт ігор "Вархамер" та юмористичний роман Пола Андерсона "Хрестоносці космосу" та його екранізація.

Клокпанк

Маловідомий жанр фантастичних

творів, дія яких відбувається у часи Ренесансу чи Бароко, чи у схожому альтернативному світі.

Як це можна зрозуміти з назви, основна технологія цього світу, це часова механіка. Творці такої фантастики часто звертаються до винаходів Леонардо да Вінчі.

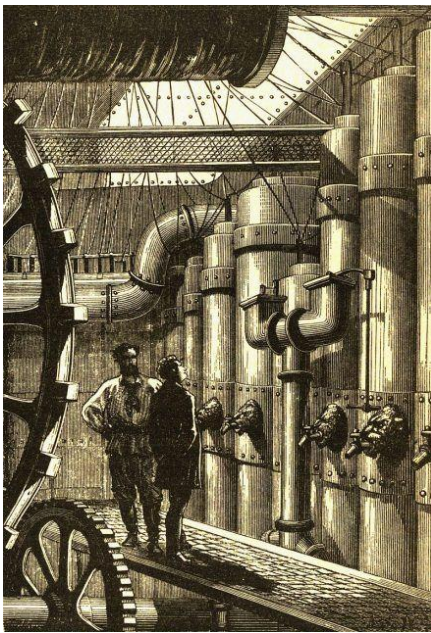
Яскравим прикладом жанру є епізод культового британського серіалу "Доктор Хто"

ворогами Доктора стають роботи зі штучним інтелектом, але з часовими механізмами.

Рис.12 Арт-об'єкт. Механічна рука, створена у стилі "кlockпанк".

Стімпанк

Один з найвідоміших і розповсюджених жанрів сучасної фантастики. Має велику популярність у книгах, іграх, кінематографі та серіалах.



Вважається, що предтечею жанру були твори письменника-фантаста 19-го сторіччя Жуля Верна. Саме його бачення можливого майбутнього Людства привело до створення образів світу кінця 19-го - початку 20-го століття, де бурхливий розвиток парового двигуна та воздухоплавства створили нову реальність.

Рис.13 Майбутні технології в уяві Жуля Верна. Ілюстрація 19-го сторіччя до роману "20 000 ллє під водою".

Кінець 19-го - початку 20-го століття цікаві для фантастів, перш за все тим, що в цю епоху починають з'являтися протопити багатьох сучасних технологій.

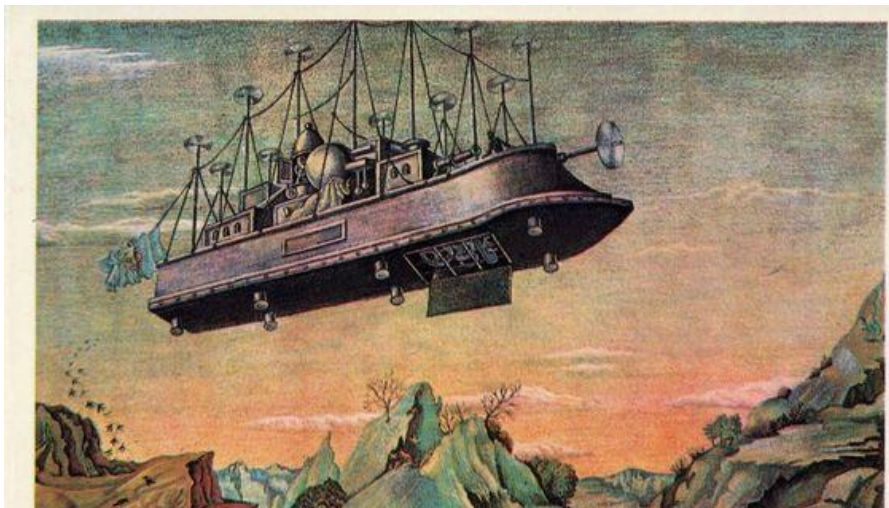


Рис. 14 Майбутні технології в уяві Жуля Верна. Ілюстрація 19-го сторіччя до роману "Робур-завойовник".

Поява телеграфу і телефони, а слідом і експерименти з телебаченням, дозволяють вписати ці технології в антураж творів, зображуючих

Вікторіанську епоху. А ідеї письменників цієї епохи, таких, як Артур Конан Дойл, Едгар Бероуз, Говард Лавкрафт, знаходять своє відображення у сучасних творах жанру "стімпанк".

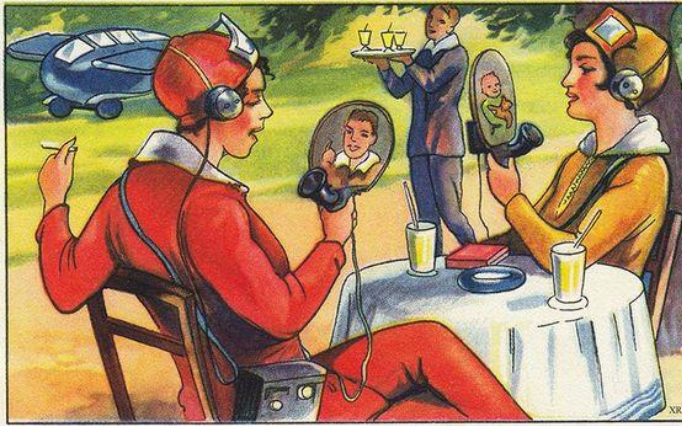


Рис.16 Фантастична ілюстрація майбутнього з популярного видання 20-х років 20-го сторіччя

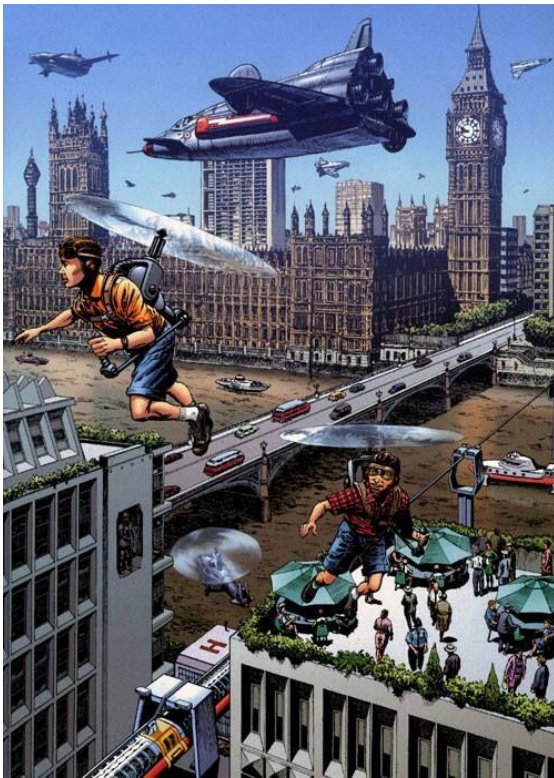


Рис.18 Світ Жуля Верна в уяві сучасного художника



Рис. 17 Інтер'єр у стилі "стімпанк".

На створення цього інтер'єру (рис.17) автора проекту надихнула атмосфера творів Жуля Верна (рис.18).

Найвідомішими сучасними представниками жанру "стімпанк" є графічний роман англійського письменника Алана Мура "Ліга видатних джентльменів" та його екранізація, повнометражний анімаційний фільм "Стімбой", серіал "Доктор Хто".

Рейпанк

На початку 20-го сторіччя наука відкрила існування явища радіоактивності. Відкриття невидимих, але могутніх промінів відразу привело до появи фантастичних творів, в яких основа сюжету це дія таємничого невідомого випромінювання. Відомі твори на цю тему: "Гіперболоїд інженера Гаріна", "Перші люди на місяці", "Принцеса Марсу", "Флеш Гордон", "Фантом".



Сучасні фантастичні твори, які імітують цю стилістику, відносяться до жанру "Рейпанк".

Цікаво, що у фантастики, що зображує альтернативне минуле, можуть бути різні варіанти одного і того ж самого минулого.

. Жанр "рейпанк" це альтернативні 20-ті та 40-ті роки 20-го сторіччя. Але існує інший жанр, який теж зображує альтернативні 20-ті та 40-ті роки 20-го сторіччя. Це жанр "дизель панк".

Рис.19 Фантастична ілюстрація у жанрі "рейпанк".

Дизельпанк



Рис. 20 мода дизель-панк

На відміну від більш витонченого "рейпанку", головні події якого розгортаються в наукових лабораторіях, "дизель панк" це більш брутальний світ, основна технологія якого, це двигун внутрішнього горіння.

Тому основні події розгортаються у майстернях і ангарах, а головні герої - механіки. В основі таких творів - естетика авіаторів та винахідників.

Мода для творів у жанрі "дизель панк" бере натхнення з естетики авіаторів (рис. 20)

Стиль "дизельпанк" часто перетинається зі стилем "неонуар" чи використовує його естетику. Цікавий приклад такого поєднання, це сучасна



екранізація серії коміксів "Тінь", де похмурість нуару об'єднана з архітектурою стилю "арт нува".

Також треба згадати графічні роботи американського художника Френка Милера, роботи якого: "Місто гріхів" та "Повернення Темного лицаря" стали сучасною класикою нового нуару. А одним з найяскравіших прикладів поєднання "дизель панку" та "неонуару".

Рис.21 Ілюстрація до твору у стилі "дизель панк". Художник використовував елементи стилю "арт нува".

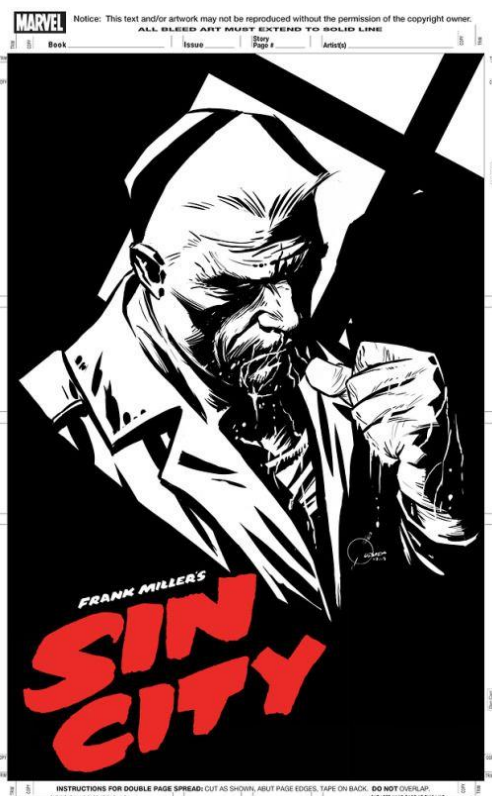
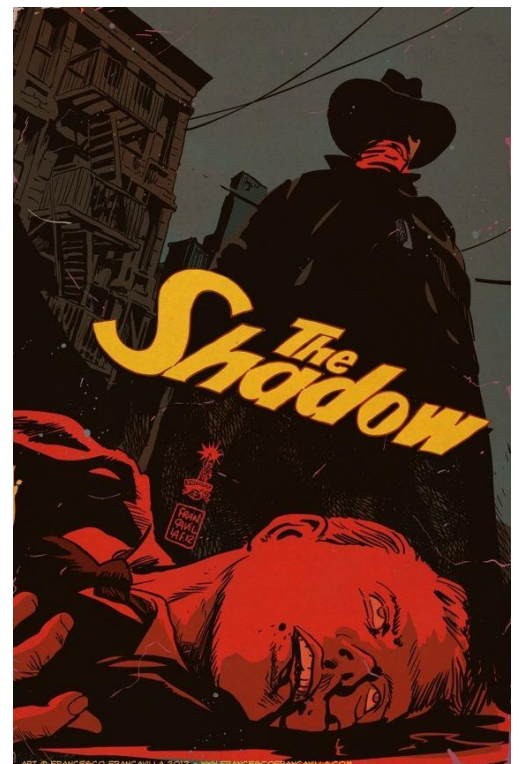


Рис.22
Обкладинка фантастичного комікса "Тінь" у стилі "неонуар" (праворуч)

Рис.23
Жорсткі та лаконічні образи Френка



Мілера у сучасній тракторці нуару. (ліворуч)

Атомпанк

Можливо, що найцікавішим сучасного дизайнера є жанр "атом панк". Жанр прийшов до нас через бачення майбутнього інженерами та художниками 50-х та 60-х років 20-го сторіччя. Часів, коли вже з'явилися комп'ютери та польоти у космос, а також з'явився дизайн у нашому сучасному розумінні. Ця епоха дуже близька від нас, але рішення дизайнерів цієї епохи не знайшли відображення у нашому сучасному побуті. Але це дає нам можливість застосувати ці ідеї для створення фантастичних творів.

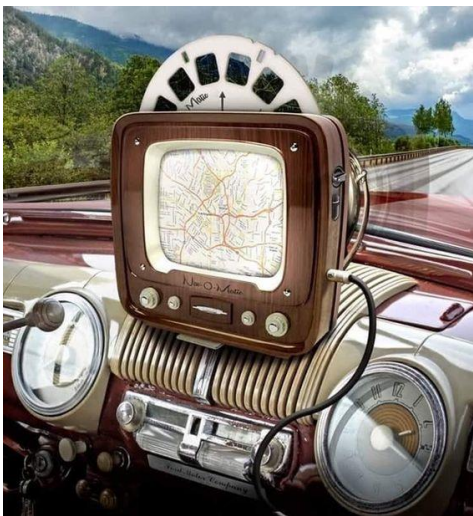


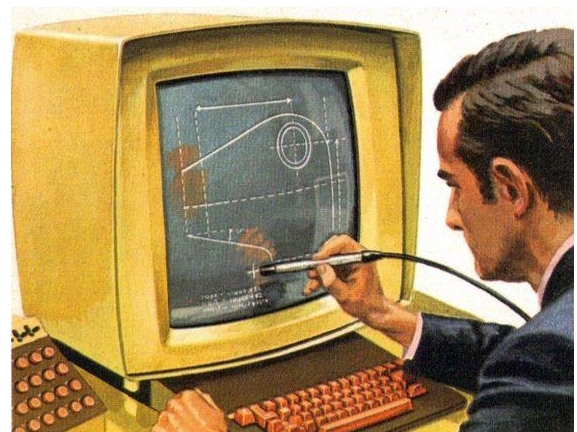
Рис.24 Навігація у автомобілі, як її уявляли в 50-ті роки



Рис.25 Транспорт майбутнього, ідея Майбутнього 50-х, 60-х років.



Рис.28 Сучасна ілюстрація до фантастичного твору, зроблена на основі футуристичного бачення розвитку техніки в 60-ті роки.



27 Сенсорний екран, футуристичний прогноз 70-х років



Рис.29 Дизайнерське бачення телефону у 60-ті роки



Рис.30 Дизайн інтер'єру у стилі футуризму 60-х років.

