

11. Рябова З. В. Закономірності та принципи маркетингового управління соціально-педагогічними системами. Післядипломна освіта в Україні. 2017. № 1. С. 46-50.

12. Сергеева Л. М. Управління розвитком професійного навчального закладу: праксеологічні засади : навч. посібн. / За наук. ред. Л. М. Сергеевої, Т. О. Лукіної. / Л. М. Сергеева, Т. О. Лукіна, Ю. С. Красильник, О. В. Пашенко, Т. І. Стойчик, В. О. Купрієвич. Київ : Видавництво Ліра, 2017. 124 с.

13. Телетова С. Г., Телетов О. С. Педагогічний маркетинг у діяльності навчальних закладів. Маркетинг і менеджмент інновацій, 2011, № 3, Т. 2, С. 117 – 124 .

14. Verbovskiy I., Sagitova O. Impact of Digitalization on Educational Marketing Methods in The Academic Environment. Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences. Vol. 1 (116). P. 189-201. URL.: <http://pedagogy.visnyk.zu.edu.ua/issue/view/17904>

УДК 7.05:7.04:7.012

Стрільчук Катерина,

здобувач 3 курсу першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальність 022 «Дизайн»

Поліщук Олена (науковий керівник),

доктор філософських наук, професор,

професор кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Житомирський державний університет імені Івана Франка

КОМІКСИ У СУЧАСНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ПРОСТОРИ

Постановка проблеми. Комікси є особливим видом друкованої продукції з багатьох причин, а не лише тому, що мають особливу візуалізацію інформації у виданнях. Насамперед вони сприяють популяризації художньої і науково-популярної літератури, перетворюючи важкозрозумілі і часто ще й досить

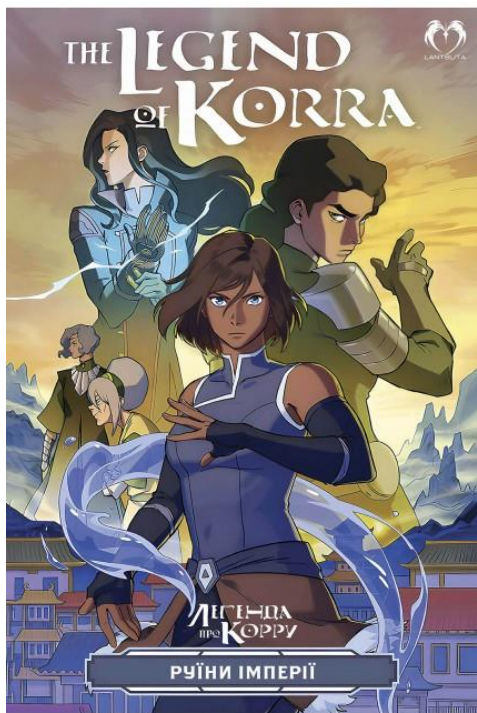
складні сюжети творів у візуально привабливі читачеві історії. Комікси можуть привернути увагу тих, кому не подобається читати книги, але цікаво їх розглядати, зокрема дітям, молодших школярам. Комікси можуть допомогти розумінню сюжету через незвичне, але цікаве зображення. Через особливий ілюстративний матеріал і візуальні образи вони можуть навіть допомогти відновити інтерес до літературних класичних творів саме через незвичний візуальний ряд, подаючи їх більше доступно. Комікси можуть бути корисними також вчителям, які можуть їх використовувати у навчальному процесі для того, щоб зацікавити учнів, наприклад, темою уроку або літературним твором, що вони будуть вивчати за шкільною програмою.

Мета дослідження – проаналізувати роль коміксів у житті сучасної людини, зокрема їх вплив на сучасний художній простір, мистецтво і культуру. Для цього використовуються метод порівняльного аналізу (розгляд оформлення різних коміксів і відгуків до коміксів на пабліках), узагальнення матеріалу.

Виклад основного матеріалу. Об'єкт дослідження – графічні романи (комікси), здійснені на основі анімаційного серіалу «Аватар: Легенда про Корру» (режисер: Хоакім Дос Сантос, кіностудія «Studio Mir», 2012) [2].

