

Міністерство освіти і науки України
Комунальний заклад вищої освіти «Хортицька національно навчально-
реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради
Кафедра дизайну

БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА
Web-toon у жанрі психологічного хорору «Ілюмінація»

Виконав/ла: студентка ДЗ(м)4
спеціальності 022 Дизайн,
освітньої програми «Медіадизайн»
Зубриліна Аліна
Керівник бакалаврської роботи:
канд.пед.наук
В. Косяк

м. Запоріжжя

2023

РЕФЕРАТ

Робота складається з двох розділів. Розділ 1 розглядає історію та основні засади появи і створення паперових коміксів та мережевих коміксів (web-toon). Також в розділі аналізуються існуючі давнішні і сучасні комікси для визначення їх категорій та методів створення.

В п.1.1. надано коротку історію коміксів та розкрито те, як вони змінювалися впродовж історії їх існування та з епохою цифрових технологій.

В п.1.2. надані дефініції «комікс» та «web-toon» та визначені їх види, категорії, жанри і під жанри.

В п.1.3. проаналізовано комікси, які відповідають за виглядом і ідеєю загальній концепції задуманого бакалаврського проекту - web-toon у жанрі психологічного хорору.

Розділ 2 описує ідею, концепцію і процес створення практичної частини бакалаврської роботи.

В п. 2.1. надаються сюжетні основи для web-toon у жанрі психологічного хорору: описано синопсис історії та розроблено сценарій і експлікацію сюжету.

В п. 2.2. описується загальна візуальна розробка проекту: розробка персонажів, розбиття сторінок на фрейми, вирішення композиційних прийомів, технічні характеристики створеного web-toon та нюанси публікації медійних елементів проекту.

У висновках було підбито підсумки щодо досягнення загальної мети та поставлених завдань. Наголошено на тому, що сюжет коміксу для опублікування web-toon у жанрі психологічного хорору є сценарієм до фільму, який готується для конкурсу сценаріїв.

Загалом, бакалаврська робота пояснювальна записка налічує 35 сторінок тексту та додатків загальною кількістю 3 сторінок. Список використаних джерел налічує 12 джерел, серед яких 8 інтернет-джерела. Бакалаврська робота додається проектом медійного контенту у вигляді опублікованого коміксу.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: комікс, web-toon, хоррор, медіа-контент, анімація.

ВСТУП

Читання книг – дуже корисна річ, що розвиває як словниковий запас, так і гарну уяву. Проте молоде покоління це не можливо зацікавити та доволі важко зрозуміти певну літературу, яка надає школа, так як піднімає конкретну тему питання того часу, яка хвилювала та демонструвала історію. Як правило історії мали як сумний кінець (в будь-яких історичних романах, драм або новел) або , рідше, добрий (комедії, гротески або приповідки) з повчальним посиленням. З наростанням нових течій та жанрів літератури наявно стає популярністю стає книги, які можуть надати різноманітні емоції на підлітків, більш дорослі та експериментальну літературу як хорори або фентезі (фантастика), яка могла налякати чи передати різноманіття світів – підводні або надземні світа, світ під час апокаліпсису або космічні простори. Ще одним жанром популярності стають комікси - поєднання ілюстрацій з текстом, ставши окремим.

Сьогоднішній день читання манги або будь-яких коміксів прирівнюється читання художньої літератури, в якій є велика перевага - надання не тільки пожартувати, але й на власні очі побачити ситуацію. Комікси дають змогу не тільки продемонструвати талант автора в літературній сфері, так образотворчому мистецтві. Має велику кількість жанрові частини, як виокремити, або поєднати в одній сторінці. Кожна історія можуть включати у собі як пригодницьку історію, що має маленьке значення, але споглядання за розвитком персонажу так і оточення; так і історії , що мають побудований на актуальному питанні, реалізований на ідеї автора. Ідеї можуть бути комерційними та однаковим - задля розважання глядача, можуть і доволі незвичайним, глибоким та реалістичним - задля замислення читача.

У сучасному світі, коли стає доступним для прочитання книжок у електронному варіанті або перегляд фільмів з онлайн кінотеатрів, можливість друкованих сторінок коміксів оживити, створити більше руху до статичного кадру. Поєднання таких складових , як комікс та анімації (з можливістю звуків та музики) , можна проробити у веб-коміксі та сайти, які підтримують такий

формат – Web-toon. Зменшують кількість сторінок , що можуть вміщувати на одній продовжесній сторінці, та мають лише кольоровий вигляд, і це все безкоштовному перегляді, доступно. З таким ергономічним форматі прочитанні, як і будь-який комікс, за змістом історії, можуть стати популярним.