1.4 Стильові особливості коміксів В'ячеслава Валевського.

В'ячеслав Валевський, український художник та письменник, один з перших в Україні, хто почав працювати у галузі коміксів. В 2004-му році зареєстрував видання "АСЕ-Comiks", під маркою якого вже 20 років створюється всесвіт, який відображений у коміксах, книгах та іграх.

В тому ж 2004-му році В. Валевський разом зі своєю діловою партнеркою Іриною Черновою і художником Стефаном Стояновим (Болгарія) організували в Одесі перший в Україні фестиваль коміксів "КОМІкадзе", метою якого було об'єднати молодих авторів привернути до них увагу потенційних видавництв. В 2005-му році в Одесі пройшов другий фестиваль "КОМІкадзе", а в 2007-му, при підтримки видавництва "Євгеніос", в третій раз.



Рис.31 Оргкомітет фестивалю "КОМІкадзе-2004" під час церемонії закриття.

З ліва на право:

В'ячеслав Валевський,
Стефан Стоянов, Ірина
Чернова.

Обзор основних работ В. Валевського, як дизайнера, художника та сценариста.



Рис.32 Комікс В'ячеслава Валевського

Першою роботою В. Валевського у галузі коміксів стала серія о пригодах супергероя Льошка-мена. Перші сторінки цього комікса були усього лише пародіями на класичних супергероїв, але швидко перетворили на оригінальні сюжети з оригінальними персонажами.

Як розповідав сам В'ячеслав, усі його герої, це шаржі на його знайомих. Бо неможливо створити неіснуючу особистість. Тому він переносив риси своїх знайомих на сторінки своїх історій. Так, наприклад, прототипом Доктора Фауста став його один з його професорів.



Доктора Фауста"

Образ Фауста з'явився, як шарж на знайомого професора. І, навіть, сердити кицька, не просто кицька, а кицька Ірини Чернової, співавторки Валевського

Рис.33 Сторінка з коміксу "Таємниця

Починаю з 2007-го року В. Валевський починає співпрацювати з виданнями США, створивши за цей період кілька графічних історій у стилістиці класичних коміксів, створених під впливом стиля художника Френка Миллера. Особливістю цього періоду творчості стала жорстка графіка з акцентами червоним кольором і сюжети у стилі "неонуар".

Нижче наведені приклади работ В. Валевського у стилі "неонуар"(Рис.34,35,36, 37)



Рис.34



Рис.35



Рис.36



Рис. 37 Один з перших концепт-артів В. Валевського до графічного роману "Піковий туз"

Разом зі співавторкою Іриною Черновою починається робота над графічним романом "Піковий туз" у жанрі "стімпанк", дії якого відбуваються у альтернативному дев'ятнадцятому сторіччі, а головні та другорядні герої це персонажі класичних літературних творів позаминулого віку. Через певні обставини проект досі залишається незавершеним, хоча в планах студії продовжити роботу над проектом.

З початку роман планувався, як фантастична книга жахів про монстрів, створених природною аномалією. Але згодом, дослідження літературних джерел привело до розширення сюжету, як у просторі, так і у часі, велику кількість відсилок на твори класичної літератури і реальні історичні події. Як передісторія "Пікового туза" було створено фантастичне оповідання "Володар Ляльок". Поки робота над проектом припинена.

створених природною аномалією. Але згодом, дослідження літературних джерел привело до розширення сюжету, як у просторі, так і у часі, велику кількість відсилок на твори класичної літератури і реальні історичні події. Як передісторія "Пікового туза" було створено фантастичне оповідання "Володар Ляльок". Поки робота над проектом припинена.

Рис.38, 39 Обкладинка, перша сторінка прологу та рис. 40,41,42 ілюстрації

до графічного
роману
"Піковий туз"

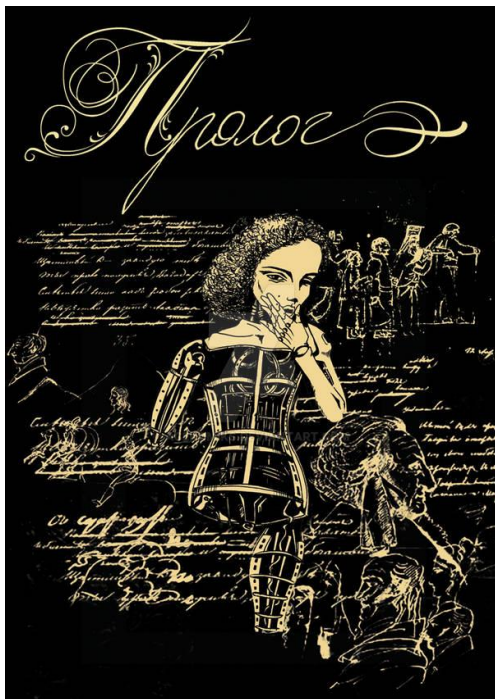


Рис.38

Рис.39



Рис.40



Рис.41

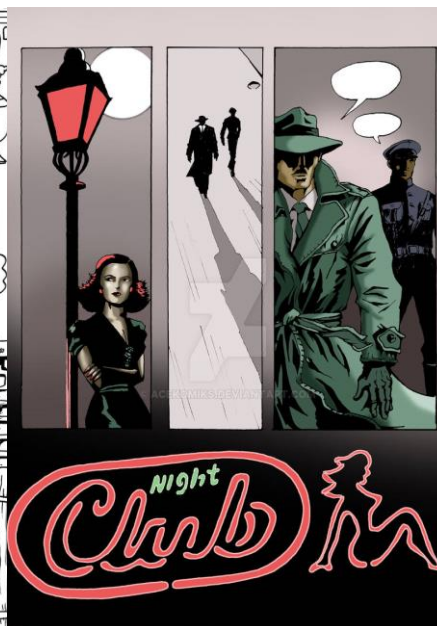


Рис.42

В 2014-2015 роках В. Валецький у співавторстві з І. Черною на замовлення Одеської міської ради працював над проектом "Одеські супергероїв", присвячений видатним мешканцям Одеси.

В той же період, у межах всесвіту "ACE- Comics", були створені: юмористична книга "Агент Владік" та гра "Шерлок Мопс" у жанрі детективного квеста.



Рис.43



Рис.44

Зараз В. Валевський працює на циклом дитячих книжок про Таємничого Незнайомця у Масці, події яких пов'язані з персонажами та сюжетами всесвіту "АСЕ- Comics". Рис.45, 46 Ілюстрації В. Валевського до книги "Таємничій Незнайомець у Масці та молот Тора".

РОЗДІЛ 2 Технологія створення коміксу з використанням персонажів "Асе

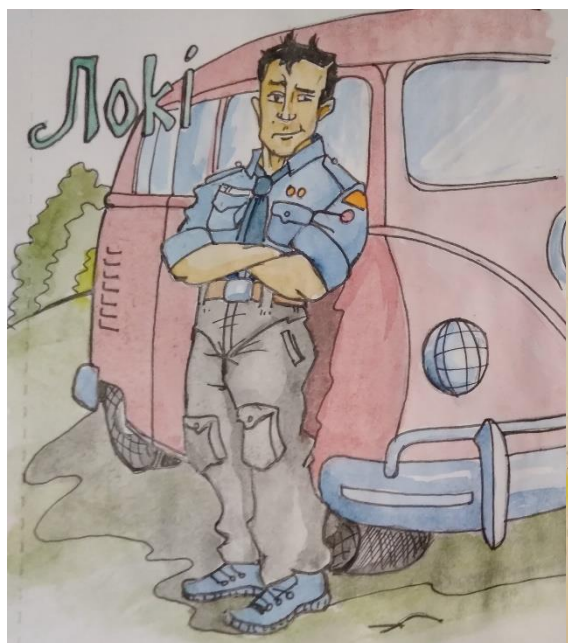


Рис.45



Рис.46

comix”.

2.1 Розробка персонажів, перші нариси сторінок

Усе починалось з розробки зовнішнього вигляду персонажів і персонажок. Було багато варіантів того, як потрібно, щоб вони виглядали, але була цілісна ідея, завдяки котрої було не складно займатись цим.

Першою персонажкою, котру почали розробляти, була **Бака**, вона донька Котячого Короля, завжди привітна і добра дівчинка. Вона отримує задоволення просто від того, що її взяли на стажування і що вона має роботу. Знає карате, вміє водити машину. І незважаючи на те, що вона Принцеса, вона звичайна дівчинка з вушками, котра легко може стати кішкою.



Рис.47 Бака, перші варіанти.

Бака на зображенні (рис. 47) в варіанті ліворуч, схожа на дівчинку років 16-22 і одягнена в більш коротку спідницю. Щоб додати більше контрастності між персонажами і показати, що Бака вже не підліток, треба було прибрати малі елементи, як два гудзика в вигляді клякси та банти на чоботях, що видно в варіанті праворуч. Спідницю теж зробити менше, а головне – це прибрати зріст. Вона живе в Королівстві Котів, а там маленький зріст – це норма в суспільстві. Також її дизайн має кішачі вушка, і це також

завдяки тому, що вона живе в Кошачому Королівстві.

Знайомимось з новою персонажкою - **Пурпурна Оса**. Вона працює в компанії Одеський Глобус і має свій супергеройський костюм, пурпурного

кольору. Її перший концепт виглядав так само, як і останній, змінювався тільки ворот піджаку. Вона більше за Баку по зрісту, але не така атлетична.

Дизайн Оси, чи, як її звуть, Шефа, був заснований на образі людини, котра ходила в дуже строгих костюмах, але мала цікаву і загадкову особистість. Ця людина разом з В'ячеславом Валевським розробила цей всесвіт, тому розробка персонажа на її прообразі було основною ідеєю при створюванні Шефа. Це була Іріна Чернова, людина, котра добавила до цієї героїні характер холерика, в той час, поки Бака сангвінік.



Рис.48 Пурпурна оса та Бака

На ілюстрації (Рис.48) Шеф стоїть поруч з Бакою (Шеф зліва Бака справа), ілюструючи наглядним прикладом їх різницю в зрості, в статурі та в загальному вигляді. Вони різні як виглядом, так і моральними якостями. Це показують ситуації, що відбуваються в коміксі. Але вони разом ужились в одній команді, а значить вийшов гарний союз.

Доктор Муорті став наступним персонажем, що був представлений в коміксі (рис.33). Він являє собою усі негативні риси, що могла тільки зібрати людина. Носячи великий одяг він намагеться сховати свою худорляву статуру, бо, побачивши її, він вже не буде страшним злодієм, що робить проблеми для інших героїв франшизи, і буде це робити ще довго.

Кожного разу, воюючи з ним, можна подумати, що це останній раз, і тепер він точно повержений, але на тому, що він завжди повертається, і

грунтується сутність персонажа. Як блоха— якимось завжди знаходить шлях до продовження своїх злодіянь.

Він не високий за зрістом, але високий за розумом, бо в майбутньому можна побачити багато зробленої зброї, котра буде затримувати наших головних героїв від вершення справедливості.

Він не має ні прихильників, ні товаришів. Але іноді має поруч компаньона Сніговика, про котрого ви дізнаєтесь в самому коміксі. Можна подумати, що він доволі самотня людина, але в його голові багато думок, які не дають йому бути на самоті. Чому Муорті поводить себе так злісно – питання вічне, але це краще за всього розкривається в коміксі, а зараз я можу сказати,

що в нього були такі обставини, котрі змусили його поводитись таким чином. Але ніяк в коміксі не розкривається його вік, тільки видно вікові зміни, такі як зморшки, пігментація та складки на лобі. Це зроблено для більшої загадковості

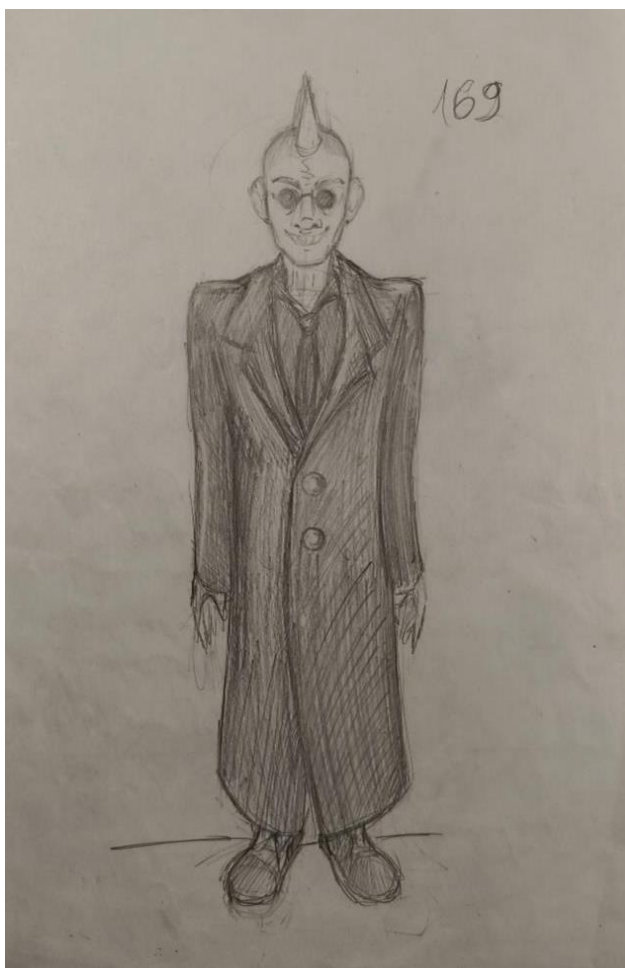
персонажа, потрібно ж, щоб була якась загадка. Може частково його характер залежить від того, скільки йому років, але це вже буде ейджизм.

Куди б він не пішов – всюди буде темніти, він і є темрява, ніщо так не показує негативність персонажу, як його темна частина. Його дизайн зроблений наглядно показати відчуженість від

світу, бо таких консерваторів і злодіїв ще треба пошукати.

Рис. 49. злодій Доктор Муорті

Піджак як закриває його від світу, темний одяг ніяк не пропускає світло, окуляри не показують очі і куди дивиться злодій і зачіска їжак вказують на його гострий характер і не підлаштовування



під стандарти людей. Але ніщо так не показують його, як зла усмішка, за котрою точно криється якась нова проблема.

З доктором завершили, далі ідуть перші варіанти сторінок. Як виглядала перша і друга сторінка можна побачити на рис.50 (зліва перша сторінка, справа друга). По **першій сторінці** (перший фрейм) можна зрозуміти, що усі події відбуваються в місті Одеса-Сіті, і це той самий альтернативний всесвіт, про котрий і йшлося на початку цих текстів. В цьому місті усе виглядає в більш ретро стилі, котрий надихнувся тими роками, коли ще вулиці не були повні непотрібної реклами та яскравих банерів, котрі заважають побачити красу звичайного світу, побудованого людьми.

