МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ПЕРСОНАЖУ В СТИЛІ ДАРК ФЕНТЕЗІ ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ПІСНЯ ЧУМНИХ НОР»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0224
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Снежик Дар'я Ігорівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к. п. н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Запоріжжя

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *другий (магістерський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Снежик Дар'ї Ігорівні

1. Тема роботи: Особливості проектування концепт-ару персонажу в стилі дарк фентезі до комп'ютерної гри «Пісня чумних нор» науковий керівник роботи *PhD, доц. Чемерис Г. Ю.* затверджені наказом ЗНУ № 1394-с від 02.10.2025
2. Строк подання студентом роботи: 15.11.2025
3. Вихідні дані до роботи: _____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Теоретичні засади проектування концепт-арту в стилі дарк фентезі, Аналітичні аспекти проектування концепт-арту в стилі дарк фентезі, Практична реалізація концепт-арту для комп'ютерної гри «Пісня чумних нор»
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 12.11.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	***Призначення наукового керівника,*** *затвердження теми, отримання завдання*	*12.11.2024*	
2	***Проведення передпроектного дослідження,*** *вивчення теми та аналіз аналогів.*	*28.01.2025*	
3	***Визначення концепції проектування.*** *Провести дослідження предмету теми. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ.*	*30.03.2025*	
4	***Перша частина проектної роботи.*** *Розпочати процес проектування з описом результатів виконання у відповідних підрозділах ПЗ*	*01.06.2025*	
5	***Друга частина проектної роботи.*** *Створення детальних ілюстрацій. Написання третього розділу пояснювальної записки. Оформлення результатів проектування*	*05.08.2025*	
6	***Технічна реалізація проєкту.*** *Економічне обгрунтування проєктування концепт-арту. Усунення зауважень з урахуванням рекомендацій керівника та консультантів.*	*15.09.2025*	
7	***Попередній захист*** *кваліфікаційного проекту*	*10. 11.2025*	
8	***Проходження нормоконтролю.*** *Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Оформлення роботи*	*20.11 2025*	
9	***Подання роботи і рецензії*** *науковому керівникові на підготовку відгука. Написання відгука керівником*	*30.11 2025*	
10	***Подання роботи на антиплагіат-перевірку*** *системою Unicheck. Отримання довідки про перевірк*	*05.12 2025*	
11	***Отримання допуску до захисту****. Подання всіх матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедр*	*16.12 2025*	
12	***Захист*** *кваліфікаційної роботи*	*19.12 2025*	

Студент _____ *Дар'я СНЕЖИК*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Снежик Д. І. Особливості проектування концепт-арту персонажу в стилі дарк фентезі до комп'ютерної гри «Пісня чумних нор» : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, PhD, доц. Г. Ю. Чемерис. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 90 с.

UA : Робота викладена на 90 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 85 джерел. Об'єкт дослідження: Концепт-арт. Предмет дослідження: Концепт-арт персонажу у стилі дарк фентезі. Мета дослідження: є дослідження особливостей проектування концепт-арту персонажа в стилі дарк фентезі для створення візуально цілісного та емоційно виразного образу, адаптованого до художньої концепції комп'ютерної гри «Пісня чумних нор».

Ключові слова: дизайн концепції, розробка образу, розробка персонажа, дизайн, концепт-арт.

Snezhik D. I. Features of Designing Concept Art of a Dark Fantasy Character for the "Song of the Plague Burrows" Computer Game : Master's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. Yu. Chemerys. Zaporizhzhia: ZNU, 2024. 90 p.

EN : The work is presented on 90 pages of printed text. The list of links includes 85 sources. Object of research: Concept art. Subject of research: Concept art for a character in the dark fantasy style. The purpose of the study: to study the features of designing concept art for a character in the dark fantasy style in order to create a visually coherent and emotionally expressive image adapted to the artistic concept of the computer game "Song of the Plague Burrows".

Key words: concept design, image development, character development, design, concept art.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Снежик Д. І., Брянцева Г. В. Чому штучний інтелект не є революцією на відміну від мистецтва старих майстрів? *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології*. Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених: 3 т. ЗНУ, 2024. Т. 3. С. 49–51. DOI : 10.5281/zenodo.14577934
2. Снежик Д. І. Диплом за ІІІ місце у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт *«Бізнес-дизайн: концептуальні рішення»* у категорії *«Мистецтво та технології у дизайні (графічний, просторовий,*

концептуальний та ін.)» Державний торговельно-економічний університет. Київ, 2024.
3. Снежик Д. І. 3D-графіка як інструмент цифрового мистецтва у процесі проєктування персонажів до відеоігор *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології*. Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених: 3 т. ЗНУ, 2025. Т. 3. С. 57–58. DOI: 10.5281/zenodo.17938536

ЗМІСТ

ВСТУП.....7

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В СТИЛІ ДАРК ФЕНТЕЗІ.....12

1.1. Історичні витоки концепт-арту.....12

1.2. Особливості концепт-арту, стилі та їх призначення.....20

1.3. Візуальні архетипи та художні референси в дарк фентезі.....29

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В СТИЛІ ДАРК ФЕНТЕЗІ.....36

2.1. Дослідження існуючих аналогів та прототипів концепт-арту у відеоіграх. ……36

2.2. Аналіз цільової аудиторії до комп’ютерної гри «Пісня чумних нор»..... 42

2.3. Психологія страху та похмурої естетики у візуальному мистецтві.....47

РОЗДІЛ ІІІ ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ПІСНЯ ЧУМНИХ НОР».....54

3.1. Світ «Пісні чумних нор»: тематика та візуальна концепція.....54

3.2. Концептуалізація образів головного героя.....62

3.3. Підготовка фінального концепт-арту.....73

ВИСНОВКИ.....78

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....81

ДОДАТКИ.....89

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі комп'ютерні ігри стали однією з провідних форм культурного самовираження, поєднуючи мистецтво, технології та інтерактивність. Візуальна складова гри, зокрема концепт-арт персонажів, відіграє вирішальну роль у створенні глибокого занурення гравця у вигаданий світ, формуючи емоційний зв'язок з історією та персонажами. Саме завдяки продуманим образам персонажів проект передає атмосферу, настрій та унікальність ігрового всесвіту [1, с. 188].

Особливого значення концепт-арт набуває в жанрі темного фентезі - стилі, що апелює до архетипних страхів, підсвідомих тривог та глибоких людських емоцій. Темне фентезі прагне показати світ не як ідеалізовану казку, а як складний, часто жорстокий простір, сповнений символізму, трагедії та екзистенційних тем. Проектування персонажів у цьому стилі вимагає від художника не лише технічної майстерності, але й глибокого розуміння психології страху, міфологічних образів, історичних алюзій та культурних кодів.

Актуальність дослідження зумовлена високими вимогами, що пред'являються до сучасних комп'ютерних ігор: гравці очікують не лише технічної якості, але й концептуальної глибини та естетичної цілісності проектів. Високоякісний концепт-арт може значно підвищити конкурентоспроможність гри на ринку, сприяти формуванню унікального бренду та підтримувати емоційну залученість аудиторії [2, с. 50].

Дизайн персонажів є одним із ключових елементів створення комп'ютерної гри, оскільки саме через персонажів гравець взаємодіє зі світом гри, емоційно залучається до подій та сприймає наратив. Добре продуманий візуальний образ здатний передати характер героя, його історію, внутрішні переживання та навіть цінності ігрового світу без потреби в довгих поясненнях. Це особливо важливо в темному фентезі, де атмосфера та глибина образів відіграють першорядну роль у зануренні гравця.

Якісний дизайн персонажа допомагає швидко прочитати його роль та функцію в ігровому світі - чи то антагоніст, герой, трагічна фігура, чи потойбічна істота. Важливо, щоб кожна деталь зображення - від силуету до текстур одягу - підтримувала загальну ідею та настрій гри. Невідповідність візуального вигляду персонажа або ролі персонажа може зруйнувати ілюзію світу та негативно вплинути на ігровий досвід [3, с. 140].

