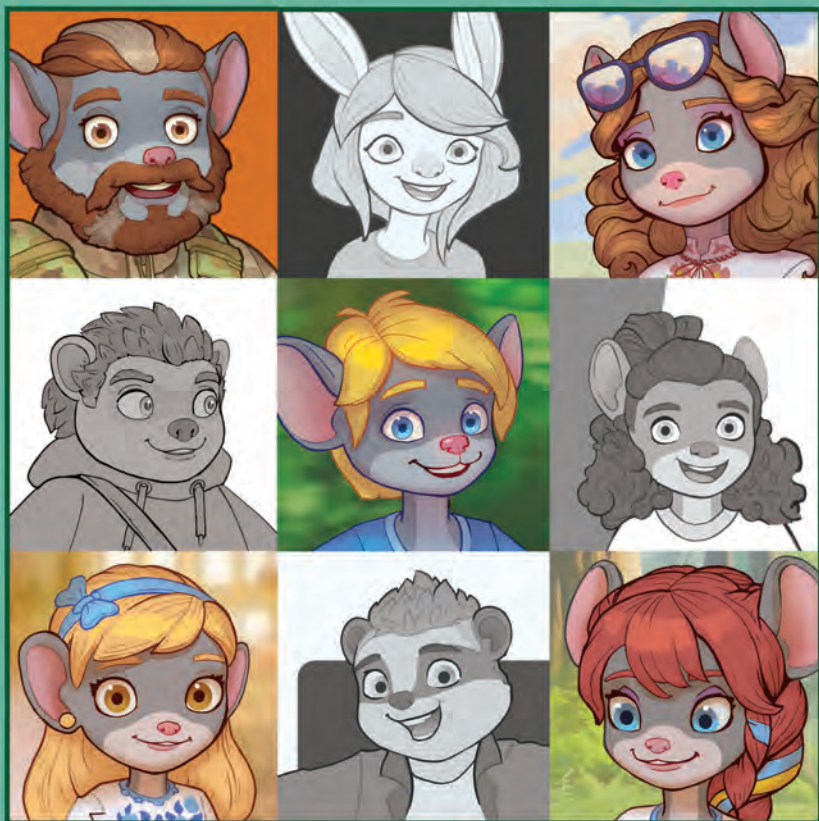


Академія української преси
Олександра і Юрій Шаповал



ЯК СТВОРИТИ МЕДІАОСВІТНІЙ КОМІКС



Навчально-методичний посібник

ЯК СТВОРИТИ МЕДІАОСВІТНІЙ КОМІКС

Київ
2023

Як створити медіаосвітній комікс: Навчально-методичний посібник / Шаповал О. В., Шаповал Ю. П./ За редакцією Волошенюк О. В., — Київ: Академія української преси, Центр вільної преси, 2023. — 56 с.

ISBN 978–617–7370–59–7

Нині комікси, як ефективний засіб навчання, набирають все більше обертів у сучасному освітньому контексті, набувають все більшого значення та популярності. Різноманітних тем торкаються і медіаосвітні комікси Академії української преси: «Як імунні клітини вірус долали», «Щепле-що? Чомучки в пошуках відповідей про щеплення» — дозволяють оцінити достовірність інформацію щодо вакцинації. В «Ми скоро повернемося» та його продовженні «Дім на долоньках» — йдеться про такі важливі теми, як війна, імміграція, проблеми адаптації до нової дійсності, комікс «Моїми очима» розповідає про життя підлітків у Києві під час війни. Комікси можна завантажити на сайті АУП за покликанням: <https://www.aup.com.ua/>.

Наш посібник-практикум містить матеріали для занять із мистецької, медіа-освітньої, технологічної та інших галузей. Використання малюнків і зображень є чудовим засобом, щоб всім разом створити власний комікс для розвитку критичного мислення, креативності та емпатії.



© Шаповал О., Шаповал Ю., 2023

© Академія української преси, 2023

© Центр вільної преси, 2023

ISBN 978–617–7370–59–7

ЯК СТВОРЮЮТЬ КОМІКСИ



ЗМІСТ

Вступ	4
Розділ І. Як написати комікс?	5
Розділ ІІ. Візуальне рішення коміксу	13
Розділ ІІІ. Комікси в медіа- та освітніх цілях.....	44
Про авторів	53

ВСТУП

Нині комікси набувають неабиякої популярності в різних сферах нашого життя, зокрема в друкованій продукції — книгах, журналах, навчальній літературі, так і в медіа, кіномистецтві, рекламі, соціальних мережах. Комікси збільшили свою аудиторію та тепер можуть зацікавити як трирічну дитину, так і людину старшого віку. У нашій книжці ми розповімо, як створюються саме медіаосвітні комікси для дітей. Отже, почнемо з початку. Що таке комікс?

Комікс або інша назва мальопис — це вид мистецтва, у якому історія розповідається завдяки послідовності малюнків та коротких текстів, які переважно оформлені в «бабли», «мовні хмарки» або «мовні бульки» (від англ. speech balloon) та передають мову чи думку персонажів.

Ще зовсім нещодавно комікси вважали несерйозним та гумористичним жанром літератури, покликаним лише розважати та смішити читачів. Однак з кожним роком комікси набувають усе більшої популярності, зростає попит на них. Почали працювати видавництва, які спеціалізуються саме на виданні коміксів — і українських, і перекладних. Сьогодні мальописи постають у найрізноманітніших формах, жанрах, тематиках. Авторі говорять засобами коміксу щодо складних і серйозних тем, таких як війна, втрати, вимушена імміграція, медіаосвіта та інформаційна безпека, споживання інформації тощо.

Саме цього торкаються комікси Академії української преси: [«Як імунні клітини вірус долали»](#), [«Щепле-що? Чомучки в пошуках відповідей про щеплення»](#), [«Ми скоро повернемося»](#) та його продовження [«Дім на долоньках»](#), [«Моїми очима»](#). Ці медіаосвітні комікси можна завантажити на сайті АУП за покликанням: <https://www.aup.com.ua/>.

Розділ I

ЯК НАПИСАТИ КОМІКС?

Створення коміксу — це завжди захопливий, творчий процес, який поєднує вигадкування своєї історії, а потім утілення її у текстовому та візуальному форматах, які тісно переплітаються між собою і доповнюють один одного. Писати комікс і легко, і складно водночас. Бо хорошу історію потрібно розповісти простою, зрозумілою мовою влучними репліками персонажів. Однак не слід плутати простоту викладу з примітивністю. Писати довгими, заплутаними реченнями легше, ніж підшукувати короткі, однак змістовні фрази. Ось кілька порад, які стануть у нагоді під час створення власного коміксу:



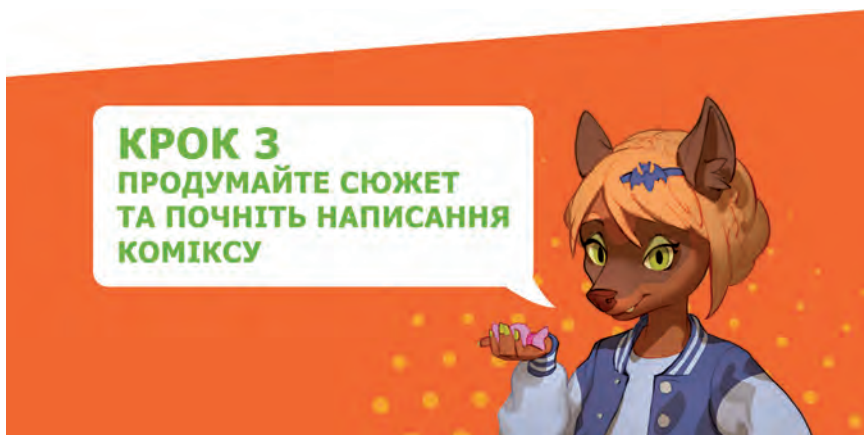
Потрібно обміркувати, що саме ви хочете розповісти у своєму коміксі. Яка головна ідея, чим ви хочете поділитися зі світом. Після цього варто обрати, як саме ви будете виражати свою ідею, яка форма оповіді найвдаліша. Чи буде це гумористична історія, фантастичний світ, пригоди супергероїв чи щось інше? І звісно використовуйте свою фантазію та почуття гумору, щоб створити історію, яка запам'ятається!