Перша сторінка коміксу також показує, в якому місті працює Пурпурна Оса і в яке місце пішла працювати Бака. На даху будинку (другий фрейм) знаходиться велика фігура глобусу, а назва компанії як раз підходить – “Одеський Глобус”. Третій фрейм вже зображує Шефа, знайомить з нею, показуючи впевнену позу і потім вже її обличчя на четвертому фреймі, що теж свідчить про зрілість людини і її моральну стійкість. Фігура Шефа постає серйозною, в той час, так Бака дивиться на Осу і пливе за течією.

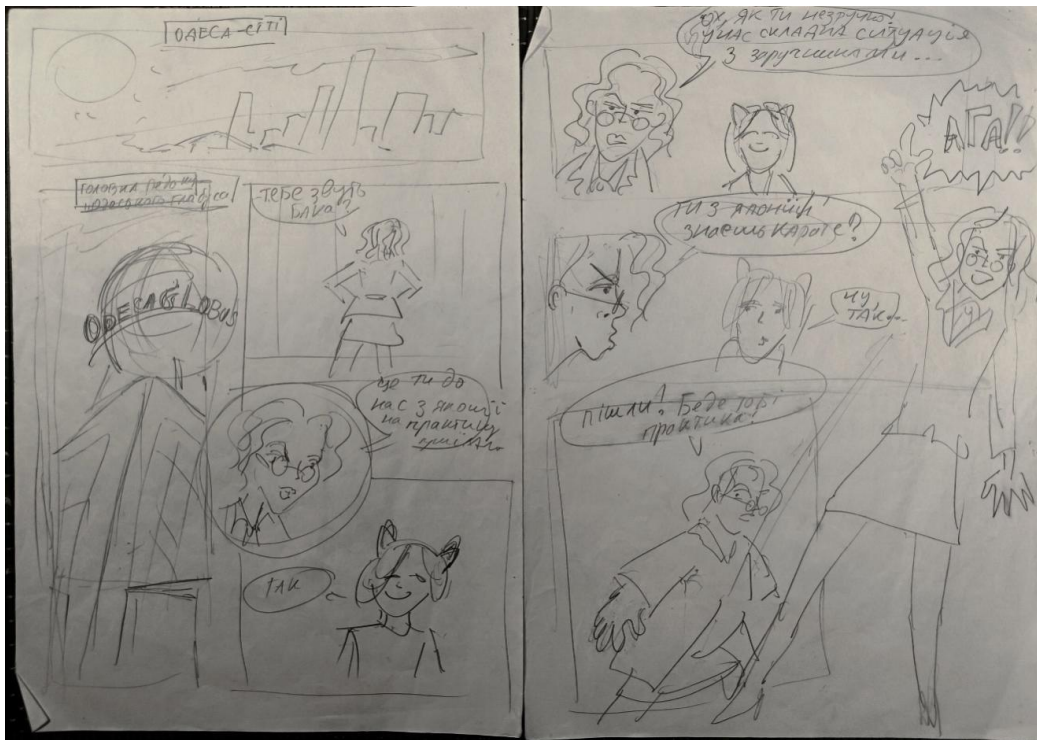


Рис. 50 перша сторінка зліва, друга справа

Бака нічого не очікує складного чи неможливого, вона також не хвилюється за своє майбутнє, якщо не отримає цю роботу, вона оптимістка, бо просто впевнена, що її візьмуть. Чи може ця кішка агентша, котра щось знає? Ми про це не дізнаємось.

Переходимо до **другої сторінки** (Рис. 50 сторінка справа). Перша сторінка була ознакомлююча, тепер ми вже намагаємось зрозуміти, що це за заручники і що взагалі відбуватись буде. Перший фрейм дає зацікавленість і вже очікується щось цікаве далі, бо вже з'являється текст про заручників. Але даже після такого Бака спокійно реагує на цю інформацію. На другому фреймі вже бачимо, як кішку перевіряють, і нам стає зрозуміло, що вона буде приймати неабияку участь в ділі з заручниками. Третій фрейм це Шеф, до котрої прийшла думка, що можна буде зробити з Бакою в її перший день стажування. І як раз цей день покаже, чи зможе Бака витримати таку складну працю, про котру ми дізнаємось згодом. Четвертим фреймом ми розуміємо, що скоро вже розпочнеться цікаве завдання для персонажів і можна буде подивитись на них в небезпеці.

Переходимо до наступних сторінок коміксу, а саме третя і четверта. **Третя сторінка** коміксу (Рис. 51) вже переносить нас до ліфту компанії, і, схоже, він таємничий. Перший фрейм вже відбувається в ліфті, і на цьому моменті Бака розуміє, що щось іде не так. В неї видно знак питання і незрозумілий погляд на Шефа, бо куди її заведе це стажування вона не знає. Другий фрейм шокує нас тим, що ми вже спустились на 10 метрів, на скільки ж це підземелля довге? Бака подивилась вниз і тепер здивована тим, що є в цьому підземеллі. Знаки оклику додають емоцій і більше показують виразність емоціям, дають відчуття глибше персонажів та зрозуміти їх почуття.

А третій фрейм третьої сторінки вже показує, чому Бака була здивована, а саме - це величезне підземелля, в котре прибули героїні. Знизу ми бачимо, як посередині стоїть машина Оси, костюми та платформи, на котрих стоять поки невідомі нам зліва предмети.

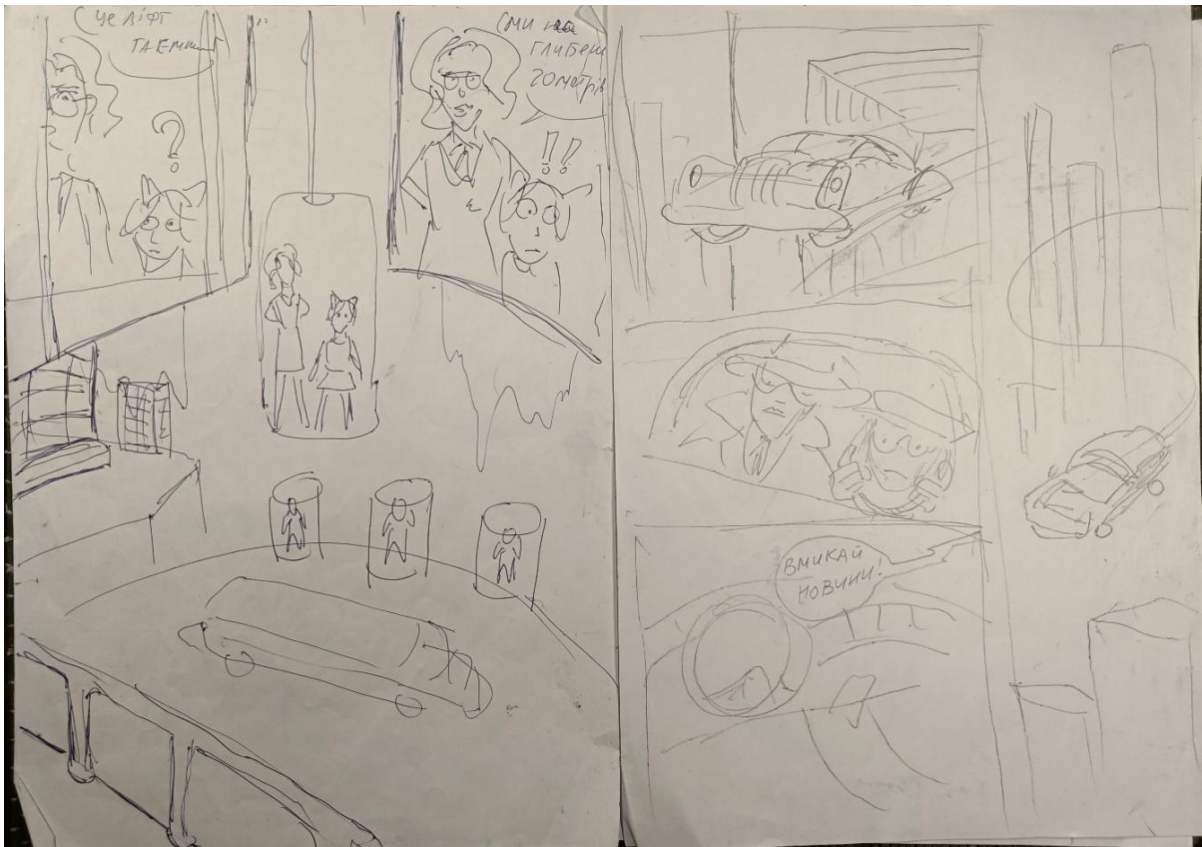


Рис.51 третя сторінка зліва, четверта справа.

Четверта сторінка переносить нас до машини, котра стояла на третій сторінці на третьому фреймі. Перший фрейм четвертої сторінки вже показує нам цю машину, котра летить по тунелю щоб потім вилетіти в місто. Машина Оси в ретро стилі, що підходить до стилю коміксу.

На другому фреймі Бака і Шеф вже їдуть на завдання, вони вже одягнули костюми і маски, щоб ніхто не зрозумів, хто ці герої. Бака водить машину, бо вона в Королівстві Кішок вже багато чому навчилась, все таки бути донькою короля це не так легко, як здається. Третій фрейм – це виліт машини до міста, тепер нашим героїням треба летіти до заручників.

‘На четвертому фреймі видно внутрішню частину машини, вона де що більш новітня, її неочікувано побачити в машині такого зовнішнього вигляду, але це зроблено спеціально, бо літаюча машина – це технології майбутнього. Сама машина має більш розвинутий функціонал та особливий вигляд салону. Бака вмикає новини по команді Шефа, щоб почути, що зараз іде по новинах, може щось про заручників?

Далі іде п'ята та шоста сторінки коміксу (Рис.52). П'ята сторінка коміксу ще з першого фрейму нам показує репортера, котрий стоїть перед окупованою будівлею та переказує навколишнє. Другий фрейм показує двох злодіїв, що окупували будівлю, першого ви знаєте, Доктор Муорті, а другий це Сніговик. Вони знову вершать злодіяння на вулицях Одеса-сіті, про що вже почули Бака і Оса.

Третій фрейм показує, як будівлю оточила поліція, але вони не можуть зайти через заручників. Поліція безсильна в цей момент, вони чекають, щоб хтось допоміг. Не зважаючи на те, що їх більше за кількістю, ніж злодіїв, все одно вони знають злодіяння цих монстрів і не хочуть смертей невинних людей



Рис. 52 п'ята сторінка зліва, шоста справа

Шоста сторінка вже йде про Доктора Муорті. Фарби згущаються та стає все темніше сторінка (на рис.36 вона ще в процесі). На першому фреймі ми бачимо Муорті, котрий перехопив новини і розказує про свої плани. Другий фрейм також показує наміри Доктора, він схрестив руки і зробив гримасу злодія, котрий щось задумав. Третій фрейм показує людей, що говорять на вулиці, але нічого не роблять, вказуючи на їх безсильність перед обличчям зла.

Четвертий фрейм показує заручників, та, говорячи погані речі, намагається визвати страх за них та показати безсилля місцевої влади перед ним. І на п'ятому фреймі вже зрозуміло, що він повністю впевнений в своїх силах та вже планує скоїти злочин, про котрий каже.

Переходимо до сьомої та восьмої сторінки коміксу (Рис.53). **Сьома сторінка** теж показує Доктора Муорті, котрий вже встиг розказати усі свої плани по телебаченню. Перший фрейм показує, що Муорті загрожує щось зробити з заручниками, і в цьому ділі йому допоможе Сніговик. На цьому фреймі був використаний елемент ілюстрації, коли треба показати рух, але не ділити зображення на декілька схожих, а показати усе одним цілим, тоді робиться візуальне зображення руху, котре змінює тільки один або декілька елементів персонажа або предмету. І в цьому випадку Доктор був представлений з двох різних ракурсів, а саме: 2/3 та в профіль. Знов показані заручники, щоб ми не на секунду не забували про їх небезпеку та беззахисність.

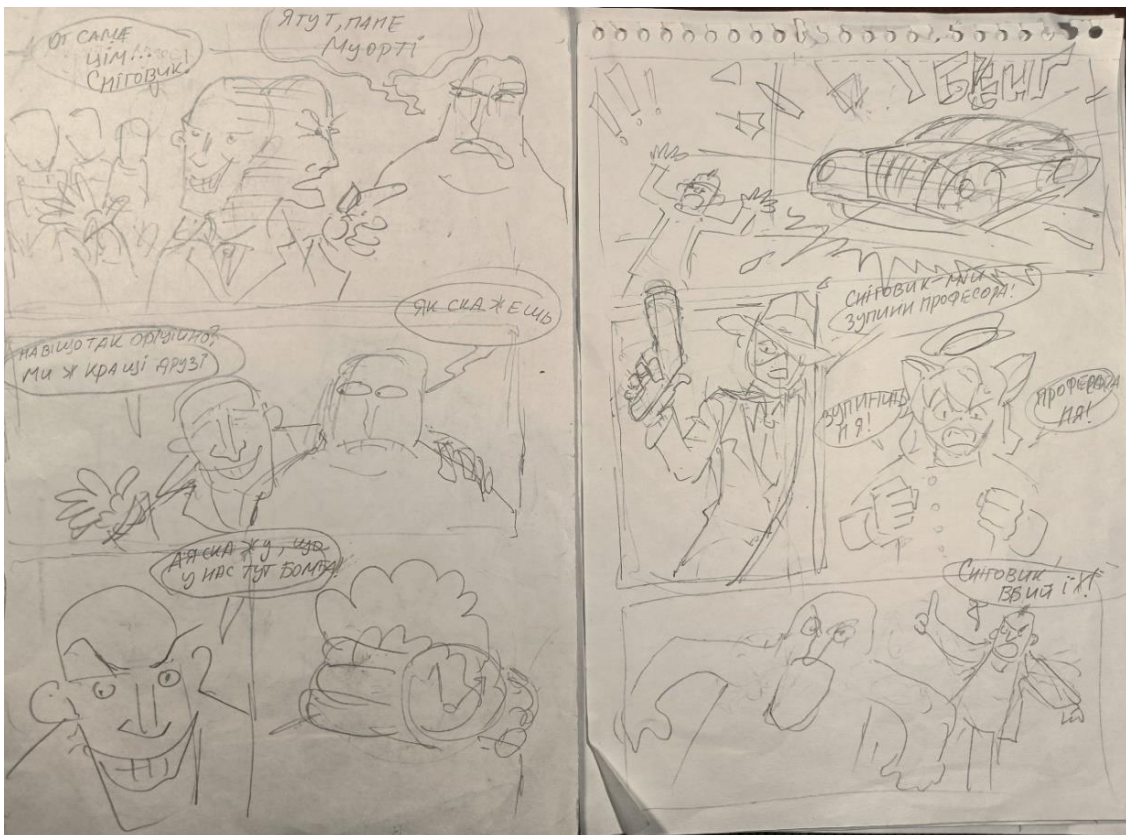


Рис. 53 ліворуч сьома сторінка, праворуч восьма

Другий фрейм вже трошки скидає напругу. Так же він показує Муорті зі сторони лицемірства, бо він використовує Сніговика зі словами: “Ми ж кращі

друзі” і по реакції Сніговика видно, що йому це незрозуміло, але якщо вже називають другом, то чому б ні. Це натякає на те, що Сніговик є сильним злодієм, але не розумним - за мозок відповідальний Муорті. Третій фрейм зроблений, щоб в жартівливій формі показати загрозу для заручників – бомбу. Усмішка злодія означає, що йому подобається це, він задоволений своєю працею. І в четвертому слайді бачимо цю бомбу, що може вибухнути в який завгодно момент.