Крім того, дизайн персонажів виконує важливу комунікативну функцію: він допомагає встановити миттєвий емоційний контакт з гравцем. Вдалий візуальний образ може викликати співчуття, страх, захоплення або ненависть, що безпосередньо впливає на залученість до сюжету та глибину занурення в гру.

У проекті комп'ютерної гри «Пісня чумних нор» врахування принципів дизайну персонажів є критично важливим для створення цілісного, атмосферного світу в жанрі темного фентезі. Візуальний образ повинен не лише відповідати естетиці похмурого та тривожного сеттингу, а й посилювати емоційне занурення гравця за допомогою символіки, текстур та силуетних рішень. Продуманий дизайн персонажів забезпечує глибше сприйняття наративу та підтримує єдність візуальної мови всього проекту [4, с. 20].

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на актуальність розвитку концепт-арту в комп’ютерних іграх, зростання інтересу до стилістики дарк-фентезі та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Особливості проектування концепт-арту персонажу в стилі дарк-фентезі до комп’ютерної гри «Пісня чумних нор»» є актуальною.

Ступінь дослідженості питання. У різні роки дослідженнями в галузі концепт-арту, зокрема в контексті цифрового мистецтва, дизайну персонажів займалися такі відомі вчені, як А. Селезньова [5, с. 152], С. Рябченко [6], Б. Куркуль [7], А. Чернюк [8], Ralph McQuarrie [9], Karla Ortiz [10], Jon Neimeister [11] та ін.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження — Концепт-арт.

Предмет дослідження — Концепт-арт персонажу у стилі дарк фентезі.

Метою роботи є дослідження особливостей проектування концепт-арту персонажа в стилі дарк фентезі для створення візуально цілісного та емоційно виразного образу, адаптованого до художньої концепції комп’ютерної гри «Пісня чумних нор».

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання:**

1. Здійснити аналіз наявних наукових та методичних літературних джерел, що присвячені концепт-арту;
2. Дослідити історичні, культурні та художні витоки в концепт-арті;
3. Проаналізувати особливості концепт-арту як вид візуального дизайну, його роль у створенні комп’ютерних ігор та специфіку стилістичних рішень у межах дарк фентезі;
4. Систематизувати художні принципи, стилістичні прийоми та архетипи, що використовують у візуалізації персонажів у жанрі дарк фентезі;
5. Виявити принципи формування похмурої естетики та візуального страху в дизайні персонажів;
6. Дослідити цільову аудиторію комп’ютерних ігор у жанрі дарк фентезі;
7. Здійснити аналіз аналогів і прототипів в контексті адаптації образів;
8. Сформулювати концепцію майбутнього персонажа на основі передпроектного дослідження, аналізу ринку та художніх референсів;
9. Спроектувати концепт-арт персонажа для комп’ютерної гри «Пісня чумних нор».

Методи дослідження: *теоретичні:* вивчення й теоретичний аналіз загальної та спеціальної літератури; вивчення та аналіз існуючих аналогів та прототипів. Були використані наступні методи *дизайн-проектування:* методика предпроектного аналізу, метод синтезу в дизайні, художньо-образне

моделювання об’єкту дизайн-проектування за допомогою композиційного формоутворення, художній метод і графічне проектування; *емпіричні:* методи дослідження цільової аудиторі (метод персон).

Концепція проекту. В основі ідеї кваліфікаційної роботи базується на створенні оригінального концепт-арту персонажа в стилі темного фентезі для авторської комп’ютерної гри «Пісня чумних нор». Вперше буде розроблено візуальну концепцію персонажа, яка поєднує естетику похмурого Середньовіччя та психологію страху, адаптовані до лору вигаданого ігрового світу. Унікальність проекту полягає в комплексному підході, що включає художній аналіз, дослідження цільової аудиторії та дизайн персонажу з урахуванням сучасних вимог у концепт-дизайні.

Наукова новизна, теоретичне та практичне значення кваліфікаційної роботи. Теоретична значущість кваліфікаційної роботи полягає у створенні унікального концепт-арту персонажа для авторської комп'ютерної гри «Пісня чумних нор» у стилі дарк-фентезі з урахуванням психології страху та готичного образу. Практична цінність кваліфікаційної роботи полягає в можливості використання її тексту, матеріалів поточної практичної роботи та результатів теоретичного дослідження в навчальному процесі як посібник для студентів спеціальності графічний дизайн, з такої дисципліни як «Концепт-арт»

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом публікації тез доповіді на тему «Чому штучний інтелект не є революцією на відміну від мистецтва старих майстрів?» у збірнику наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня, 2024, м. Запоріжжя), а також тези доповіді на тему «3D-графіка як інструмент цифрового мистецтва у процесі проєктування персонажів до відеоігор» у збірнику наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня, 2025, м. Запоріжжя). Було здобуто ІІІ місце у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт «Бізнес-дизайн: концептуальні рішення» у категорії «Мистецтво та технології у дизайні

(графічний, просторовий, концептуальний та ін.)» Державного торговельно-економічного університету (27 листопада 2024 року.)

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 90 сторінок, 61 ілюстрацій, 85 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 78 сторінки. За темою роботи опубліковано 2 тез доповіді на конференції.

У *вступі* обґрунтовується актуальність дослідження, розкривається науковий апарат дослідження: мета, предмет, об'єкт, задачі, методи дослідження, наукова новизна, теоретичне та практичне значення роботи.

У *першому розділі «Теоретичні засади проектування концепт-арту в стилі дарк фентезі»* розглянуто історичні витоки концепт-арту, особливості його стилів і призначення, а також візуальні архетипи та художні референси в жанрі дарк фентезі

У *другому розділі «Аналітичні аспекти проектування концепт-арту в стилі дарк фентезі»* досліджено цільову аудиторію комп'ютерної гри «Пісня чумних нор», проаналізовано наявні аналоги аналоги концепт-арту у відеоіграх та розкрито психологію страху і похмуру естетику у візуальному мистецтві.

У *третьому розділі «Практична реалізація концепт-арту для комп'ютерної гри «Пісня чумних нор»»* описано світ гри, концептуалізацію образу головного героя та етапи підготовки фінального концепт-арту.

У висновках наведено основні підсумки наукового дослідження. У додатках надано розроблений ілюстративний матеріал, пошукові ескізи та інші супроводжуючі матеріали.

РОЗДІЛ І
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В СТИЛІ ДАРК-ФЕНТЕЗІ

1.1. Історичні витоки концепт-арту

Концепт-арт - це витвір мистецтва, що зображує предмет, що є суто вигаданим і не представляє вже існуючу річ. Ілюстрацію та концепт-арт часто вважають одним і тим самим, проте це не так, оскільки ілюстрації визначаються тим фактом, що вони представляють речі, які вже існують. По суті, концепт-арт - це дизайн [12].

Термін «концепт-арт» давно міцно увійшов у професійний ужиток, але він досі залишається недостатньо зрозумілим широким колом людей, включаючи новачків у індустрії розваг. Часто трапляється, що нові учасники творчих процесів навіть не підозрюють про його існування та значення. Концептуальне мистецтво має значний вплив на численні сфери людської діяльності. Зокрема, більшість предметів повсякденного вжитку - автомобілі, меблі, електронні пристрої - на початковому етапі проектування проходять стадію концептуального осмислення, яку здійснюють концепт-дизайнери [13].