Добре проаналізуйте, хто вони і як будуть взаємодіяти. У коміксах персонажі набувають ще більшого значення, адже через них автори транслюють свої ідеї. Тому створення персонажів — це один із найважливіших етапів під час створення коміксу. Успішні та захопливі персонажі допоможуть вашій історії здобути популярність та привернути увагу аудиторії. Тому відмітимо кілька кроків на шляху до створення яскравого персонажа:

- **Визначте роль персонажа.** Почніть із того, яку роль відіграє персонаж у вашій історії. Він може бути головним героєм, другом головного героя, лиходієм чи допоміжним персонажем, який сприяє просуванню сюжету.
- **Розвивайте характер персонажа.** Вигадайте персонажу зовнішній вигляд, зокрема, одяг, волосся, міміку та інші характерні деталі. Поміркуйте над його рисами характеру, сильними та слабкими сторонами, захопленнями, мріями та страхами. Продумайте характеристики: вік, родина, походження, хобі, спеціальні вміння або суперсили (якщо це супергерой), що саме робить персонажа оригінальним та захопливим. Для кращого розуміння можна створити мапу персонажу, на якій про це все розповісти або намалювати.

- **Оберіть ім'я**, яке відповідає характеру персонажа, підкреслює його унікальність.
- **Створіть завдання персонажу**. Помисліть, яка мета та ціль персонажу у вашій історії. Чого він хоче досягнути? Які проблеми або перешкоди виникають на його шляху? Як він розвивається та змінюється протягом усієї історії?
- **Поміркуйте про бекграунд**. Придумайте його минуле та його досвід. Чому він став таким, яким є зараз?, Які події вплинули на його характер?, Хто його друзі, батьки, яке оточення?. Відповіді на ці питання допоможуть створити глибокого та багатогранного героя.
- **Намалюйте персонажа**. Після того, як у вас є чітке уявлення про нього, спробуйте намалювати його в різних позах та з різним виразом обличчя. Визначте стиль малювання, який буде відповідати загальному настрою вашого коміксу. Ви знайдете детальнішу інформацію про візуальне створення коміксу та персонажів в другому розділі.
- **Тестуйте персонажа**. Подумайте над сценами, де персонаж буде змушений взаємодіяти з іншими або розв'язувати проблеми. Як він буде це робити? Чи органічні ці дії у співвідношенні до його характеру та особистості? Це допоможе вам зрозуміти, як він буде реагувати в різних ситуаціях.
- **Уведіть його в дію**. Заплануйте його появу та взаємодії з іншими персонажами в коміксі. Усі персонажі в коміксі мають бути різними та, несхожими одне на одного, кожен з них повинен виконувати певну роль.



Розкажіть історію. Можна спершу написати синопсис: про що саме буде йтися в коміксі.

Синопсис — це короткий виклад сюжету вашого твору (у даному разі коміксу), де у стислій формі, без подробиць, переказуються всі ключові події.

Однак можна відразу почати роботу над розлогим сценарієм з діалогами та описами сцен для художника, автор сам обирає, як зручніше йому працювати. У коміксі все потрібно проілюструвати діалогами та зображеннями. Саме тут може виникнути складність — адже, так хочеться описати почуття героїв, навколишній світ та інше, проте довгих описів у коміксі не має бути!

Далі варто поміркувати, як розділити історію на епізоди або панелі, які потім легше буде представити у вигляді окремих сторінок коміксу.

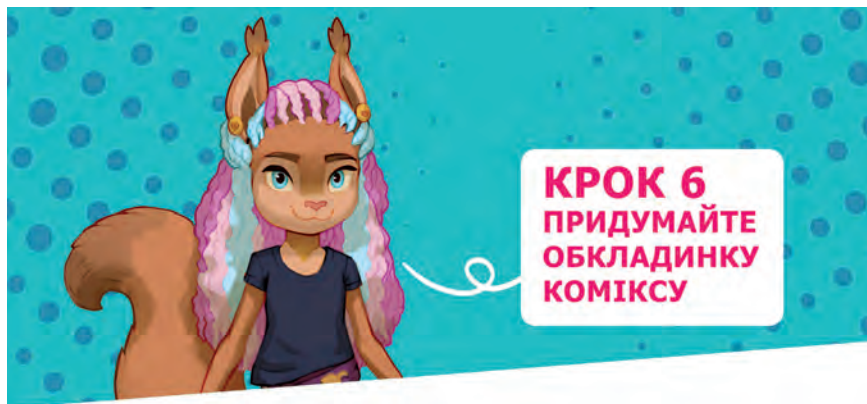


Зробіть макети кожної сторінки, вказавши, як будуть розташовані кадри, персонажі та діалоги. Розгляньте різні варіанти композиції, щоб знайти найкращий спосіб розповісти історію. Про це буде детальніше в другому розділі.



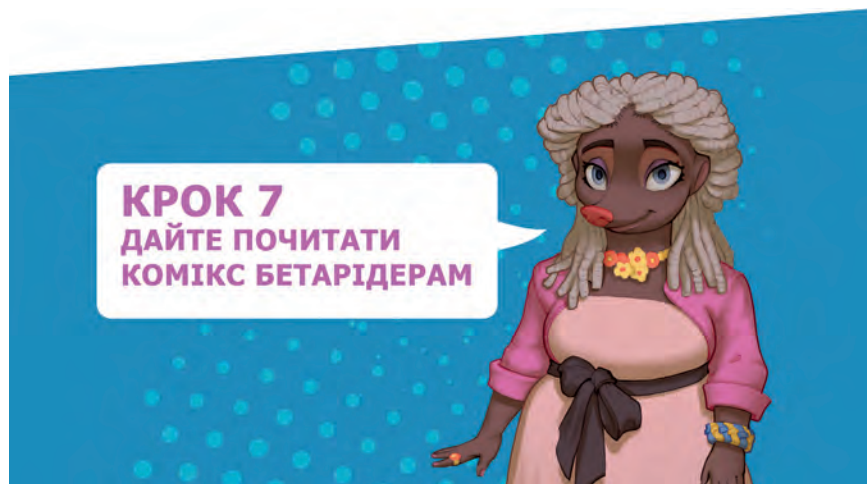
Продумайте текстові блоки з діалогами та короткими описами, які допоможуть читачеві зрозуміти сюжет і персонажів. Розташовуйте текст так, щоб він не заважав сприйняттю малюнків, але водночас був чітким і зрозумілим. Тексту має бути не багато,

щоб не перевантажувати сторінку. Історію в коміксі розповідає не лише текст, але й зображення! Також окрему увагу приділіть вибору шрифту, щоб його можна було легко прочитати.