Переходячи до **восьмої сторінки** (рис. 53) зазначимо, що на першому фреймі використаний елемент ілюстрації, коли написаний звук, з котрим відбувається подія, в цьому випадку влетіла машина в вікно будівлі. Але це слово, що використане, а саме “Бенг”, являється відсилкою в комікси Марвел ще до 21 століття, де фрази в цьому стилі були частиною ілюстрації, що була зроблена для озвучуванням для читача подій, що відбувались. В поєднанні цього елемента, ретро машини та цікаво оформленим вибухом скла видно, як сильно вплинули комікси 20-го століття в стилі нуар на цю роботу.

Другий фрейм показує Пурпурну осу в костюмі супергероїні, та разом з пістолем, що вона тримає. Але ця зброя не звичайна, вона зроблена спеціально для того, щоб уражати таких незвичних монстрів, як Сніговик. Оса віддає команду Баке, і, замість того, щоб злякатись злодіям і бомбі, вона чітко зрозуміла своє завдання, і впевнена була в своїх силах, що зображено на третьому фреймі. Фуражка Баки взлетіла під дією такої впевненості, що являється елементом показу емоцій героя.

На четвертому фреймі злодії отямилась після вибуху вікна та Муорті наказав Сніговіку нападати на героїнь, але не просто обеззброїти, а саме вбити, що вкотре показує, чим цей персонаж не схожий на інших. Але замість того, щоб подумати над тим, як саме напасти на героїв, Сніговик почав накопичувати холод свого тіла в дихання. Це також розкриває його як особистість але в не кращу сторону, все таки він злодій.

Прийшов час для дев'ятої та десятої сторінки коміксу (рис.54), зазначимо, що дев'ята - це передостання сторінка і на ній потрібно, щоб був

натяк на те, яка буде кінцівка в коміксі. Дев'ята сторінка розпочинається з атаки Баки. Перший фрейм сторінки показує вже повну готовність Баки до дії, це видно по тому, що вона підготувала кігті та сфокусувала погляд. В ній присутні елементи кішки, і через це її форма атаки відмінна від інших.

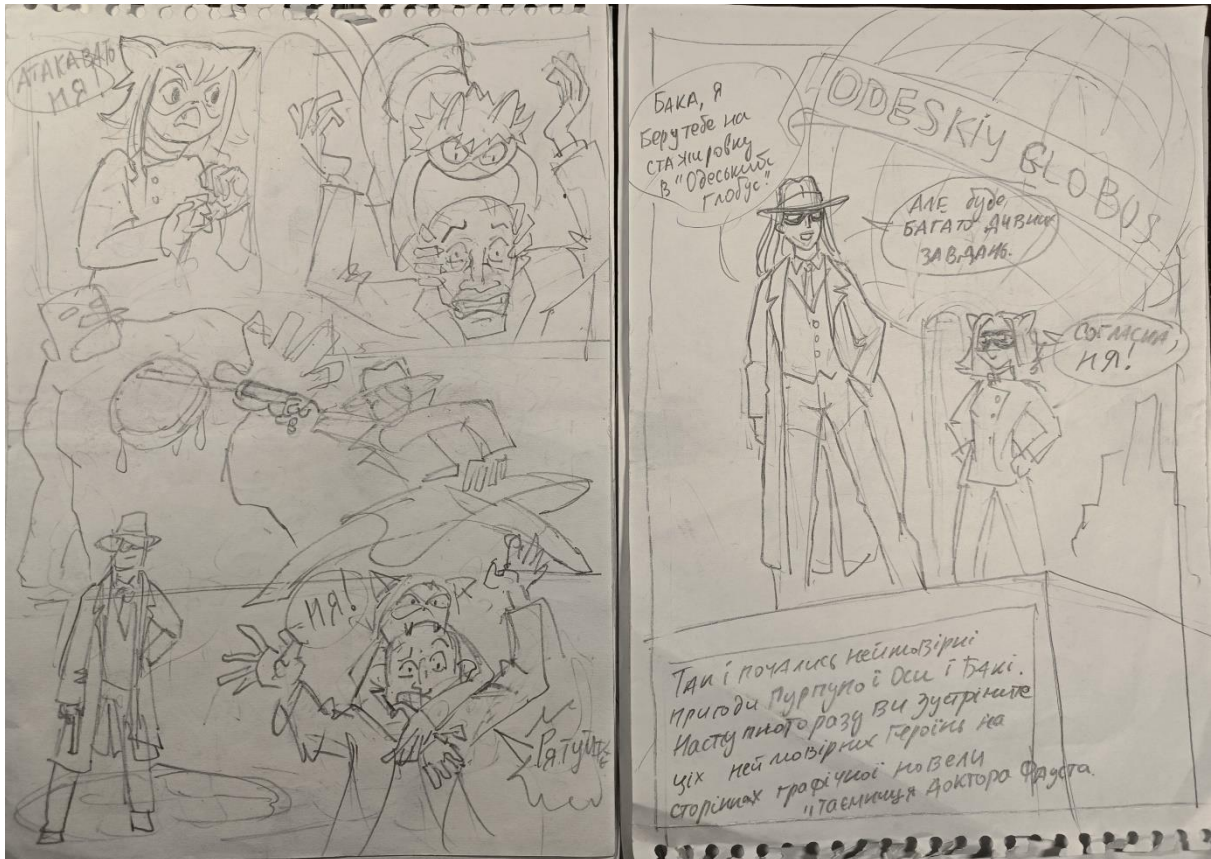


Рис. 54 ліворуч дев'ята сторінка, праворуч десята

На другому фреймі Бака стрибає на Муорті так, що в того аж окуляри піднялись від неочікуваності. У Баки піднялись вухка та очі стали зліше, вона напала на злодія без жодної зайвої думки. В цей час на третьому фреймі Пурпура Оса стріляє з особливої зброї в Сніговика. В той час, поки він намагався схватити Шефа, вона попала в нього, що вже означає, що його тіло буде дуже швидко розпадатись, а в його випадку – ставати калюжею, бо сніг розтане. Поза Пурпурної леді має вигляд готової до яких завгодно перешкод, щоб перемогти. Її пальто розвивається, надаючи епічності ситуації. Композиція побудована так, щоб було відразу помітно усе, що відбувається на сторінці коміксі.

А останній фрейм сторінки, четвертий, вже заключає цю битву. Видно, що Муорті переможений, а від Сніговика залишилась тільки калюжа. Доктор кричить на порятунок, але хто буде його рятувати?

Десята сторінка являється цільною ілюстрацією, одним фреймом, що зачиняє першу частину коміксу. На ньому ми бачимо побудовану композицію так, щоб погляд читача робив рухи “>”, в цій ілюстрації немає нічого зайвого, особову роль відіграє текст ілюстрації, бо тепер зрозуміло, що наша Бака готова до всього. Героїні стоять, пишаючись собою, на даху компанії, в котрій тепер працює Бака. Далі їх очікують тільки різні пригоди та цікаві знайомства.

Ця історія про Баку, котра перемогла злодіїв в перший день стажування та отримала бажану роботу. Тепер зрозуміло, що вона відрізняється від інших тим, яка вона є, але це не заважає їй мати своє найкраще життя. Люди до неї тягнуться, не зважаючи на відмінність від інших в вигляді вушок та її народної приналежності. І ця історія зовсім не про вушки чи Королівство Кішок – це алегорія на життя, котрим хотілось би жити тим людям, в котрих є відмінність від загальної кількості. Це те місто, де хочеться жити, бо в усіх є потенціал, але саме в цьому всесвіті можна виразити себе без зайвих поглядів, засудження або навпаки, взглядів, повних жалості. Кожний побачить щось своє в цих реченнях, і це особливість цієї роботи, цієї чудернацької роботи.

Далі ідуть приклади цих самих сторінок, але більш деталізованих і показуючи, як буде приблизно виглядати готовий результат

По **першій** і другій сторінці **коміксу** (Рис.55) видно сильну відмінність, між початковим варіантом і між покращеною роботою. Вже можна побачити риси обличчя героїнь, їх текстуру волосся, вирази більш деталізовані. Завдяки першим варіантам набагато легше побудувати композицію коміксу, зрозуміти, де знаходяться персонажи і що вони роблять, що кажуть. Далі наведені покращені приклади робіт, що були представлені вище. Якщо у вас виникає питання, чи буде комікс в кольорі, то відповідь -так, це набагато краще виглядає, ніж намальовані олівцем на папері роботи.

Друга сторінка коміксу виглядає також привабливіше, в ній вже Шеф має різні емоційні стани, такі як спокійність (друга сторінка перший фрейм), зацікавленість (другий фрейм) та впевненість і рішучість (третій та четвертий фрейми). Заклик до дії в такому стилі виглядає більш впевненим та спрямованим діяти. Вже персонажі мають свої відмінності, носять різний одяг та мають більш відкриті обличчя, це означає, що їх особливості стали виразнішими, як приклад - в Оси довгий ніс з горбинкою а в Баки форма носу “картопля”. Очі в них також відрізняються, в Шефа вони витягнуті, мають

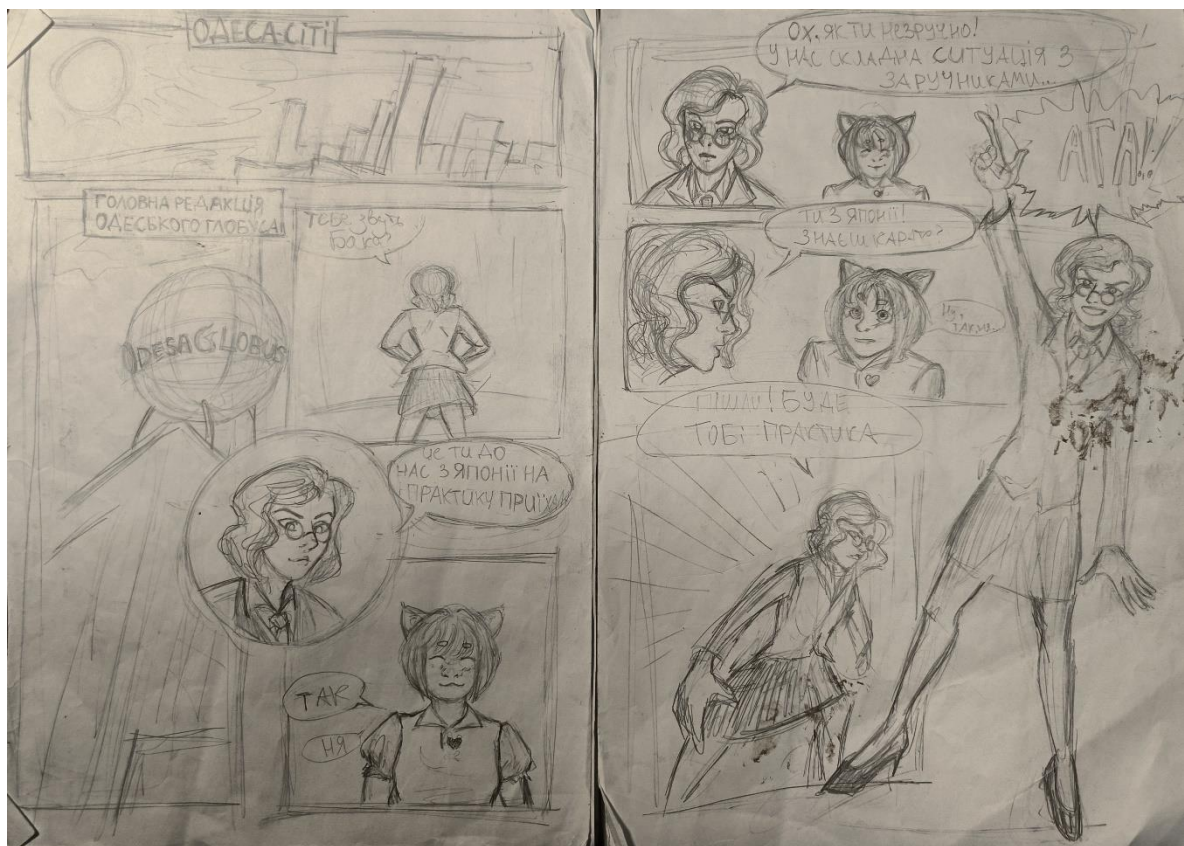


Рис.55 .перша сторінка ліворуч, друга праворуч

форму круга, але у Баки форма очей також округлена, видовжена до низу, це зроблено, щоб показати м'якість її характеру.

Переходимо до покращених третьої та четвертої сторінок коміксу (Рис.56). **Третя сторінка** відрізняється від першої версії третьої сторінки тим, що вже видно різницю між зрістом персонажів та їх більш деталізовані обличчя. На першому фреймі Шеф виглядає, як злодійка, через її піднятий погляд і загадковість в словах. Вона дивиться зверху вниз на ліфт, очікуючи,

коли вони вже приїдуть. Другим фреймом ми бачимо маленькі зіниці, котрі видно за окулярами, що значить, що героїня щось задумала, і ми вже знаємо, що саме. Бака шокована побачити те, що знаходиться під будівлею, в котру влаштовується працювати, що волосся встає до гори та вушка піднімаються. Видно, як Бака трошки прижимається до Оси через цю неочікувану споруду.