На відміну від традиційних ескізів, концепт-арт - це візуалізація ідей, що слугують основою для подальшої розробки дизайну. Його головне завдання - передати форму, колір, композиційні акценти та загальний візуальний характер об'єкта чи персонажа. Для одних художників створення концепт-арту є способом самовираження та генерування креативних ідей, для інших - професійною діяльністю та джерелом доходу, для ще третіх - творчим викликом. Однак усіх їх об'єднує спільна мета - створення концептуального образу на ранніх етапах проекту, що допомагає оптимізувати та систематизувати подальший процес розробки [14, с. 6].

Історичне підґрунтя концепт-арту слід розглядати не як раптову появу «нової дисципліни», а як тривалу трансформацію способів візуальної

підготовки у службі оповіді та виробництва образу - від давньої ілюстрації та сценографії до промислового дизайну і кінематографічної візуалізації.

Універсальна функція образу як «зразка» для виробництва (чи то репродукції друкарської, чи то побудови кіношної декорації, чи то моделювання гри) має глибоке коріння: ілюстративні традиції, що постали у зв'язку з розвитком друкарства й масової візуальної культури, виробили уміння вистрілювати ідеї у невеликих формах - це базова операція, яка згодом лягла в основу практики концептуального дизайну. Сучасні ґрунтовні дослідження історії ілюстрації показують, що від «золотої епохи ілюстрації» XIX - початку XX століття (коли ілюстрація виконувала комунікативну функцію для літератури, журналістики та реклами) походять ключові методи швидкої візуалізації, композиційного креслення та сторітелінгу в одному образі - навички, які сьогодні називають «візуальним розвитком» або «concept art». Ця історична лінія простежується в сучасних монографіях і оглядових виданнях з історії ілюстрації, що систематизують технічні й соціальні зміни практики образотворчої роботи [15, с. 11].

Паралельно з еволюцією ілюстрації формується інша традиція - декоративно-сценографічна та панорамна. Починаючи з театрального декорування й перспективних панорам XIX століття, художники набували досвіду масштабного «малювання місця», де важливий не лише окремий образ, а цілісна просторо-часова ситуація. Розвиток матте-пейтингу у кінематографі та кіно- і телесценографія в XX столітті заклали ще одну практичну передумову для concept art: художник мусить не лише намалювати об'єкт, але й передбачити його інтеграцію у майбутній виробничий простір (мікроплан: герої, реквізит; макроплан: середовища, території). Історія матте-пейтингу, документована як у спеціалізованих оглядах візуальних ефектів, так і у спогадах майстрів, демонструє безперервний перехід від традиційного живопису фонів до виробничих практик, де швидка візуалізація, масштабування перспективи і координація з техніками зйомки були необхідні ще до появи цифрових інструментів. Цей пласт доказово важливий для розуміння, як функціональність

образу (не лише його естетика) стала критерієм якості роботи художника в індустрії розваг [16].

Друга велика хвиля витоків - промисловий і транспортний дизайн середини XX століття, котрий вивів питання функціонально-естетичного прототипування в інше поле. Дизайнери-концептуалісти працювали не на ілюстрацію як таку, а на візуалізацію ідей майбутньої машини, простору чи атмосфери; їхні ескізи ілюстрували можливі «реалії» ще до того, як прототипи були фізично виготовлені.

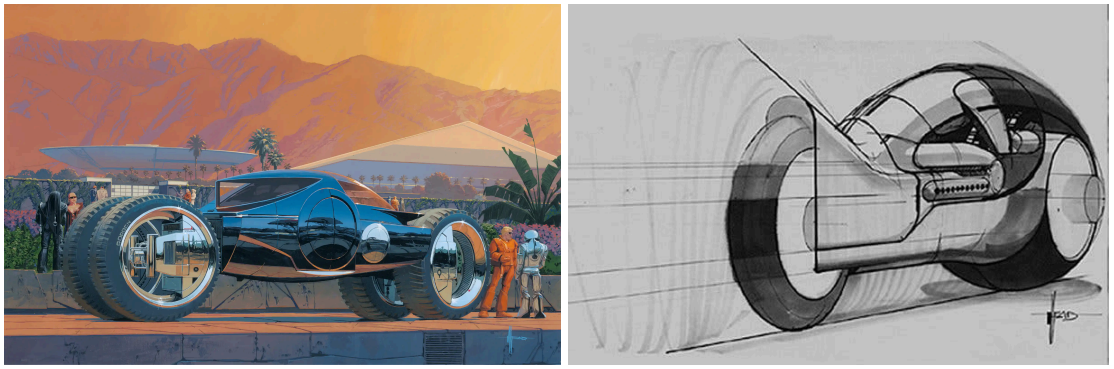


Рисунок 1.1 - Концепт-арт «Syd Mead»

Завдяки цьому з’явилося розуміння концептуальної ілюстрації як інструменту проектування: швидкі візуальні варіанти, які дозволяють команді обрати напрям, обговорити технічні обмеження і надавати художньому відділу чітке завдання. Монографії та великі альбоми робіт промислових дизайнерів і «візіонерів» кіно й анімації документують, як художні практики, що формувалися у контексті виробництва, трансформувалися у специфічні методи й прийоми, прийнятні для командної роботи над фільмом чи грою [17].

Перетин ілюстративної, матте- та дизайнерської традицій набув кульмінації у появі фігур, яких історично прийнято вважати «прабатьками» сучасного concept art у кіно: Ralph McQuarrie, який створив візуальні рішення для оригінальної трилогії «Star Wars» і тим самим перевів роль ілюстратора у ранг архітектора візуального світу; Syd Mead, чиї промалюнки майбутнього застосовувалися як джерело технічної й емоційної інформації для зйомок; і численні художники фантастичного живопису (Frank Frazetta, Бекшинський та

інші), чиї образи визначили естетичні орієнтири для жанрового мистецтва. Видання, присвячені мистецтву цих авторів, демонструють, що їхні роботи виконували подвійний хід: вони були одночасно самодостатніми творами мистецтва і робочими «чекістами» для виробництва костюмів, локацій і реквізиту. Сьогодні саме цей гібрид роботи «для себе» і «для виробництва» ми називаємо concept art.

З часом популярність концепт-арту вийшла за межі автомобільної промисловості, охопивши нові сфери, включаючи кіно та анімацію. Працюючи над першим повнометражним анімаційним фільмом «Білосніжка та семеро гномів», студія «Walt Disney» вперше свідомо використала концепт-арт як етап розвитку візуального стилю персонажів. Відомий художник Альберт Хантер брав участь у створенні візуальних концепцій, і разом з командою з п'яти художників він розробив художні образи персонажів, які стали основою для подальшої анімаційної адаптації [18].



Рисунок 1.2 - Ранній концепт-арт до «Білосніжка та семеро гномів»

Інтелектуально-теоретична опора concept art також має важливі витоки в історії візуальної теорії та психології зору. Класичні праці з теорії зображення, які вивчають, як глядач зіставляє образ із раніше набутою візуальною «складовою» (schemata), дають підґрунтя для розуміння, чому ті чи інші «швидкі» образи (thumbnail sketches, silhouettes, color keys) працюють ефективно саме як інструмент комунікації в команді. Ернст Гомбріх та інші теоретики простежують механізми навчання візуальній репрезентації й роль

традиції — це важливо для пояснення, чому концепт-арти зазвичай опираються на існуючі візуальні архетипи та водночас мають створювати відчуття новизни.

Особливу роль у формуванні сучасного розуміння concept art зіграли також спеціалізовані навчальні та методичні праці, альбоми «art of» та каталоги робіт художників, які служать одночасно підручниками й зразками. Великі ілюстративні томи й збірки концепт-артів (альбоми Ральфа Маккуоррі, Сіда Міда, монографії Фразетти й ін.) виконують функцію як джерела референсу, так і каталогу прийомів: силуетна читаність персонажа, композиційне вирішення епізоду, робота з палітрою для створення настрою. Аналіз цих видань як історичних джерел дозволяє досліднику простежити, як змінювалися пріоритети (від «ефектного живопису» до «функціонального виробничого набору»).