**КРОК 6
ПРИДУМАЙТЕ
ОБКЛАДИНКУ
КОМІКСУ**

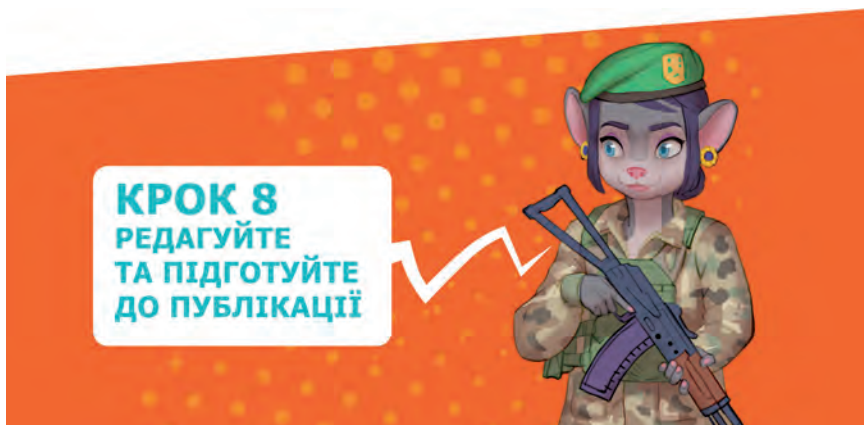
Придумайте обкладинку коміксу, яка буде привабливою та відображатиме зміст історії. Можна створити кілька варіантів і потім обрати кращий. Адже відомо, саме обкладинка привертає увагу читача і зацікавлює його, щоб розгорнути та почати читати!



**КРОК 7
ДАЙТЕ ПОЧИТАТИ
КОМІКС БЕТАРІДЕРАМ**

Бетарідери — це люди, які читають та діляться своїми враженнями про комікс ще перед його оприлюдненням. Вони можуть

дати дійсно корисні поради для покращення тексту та малюнків. Це не обов'язковий крок, проте він може бути корисним.



Перегляньте всі сторінки коміксу та внесіть необхідні корективи. На цьому етапі долучається до процесу створення коміксу літературний редактор та дизайнер. Варто переконатися, що макет і текст правильно оформлені та не містять помилок.

Насправді, це все лише поради, а кожна людина — митець, який працює так, як їй зручно. І найголовніший крок у написанні сценарію до коміксу — це власне «сядь і пиши»! Не потрібно чекати слушної нагоди, натхнення, геніальної ідеї чи може чарівного пенделя. Найкраща мить почати писати — це зараз! Не вчора чи завтра, і не через три роки, коли накопичите знання та навички, коли настане ідеальний момент. Такого не буде ніколи. Не бійтеся починати й помилятися! Тільки працюючи регулярно у цій сфері, ви зможете чогось досягти. Теорія без практики не дає результату, тому варто почати творити, якщо Ви дійсно цього хочете. Ваша творчість репрезентує ваше власне світобачення, тому є унікальною та вагомю. А навички й секрети письма поступово розкриються, якщо ви цього хочете та працюєте над цим. Не намагайтеся відкрити Америку, це вже зробили за вас: усе вже придумано й написано (ще в античних драмах та комедіях), тому ми робимо лише різноманітні інтерпретації відомих

сюжетів. Також можна порадити, що писати потрібно перш за все для себе, так щоб самому було цікаво читати, і якщо так вдасться — це вже початок. Пишіть про себе й те, що відбувається навколо, адже ви в цьому обізнані й маєте досвід. Своїх персонажів, їхні риси характеру, звички, особливості також можна підглядати в середовищі навколо себе. Не бійтеся переписувати — не раз і не два. Якщо відчуваєте, що якесь місце в сценарії нудне та нецікаве, то теж саме відчують і читачі. Трапляється так, що потрібно зробити кілька чернеток, переписувати й редагувати багато разів — і лише тоді отримати гарний твір. І ще — чим регулярніше ви пишете, тим кращий буде результат! Краще щодня писати по кілька сторінок, ніж раз на місяць, але багато.



Запитання до розділу I

1. Що таке комікс?
2. «Бабли» або «мовні хмарки» — що це та для чого?
3. З чого варто почати, коли хочете створити комікс?
4. Для чого писати синопсис?
5. Яку роль відіграє персонаж у коміксі?
6. Мапа персонажу — що це та для чого?
7. Хто такі бетарідери?
8. Якщо ви хочете написати свій комікс, про що він буде?

Розділ II

ВІЗУАЛЬНЕ РІШЕННЯ КОМІКСУ

Варто зупинитися на важливих етапах візуального оформлення коміксу. Будемо розглядати їх на прикладі коміксів «Ми скоро повернемося...» (2022 р.) та його продовженні «Дім на долоньках» (2023 р.) Олександри та Юрія Шаповал від Академії української преси. Ці комікси ви можете завантажити на сайті за покликанням: <https://www.aup.com.ua/>

Комікси малює не один художник, а декілька. Тоді художні обов'язки діляться між такими людьми:

Автори ескізів — це пенсіллер та інкер. Пенсіллер (від англ. *pencil* — олівець) робить начерки олівцем, визначає розташування панелей, персонажів та фонів на сторінці. Інкер (від англ. *ink* — чорнило) або фінішер робить чистову лінію, наводить те, що намітив пенсіллер. Він визначає остаточний вигляд сторінки. Може покращити або деталізувати роботу пенсіллера.

Колорист вирішує кольорову гаму коміксу та розфарбовує сторінки. Він може працювати як у комп'ютерних програмах, так і використовувати живі матеріали: фарби, олівці, маркери та ін.

Леттерер (від англ. *letter* — літера) відповідає за вигукки та звукові ефекти («ГВ», «АПЧХИ», «БАМ»...) на сторінках коміксу, а також заповнює баблї текстом (у часи повністю виконаних вручну коміксів, вони також малювали баблї), створює всі вивіски, таблички та інший текст на ілюстраціях.

Проте буває, що всі ці етапи роботи виконує один художник, що звісно складніше та вимагає більше часу та зусиль.

Композиційне рішення сторінок

Для початку потрібно уважно прочитати сценарій та зрозуміти ключові епізоди, які штовхають сюжет і є головними для розкриття змісту коміксу. Художник разом з автором визначає їх, розбиває на панелі та, відштовхуючись від них, створює ескізи й макет сторінок. Спершу вводимо на баблах потрібний текст.

Баблів може бути різна кількість — від одного-двох до десяти, проте краще не більше 6, щоб не перевантажувати сторінку текстовою інформацією, особливо якщо мова йде про комікси для дітей.

Також зазначимо, що чим менше кадрів на сторінці, тим детальніше можна показати наповнення кадру. Якщо це ключова сцена, краще не дрібнити на багато маленьких кадриків, а обрати кілька й гарно промалювати.

Маємо звертати увагу на побудову композиції сторінки та композиційних ліній, які допомагають читачу правильно й швидко рухатися по баблам, зчитувати їх у певній послідовності. Коли все правильно розміщено, у читача послідовність прочитання баблів відбувається на інтуїтивному рівні. Спочатку читаємо той, що зліва зверху, далі рухаємося вправо. Так як читаємо рядки книги, так само й бабли — зліва направо, зверху вниз. Розміщуємо на сторінці рівномірно картинки-референси й бабли. Вирішуємо, що головне. **Акцент** краще розміщувати ближче до центру сторінки.

Якщо баблів на сторінці 1–2, то сам бабл і шрифт на ньому можуть бути крупнішими за розміром. Для дитячих коміксів шрифт має бути крупним і читабельним.

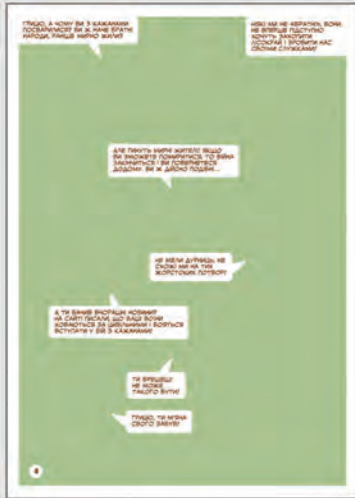
На етапі промальовки бажано кадрів не додавати, а навпаки прибирати зайві, або менш важливі, на користь ключовим кадрам, таким що більш розкривають і уточнюють зміст.