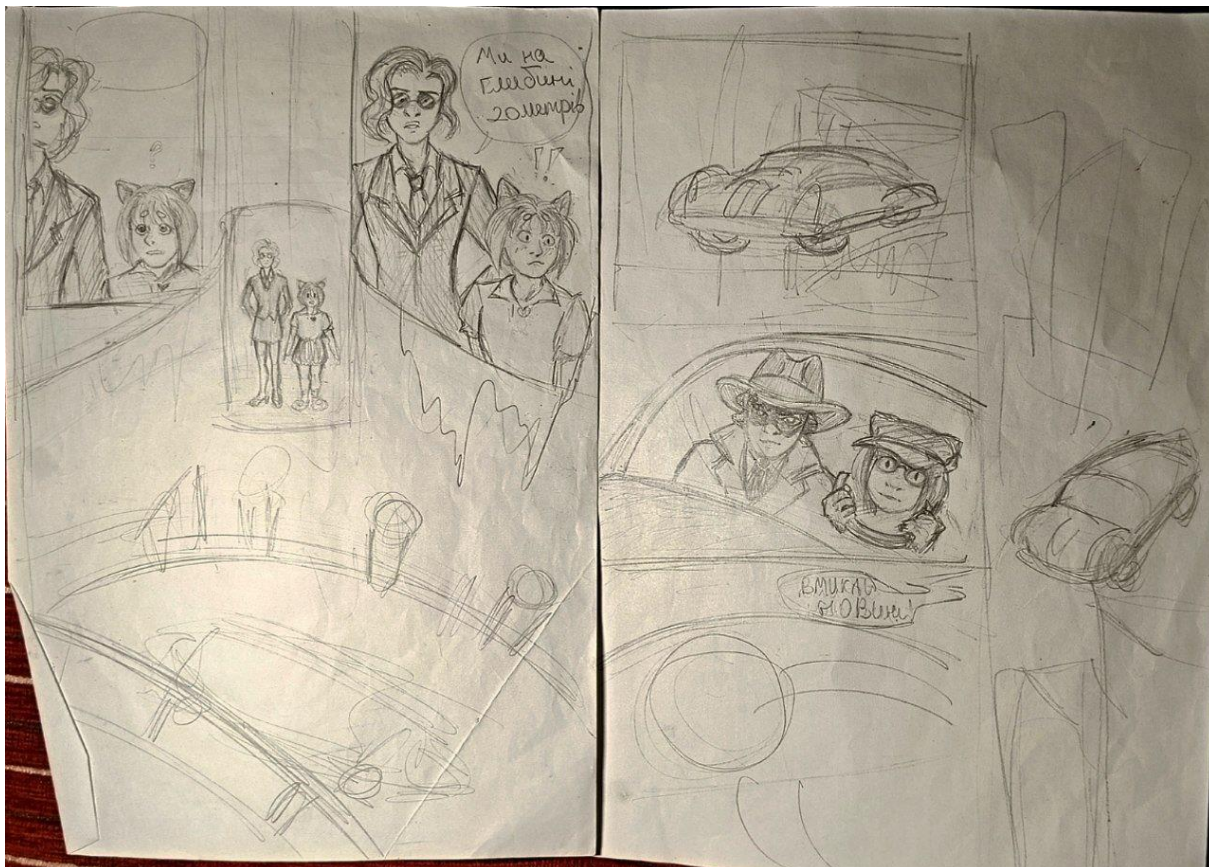


Рис.56 третя сторінка ліворуч, четверта праворуч

В третьому фреймі Бака і оса стоять в різних позах і дивляться на низ підземелля. Там їх очікує машина та майбутня поїздка до злодіїв.

Четверта сторінка коміксу вже показує частковий дизайн літаючої машини, і це відбувається на першому фреймі сторінки. На другому фреймі героїні виглядають комічно, Оса їде, впевнена в своїх силах, в той час як Бака зосереджена на дорозі.

Переходимо до п'ятої та шостої сторінки коміксу (Рис.57). На першому фреймі **п'ятої сторінки** репортер виглядає вже більш деталізованим. Зрозуміло, що в нього темне волосся, брови та очі. А на другому фреймі злодії вже

виглядають більш виразними, в Доктора Муорті вже з'явилися окуляри, що закривають його зміїні очі. Повністю без волосся він стоїть в одязі злочинця, а поруч з ним Сніговик, в котрого на голові видно палки, вставлені де інде на голові. Його брови це дві маленькі гілочки якогось дерева, ніс морква, очі в нього дуже втомлені. Його ріт був викладений гілочками, але він самостійно їх розламав, коли почав лякати перехожих своїми звуками. На ньому також одяг

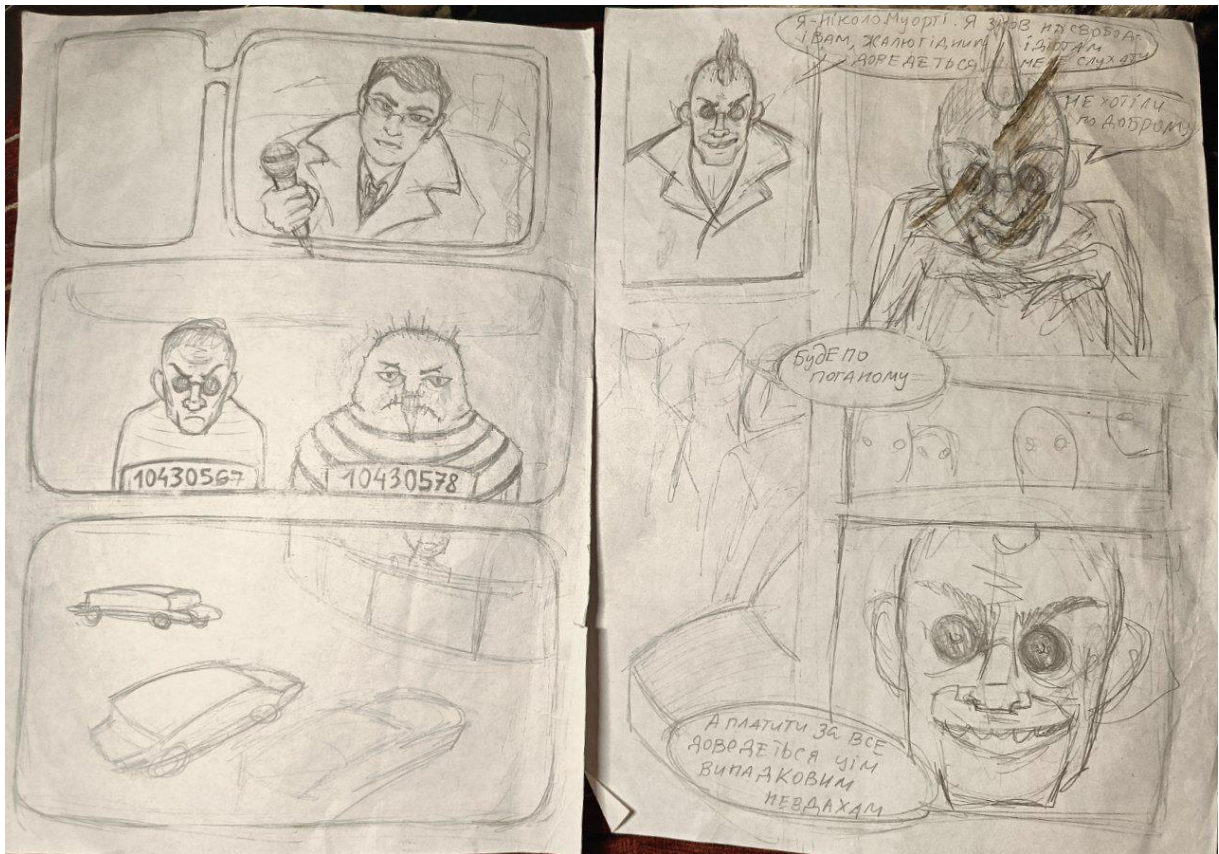


Рис. 57 ліворуч п'ята сторінка, праворуч шоста

злочинця, що знаходиться в поліцейській дільниці, але одяг вже мокрий від снігу.

На шостій сторінці Муорті виглядає ще більш злим і кровожерливим, ніж на минулій шостій сторінці. На другому фреймі він вже показує своє обличчя при усій красі, роблячи перспективу, ніби його сфотографували близько до носу. Через це його думки виглядають ще більш жахливими та сповненими ненависті. На п'ятому фреймі він виглядає більше гордим за свою пророблену працю, ніж колись ще.

Переходимо до сьомої та восьмої сторінки коміксу (рис. 58). **Сьома сторінка** вийшла дуже вдало, погляд читача плавно йде від лівого верхнього кута до правого нижнього сторінки. Доктор виглядає особливо злодієм, коли посміхаючись, каже, що за все заплатять ці невдахи, маючи на увазі заручників. На другому фреймі Сніговик вдало передає емоцію недорозуміння, коли Муорті каже про найкращих друзів. А сам Док в цей час має вигляд змії, котра шепче погані речі, намагаючись мати все більше влади.

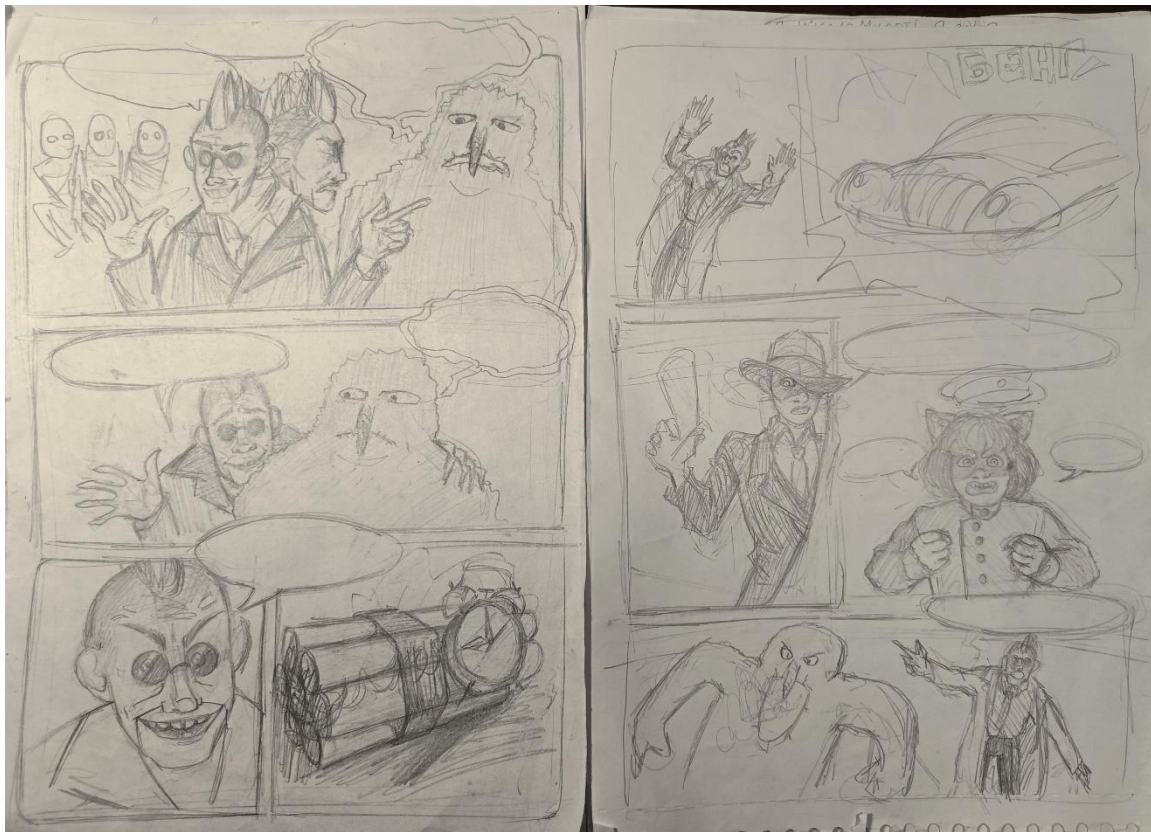


Рис.58 Сьома сторінка ліворуч, восьма праворуч

Третій фрейм знову показує радість злодія та його захоплення порушенням закону. На четвертому фреймі вибухівка вже має годинник та чітко виражений динаміт.

На **восьмій сторінці** коміксу малюнки теж вийшли вдало. На першому фреймі злодій злякався машини і був трошки відкинений вибуховою хвилею. Це чудово ілюструє його підняте, розстібнуте пальто та наляканий погляд, ну і, звісно, підняті догори руки. На другому фреймі Пурпурна Оса тримає той самий особливий пістолет та має впевнений погляд людини, що вже не перший рік має справу зі злодіями. Вона відразу дала команду Баке, а та її змогла

виконати. На третьому фреймі, від злості на злодіїв, в Баки злетіло не тільки волосся, а і кепка для вершення порядку. На четвертому фреймі з Муорті вже спадає його величезний одяг, але Док ще намагається триматись.

Дев'ята та десята сторінки (Рис.59) теж вражають чудовими ілюстраціями. **Дев'ята сторінка** показує елегантний напад Баки на Муорті та ідеальний захват його голови. Перший фрейм вже ілюструє Баку злобною, готовою напасти хоч зараз.

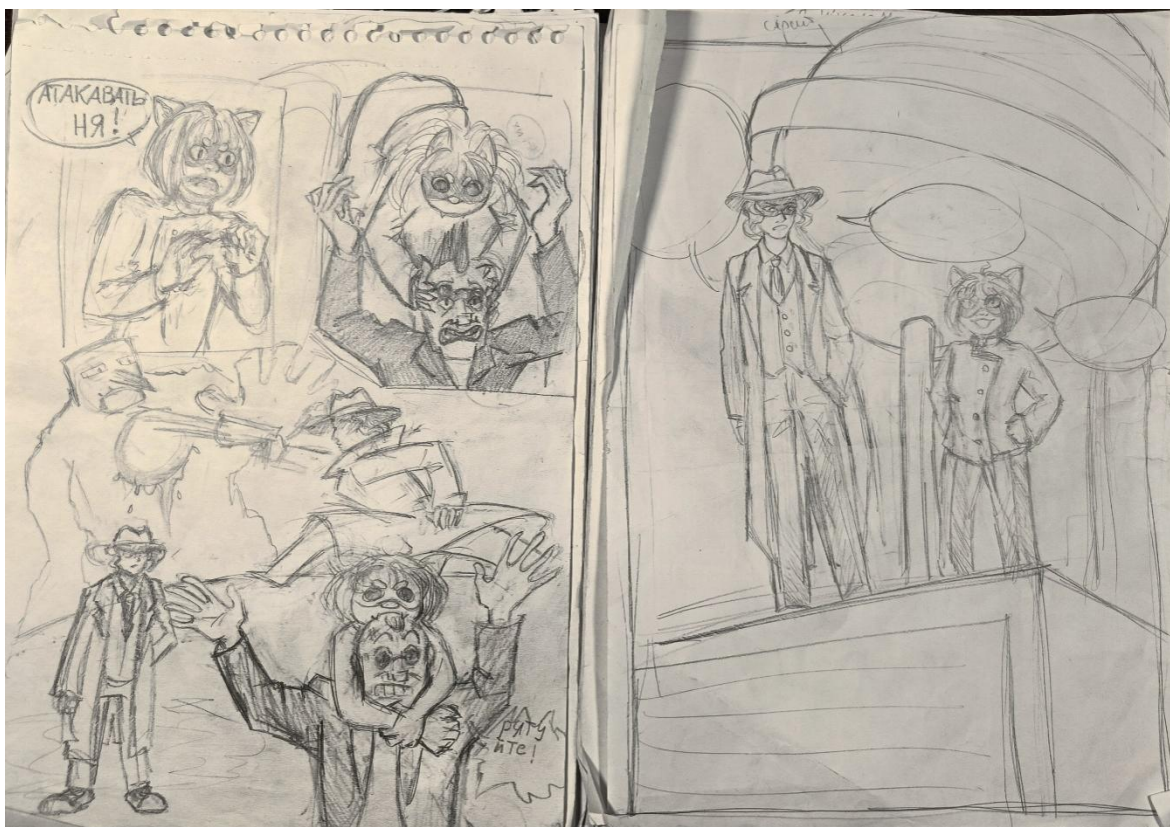


Рис.59 Ліворуч дев'ята сторінка, Праворуч десята

В другому фреймі вона вже схватила його за голову на цілитись, куди кусати. В неї великі очі при нападі, як у кішок, та закинуті вушка. Муорті в цей час шокований таким легким нападом на нього, аж окуляри підлетіли від ще одної несподіванки. В четвертому фреймі Бака кусає сильно Доктора, доводячи його зачіску до абсолюту. Він кричить на допомогу, але, як вже нам відомо, ніхто не прийшов.