З розвитком відеоігор у 1980-х та 1990-х роках концепт-арт поступово трансформувався з допоміжного елемента в повноцінний етап розвитку персонажів. Ігрова індустрія, яка розширила свої технічні та наративні можливості, вимагала створення глибоко розроблених візуальних образів, здатних відображати характер героя, його емоційний спектр, соціальний статус та роль у сюжеті. Перші ігрові студії, такі як Nintendo, Capcom, Square Enix (раніше Squaresoft), активно залучали художників до розробки дизайнерської документації у вигляді малюнків та ескізів персонажів - прикладом може служити зображення Лінка з «The Legend of Zelda» або персонажів із серії «Final Fantasy» [19].

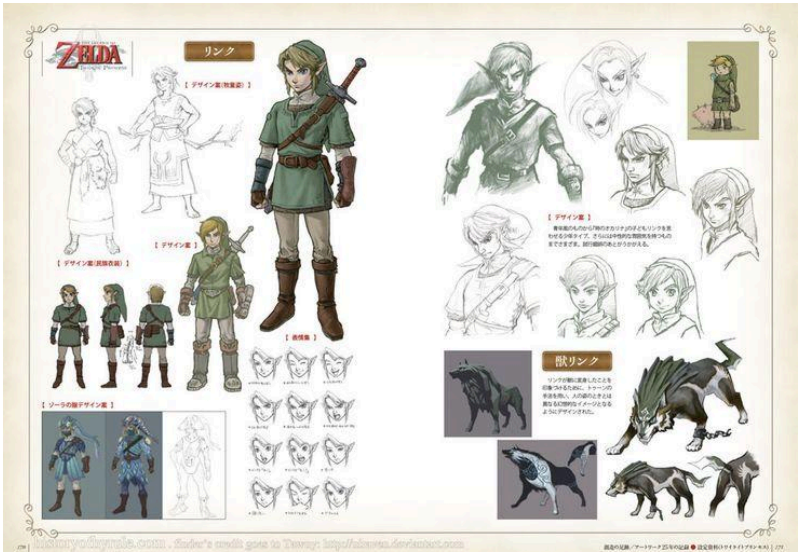


Рисунок 1.3 - Ранній концепт-арт головного героя Лінка з «The Legend of Zelda»



Рисунок 1.4 - Концепт-арт героя Баррет з «Final Fantasy»

Перехід до тривимірної графіки наприкінці 1990-х та на початку 2000-х років вимагав ще глибшої роботи на рівні концептуального дизайну. Концепт-арт став необхідним етапом візуальної розробки, дозволяючи гармонізувати стилістику персонажів із загальним художнім рішенням гри [20]. Наприклад, у грі «Halo: Combat Evolved (2001)» від студії «Bungie» кожен персонаж та істота пройшли кілька етапів концептуального проектування, перш ніж бути змодельованими в 3D [21].

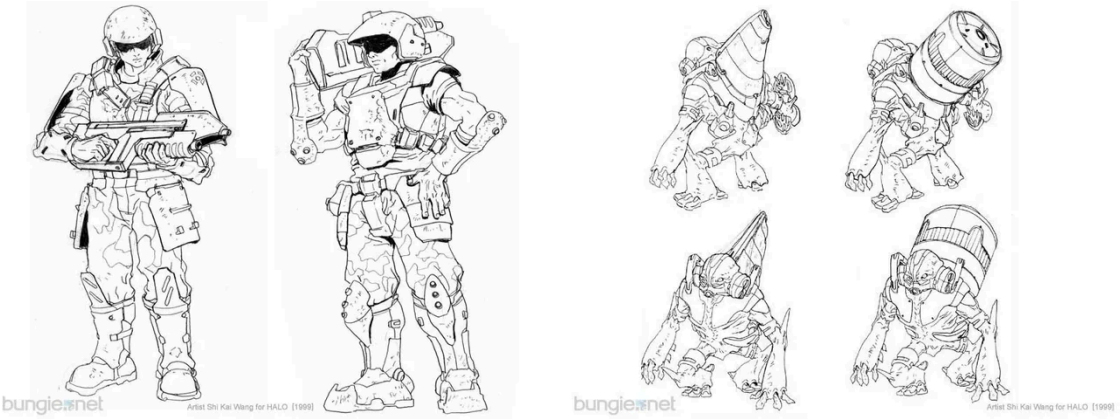


Рисунок 1.5 - Концепт-арт до гри «Halo: Combat Evolved (2001)» від художника Shi Kai Wang

Подібні процеси відбувалися у «World of Warcraft (2004)», де художники «Blizzard» створили десятки варіантів концепцій рас, класів та монстрів, перш ніж затвердити остаточні дизайни [22]. У цей період утвердилася роль концепт-художника як окремого спеціаліста в команді розробників відеоігор

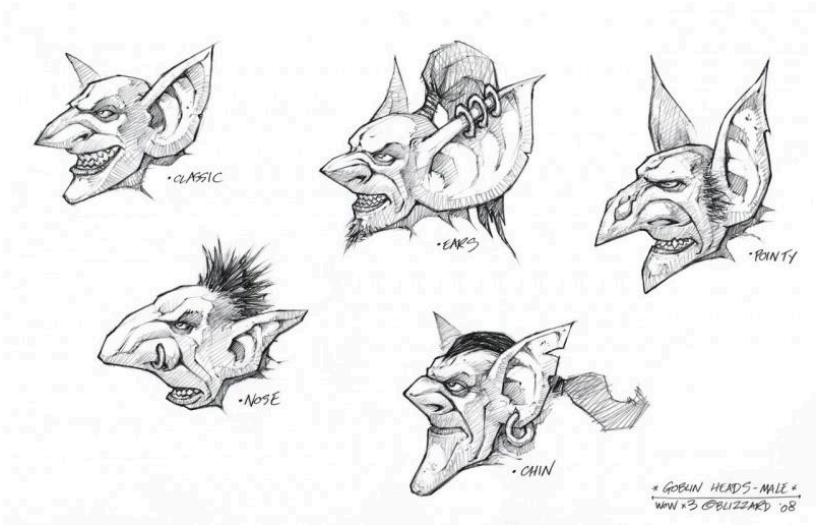


Рисунок 1.6 - Концепт-арт голів гоблінів до гри «World of Warcraft (2004)»

Варто відзначити внесок нового покоління художників, таких як Фен Чжу, Шадді Сафаді та Седрік Пейроверне. Їхні роботи не лише визначили сучасні естетичні стандарти в галузі, але й сприяли формуванню освітніх платформ, які передають досвід концептуального мистецтва новим поколінням фахівців [23]. Наприклад, Школа дизайну FZD, заснована Фен Чжу, стала одним із провідних навчальних закладів, що спеціалізуються на концептуальному дизайні для індустрії відеоігор та кіно.

Методика викладання Фен Чжу є високоструктурованою, технічно точною та інтенсивною, що відповідає його професійному художньому стилю. Портфоліо художника, представлене на його офіційному сайті, демонструє високий рівень майстерності у створенні зображень середовищ, персонажів, істот і навіть 3D-роботизованих об'єктів. Крім того, Фен Чжу активно ділиться своїм досвідом через власний канал на платформі YouTube, де публікує безкоштовні відеолекції, що містять цінні поради для початківців та сприяють популяризації концепт-арту серед широкої аудиторії [24].

Крім того, сучасний концепт-арт тісно пов'язаний з використанням цифрових інструментів. Такі програми, як Adobe Photoshop, Procreate, Blender, ZBrush та 3D-Coat, стали основними інструментами для створення як 2D, так і 3D-концептів і також дали можливість створювати концепти у гібридних техніках, поєднуючи малюнок, фотографію і 3D-моделювання. Поява програмного забезпечення дозволила художникам створювати не просто швидкі ескізи, а й повноцінні етюди персонажів зі світлотінью, текстурами та глибиною простору. Сучасна епоха цифрових технологій лише закріпила вже сформовані традиції.