Акцент у кадрі може бути за рахунок контрасту:

- а) світла і тіні;
- б) протилежних кольорів;
- в) деталізованої і недеталізованої площини.

КОМПОЗИЦІЯ КАДРІВ НА СТОРІНЦІ

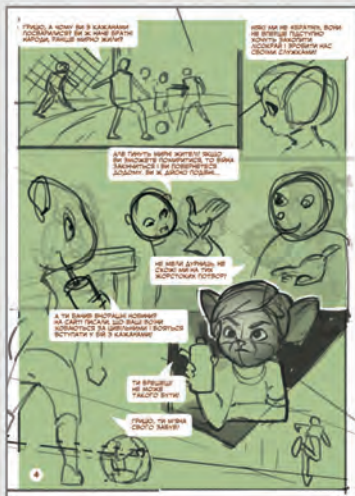
1. РОЗМІЩЕННЯ БАБЛІВ



2. ПІДБІР РЕФЕРЕНСІВ



3. ШВИДКИЙ НАЧЕРК



4. ПРОМАЛЬОВКА КАДРІВ



БАБЛИ І ШРИФТ



Висота шрифту 13,5 пт



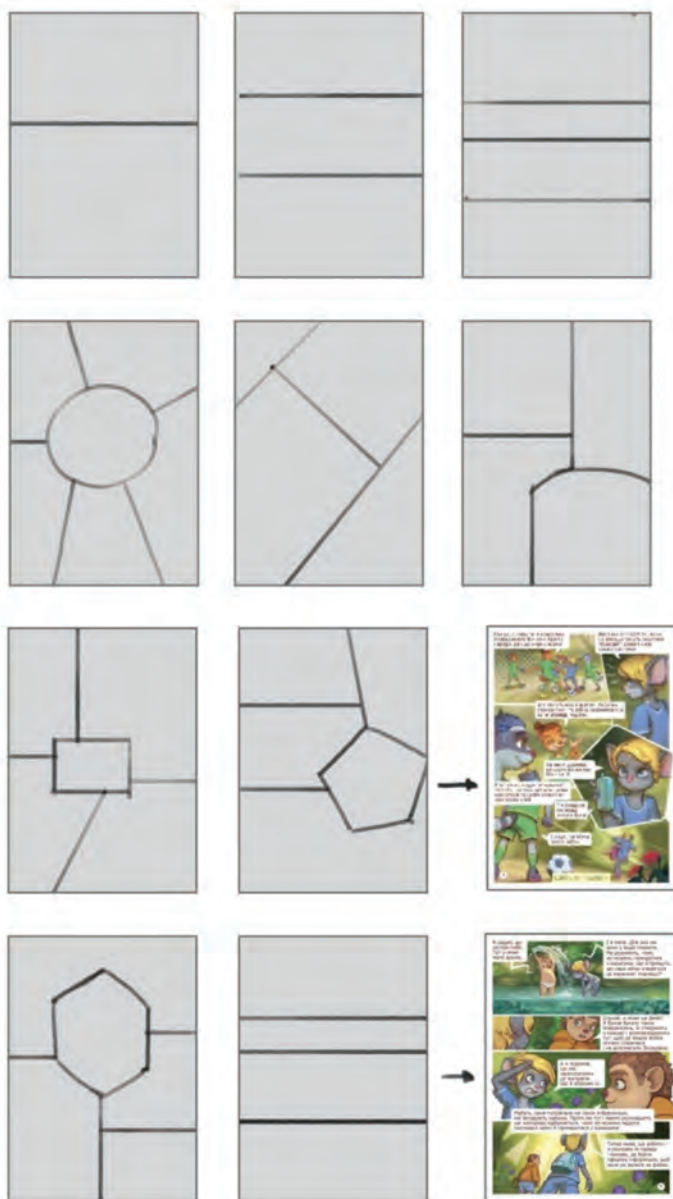
Висота шрифту 15 пт

Схеми поділу сторінки на кадри можуть бути будь-які, ось приклади:

- лінії поділу горизонтальні й вертикальні;
- діагональні, краще не робити дуже гострі кути, приблизно 30°, 45°, 60°;
- як акцент, вдало застосувати квадрат, коло, п'ятикутник, шестигранник. Така нестандартна форма кадру слугуватиме виразним акцентом і приверне до себе увагу.

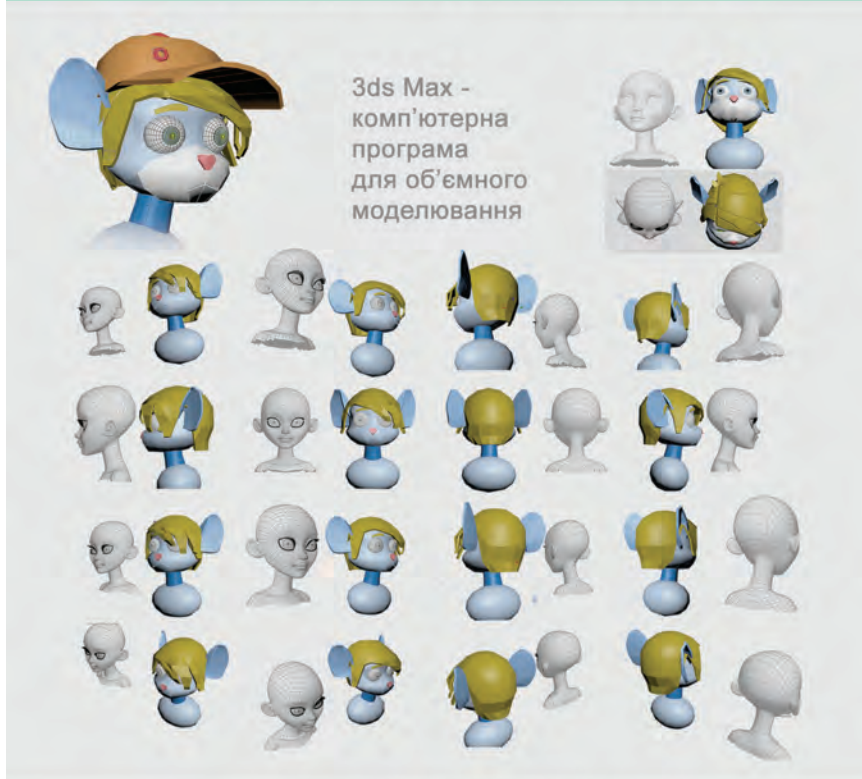
Пошук персонажів краще робити паралельно з розкадруванням. Якщо персонаж трапляється один раз, то йому можна приділити менше уваги. Якщо персонаж з'являється в різних сценах, то треба зробити пошук персонажа, промалювати в різних ракурсах. Добре, якщо є можливість зробити 3-D заготовку портретної частини з примітивів (голови та плечей) або з глини чи пластиліну. Зупинімося на важливих етапах створення персонажів коміксу.

СХЕМИ ПОДІЛУ СТОРІНКИ НА КАДРИ



ПОШУК ПЕРСОНАЖА

МОДЕЛЮВАННЯ ПОРТРЕТУ ГРИЦАКА В 3DS MAX



ЛІПКА ПОРТРЕТУ ГРИЦАКА З ГЛИНИ



Створення персонажів

1. Пошук різних прикладів (референсів) для створення персонажів.

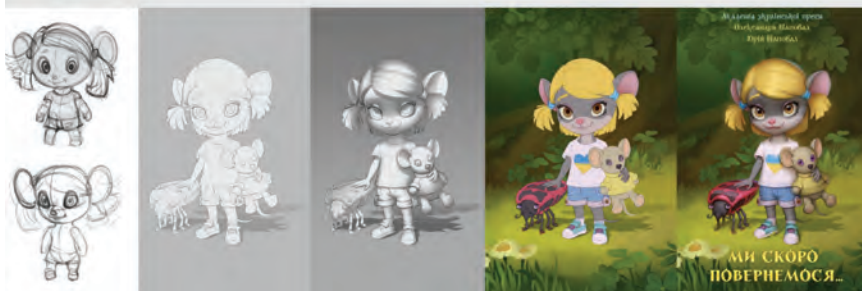
Референси — це зразки або образи, які допомагають вам визначити зовнішність та характер персонажа. Пошукайте різноманітні зображення, які Вас надихають і виокреміть певні елементи для створення свого унікального персонажа.

РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА

ПІДБІР РЕФЕРЕНСІВ



ПРОМАЛЬОВКА ПЕРСОНАЖА



ГРИЦИК. ПІДБІР РЕФЕРЕНСІВ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА

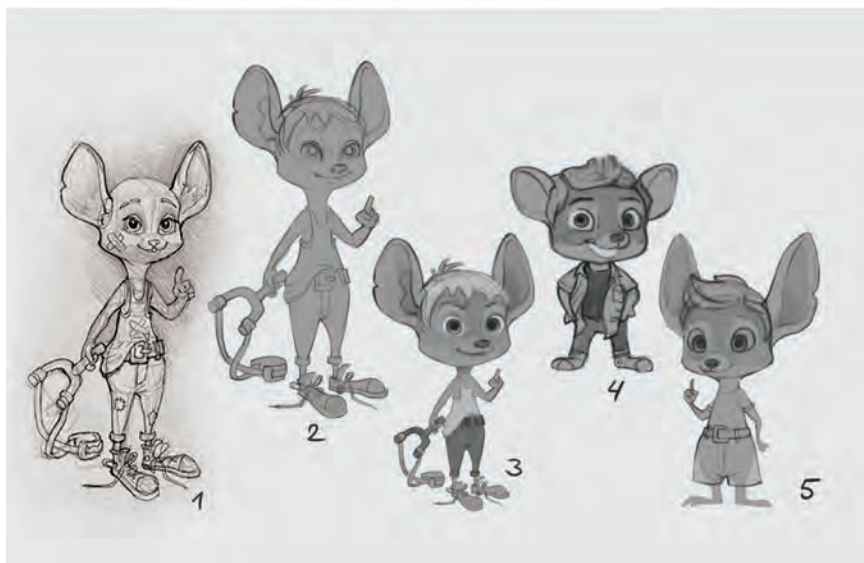


Зображення взяті з інтернету

Також можна пошукати інші референси, які будуть надихати й допомагати зрозуміти, який має бути настрій коміксу, середовище, фони...

2. Ескізи та начерки. Далі спробуйте намалювати свою першу чернетку, попрацюйте над ескізами та начерками персонажа. Спробуйте різні варіанти, експериментуйте з формами обличчя, пропорціями тіла та одягом. Зробіть декілька ескізів персонажа, щоб знайти найбільш вдалий варіант. На перші начерки не слід витрачати багато часу, на цьому етапі потрібно упіймати загальний образ і настрій героя. Персонажа можна придумати й промалювати перед або під час розкадрування. Спершу можна створити приблизний образ, а вже при «відмальовці» уточнювати та додавати деталі. Далі працюємо над новими ракурсами та емоціями.

ГРИЦИК. ЕСКІЗИ ТА НАЧЕРКИ



3. Промальовування чистової лінії, заливка обрису персонажу по контуру, розбивка на кольори, додавання тіней. Переведіть ескізи в малюнки з чистими лініями. Додайте тіні, щоб показати об'єм персонажа. Зробіть різні варіанти персонажа в кольорі, щоб краще розуміти його характер та зовнішність.

ЖОРЖИНКА. ПРОМАЛЬОВУВАННЯ ЛІНІЇ



4. **Додавання текстур і різних ефектів** (якщо створюєте комікс за допомогою комп'ютерних програм). Якщо ви хочете зробити персонажа більш реалістичним та цікавим, додайте текстури до одягу та тіла. За допомогою комп'ютерних програм можна експериментувати з ефектами, такими як блискіт волосся, текстура тканини, шкіри, хутра та іншими, щоб надати герою привабливішого вигляду.

ДОДАВАННЯ ТЕКСТУР І РІЗНИХ ЕФЕКТІВ



5. **Додавання характерних елементів одягу.** Для коміксу «Ми скоро повернемося» та «Дім на долоньках» ми додали унікальні елементи одягу та аксесуарів, що характерні для української культури. Наприклад, патріотичну футболку з жовто-блакитним сердечком у Ляни, стрічки у волосі Жоржинки, військову форму Ґазди, вишиванку в Ґаздишки. Ці деталі наближують комікс до реального часу та культури, роблять персонажів ближчими та зрозумілими для українських читачів.

ДОДАВАННЯ ХАРАКТЕРНИХ ЕЛЕМЕНТІВ ОДЯГУ



ПЕРЕВІРКА КЛЮЧОВИХ МОМЕНТІВ



- 6. Перевірка ключових моментів.** Переконайтеся, що співвідношення персонажів один до одного, а також різних частин тіла персонажа збалансовані, відповідають його стилізації.

7. **Кастинг персонажів.** Створюючи персонаж, треба спершу вирішити, який вигляд матиме головний герой, а відповідно до нього, створювати інших.

СІМ'Я МИШОК. ПРОМАЛЬОВКА



- 8. Перевірка розмірів** усіх персонажів відносно одне одного. Визначте розміри персонажів відносно одне одного, особливо якщо вони зустрічаються в сценах разом. Упевніться, що їхні розміри логічні та відповідають їхнім ролям у коміксі. Наприклад, який вигляд і зріст має родина з 5 осіб.