Десята сторінка, завершальна, показує цілий фрейм, а на ньому Бака та Шеф одягнені повністю в костюми героїв, це перший раз, коли ми їх так бачимо. Бака погоджується на роботу в цьому загадковому місті, а Оса і не

проти, головне – що з кимось, а не одна. Вони стоять на даху будівлі і тільки Шеф дивиться на Баку, Бака ж дивиться в небо, велике і зоряне, скоріше за всього думаючи про своє велике майбутнє десь поміж зірок.

Далі іде робота в форматі діджитал, спочатку робота в лайні (лайнарт), а вже потім робота в кольорі. Процес роботи над сторінками приводжу нижче.

Перші сторінки коміксу (рис.60) показують схематично позначені фрейми та баббли (хмаринки для тексту). **Перша сторінка** вже намальована з кордонами таких персонажів, як Бака та Шеф. Можна чітко побачити їх пози і прослідкувати за схожістю з іншими етапами першої сторінки.

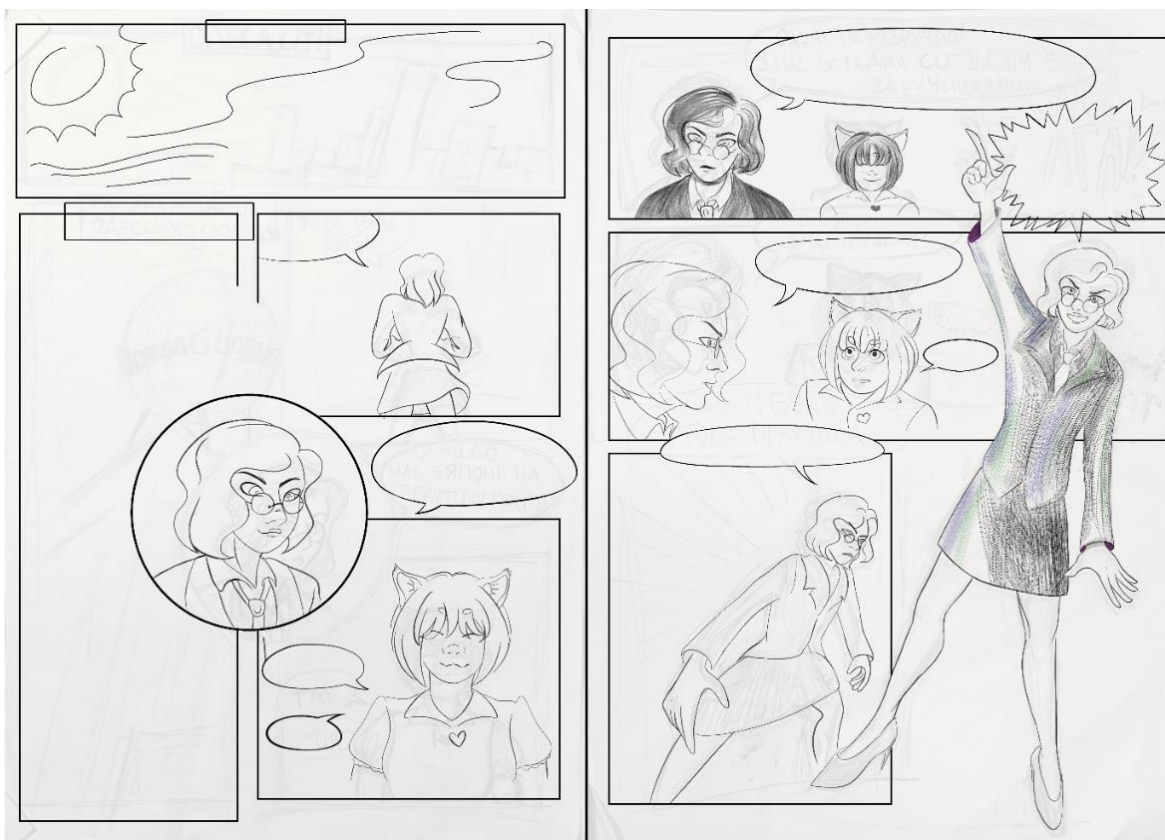


Рис.60 перша сторінка ліворуч, друга праворуч

Друга сторінка вже має тіні на персонажах, а точніше на одязі і волоссі, увесь лайнарт промальований дуже обережно, не видно різких ліній чи грубих тіней.

Переходячи до третьої та четвертої сторінки (рис.61) вже бачимо, як на **третьій сторінці** емоції були змінені на більш виразніші, а також видно вже частину підземелля, а особливо бурульки підземелля. Машина по центру

виглядає більш деталізованою та промальованою, ніж до цього. Це модель минулого століття, зроблена як раз під стиль ретрофутуризму.

На **четвертій сторінці** видно, що для більшої точності передання малюнків використовувалась світлина з цією сторінкою. І хоча на паперовому варіанті не все виглядало ідеально, то за допомогою навичок редакування можна зробити саме такі фрейми і композиції, які виглядали б більш композиційно правильно, та, з точки зору естетики, мали б більш приємний вигляд. На першому фреймі вже бачимо, як машина намагається вилетіти з бази назовні, щоб якнайшвидше прибути до заручників.



Рис.61 третя сторінка ліворуч, четверта праворуч.

На другому фреймі ми бачимо змінений руль та як Бака за нього тримається, бо на папері вона виглядала дуже незручно сидячою в такій машині. На третьому фреймі вже видно панель управління та екран, через яке буде йти репортаж з місця подій.

Переходимо до п'ятої та шостої сторінки коміксу. **П'ята сторінка** коміксу вже має репортера в лайн-арті на першому фреймі, та на другому злодіїв. А саме

Доктора Муорті та Сніговик. Видно, що колись Муорті не мав ірокезу та ходив лисий, але скоріше за всього, щоб поліція його не знайшла, він вирішив ходити саме з такою зачіскою. Усі інші йому просто б не підходили, бо людина з таким особливим характером не може ходити зі звичайними зачісками. Ну і, звісно, таку людину ірокез не заховав, а висвітлив на фоні інших, але вже немає що з цим робити, він приклеїв цю зачіску на супер-клей і тепер прийдеться жити з цим до того моменту, як щось не відбудеться.

На третьому фреймі можна побачити машини, котрі зібрались навколо торгового центру. А попереду стоять поліцейські, котрі дивляться на цей центр і думають, що їм далі робити. Якщо хтось такий небезпечний знаходиться в споруді, та ще й має заручників, то що робити з цим їм незрозуміло.



Рис.62 п'ята сторінка ліворуч, шоста праворуч

На **шостій сторінці** вже стають більш темніші тони, доктор Муорті створює ефект пригнічення атмосфери. Використовується ефект зміни світла на сірі/темні тони, щоб передати зміну настрою сторінки, появу когось з негативних персонажів.

Перший фрейм показує Муорті в темному одязі, що підтримує образ негативного персонажа. На другому фреймі вже видно покращену перспективу, котра показує обличчя злодія в не найкращому світлі, також його більш жорсткішим та менш привабливішим. На третьому фреймі ми бачимо заручників. А от четвертий фрейм вже показує поліціантів, їх форму, зовнішній вигляд. Вони схвильовані, про щось спілкуються. П'ятий фрейм нам демонструє злобну посмішку злодія, за котрою стоїть багато жорстокості.

Переходимо до сьомої та восьмої сторінки коміксу. **Сьома сторінка** вже показує Сніговика, як він виглядає за розмірами. Перший фрейм демонструє розмову між Доктором та Сніговиком, що показує і восьма сторінка.

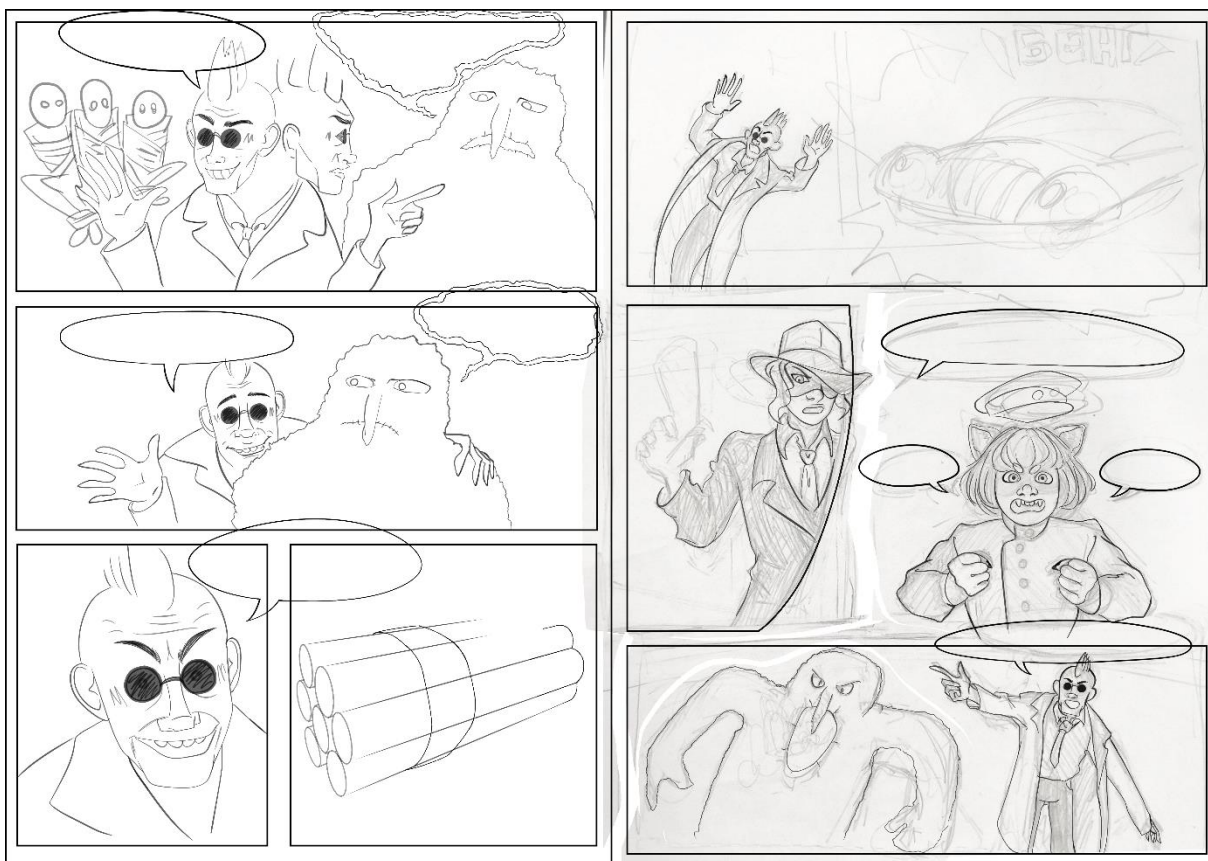


Рис. 63 Сьома сторінка ліворуч, восьма праворуч

Восьма сторінка теж показує роботу з лайнером, що кордони персонажів чітко видно, як і їх емоції та частини тіла. Зроблена робота над композицією, бо видно як фотографія позаду змінила свій зовнішній вигляд, змінювали своє місцезнаходження також персонажі і фуражка Баки. Це було зроблено для кращого результату вигляду сторінки.

Дивлячись на дев'яту та десятю сторінки видніються вже силуети завершеної роботи. Дев'ята сторінка радує чистим зображенням та чітко показаними діями. Перший фрейм показує руки Баки як котячі лапки, вона вже готується напасти на злодіїв. Другий фрейм показує, як відбувається нападіння на Муорті, а точніше його затримка для поліції. Він вперше бачить кішко-дівчинку та не знає, що від неї очікувати, а також він не здогадується, що вона знає карате. тому на третьому, сумісному з четвертим, фрейму, видно, що вона приймає активну участь з допомогою в нападі, а може в майбутньому в неї вийде більше зробити заради тихого життя для жителів Одеса-сіті.



Рис.64 дев'ята сторінка ліворуч, десята праворуч

Десята сторінка показує, як стоять разом на даху компанії “Одеський глобус” Бака та Шеф, задоволені доброю справою. Шеф хоче прийняти в компанію цю кішку, бо вона може сильно допомогти Осі в здійсненні геройських справ. Вони зробили усе необхідне на сьогодні та готові до нових пригод.

2.2 Розроблений кінцевий результат

Далі будуть представлені розфарбовані сторінки коміксу з текстом, усі елементи дороблені та готові до друку. Цей комікс розроблений для продукції та роздрукований як приклад графічного мистецтва, котрий розроблений на прикладі інших комікс-видань. Прикладами слугували комікси, котрі стоять на полицках в тематичних магазинах, прикладами послугувала також манга, в котрої доволі важко зрозуміти, з якого фрейма по який читати.

Обгортка коміксу також присутня, вона зроблена в стилі нуару та ретро-футуризму, як і весь комікс. Відмінність обгортки від цілого коміксу це його стиль та те, що побудований він на основі обгорток та стилю автора В'ячеслава Валевського. Вивчивши стиль малювання цього автора було розуміння того, який буде мати вигляд ця сторінка, і вийшов результат, котрий перевершив

очікування (рис.65).