Можна стверджувати, що концепт-арт персонажів у відеоіграх перейшов від допоміжної функції до ключового творчого етапу в процесі створення візуального контенту. Це важливий інструмент комунікації між сценаристами, геймдизайнерами, художниками та програмістами, формуючи естетичну цілісність ігрового світу.

Історія концептуального мистецтва персонажів у відеоіграх - це поступове формування міждисциплінарного напрямку, який поєднує художнє бачення, технологічне мислення та наративну логіку. Від ескізів для класичної анімації до складних багатошарових 3D-персонажів, концептуальне мистецтво є ключовим етапом візуального розвитку ігрового світу [25, с. 32].

1.2. Особливості концепт-арту, стилі та їх призначення

Концепт-арт виступає вирішальним етапом у пре-продакшн фазі будь-якого візуального проєкту - кіно, анімації, відеоігор [26]. Його основне завдання - візуалізувати ідеї до початку реального виробництва. Як підкреслює низка професійних джерел, концепт-арт дозволяє перетворити абстрактні сценарні описи, атмосферні та сюжетні наміри у конкретні зорові рішення. Ці зображення служать спільною мовою для режисерів, production designers, художників й моделерів: щоразу, коли дизайнери чи технічні спеціалісти звертаються до цих ескізів - вони бачать візуальне втілення ідей, котрі закладено ще на етапі розвитку сценарію [27, с. 452].

Наукові праці в галузі візуального дизайну та виробництва (наприклад, дослідження студій VFX, арт-директорів у кіно) описують концепт-арт як мост між творчістю та технологією [28]. Це не просто репрезентація - це інструмент для відпрацювання атмосфери, колірної схеми, композиційних рішень, функціональної конструкції персонажів, локацій і пропсів. Завдяки цьому команда може оцінити, змоделювати й адаптувати варіанти ще до значних витрат на зйомки чи виробництво 3D-моделей [29, с.10].

Перш за все концепт-арт вирішує естетичні задачі: встановлює тональність проекту, задає настрій, демонструє, як світ має виглядати через освітлення, кольори, масштаби, силуети. Далі - сюжетні функції: всі творчі учасники бачать однаковий напрям, що суттєво скорочує ризик художніх суперечок на пізніх етапах. І третьо - виробничі задачі: зрозуміти, що реально зробити (вирізняти машинерію, костюми, декорації, VFX), що треба коригувати, які варіанти варто готувати - і таким чином економити ресурси й час [30, с.78].

Стилі концепт-арту не з’являються «із нічого», вони виникають на перетині трьох великих чинників: художніх традицій, технологічних можливостей/інструментів і виробничих/продакшн-вимог. Перший чинник - художня традиція, яка означає, що концепт-художник наслідує або переосмислює підходи «класичної» образотворчості: живопису, акварелі, графіки, ілюстрації; ці традиції створюють базову «мову», тобто розуміння

форм, мазка, композиції, світла, матеріалу. Другий чинник - технології: цифрові планшети, 3D-блокінг, фотобейшинг, спеціалізовані кисті (brushes), фільтри - усе це змінює, що можливо. Наприклад, раніше художник мав лише олію чи акварель; сьогодні він має можливість поєднувати традиційні техніки з цифровою обробкою, що відкриває нові стилістичні можливості.

Третій чинник - виробничі вимоги: коли концепт має слугувати не лише як ілюстрація, але як робочий артефакт для моделерів, аніматорів, середовища, рендеру - до стилю висувають технічні обмеження (полігони, читабельність, масштаб, освітлення, кількість варіантів). Як зазначено в одній статті: «Decide early where your project sits: emblematic, illustrative, heightened, naturalistic, or documentary... Each rung sets expectations for proportion, detail density, material response, and narrative tone» [31].

У концепт-арті традиційно виділяють дві великі категорії стилю - реалізм і стилізацію, з окремим проміжним напрямом стилізований реалізм. Реалістичний стиль стиль прагне точного відтворення анатомії, перспективи, освітлення, текстур та атмосфери. Його використовують у кіно, іграх, архітектурній візуалізації, де важлива правдоподібність світу проєкту [32]. Використовуються технології як Physically Based Rendering, глобальне освітлення, motion capture - все, щоби зробити сцену правдоподібною й деталізованою. Цей підхід несе емоційну вагу і міцно тримає увагу аудиторії, проте вимагає значних ресурсів і може швидко застаріти технічно.

Реалістичний підхід базується на академічному малюнку, художніх техніках і класичних принципах живопису: це спадщина naturalism, де художник намагається максимально наблизити зображення до реальності, як у творах [33, с 17-18 ст.].

Також існує стилізований реалізм. Це проміжна зона: композиції й форми залишаються впізнаваними й анатомічно коректними, але кольори, освітлення або деталі відчутно спрощені або підкреслені емоційно. Такий стиль нині надзвичайно популярний у концепт-арті: він поєднує технічну чіткість із художньою витонченістю. Цей підхід створює водночас правдоподібні й

мистецьки виразні світи - прикладами є Final Fantasy, The Witcher 3, Horizon Zero Dawn.

Праці на кшталт роману "The Art of Stylized Realism" (Sarah Lee, червень 2025) розкривають основи колористики, освітлення й текстур у цьому стилі. Автор підкреслює, що успіх стилізованого реалізму лежить у балансі між реалістичною анатомією та творчою інтерпретацією природних ефектів, шаруватістю кольору, ефектами атмосфери (туман, світлові промені) [34].

Сучасні ілюстрації Simon Stälenhag (глобальні пейзажі з sci-fi елементами), Ash Thorp чи інші художники - це приклади стильового об’єднання точного малюнка з емоційним відтінком. Вони використовують реалістичні перспективи, освітлення й текстуру, але кольори мають художню плавність і характер, що творить впізнаваність візуального світу проєкту.

Стилізований стиль, навпаки, надає перевагу артистичній виразності: спрощені форми, яскраві кольори, цілеспрямовані акценти. Форми і пропорції можуть бути навмисно спотвореними (наприклад, великі очі, розтягнуті кінцівки) з метою підкреслити характер персонажа чи атмосферу. Техніки як cel-shading, hand-painted текстури, абстрактна ілюстрація - все це дає свободу творчості й одразу створює впізнаваний візуал. У цьому стилі легше створити щось виразне, яке краще сприймається на мобільному екрані або в мультяшному або фентезійному жанрі Animated Videos [35].

Тепер розглянемо основні три види стилю.

Термін «пейнерлі» означає, що стиль імітує або використовує прийоми традиційного живопису (олія, акварель, гуаш тощо) - виразні мазки, видима текстура кисті, менш чітка деталізація, акцент на світлотіні, колірному настрої та атмосфері, ніж на фізичній точності кожної дрібниці. Походження цього стилю це класичні традиції живопису (імпресіонізм, пост-імпресіонізм, академічний живопис), де важливе не просто те, «що зображено», а «як зображено» якою манерою, яким тоном.