ПЕРЕВІРКА РОЗМІРІВ УСІХ ПЕРСОНАЖІВ



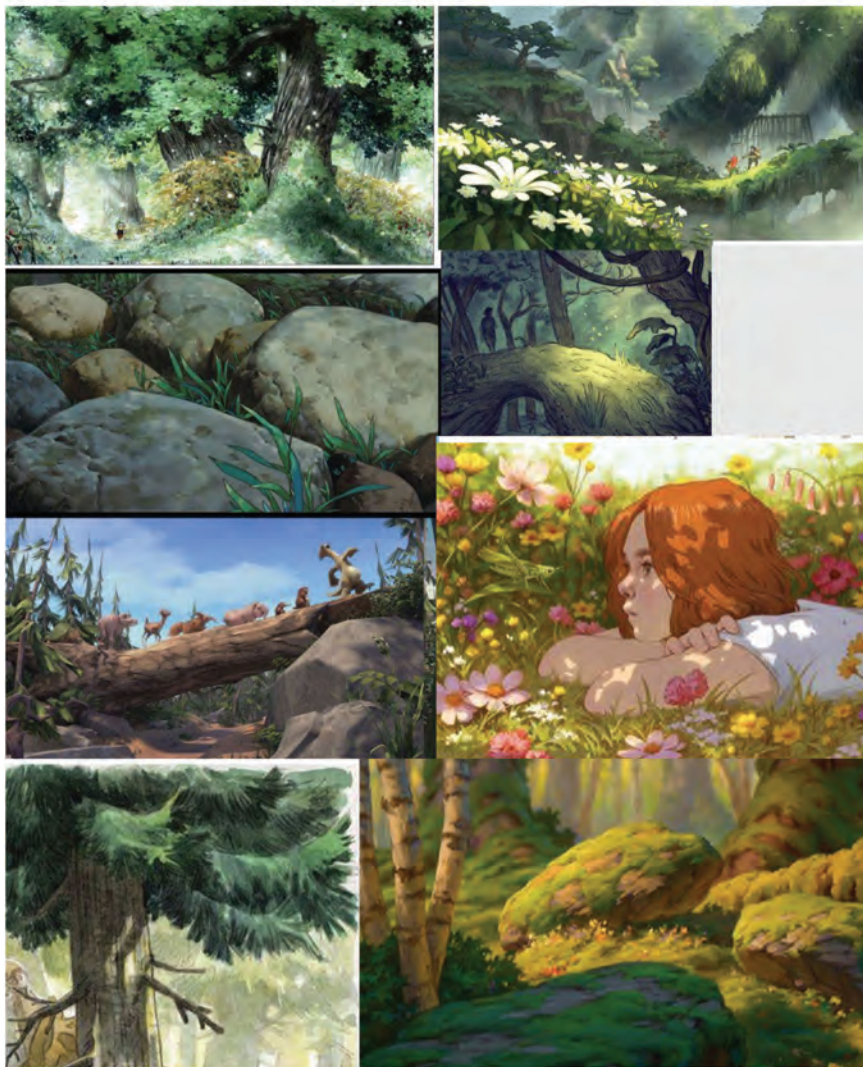
Референси взяті з інтернету

9. **Експерименти з навколишнім світом.** Спробуйте зобразити персонажів у різних середовищах, щоб зрозуміти, як вони будуть виглядати та діяти в різних ситуаціях. Експериментуйте з позами та виразами обличчя, щоб показати різні емоції та настрої персонажів.

НАВКОЛИШНІЙ СВІТ. ФОТО РЕФЕРЕНСИ



НАВКОЛИШНІЙ СВІТ. РЕФЕРЕНСИ



Референси взяті з інтернету

Емоції

Як правило, персонаж створюється та фарбується в базовій, нейтральній позі, з нейтральним виразом обличчя, але допускається легенька посмішка зі статичним положенням рук. Головне слід пам'ятати, що базова емоція є основою, а всі інші емоції будуються на основі неї. Такі емоції використовуються при діалогах персонажів, або ж коли персонаж наодинці.

Є 10 базових емоцій: посмішка, переляк, хитрість, невдоволення, подив, сум, рішучість, задумливе розмірковування, «немає слів», «ідея прийшла».

Під час роботи потрібно порівнювати нову емоцію з базовою, також звірятися зі своїм віддзеркаленням у люстерку (пробувати відтворити цю емоцію наживо) та референсами. Окрім емоцій на обличчі, можна ще передати їх через тіло, жести персонажа. Ракурс персонажа, його нахил, розміщення відносно

ГРИЦИК. ЕМОЦІЇ І РАКУРСИ ПЕРСОНАЖА



КОМІКС. ЕСКИЗИ КАДРІВ І СТОРІНОК



кадра — говорить про ті обставини, у яких опинився наш герой і що він відчуває зараз.

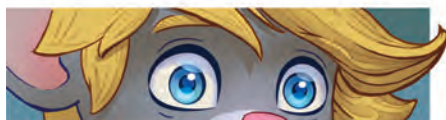
Ось основні емоції, які використовували під час створення Грицика, героя з коміксів «Ми скоро повернемося» та «Дім на долоньці».

Складання карти коміксу

Розробіть ескізи всіх сторінок вашого коміксу, що за чим слідує. Слідкуйте за динамікою кадрів та композиційним розташуванням кадрів, щоб створити цікаві та зрозумілі сцени. Використовуйте кольорову гаму, яка відповідає настрою та атмосфері коміксу.

Розміщення текстів. Передбачте кількість тексту та розподіліть абзаци з текстами рівномірно, щоб зберегти гармонію та зрозумілість коміксу.

ПЛАНИ ПЕРСОНАЖІВ ТА ЛОКАЦІЙ



ДЕТАЛЬ



КРУПНИЙ ПЛАН



СЕРЕДНІЙ ПЛАН



ЗАГАЛЬНИЙ ПЛАН



ДАЛЬНІЙ ПЛАН

ФІНАЛЬНИЙ ВАРІАНТ КОМІКСУ



ОБКЛАДИНКА ТА ПЕРША СТОРІНКА



Фінальний варіант усіх сторінок. Завершіть роботу над персонажами та сторінками, перевірте відповідність малюнків та тексту, збалансуйте тональність коміксу.

Обкладинка та перша сторінка. Створіть обкладинку, яка відображає настрій та тему вашого коміксу. Перша сторінка повинна зацікавити читачів і спонукати їх далі читати вашу історію.

Колір усього коміксу

Колір у коміксі відіграє надзвичайно важливе значення.

Є чорно-білі, монохромні, різнокольорові комікси. Через колір передається настрій усього коміксу, а також окремих сцен і кадрів. Для дитячої аудиторії краще використовувати чисті, яскраві кольори. Можна створити мудборд за настроєм усієї

КОЛІР ВСЬОГО КОМІКСУ



історії. Саме на цьому етапі вирішується кольорова гама. Визначається основний колір, яскравість, акценти. Колір усього коміксу стає «єднальним», якщо тіні на персонажах одного відтінку.

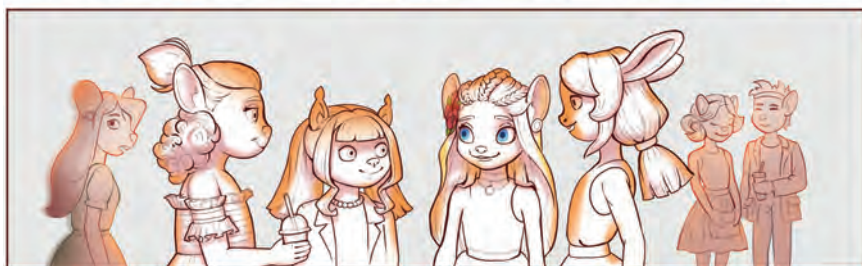
Колір сцен

- Спираючись на кольорову гаму всього коміксу, робимо емоційні розбивки відповідно до сюжету.
- Вступ можна зробити більш контрастним, зацікавити глядача.
- Трагічна чи сумна частина — кольори стають приглушені, тьмяні.
- Радісна частина — кольори чисті, яскраві.
- Фон робимо простими заливками без розтяжок.
- Промальовувати фон треба там, де він розповідає про нову сцену, місце, де немає персонажа або він вдалині.
- У важливих діалогах персонажі зображуються великими, а фон обираємо нейтральний або не надто деталізований (щоб він не відволікав увагу від головного). Елементи фону краще повторювати в різних кадрах однієї сцени, це допоможе зрозуміти, що персонаж перебуває у одному просторі.

КОЛІР СЦЕН



ЄДНІСТЬ КОЛЬОРУ СЦЕН



КОЛІР ЛІНІЇ



КОЛІР ТІНЕЙ



КОЛІР КОНТРОВОГО СВІТЛА НА ПЕРСОНАЖАХ

- Єдність кольору сцен робиться відтінком ліній і тіней на персонажах, предметах середовища і фонах.
- Для того, щоб слідкувати за композиційним розміщенням кадрів на сторінці, кольоровою гамою сцени, сторінки, кольором усього коміксу, ретельністю відмалювання кадрів і сторінок, зручно використовувати дошку «Міро» (www.miro.com), коли всі сторінки перед очима.