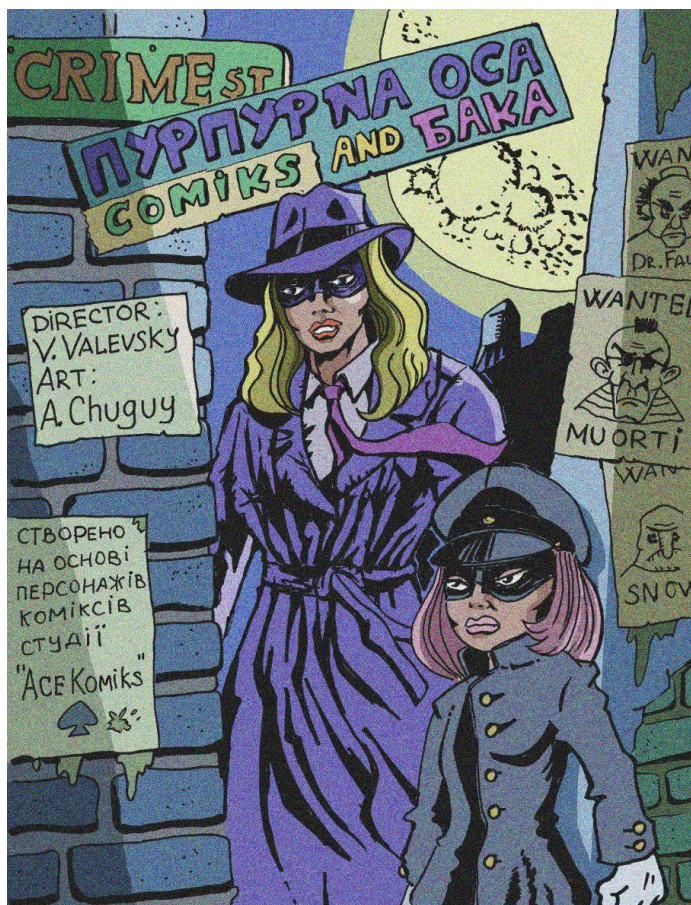


Рис. 65 обгортка

Обгортка коміксу складається з кольорів в темній гаммі, в Пурпурної осі переважає фіолетовий колір, разом з жовтим. Це являється її паспортом як персонажа. Бака складається з рожевого та синього кольорів, не така яскрава в зовнішності, але виділяється за своїм розмір. Разом такі критерії роблять її непомітною для злодіїв та легкою в

розпізнаванні. Фон ділиться на задній та передній план, де передній – це стіна з об'явами, а задній – це Луна, нічне небо та дома Одеса-сіті. На передньому плані написано авторів коміксу та злочинців, котрих шукає поліція. Там є злочинець, котрий ще не був в коміксі, а це має значення таке - буде продовження.

І тут розпочинаються сторінки коміксу в кольорі. **Перша сторінка** (рис.66) виглядає вже більш деталізовано, їх кінцева версія довершена, зроблена дуже обережно. Вже видно кольори персонажів та можна їх відрізнити одне від одної. Силуети сильно різні, легко можна по кольоровій



Рис.66 Перша сторінка

гамі їх згадати. Перша сторінка коміксу (рис.67) має довершений вигляд, в темних кольорах, стиль нуар відразу видно. Зроблені приглушено кольори надають атмосферу страху, і після читач в очікуванні чогось поганого.

Перший фрейм показує місто, котре накрило темне, нічне небо, бо, як відомо, в стилі нуар завжди ніч. Дома мають паперову текстуру, що повертає нас у розуміння, що дія відбувається в

коміксі. Так само це слугує символом індивідуальності

домів в цьому всесвіті, роблячи їх не просто заднім планом, а виділяючи

окремо. Другий фрейм показує назву компанії, в котру прийшла Бака. А саме це назва “Одеський глобус”, котра пішла від існуючої раніше компанії, котра мала таку ж саму назву. В неї колись працював В’ячеслав, але в цьому всесвіті компанія не має такого краху, як в минулому. А все чому? Бо її очолює Шеф.

Третій фрейм показує Шефа, вона стоїть, дивячись в вікно, за котрим нічне небо. Штори хитаються від вітру в приміщенні, як і одяг Пурпурної оси. Ми не вперше бачимо цього персонажа в кольорі, але різниця між обгорткою коміксу присутня. Її обличчя дивиться не на нас, вона ще тримає напругу перед собою. Четвертий фрейм, нарешті, показує її обличчя, і воно, на диво, усміхнене. Тепер вже напруга спадає, але ми ще не знаємо, що це за персонаж, тому залишається недовіра до неї. П’ятий фрейм показує саму Баку, котра розмовляє з Шефом, уся в рожевому. Вона – це втілення милої, безпорадної дівчини, котра живе, як хоче, також і одягається в те, що їй подобається. Її вушка розслаблені, тобто вона не відчуває того напруження, котре було з

початку.

Переходимо до **другої сторінки** (рис.67) коміксу. Друга сторінка закликає Баку до дії, що робить зацікавлення в продовженні. На першому фреймі Шеф каже репліку, котра вже нам розкриває наступні сторінки та розказує, яку проблему треба буде їм вдвох розв’язати. Але Бака сидить так, ніби вона прийшла не хвилюватись на співбесіді, а відпочивати на кріслі. Її



розслаблене обличчя може натякнути, що для неї усі ці проблеми це ніщо, тобто вона вже і так багато через що пройшла, але це нам треба буде дізнатись.

Другий фрейм вже зацікавлює Баку, бо Оса запитує в неї щось, це значить – увага кішки успішно привернута. А саме в неї запитують, чи знає вона карате, і, на диво, вона знає.

Третій фрейм, можна сказати, третя картинка – це Шеф, котрій прийшла в голову геніальна ідея, а яка саме – дізнаєтесь далі. Оса підіймає руку догори та усім своїм виглядом показує, що вона вже готується до пригод з Бакою.

Четвертий фрейм вже закликає до дії. Схоже, що кішці треба буде приймати участь в цієї події з заручниками. А вона, як ми знаємо, не проти, бо ніщо їй не спричинить дискомфорту.

Рис.67 Друга сторінка

Третя сторінка (рис.68)

розпочинається з того, що наші персонажі кудись спускаються. Але тут, на першому фреймі, Оса каже, що це ми в ліфті, та він – таємничий. Бака не розуміє, куди вони зараз спустяться, тому на її обличчі гримаса незрозумілості, може не треба було казати, що вона

знає карате?

Але вже занадто пізно, і ми переходимо до другого фрейму, де Бака вже шокована тим, де вона опинилась. В цей час Шеф каже, що вони на глибині 20 метрів, а це вже за розміром як 9-ти поверховий будинок. Ось чому була підозріла атмосфера перед Пурпурною Осою – вона має таке місце, про котре ніхто і не здогадується! А саме яке місце

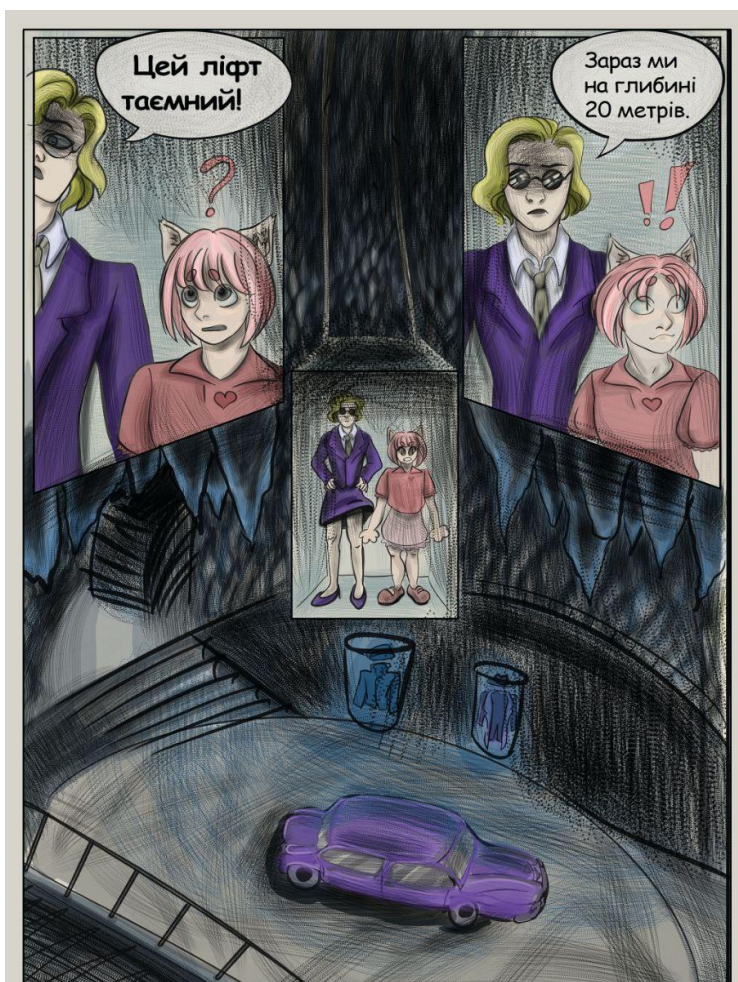


Рис.68 третя сторінка

– нам відкриває третій, величезний фрейм. Ми бачимо підземелля, котре вкрите камінням. Воно має по центру спеціальну машину Оси, костюми та якусь станцію на верхньому поверсі, але що вона означає – нам треба буде дізнатись в наступних главах коміксу. Зроблена велика робота над побудовою текстури підземелля та пошуками референсів для машини по центру. Колір машини співпадає з кольором одягу Шефа, і це не просто так зроблено. Ми, як читачі, не знаємо, скільки часу Оса працювала наодинці, але тепер можна здогадатись, що через те, що її машина не має інших кольорів – вона вже давно не працює в парі. Але чому тоді в неї є два костюми біля машини? Це, поки, загадка. Але може все ж таки Оса знала про те, що прийде Бака, тому вона підготувалась? Питання буде розкрито в наступній частині коміксу.

Четверта сторінка (рис.69) вже переносить нас до машини Шефа. На першому фреймі ми бачимо, як цей транспорт летить по підземеллю, освітивши шлях. А на другому фреймі вже Бака та Шеф сидять в цій машині, та їдуть до заручників. Бака має вигляд сконцентрованої на дорозі, в той час як Оса



дивиться з посмішкою на її навички водіння. Вони вже встигли одягнути костюми, але тепер ми знаємо, що це був за другий костюм в скляній шафі. Але як Шеф знала, що потрібен саме такий одяг, і ще зробила його підходящим до кішки? Невже вона якось дізналась про те, хто до неї прийде?

Вони вдвох сидять в масках та головних уборах. Схоже, що це зроблено для

Рис.69 Четверта сторінка

меншої пізнаваності. Та і вушка Баки швидко привернуть до себе увагу, якщо їх не сховати. Вони гарно підготувались. Але з'являється ще одне питання: невже Бака десь навчилась їздити на машині? Але хто знає, чого вчилась принцеса кошачого королівства.

Третій фрейм вже ілюструє частину в машині, а саме – її панель управління. Ця панель має багато кнопок та екран. В цій машині можна не тільки літати, а ще дивитись передачі. Ця частина машини, як і вона сама, зроблена в ретро-футуризмі, де поєднані частини уявного майбутнього та минулого 50-х, 60-х років. Четвертий фрейм вже показує, що машина наших героїв вилетіла з підземелля та полетіла до місця подій. Далі ми очікуємо на розв'язання проблеми нашими героями.

П'ята сторінка (рис.70) коміксу вже не відбувається з Бакою та Шефом. Ми переносимось до телевізора, відкуди ведеться пряма трансляція, і відразу бачимо репортера, що тільки розпочав казати про торговий центр, в котрому

тримають заручників.

Перший фрейм вже знайомить нас з цим репортером, але ми знаємо тільки його зовнішність, котра доволі приваблива, але це і не дивовижно, бо робота вимагає мати належний вигляд. Він розповідає про те, що зараз складно щось зробити, бо злодії ще не дали свої умови.

Другий фрейм показує двох персонажів, Ніколо Муорті та Сніговика. Вони



Рис.70 п'ята сторінка

були сфотографовані поліцією раніше, але, схоже, тепер вже їх ніщо не стримує. Муорті має темні окуляри, котрі і роблять його більш закритим та вказують на жорстокість, і також являються ознакою того, що його зір затьмарений, він вже не показує свого погляду, не буде відкритими очима дивитись на світ, тепер вже в його очах тільки жорстокість.

Третій фрейм показує місце подій та поліцейських, що там стоять. Вони не приймають ніяких дій, бо бояться, що заручники постраждають. На екрані показан Муорті, що хоче показати свої думки з приводу цієї ситуації. На жаль – зараз не дозволено почати діяти, і тоді їм нічого не залишається, ніж як сподіватись на якусь магію, що усе вирішить.

Шоста сторінка (рис.71) переносить нас до злодія – Доктора Ніколо Муорті. Він вже в першому фреймі представляється з відчуттям переваги над поліцією міста. Перехвативши трансляцію він починає свій монолог з привітання, котре натякає на те, що нещодавно цей злодій щось вже наробив, і, нажаль, поганого.



Другий фрейм показує Доктора в перспективі. Він поклав голову на руки та, злобно дивлячись в камеру, запитав, підвищуючи рівень напруги. Його неповага відчувається, не зважаючи на те, що Муорті встиг поздороватись та запитати, як справи. В репліці третього фрейму вже зрозуміло, що для нього наша відповідь не має значення – йому все одно, бо знає, що погіршив усім настрої. І він цього не соромиться, це

Рис.71 шоста сторінка

тільки подобається такому злодію, як він. А також на третьому фреймі ми бачимо поліцейських, котрі вже не знають що робити з цим злодієм.

Четвертий фрейм показує обличчя наших заручників, але що вони можуть зробити зараз? Тільки спостерігати за тим, що для них приготував цей ненормальний. І на п'ятому фреймі його неприємне обличчя знов можна чітко роздивитись, але не побачити хоч краплину жалості або співчуття. Він каже, що в нього чудові справи, на що і очікувалось – справи його жертв його не хвилюють. І він хоче показати, в якому стані знаходяться ці жертви.

На **сьомій сторінці** (рис.72) той самий Муорті. На першому фреймі він вже показує цих бідних людей, котрі своїм виглядом демонструють, що вони



Рис.72 сьома сторінка

очікують на допомогу. Але, нажаль, поліція безсильна в цьому. І також на першому фреймі з'являється Сніговик – інопланетна істота, котра вибрала робити погані справи. Муорті одночасно звертається і до людей, і до Сніговика, а коли розгорнув голову, то вже побачив його.

На другому фреймі Доктор вже вирішив лестити до Сніговика, бо щось задумав. Він каже що вони кращі друзі з ним, а сніговий і не проти цього, хоча і не впевнений, чи

справді той хоче, щоб вони були друзями.