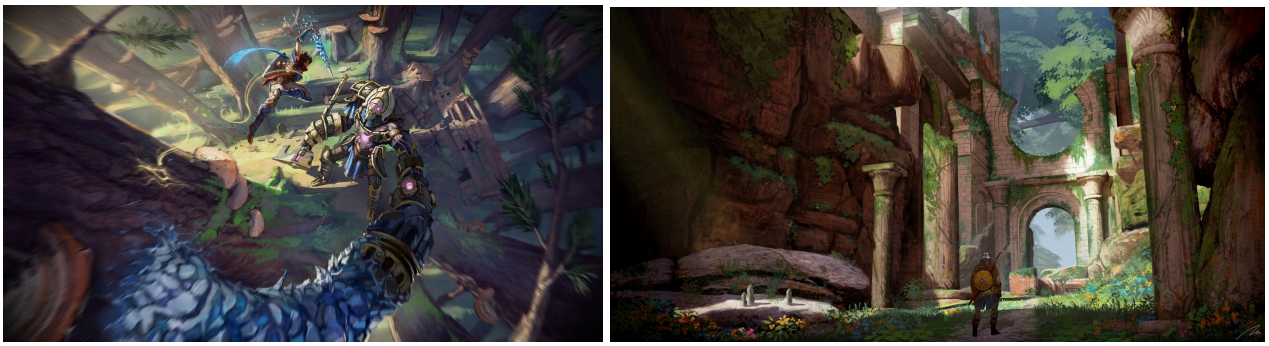


Рисунок 1.7 - Концепт-арт стиль «пейнерлі»

Цей підхід у концепт-арті використовується тоді, коли мета встановити художній дух проєкту, передати настрій, атмосферу, темп світу. Наприклад, для світу з казковою або сюрреалістичною атмосферою, або коли кінцевий вигляд гри має бути «малярським», художнім, можливо навіть зі стилізованою кистю або цифровими мазками. У такому стилі менш важливо, щоб кожна текстура була фізично точна, важливіше композиція, світло, силует, емоція.

У виробництві цей стиль має переваги: швидкі ескізи з сильним настроєм, можливість швидко протестувати варіанти, установка тонального напрямку. Але є обмеження: якщо кінцевий продукт має бути реалістичним 3D з деталями, потребуватимуться додаткові кроки для трансформації з «пейнерлі» арт-мови у точні технічні файли. Наприклад, одного рендера може бути недостатньо для моделювання. З іншого боку, коли кінцевий продукт сам має художню манеру (наприклад stylized game, або артбук) - цей стиль дуже ефективний.

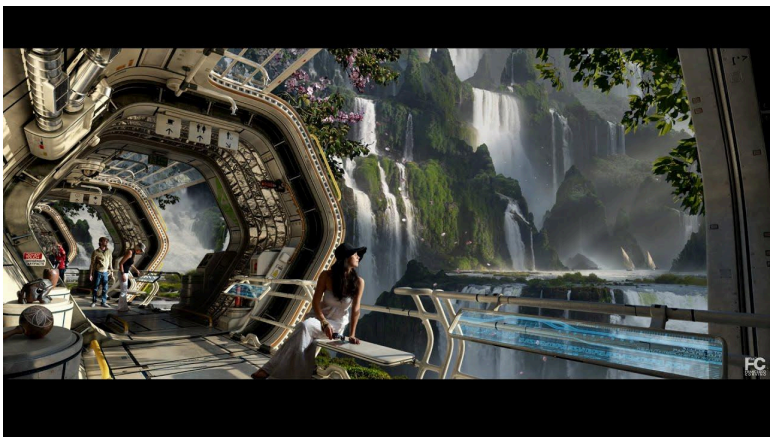


Рисунок 1.8 - Концепт-арт стиль «пейнерлі»

Отже, варто розуміти: стиль «пейнерлі» - це не просто красива текстура, це рішення: великі форми, керовані мазки, вибіркова деталізація, акцент на колірному ритмі та світлі [36].

Фотореалізм у концепт-арті означає, що мета максимально близько передати матеріали, освітлення, відбиття, текстури, саме так, щоб цей концепт міг слугувати майже як «технічний артефакт» для подальших виробничих етапів (моделювання, текстурування, освітлення, рендеринг). Такий підхід бере коріння з ілюстрації, кінопроєктів і AAA-ігор, де очікується, що гравець сприйматиме світ як «реальний». Тут художній мазок зменшений, важлива деталізація, фізична правдоподібність, коректне світло, матеріали, відбиття, грань, пористість і т.д.



Рисунок 1.9 - Концепт-арт стиль фотореалізм

Виробничо це означає: концепт-художник має враховувати технічні обмеження, чи модель буде виглядати так в грі, чи потрібно передати нормалі/висоту/спекуляр, чи потрібні орієнтовні UV-шаблони, чи потрібні вигини/деталі, які видно крупним планом. Часто такі концепти використовуються як референс для 3D-дизайнерів або VFX-команд.

У виборі стилю цей підхід має сенс, коли продукція має високий рівень реалізму, чи коли кінцева платформа дозволяє/вимагає достатньо деталізації (ПК, консолі, CGI). Але він також створює ризики: великий час на деталізацію, високі вимоги до відповідності технічним стандартам, можливість, що стиль стане «слизьким» або занадто тяжким для адаптації на менш потужні платформи [37].

Технічний стиль (превізуалізація, матт-пейнтинг, робочі дослідження) - це стиль/тип арт-робіт менш відомий як «естетичний стиль» у класичному сенсі. Скоріше це робочий артефакт: дослідження освітлення, матеріалів, масштабів, блок-аутів (block-outs) для середовища/сцен, превізуалізації кадрів для кіно/ігри. Тут важлива не художня краса «мазка», а читабельність, технічні параметри, функціональність. У кінозйомках чи геймпродакшені такі арти дають «імпульс» виробництву: вони можуть вміщувати локацію з визначенням часу дня, інтенсивності світла, пропорцій персонажа до світу, перспективи, розподілу кольорів.

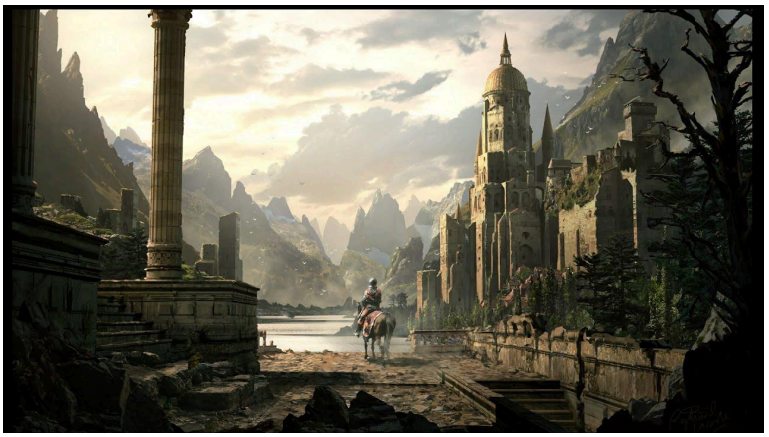


Рисунок 1.10 - Концепт-арт стиль технічний

Це рішення коли проект має великий масштаб, багато відділів (середовище, освітлення, FX, рух), і потрібно зменшити ризики: чи локація буде читабельна, чи персонаж/проп читабельний, чи атмосфера відображає задум. Використання технічних артефактів дозволяє «зафіксувати» ключові параметри стилю та виробництва (наприклад, value-ключ, дистанція, масштаб, упорядкування об’єктів) задовго до того, як буде фінальна модель.

Отже, технічний стиль - це не просто проміжний етап, він є складовою стратегії стилю проєкту: він диктує, на якій ранній стадії визначаються читабельність, пропорції, освітлення, масштаб - і забезпечує узгодженість між художниками, моделерями, програмістами.