ДОШКА МІРО. ВСІ СТОРІНКИ ПЕРЕД ОЧИМА

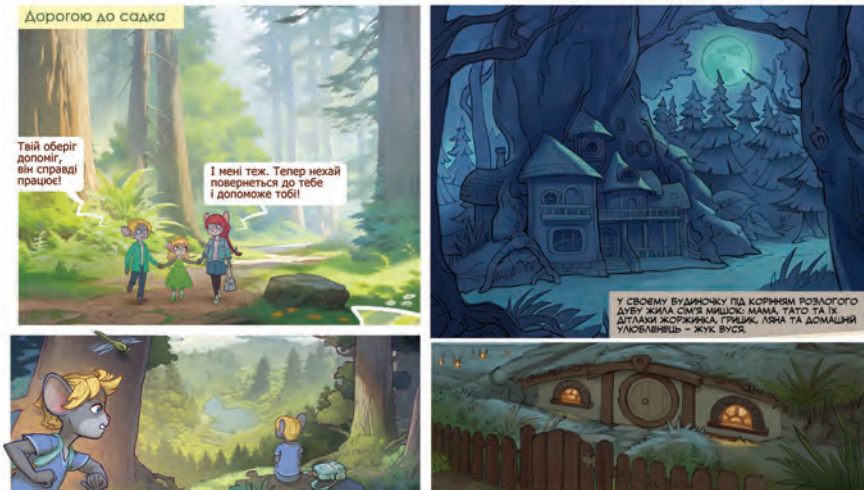


Фони

Фон у коміксі відіграє свою роль. Не завжди потрібно ретельно відмальовувати деталі фону, адже головні в кадрі персонажі, а фон має доповнювати й завершувати кадр, створювати певну атмосферу, настрій. Проте, коли ми знайомимо читачів з місцем дії, де відбуваються важливі для сюжету події, можна деталізувати фон. Це допоможе читачам відчутти та поринути в атмосферу коміксу.

Є комікси, у яких майже білі фони і мають лише декілька кольорових плям, уточнюючих ліній, які доповнюють і підкреслюють важливість того, що відбувається в сцені. Фон намальовати — це не означає промальовати всі листочки, камінці, всі штахетинки на паркані. Фоном ми маємо доповнити персонажів і завершити історію в кадрі. Краще його створювати тоді, коли вже є персонажі.

ПРОМАЛЬОВКА ФОНУ



ФОНИ



На наступне заняття підготуйте розповідь про традиції у вашій родині.

На уроці



Але в нас немає ніяких традицій. Про що мені розповідати?

Якщо ти краще
поміркуєш,
обов'язково
щось згадаєш.
Це може бути
щоденне особливе
привітання зранку
і побажання гарної
ночі ввечері,
відзначання свят,
коли ви разом
усією сім'єю
проводите час
і відчуваете себе
щасливими.

У нашій сім'ї багато традицій, але ми не можемо їх підтримувати... Без тата... Без родичів і друзів, далеко від дому...

На жаль, це так. Однак, ти можеш поділитися з нами цими традиціями, ми краще дізнаємося про Лісокрай і його мешканців.



Референси взяті з інтернету

Відмальовка кадрів на сторінці

За нашими спостереженнями краще відмальовувати лінією всіх персонажів у коміксі, а після цього робити кольорову пофарбовку.

Можна брати по черзі кожного персонажа й відмальовувати його в усіх сценах. Далі накладаються тіні та моделюється світло. Коли готова лінія і світло-тіньова розбивка кадру, то робимо фарбування сторінки. Далі деталізуємо персонажів: додаємо блики на очі, блиск на волосся, краплинки, сльози... До фону додаємо світло, блискітки, туман, літаюче листя та інші деталі. Глянцеві поверхні створюються за рахунок бликів, для дерев'яних матеріалів підходить стилізована текстура волокон. Найбільш універсальний спосіб, коли створюється умовне розсіяне світло. Також можна розмити деталь на передньому плані, або ж розмити весь фон кадру в динамічній сцені. На цьому

ВІДМАЛЬОВКА ПЕРСОНАЖА В РІЗНИХ КАДРАХ



етапі можна вставити звукові бабли, наприклад: “Жууух”, “Бах”, “Ой”... У деяких емоційних моментах можна зробити тіньову заливку фону, щоб виділити персонажа й підсилити важливість сцени, ключовий поворот.

Користуйтеся нашими підказками — у результаті отримаєте захопливий та цікавий комікс, який приверне увагу та стане чудовою творчою роботою!



Запитання до розділу II

1. З чого почати малювати комікс?
2. Чи варто промальовувати деталі на перших начерках?
3. Пенсіллер й інкер — хто це та які завдання виконують?
4. Розкажіть, чи зрозуміли ви, що роблять колорист і леттерер?
5. За допомогою чого створюється акцент у кадрі?
6. Яку роль відіграють фони в коміксі?
7. Якими засобами можна деталізувати персонажа?
8. Кольорова гама коміксу — яке її значення і які є різновиди?
9. Чи можна за допомогою кольору виражати настрій, емоції, переживання героїв коміксу?
10. Якщо ви вирішили намалювати свій комікс, які матеріали хотіли б використати, яка буде кольорова гамма?

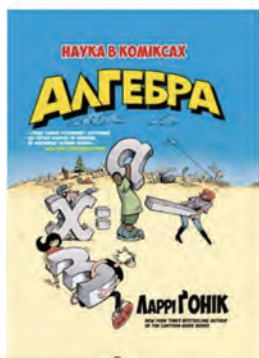
Розділ III

КОМІКСИ В МЕДІА- ТА ОСВІТНІХ ЦІЛЯХ

Комікси є потужним та захопливим інструментом, який можна використовувати для освітніх цілей, зокрема, для засвоєння важливої інформації та покращення знань у певній галузі. Вони сприяють розвитку креативності, логічного мислення, умінню аналізувати інформацію, залученню діток до читання. Давайте розглянемо, як можна ефективно використовувати комікси з навчальною метою.

- 1. Комікси — це чудовий інструмент для розвитку читачьких навичок у дітей та підлітків.** Їхній візуальний характер допомагає зацікавити, сфокусувати увагу та стимулює до прочитання історії. Мальовиси містять багато ілюстративного матеріалу і мінімум тексту — переважно це діалоги, які легко читати, вони не відлякують своїми великими обсягами юних читачів. Саме таке поєднання допомагає зацікавити дітей, у них з'являється бажання дочитати історію, а не відкласти книгу з суцільним текстом без ілюстрацій. І коли кілька коміксів уже прочитано із задоволенням, це перетворюється на успішний читачький досвід і дитина хоче знову й знову читати книги. Отже, комікси можуть стати місточком від «нечитак» (діток, які не люблять читати) до книголюбів.
- 2. Також комікси можуть використовуватися для вивчення іноземних мов, особливо на початковому рівні.**

ВИКОРИСТАННЯ КОМІКСІВ У ОСВІТНІХ ЦІЛЯХ



Зображення допомагають зрозуміти зміст тексту, а діалоги збільшують словниковий запас. Використання коміксів у навчанні зробить процес вивчення мови цікавішим та ефективнішим. Наприклад, у Бельгії ледь не на кожному уроці використовують освітні комікси, з якими активно працюють викладачі.

3. Комікси також використовують для популяризації історичних подій та культурних традицій. Виразні зображення та влучний, короткий текст може зацікавити та розповісти юним читачам про історичних діячів,

події або культурні традиції, зробити їх доступними для сприйняття та запам'ятовування учнів. Гарним прикладом є серія популярних коміксів про Джеронімо Стілтона, зокрема «Таємниця Сфінкса», «Відкриття Америки», «Перший самурай» та інші.

4. Комікси можуть допомогти пояснити складні наукові концепції та явища. Їх використовують для розповіді про природні явища, наукові дослідження або історію винаходів. Комікси дають можливість ілюструвати та візуалізувати наукові факти, що робить їх більш зрозумілими та простими для усвідомлення дітей та підлітків. У цьому контексті варто згадати серію коміксів «Наука в коміксах» Ларрі Гоніка, де в кожній наступній книзі він виокремлює певну галузь і розповідає просто та з гумором саме засобами мальовпису. Складна інформація викладена настільки цікаво та захопливо, що діти відразу розуміють і надовго запам'ятовують.

5. Мальовписи також варто використовувати для стимулювання медіаосвіти: критичного мислення та аналізу інформації.

Учні разом з учителем можуть аналізувати діалоги, дії персонажів та сюжетні повороти, зміни тональності та настрою коміксу, щоб зрозуміти послідовність подій, основний зміст твору, а потім зробити власні висновки.