Третій фрейм є продовженням минулої фрази, бо коли Сніговик сказав, щоб Муорті казав, що йому тільки заманеться, то відразу той старий злодій вирішив сказати, що є ще і бомба в цьому тці. Він злобно посміхається, але ця фраза була не смішна, особливо ще розуміючи, що посмішка через бомбу на четвертому фреймі. Вона має годинник та стрілки вже пішли.

Що ж відбудеться далі? Невже хтось врятує невинних людей, чи все так і залишиться, в небезпеці?

Восьма сторінка (рис.73) має легко натякнути читачу, як звершиться комікс. Вже в ній з'являється хоча б ідея рішення виниклої проблеми. Перший



Рис.73 восьма сторінка

фрейм показує машину, що влітає в це тці, пробиваючи стіну та налякавши Муорті. З чого побудована ця машина? А, точно, це ж машина наших героїв, Баки і Оси. Вони влітають в цю стіну, а може і вікно, намагаючись врятувати людей, котрі застрягли разом зі злодіям.

На другому фреймі виходить з машини Пурпурна Оса, наказавши Баке зупинити доктора. Вона дістає зброю, і не просту, а особисто зроблену для таких інопланетних істот, як

Сніговик. Маючи впевнений вигляд, вона виглядає як справжня командирка.

На третьому фреймі Бака має спрямований до дії вигляд, вона готується до атаки та планує це зробити якнайбільш сильніше. Її фуражка злітає догори, сигналізуючи, що утримувачі зняті. Її брови такі насуплені, що невдовзі Бака вже буде мати морщини. Але це не проблема для кішки – відпочинок з усім управиться.

Четвертий фрейм переключає нас до злодіїв. Муорті має такий вигляд, ніби його майже придавила машина. Пальто сповзає, показуючи його штани, котрі наглядно демонструють худорлявість фігури старого. Він наказує Сніговику заморозити Баку та Шефа, але чи дозволять вони цьому статись? Дізнаємось далі.

Дев'ята сторінка (рис.74) має показати заключну частину, завершить



комікс, звісно, десята сторінка, але дев'ята зроблена для того, щоб кінцева сторінка була і очікуваною, і щоб вона була цікавою, завершивши усе з натяком на цікаве продовження історії персонажів.

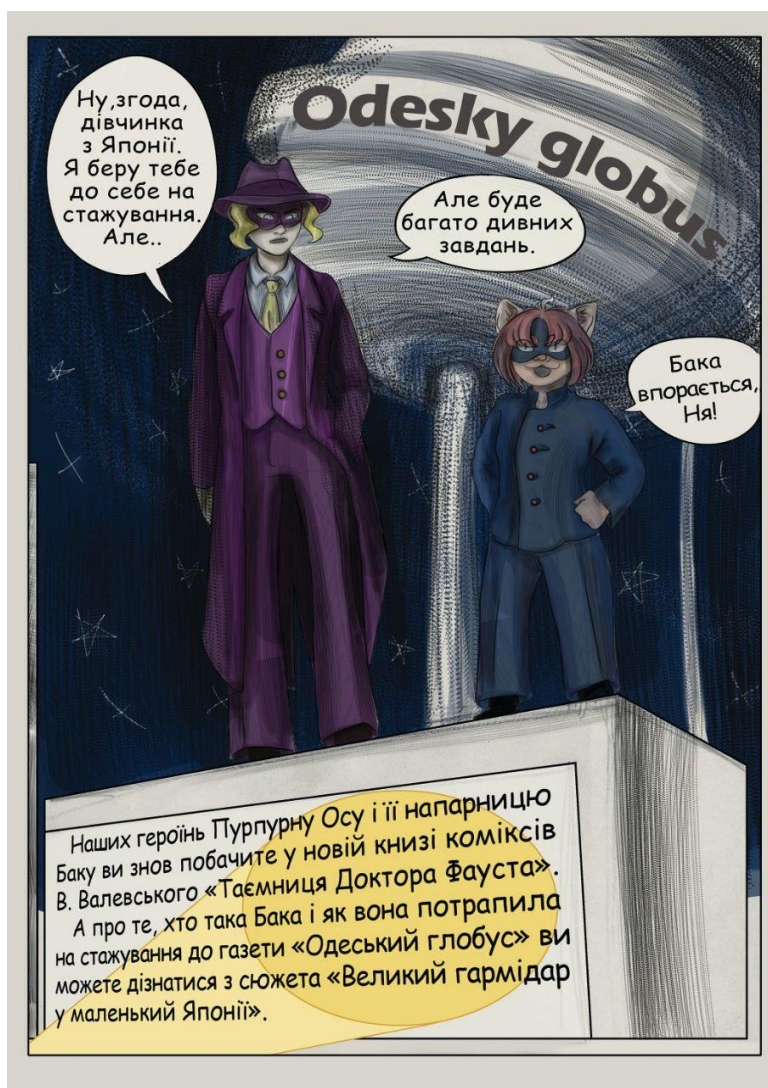
Перший фрейм показує Баку, в котрої руки вже пройшли трансформацію, але цей вигляд рук має комічний сенс, щоб змусити читача посміхнутись. Вона розлючена та готова до атаки. Ніщо зараз не

Рис. 74 дев'ята сторінка

стримує Баку від помсти за заручників, котрі не зробили нічого поганого Муорті. Вона випускає кігті.

Другий фрейм вже показує її напад. Очі в Баки сконцентровані на Професорі - вона вже цілиться, куди вкусити. Вуха стоять догори – щоб краще чути навколишнє. Вона схватила його за голову та показує клики – стає страшно. А сам злодій піднімає руки і намагається зрозуміти, які можливості в цієї істоти. Ми бачимо його зіниці – вони витягнуті, але не як в кішки, а як в змія, що дуже йому пасує.

На третьому фреймі відбувається дія – Пурпурній Осі видалась можливість вистрелити зі своєї чудернацької зброї. І вистрелила вона в Сніговика, котрого, вважалось, неможливо перемогти. Але для міфічного створіння потрібна така ж міфічна зброя. Шеф стоїть в цікавій позі, вона собою



показує напрямок погляду читача. Її зброя влучила в Сніговика та зробила роз'їдаючу дірку. Її зброя стріляє світлом, тож по Сніговику тече світло, котре і має цей вбивчий ефект. В той час, як сніговий намагався напасти та зупинити Осу, вона вже встигла в нього вистрелити. На минулій сторінці видно, що той намагався чимось вистрелити в неї, але він зрозумів, що це буде занадто довго, а цей пурпурний костюм вже має з собою зброю.

Рис.67 десята сторінка

На четвертому фреймі Бака міцно тримає Доктора Муорті та кусає його, від'єднавши частину перуки від нього. Той кричить, щоб його врятували, але від Сніговика залишилась тільки калюжа, котра розтіклась за Осою. Наші герої зробили свою справу, а саме – перемогли злодіїв. Далі тих чекають тільки грати.

Завершальна, **десята сторінка** (рис.76) розв'язує цю тайну – чи беруть Баку на стажування? Стоячи на даху компанії, Оса попереджає Баку, що буде багато дивних завдань, але кішка вже вирішила для себе – це ідеальна робота. Вона впоралась з цим на першому дні знайомства з Шефом, значить точно впорається з завданнями і надалі. Знизу майорить рекомендація, де можна знайти продовження та дізнатись, хто така Бака. А це цікаво!

Як ви вже здогадались – Баку беруть на стажування. Далі її пригоди будуть все цікавіше і цікавіше, а разом з Шефом вона зможе справлятися з труднощами не самотужки.

Хоч на сторінці цього не видно, але злодіїв вже повели до поліцейського відділку. Муорті тримали в наручниках а Сніговика в відрі, бо не треба забувати – його розтопили проміннями соня. На цьому відрі було написано: “Позаземна істота! Руками не чіпати! Поли не мити!”.

Ось так і завершилися перші пригоди Шефа і Баки, вони вже пройшли перше випробування і попереду їх чекають ще більше. Але не треба за них хвилюватись, якщо вірити цим двом – ми будемо в безпеці хоча б один сезон коміксу, далі чекають більш небезпечніші істоти. Бо не тільки Сніговик позаземна істота, що вижила в кліматі планети.

ВИСНОВКИ

Ця кваліфікаційна робота була зроблена як приклад коміксу в стилі нуар та в ретрофутуризмі. Її мета була розробити універсальний як для дітей, так і для дорослих продукт, котрий буде зацікавлювати з перших сторінок. Щоб сюжет був і одночасно простим, і щоб було багато загадок, котрі потім будуть розкриті. Щоб читач міг отримати естетичне та розумове задоволення, якісний відпочинок та гарне провдження часу одночасно.

Ця історія зроблена в стилі нуару, має елементи ретрофутуризму та приємний візуал. Історія, що була показана в цій роботі, зацікавлює з перших сторінок та задовільняє потреби людини в постійному пошуку чогось особливого, як цей комікс. Його оформлення яскраве, але і має елементи, котрі роблять картинку легкою і невагомою, кольори не настільки яскраві, щоб не вписуватись в композицію. Будування сторінок, історії та пропрацьованість персонажі – також перевага цієї роботи. В усіх є своя особлива історія, через що персонажі оживають на очах, також є можливість знайти себе в ситуаціях, котрі були представлені.

Звісно, мало хто влітає на машині в будівлю торгового центру, але є люди, котрі готові піти на усе, заради своєї роботи, як Бака, і є люди, котрі цінують справедливість і правила, як Пурпурна Оса. Бака також презентує те, що ми всі різні, і якщо хтось сильно відрізняється від інших своєю зовнішністю, то це не означає, що усі будуть це помічати та така людина не зможе мати звичайну роботу, сім'ю, друзів. Всі люди різні, та всі заслуговують на любов та повагу, а зовнішній фактор не показник того, що з людиною щось не так, даже якщо це не людина а – кішка.

Починався шлях коміксу з вибору ідей, і коли замість депресивних ілюстрацій прийшла ідея зробити історію з персонажами, котрі будуть мати цікаві пригоди – з Бакою та Пурпурною Осою, змінився напрямок мислення. Якщо створювати контент, котрий висвітлює психологічні захворювання або котрий в сотий раз робить ремейк відомих всесвітів – то з часом це все набридне. Коли хочеться приносити в світ радість, то треба починати з себе і

потім дарувати цей стан іншим. І цей комікс має на меті зробити людей щасливіше, принести в цей світ щось світле, що буде мати і гарний сюжет, і персонажів, в котрих була вкладена душа.

Перші сторінки коміксу зацікавлюють, третя по сьому тримають напругу і проводять читача до останніх сторінок, котрі вже завершують таку цікаву історію. Але де кінець глави, там початок розділу, і ось не встигаєте озирнутись – як очікуєте на продовження.

Всесвіт персонажів немаленький і буде ставати тільки більше. По ньому роблять книги, ігри, ілюстрації, комікси, він має свій маленький вплив на людей навколо. Але усе починалось з ідеї, котра набирала деталей, нових персонажів, цікаві історії, та коли вже було не втримати таку кількість інформації – одна людина взяла до рук пензлик та почала творити. І ця людина була В'ячеслав Валевський, потім до нього приєднались нові люди, такі як Ірина Чернова та Чугуй Анастасія. Історія розвитку людства теж починалась з того, як хтось вирішив розпочати щось нове: писати на стінах, розводити вогонь, будувати домівки.

Тепер люди кожного дня придумують щось нове, розвиток продовжується, поки людство існує. І коли людство складається з особистостей, котрі мають своє бачення на світ, на речі, коли хоче приносити в цей світ щось нове, чи продовжувати справу іншої людини – тоді людство йде великими кроками вперед. Але не слід і забувати старе, бо без нього ми б точно не йшли вперед.

Колись і наші роботи знайдуть в майбутньому, подивляться на них та скажуть: “Це мистецтво, воно повинно стояти в музеях!” але ми самі не бачимо в них нічого особливого. Ось тому треба цінувати свою працю так само, як цінують створення коміксу про кішку Баку та Пурпурну Осу. Тому треба підтримувати сучасних авторів, котрі замість того, щоб витрачати свій час на речі в телефоні, роблять мистецтво, котре буде жити роками, а може і століттями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Anime mania. How to draw characters for Japanese animation/ Chistopher Hart. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 2002.
2. How to draw aliens, mutants & mysterious creatures/ Chistopher Hart. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 2001.
3. How to draw comic book bad guys and gals/ Chistopher Hart. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 1998.
4. How to Draw New Retro-Style Characters/ Chistopher Hart. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 2005.
5. Drawing cutting edge comics/ Chistopher Hart. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 2005.
6. Drawing dynamic comics/ Andy Smith. - N.Y.: "Watson-Guptill Publications", 2000.
7. V for Vendetta/ Alan Moor with David Lloyd. - London.: "Quality Communications", 1985.
8. Watchmen/ Alan Moor with Dave Gibbons . - N.Y.: "DC Comics", 1988.
9. Batman: The Killing Joke/ Alan Moor with Brian Bolland. - N.Y.: "DC Comics", 1989.
10. The League of Extraordinary Gentlemen, Volume I/ Alan Moor with Kevin O'Neill - N.Y.: "ABC", 1999.
11. Batman: The Dark Knight Returns/ Frank Miller - N.Y.: "DC Comics", 1986.
12. Sin City/ Frank Miller - Milwaukee.: "Dark Horse Comics", 1991.
13. 300/ Frank Miller - "Dark Horse Comics", 1998.
14. The Sandman: Preludes & Nocturnes/ Neil Gaiman with Dave McKean - "DC Comics", 1989.
15. The Sandman: A game of yor/ Neil Gaiman with Dave McKean - "DC Comics", 1991.



Имя пользователя:
Анна Серединко

ID проверки:
1016389649

Дата проверки:
26.06.2024 17:16:27 EEST

Тип проверки:
Doc vs Internet + Library

Дата отчета:
26.06.2024 22:45:38 EEST

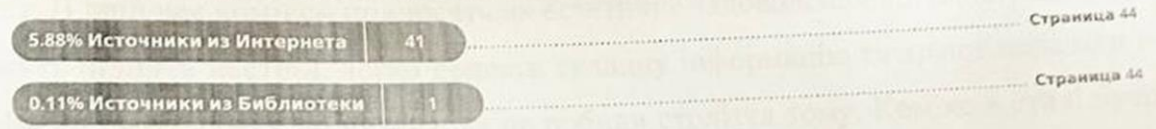
ID пользователя:
100001433

Название файла: фк 022 Чугуй А.Е

Количество страниц: 42 Количество слов: 11341 Количество символов: 74953 Размер файла: 162.74 KB ID файла: 10162

5.99% Совпадения

Наибольшее совпадение: 4.15% с Интернет-источником (<http://visnyk.ukrbook.net/article/download/254172/251463>)



0% Цитат

- Исключение цитат выключено
- Исключение списка библиографических ссылок выключено

0% Исключений

- Нет исключенных источников