Рисунок 1.11 - Концепт-арт стиль технічний

Далі жанрові стилі, що синтезують базову стилістику з певною тематикою:

- Фентезійний стиль поєднує реалістичні техніки з вигадковими формами - міфічні істоти, магічні пейзажі, орнаментальні костюми. Він дозволяє візуалізувати світ, який існує лише в уяві, але здається читабельним та переконливим [38].
- Наукова фантастика/Sci-Fi формує образи футуристичного світу - техніка, міста майбутнього, інопланетні ландшафти. Тут дизайн служить для передачі технологічних концепцій і суспільних ідей, з прикладами в роботах Ralph McQuarrie, Syd Mead, John Harris [39, с. 50].
- Стімпанк поєднує вікторіанську естетику з механічною фантазією: шестерні, парові двигуни, ретро-футуристичні пристрої. Через текстури, кольори, дизайн костюмів і предметів цей стиль формує джаз від старовини і техніки. Наприклад, художник Brian Kesinger, який працював над Atlantis і Treasure Planet, поєднує механіку з вінтажними формами у своїх ілюстраціях [40].
- Кіберпанк - темні міста, неонове освітлення, протистояння високих технологій і деградації - стиль задає урбаністичну напругу й атмосферу технологічного занепаду [41, с 33].

Такі жанрові варіанти зазвичай є гібридними - реалістика чи стилізація + специфічна тематична палітра й образність. Кожен із них має конкретне

призначення, зрозуміле як для художника, так і для режисера, продюсера чи модельєра - він комунік стиль світу, характер персонажа, настрій сцени.

Далі розглянемо призначення стилів у професійній роботі. У сфері професійної розробки - особливо відеоігор, анімації та кіно - концепт-арт виконує функцію не тільки естетичного начерку, а й фундаментального координаційного інструменту. Він задає візуальну ідентичність проєкту, встановлює тон, атмосферу та допомагає синхронізувати роботу студійних спеціалістів - від художників до програмістів, дизайнерів і режисерів. Стилі концепт-арту в цьому контексті - не просто художній вибір, а частина цілісного дизайну з дуже чітким призначенням.

У книгах, присвячених розробці концепт-арту, підкреслюється важливість побудови чіткої візуальної мови через створення мудбордів (mood boards), використання теорії кольору та композиції. Усе це докладно описано як інструменти, що допомагають формувати стиль і художню концепцію - і, як наслідок, підтримують єдність світу гри або анімації [42, с. 23].

Особливі стилі - ілюстративний, реалістичний, стилізований, абстрактний - виконують різні ролі:

- Illustrative або Mood/Key Art використовується для відпрацювання емоційного сприйняття, створюючи потужні візуальні заяви, які задають емоційний фокус проєкту [43].
- Environment Concept Art - не просто красиві пейзажі, а засоби сторітелінгу через середовище: використання композиції, світла, текстур, масштабу, які можуть передавати історію, стан місця, його контекст і навіть зачепити гравця з першої ітерації.
- Character Concept Art - заглиблюється у психологію персонажа, його історію, характер, щоб створити образ, який буде узгодженим із сюжетом, геймплеєм та ідентичністю проекту [44, с. 50].
- Prop/Vehicle/Creature Art - детальні об’єкти чи істоти, які мають бути функціональними в межах світу (наприклад, зброя, техніка, інтерфейс):

стиль тут диктує ідентичність, функціональність і логіку вигляду об’єктів у грі.

Стиль умовно можна розглядати як засіб "мовлення" художника проєкту: він не просто показує, як щось виглядає, а пояснює - як воно працює, яку емоцію викликає, на що націлений гравець. Це підтверджують й структурні матеріали: концепт-арт найчастіше є першим етапом, де ідея перетворюється на візуальне сенс-повідомлення - це допомагає зберігати час, уникати помилок і створювати єдине бачення в команді [45, с. 33].

У студійних артбуках (наприклад, «The Art of the Mass Effect Universe» або книги від Thatgamecompany) концепт-арт стирає межу між естетичним артом і функціональним дизайном, демонструючи, як через стиль проекту формується оповідь, передаються характери, походження світу - і як через це формується унікальний художній досвід [46].

Таким чином, призначення стилів у професійній роботі концепт-арту полягає в:

- визначенні настрою та атмосфери кожного моменту (ключові артефакти задають емоційну тональність);
- комунікації між відділами через візуальну стандартизовану мову, що зменшує неоднозначність;
- налаштуванні очікувань виробництва, де стиль стає керівництвом для художників, 3D-модельєрів і аніматорів;
- поглибленому сторітелінгу, де середовище, персонажі й об’єкти оповідально насичені вже на стадії концептів.

Концепт-арт - не просто малюнок: це мислення у візуальній формі, що служить формуванню естетичного напряму проєкту, створенню настрою, сюжетної підтримки.

Стилі - реалістичні (для правдоподібності і драматизму) та стилізовані (для характеру й брендовості) - підбираються відповідно до жанру (фентезі, sci-fi, мультиплікація, steampunk).

Вони мають конкретне призначення: character, environment, prop/artifacts, vehicles, creatures - кожна категорія допомагає вирішувати конкретні дизайн-завдання, оптимізувати виробництво та комунікацію [47, с. 52].

1.3. Візуальні архетипи та художні референси в дарк фентезі

У дарк-фентезі візуальні архетипи утворюють своєрідну іконографію, яка поєднує традиційні символи західної візуальної культури з трансгресивними, готичними й гротескними формулами. Один із центральних архетипів - антигерой, котрий візуально позначається як персонаж «впливу протилежностей»: зрощення естетики руїн та аристократичного одягу, сліди битв на латах або одязі, а також «внутрішні» маркери моральної неоднозначності - темні відтінки, контрастні акценти, асиметрія силуету. Образ антигероя візуально виростає з літературних і культурних моделей XVIII-XX століть, але у дарк-фентезі він також тісно пов’язаний із середньовічною іконографією падіння та спокути: сама композиція фігури часто запозичує положення з релігійних сцен каяття чи страждання, інтерпретованих через сучасну палітру і текстуру. Методологічно для аналізу таких образів доречний підхід іконографії/іконології - тобто читання зображення на рівні знаків, алегорій та культурних сенсів - який детально розглядається в сучасних розвідках з іконографії та медієвістики [48, с. 20].

Візуальні архетипи дарк-фентезі починаються із архетипу тіні за Карлом Юнгом - образу Shadow, що в мистецтві часто уособлює потаємні, пригнічені частини особистості, демоничні сили, забуті страхи. У психологічній літературі описано, що у дзеркальних ілюзіях люди бачили обличчя монстрів, старців, чаклунок, що символізують тінь - темну, примітивну, руйнівну природу людини [49, с.9]. Сам образ монстра в дарк-фентезі часто виконує цю функцію тіні: він не просто ворог, а проекція внутрішніх демонів, спокуси, моральної руйнації.

У дарк-фентезі ключовими персонажними архетипами є антигерой, падший лицар, монстр - кожен з цих образів має свої витоки в середньовічному мистецтві, символізмі та гравюрах. Антигерой, як персонаж із внутрішнім

конфліктом, часто зображується в броні, темному плащі, із виразом втоми або рішучості, образ відлунює лицаря, що відхилився від шляху честі. Подібні мотиви бачимо в гравюрі Альбрехта Дюрера «Лицар, смерть і диявол» (1513): у центрі лицар в обладунках, непохитно рухається крізь тіні смерті і демона, символізуючи рішучість, але також і ізоляцію, моральну неоднозначність. Цей образ часто інтерпретується як падший героїчний образ, який продовжує рух вперед, попри внутрішню темряву.



Рисунок 1.12 - Гравюра Альбрехта Дюрера «Лицар, смерть і диявол» (1513)

Падший лицар у дарк-фентезі поєднує фізичну міцність із моральним занепадом. Його візуалізація часто натхненна готичною і бароковою драматикою, а саме різкі контрасти світлотіні, зламані силуети, декорації руїн і гравюрні структури. Барокові референси підкреслюють театральність трагізму та протиставлення світла і пітьми. Символіка таких персонажів включає червоні та чорні кольори, зображення черепів, розірвані тканини, включення готичних аркад, що створює атмосферу катастрофи й внутрішньої руїни.