Метою бакалаврської роботи є створення веб-коміксу, який включав у собі жанр психологічного жаху.

Основними завданнями для реалізації цієї мети є:

- ознайомлення з аналогічними проектами, виявлення цікавих і негативних моментів;
- проаналізувати причини популярності коміксу та тенденції розвитку;
- визначення власної концепції проекту;
- проаналізувати цільову аудиторію подібних коміксів;
- створення власного проекту на основі вивченого матеріалу;
- визначити місце публікації створеного медіа-контенту;
- створення відео-презентаційних матеріалів заходу.

На основі аналізу сформувані основну ідею та сценарій історії, розробити персонажів та їх характер, місце перебування, побудову веб-коміксу (розташування кадрів, їх розмір, та хмаринки) та анімацією.

Створений концепт-дизайн персонажів, характер та зовнішній вигляд, та історії, діалог, можна використовувати далі при розробці повноцінного коміксу.

Бакалаврська робота складається з Пояснювальної записки у 35 сторінок та додатків загальною кількістю 3 сторінок. Список використаних джерел налічує 12 джерел, серед яких 8 інтернет-джерела. Бакалаврська робота додається проектом медійного контенту у вигляді опублікованого коміксу.

ВИСНОВКИ

Отже, практична частина бакалаврської роботи є коміксом в електронному вигляді, маючи у собі застосування кольору та анімації, які можна окремо завантажити на комп'ютер та веб-сайт, за направленістю якого є жанр хоррор під назвою "Ілюмінація". Історія коміксу оповідає про підлітка, який переживає стрес і в пориві негативу потрапляє до свого уявного світу, поки інша особистість в реальному світі творить погані речі, і щоб зупинити та виправитись, їй треба вийти з цього світу. Такий жанр, відповідно сюжету, підібраний, щоб описати власне психологічний стан головної героїні, а також дорослішання.

Метою бакалаврської роботи було розробити власний комікс, що вміщував у собі психологічний жанр. У даному дослідженні та розробки було дуже мала кількість коміксів цього жанру, щоб описували емоційний та психологічний стан головного героя (у більшості з них були нецензурні речі (тема сексу з ЛГБТ), які не входять суті історії і більше йшли на переживання між партнерами, а деякі просто жахи з монстрами мали мультимедійні елементи, що потребували у використанні власному коміксі), тому для аналогів в роботі були використані саме просто ті елементи, які можна подивитися власне у інших коміксах або картинах, та застосувати в розробці історії чи малювання, структурування. Психологічний історія повинна, з саме з суті історії, повинна описати емоції та уяву головної героїні під час підсвідомого відключення, при цьому знайти вихід з власної "в'язниці", побудована на порожніх місцевостях, які повинні викликати тривогу або естетичне задоволення, застосування малою кількістю крові. Така мета була відмінно застосована та витримана.

В даній роботі були віднайдені як плюси так і мінуси. Якщо розпочати з самих мінусів, то історія має трохи сирий сценарій заснований на одній ті ж самі проблемі - в центрі історії стає підліток, що не може висказати та захистити самого себе, застосувати певні логічні рішення, а якщо є на ті

причини , то дуже слабо описано або проговорено; в графічному виконання та послідовність історії по кадрам, більшість з опитаних читачів, мали проблему в плані розуміння історії; і більшості дуже спростована анімація. Проте великим плюсом, який хочеться відмітити, - це сама концепція ідеї подорожей, застосування з різних референсів та історій (ютуб-серіалів, знайомих персонажів, фотографій або джерел інтернету, в якій йде тема психології); та робота саме у поєднанні анімації та коміксу у форматі веб-сторінки з ергономічним використання, доступному прочитанні.

Сам комікс представляв у собі сценарій до серіалу або фільму, який в певних декораціях та на меті повинен зосереджуватися на людських емоціях, негативних та добрих сторонах, в якому не було єдиного героя і як певний жанр хорору - демонстрацію страху, тривоги персонажів, що будуть відчувати. Але з плином часу, вирішення для коміксу зазнала перепису частини сюжету, хоча і повинна залишити поєднання кількох світів в цій історії аби налякати людину не за допомогою монстрів, скримерів, а саме через емоції та відчуттів. А отже, власне комікс відповідає наполовину власній думці автора.