6. Використання коміксів може сприяти розвитку мультимедійних навичок учнів. Уважні читачі з допомогою старших мають можливість дослідити, як створювати візуальні образи, поєднувати текст із зображенням, розбивати історію на панелі, кадри, плани та ракурси.

7. Комікси є чудовим майданчиком для розвитку творчості учнів. Діти можуть створювати продовження або власні мальовписи, розробляти персонажів та писати свої історії. Це стимулює творчість та допомагає учням розвивати уяву.

Отже, комікси є потужним засобом для освіти, який може сприяти розвитку різних навичок учнів. Вони поєднують в собі візуальні та текстові складові, створюючи цікавий та захопливий спосіб для опанування складних тем. Використовуючи комікси для освітніх цілей, учителі можуть створити ефективне навчальне середовище, яке сприятиме активному розвитку учнів.

8. Медіаосвітні комікси візуалізують складні теми й терміни, зробивши їх більш доступними для учнівства. У легкій для сприйняття формі коміксу, ми висвітлюємо основні медіаосвітні меседжі, через захопливу історію підказуємо шляхи розв'язання різних життєвих ситуацій, які виникають через війну. Наприкінці кожного коміксу можна знайти медіаосвітній порадак, який дозволяє покращити навички інформаційної гігієни та безпеки через актуальний мистецький контент.

ПОРАДНИК ДО КОМІКСУ «МИ СКОРО ПОВЕРНЕМОСЯ»

ЯК СПОЖИВАТИ ІНФОРМАЦІЮ ДОРΟΣЛИМ І МАЛИМ

1. Чи вказані достовірні джерела інформації?

В час воєнних дій надостовірніші джерела – офіційні, бо саме там інформація найбільше перевіряється перед тим як її оголосити.

2. Чи на фото немає місць вибухів, руйнувань, захисників?

Таких фото варто уникати у воєнний час, бо вони можуть зашкодити тим, хто тебе охороняє.

3. Чи можна покладатися на інформацію з соціальних мереж та месенджерів?

В умовах воєнного часу, не варто, бо ми не маємо змогу її перевірити, тому можемо прийняти неправду за правду. Або зіткнутися з навмисною брехнею, коли тебе намагаються, наприклад, налякати.

ПОРАДНИК ДО КОМІКСУ «ДІМ НА ДОЛОНЬКАХ»

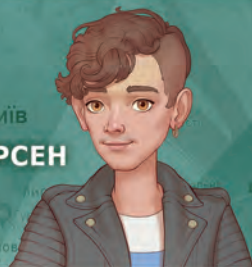
1. Певні люди спеціально працюють, щоб викривити те, що відбувається. Вони стверджують, що правди немає.
2. Є багато оманливих новин, які приховують істину і просувають брехню.
3. Особливо часто вони поширюються за кордоном, бо іноземні аудиторії дізнаються про це через посередників – медійників, які створюють новини.
4. Що ближче до події, то більше шансів правдиво її відтворити.
5. Фактчекери – це ті, хто перевіряє правдивість новин.
6. Ти також можеш передавати новини, але думай, чи не зашкодять вони іншим.

ПОРАДНИК ДО КОМІКСУ «МОЇМИ ОЧИМА»



МАМА МІЇ

1. ДОВІРЯЙТЕ ЛИШЕ ОФІЦІЙНИМ ДЖЕРЕЛАМ ІНФОРМАЦІЇ, ОСОБЛИВО ПІД ЧАС НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ.



**Київ
АРСЕН**

2. ПАМ'ЯТАЙТЕ, ЩО МАНІПУЛЯЦІЯ — ЦЕ ТЕХНІКА СВІДОМОГО ВИКРИВЛЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ ЗАРАДИ ФОРМУВАННЯ ПЕВНОГО СТАВЛЕННЯ ДО ПОДІЇ.



**ОЛЕКСАНДРА
СТЕПАНІВНА**



МІЯ



МОНА

3. ФЕЙК — ЦЕ ФАЛЬШИВА, ЧАСТО СЕНСАЦІЙНА ІНФОРМАЦІЯ, РОЗПОВСЮДЖЕНА ПІД ВИГЛЯДОМ НОВИН.



МАРКО

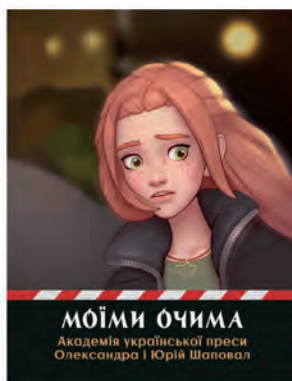


**ЛЕВ
МИКОЛАЙОВИЧ**

4. НЕ ДОВІРЯЙТЕ ФІНАНСОВИМ ПРОПОЗИЦІЯМ ТА ОБІЦЯНКАМ У СОЦМЕРЕЖАХ, СМС-ПОВІДОМЛЕННЯХ ЧИ МЕСЕНДЖЕРАХ.

5. ВМИКАЙТЕ ПИЛЬНІСТЬ, КОЛИ ВІДПОВІДАЄТЕ НА ДЗВІНКИ З НЕЗНАЙОМИХ НОМЕРІВ.

МЕДІАОСВІТНІ КОМІКСИ АУП



Саме з цих міркувань Академія української преси видає медіаосвітні комікси, які, окрім цікавої історії, містять важливі елементи медіаграмотності. Ось кілька коміксів, які можна завантажити на сайті Академії за покликанням <https://www.aup.com.ua/>.



Запитання до розділу III

1. Чи можна використовувати комікси в освітніх цілях?
2. У яких саме галузях можна послуговуватися коміксами?
3. Чи сприяють розвитку читацьких навичок у дітей та підлітків комікси й чому?
4. Як комікси можуть допомогти пояснити складні наукові концепції та явища?
5. Чи можуть комікси використовуватися для популяризації історичних подій та культурних традицій?
6. Чому комікси можуть стати чудовим майданчиком для розвитку творчості учнів?
7. Які комікси ви найбільше любляєте читати?

Про авторів



Шаповал Олександра, кандидат мистецтвознавства, молодша наукова співробітниця відділу екранно-сценічних мистецтв і культурології Інституту мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М.Т. Рильського НАН України, письменниця, авторка книг «Сім днів» (2007 р.), графічної новели «На межі» (2023 р.), коміксів для дітей «Ми скоро повернемося» (2022 р.), «Дім на долоньках» (2023 р.), «Моїми очима» (2023 р.), а також співавторка більше 20 збірників наукових та художніх текстів. Член Національної спілки кінематографістів України.



Шаповал Юрій, гейм-дизайнер, художник, ілюстратор. Брав участь у створенні комп'ютерних ігор «Dragons' World», «Ice Age World», «Magik High Academy», «Manor Matters», «Sherlock Holmes», «80 Days» та ін. Проілюстрував книгу «Сім днів» (2007 р.) та комікси «Ми скоро повернемося» (2022 р.), «Дім на долоньках» (2023 р.), «Моїми очима» (2023 р.).

Для нотаток

Для нотаток

Навчально-методичний посібник

**Олександра ШАПОВАЛ
Юрій ШАПОВАЛ**

ЯК СТВОРИТИ МЕДІАОСВІТНІЙ КОМІКС

*Загальна редакція: Оксана Волошенюк
Літературний редактор: Наталія Пономаренко
Верстка: Андрій Чернявський*

Академія української преси
тел. 067 372 27 33 , e-mail: info@aup.com.ua
Сайт: <http://aup.com.ua/>

Портал «Медіаосвіта та медіаграмотність»:
<http://www.medialiteracy.org.ua/>

Сторінка на Facebook:
<https://www.facebook.com/aupfoundation>