Хоча комікси вперше з'явилися в середині 20-го століття, їх витoki коріняться ще в часах давнього Єгипту, коли зображення (ієрогліфи та піктограми) використовувалися для передачі релігійних історій і різного виду подій. Однак у США після появи таких персонажів, як «Супермен» та «Бетмен», створених компанією DC Comics, відбулось своєрідне повернення до цього давнього досвіду людства [4]. Треба вказати, що в сучасній Україні на даний момент часу є низка видавництв, які орієнтуються на видання коміксів, серед них зокрема: «Asgardian Comics» (Миколаїв); «UA Comics» (Львів); «Рідна Мова» (Київ); «Леополь» (Львів); «Fireclaw», «Nebeskey», «Northern Lights», «Vovkulaka». Одним із видавництв, що займається випуском українських коміксів, є «UA Comics» (Львів), а також перекладом і виданням таких зарубіжних творів для українських читачів [1]. Нашу увагу привернув графічний роман, намальований як мультсеріал (за ліцензією Nickelodeon та Dark Horse

Comics «Аватар: Легенда про Корру: Руїни Імперії», за авторством художниці «Мішель Вонг», співавтор серіалу став Майкл Данте ДіМартіно, консультатном



виступив Браян Конієцко), на даний момент в Україні цим опікується видавництво «Lantsuta» [3].

Якщо аналізувати обкладинку до цього коміксу, можемо одразу помітити головних персонажів у цій історії, які будуть відігравати важливу роль у складній візуальній оповідці. У кожного персонажа свій стиль одягу, розроблений залежності від того, з якої нації цей герой. Цікаве поєднання кольорів і гарно промальовані персонажі одразу захоплюють увагу читача і стимулюють його придбати саме

цей комікс. Але серед помилок, які допустив графічний дизайнер під час розробки обкладинки до цього графічного роману, на наш погляд, можна відмітити дещо не виправдане розташування назви по відношенню до логотипу видавництва: здається потрібним логотип перемістити у інший куток; не зрозумілим є розміщення назви унизу (повтор); ще можливо було трішки збільшити у розмірах двох персонажів: Тоф Бейфонг та Суїнь Бейфонг, які здаються замаленькими. Можемо відмітити й те, як дизайнери розробили персонажів, одяг і колір їхніх очей, що допомагає нам одразу зрозуміти з якого народу той чи інший герой.

Однією з особливостей художнього оформлення такого виду видань, є велика кількість картинок. Це й робить особливим таке видання і складним ілюстрування до нього. Графічному дизайнеру або ілюстратору потрібно дотримуватися одного художнього стилю, протягом великої кількості часу, при роботі над такими проектами, аби читачеві не кидались в очі по різному намальовані персонажі.

Висновки. Розгляд матеріалу засвідчує, що в художньому оформленні графічного роману враховується його зміст і дизайн обкладинки, одразу по ній читач може зрозуміти ким будуть головні герої у цьому коміксі і з'ясувати для себе, чи буде для нього цей твір дійсно цікавим. Ілюстратор коміксу «Аватар: Легенда про Корру: Руїни імперії» у цілому впорався з цим завданням, на мою думку, було досить вдало створено цікаві візуальні образи персонажів твору.

Список використаних джерел та літератури

1. Анастасія Коваль. Українські видавництва манги та коміксів. URL: https://kutok.io/nikoyoru/ukrayinski_vydavnyctva_manhy_ta_komiksiv-4c2h (дата звернення 20.11.2023)
2. Видавництво Lantsuta. URL: <https://lantsuta-publishing.com/> (дата звернення 20.11.2023)
3. Видавництво Lantsuta. Комікс Легенда про Корру: Руїни Імперії. URL: <https://lantsuta-publishing.com/korra-2-ua> (дата звернення 20.11.2023)
4. Історія як придумували комікси. URL: <https://pustunchik.ua/ua/online-school/history/istorija-komiksiv> (дата звернення 20.11.2023)

УДК 7.05:7.04

Станішевська Валерія,

здобувачка 3 курсу першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальність 022 «Дизайн»

Поліщук Олена (науковий керівник),

доктор філософських наук, професор,

професор кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ПІКТОГРАМИ ТА ІДЕОГРАМИ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Постановка проблеми. У сучасному світі візуальна комунікація відіграє важливу роль у передачі інформації. Одним з ефективних засобів візуальної