Історичні дослідження середньовічного мистецтва та сучасні праці з візуальної культури показують, що образи людей у руїнах або серед залишків матеріальної культури завжди несуть сильний семантичний заряд - вони говорять про історію, травму, зміну соціального статусу; у мистецтві бароко і романтизму ця тема отримала емоційно-експресивну форму, а в сучасній

інтерпретації (у томі художніх референсів та артбуках) падший лицар часто з’являється як поєднання ретельно пророблено костюму та елементів гротеску. Читання цього архетипу вимагає опори на історіографію стилю і на конкретні візуальні приклади з гравюр і малюнків, де райдужні ідеали лицарства контрастують з зображеннями руйнування [50, с. 137].

Монстри у дарк-фентезі - це не просто чудовиська, а втілення первісного страху, спокуси, гріховного начала, яке має коріння в середньовічній уяві. У манускриптах і геретаційних бестіаріях дракони, змії, химерні істоти символізували зло, спокусу, падіння - наприклад, дракон у мистецтві Середньовіччя вважався прообразом диявола і, як правило, поєднується із зображенням святого Михаїла, що бореться з ним [51]. Таке сприйняття міцно увійшло до дарк-фентезі, де монстр - це не просто ворог, а символ внутрішнього темного начала, що героїчний антигерой мусить приборкати.

Особливу роль відіграє архетиповість, адже саме вона формує перші смислові опори для дизайну персонажа. Герої тут рідко бувають одновимірними, натомість вони поєднують риси кількох міфологічних образів, символічних ролей та психологічних моделей. Найпоширеніші архетипи, що зустрічаються в жанрі, включають:

- Архетип Воїна - це персонаж, який уособлює боротьбу, як зовнішню, так і внутрішню. Воїни дарк фентезі часто не схожі на класичних героїв високого фентезі: вони виснажені, зранені, інколи морально зламані. Їхня зброя виглядає важкою, зношеною, побитою часом; обладунки містять сліди численних битв. Усе це підкреслює не лише бойовий досвід, а й ціну виживання. Архетип воїна нерідко трансформується в антивоїна - героя, який не прагне слави, але вимушено йде шляхом битв;
- Архетип Вигнанця - це персонаж, відірваний від світу, до якого він колись належав. Його відлучення може бути фізичним, соціальним або духовним. У дизайні такі персонажі несуть елементи «непристосованості»: асиметрія, розірваний одяг, поєднання чужорідних деталей або амулетів.

Він є втіленням самотності, пошуку сенсу та конфлікту з власним минулим;

- Архетип Жерця (Містика) - у дарк фентезі часто несе амбівалентний характер: він одночасно є посередником між світом живих і мертвих, світлом і темрявою. Його образи насичені символами, ритуальними елементами, тканинами з орнаментами, оберегами, татуюваннями. Дизайн таких героїв підкреслює їхню межовість: вони стоять між реальністю та надприродним, тому їхній вигляд завжди містить містичні деталі, часом навіть загрозливі;
- Архетип Демона або Нелюдяного - цей архетип уособлює внутрішню або зовнішню трансформацію персонажа. Демонічні риси можуть бути як буквальними (роги, шкіра нетипового кольору, темне сяйво), так і метафоричними - через пошкодження, мутації або незвичайні пропорції. Такі персонажі уособлюють страхи світу, хаос чи спокусу. У дизайні часто присутні різкі контрасти форм, асиметрія, гострі силуети;
- Архетип Охоронця Світів - це древні істоти або герої, які оберігають баланс світла й темряви. Їхній дизайн зазвичай поєднує монументальність із деталізацією: масивні обладунки, стародавні руни, патина, природні матеріали, шрами часу. Вони символізують незламність і тяглість, але водночас віддаленість від світу людей.

Поєднання цих архетипів створює багатошарового персонажа, який живе у межовому просторі та втілює головну тему дарк фентезі - постійну боротьбу між людським і нелюдським.

Середньовічні манускрипти й ранні друковані гравюри рясніють гротескними істотами, які поєднують людське й тваринне, часто з потайними алегоріями гріхів і меж людського розуміння; сучасні художники дарк-фентезі переграють ці мотиви: монстр набуває текстури старовинної гравюри (штрих-плотність, контраст світла й тіні), одночасно існує у великому масштабі зруйнованого світу. Праці, що досліджують монструозне у середньовічному

мистецтві, демонструють, як ці форми живуть у маргінесі культури й повертаються в сучасну художню уяву як символи «іншості».

Такий історичний контекст важливий для концептуального дизайну монстра: використання естетики гравюри, «біомеханічних» деталей і натяків на культові ритуали робить образ більш ґрунтовним і зрозумілим глядачеві.

Живописні і художні джерела натхнення - це середньовічне мистецтво, гравюри, бароко, символізм. Середньовічні гравюри й ілюміновані манускрипти, як-от сцени Страшного суду, перегородки із смертю, демонічні фігури, качають розвиток символів доброчесностей і гріхів. Так, у Parade of Sins стиль використовує тварин як символи: лев - гординя, віслюк - лінь, борсук - жадібність тощо [52]. У бароковій і символістській традиції, що відродилася у XIX-XX століттях, митці типу Густаве Доре з «Божественної комедії» або Берну Джонса поєднували готичну драму з містикою, підкреслюючи скорботу, драматичний світлотінь, містичну містику й символічність, які справили великий вплив на сучасні бачення дарк-фентезі ілюстрацій [53].

Практика використання референсів у концепт-арті дарк-фентезі включає три взаємопов’язані етапи: збирання (collecting), інтерпретація (interpreting) і стилізація (stylizing). Збирання означає систематичний пошук матеріалів у двох основних площинах: історичні джерела (гравюри, мініатюри, літургійні ілюстрації, мистецтво бароко та символізм) і сучасні артбуки/ігрові артколекції, що демонструють застосовані дизайнерські рішення (наприклад, офіційні артбуки FromSoftware або CD Projekt RED як кейси комплексного підходу до готичної/темної візуальної естетики).

Інтерпретація вимагає від художника читання контексту - розуміння первинного значення мотиву (що означало чудовисько в манускрипті, як функціонували символи у творі бароко) і виділення тієї частини, що релевантна сьогоднішньому образу. Стилізація - перетворення референсу в художню мову проекту. адаптація штрихів, форм, фактур і кольору так, щоб референс працював у новому наративному й технічному контексті (ігровий рушій, полігональна модель, ілюстрація тощо). Окремо важливо фіксувати джерело

кожного референсу (назва артефакту, автор/час, сторінка в артбуці), аби забезпечити академічну коректність і відтворюваність дослідження. Для практичного дизайнера корисно мати набори «референс-панелей» (аналогічно сторінкам артбуків Dark Souls, Bloodborne, The Witcher), які показують процес від ескізу до фінального рендеру.

Збирання референсів у сучасних художниках і концепт-артистів проходить через збір елементів середньовічного мистецтва (гравюри, руїни, геральдика), барокових динамічних композицій, символістських образів (розслаблена мумія, квітка-колючка, череп як мемуар) і використання стилістичних мотивів: глибокий контраст світла і тіні, агресивні силуети, витягнуті пропорції, мінімалістичне застосування кольорів. Інтерпретація цих референсів полягає у стилізації: об’єднання героїчного лицаря із символами смерті; монстра, що поєднує тілесні моторошні деталі з ангелоподібними або церковними елементами (наприклад, крила-архаїчні фрагменти, рельєфні структури), усе це формує нову візуальну іконографію [54].

Порівняння іконографії дарк-фентезі та інших жанрів підкреслює відмінності в семантичних акцентах: у класичному фентезі часто домінує риторика подвигу, чіткості героїчного силуету й ясного морального коду, тоді як у дарк-фентезі увага зміщена до неоднозначності, деконструкції героїзму і підкресленої матеріальності світу (грязь, кров, зношені тканини). Порівнюючи з готичним романтизмом чи зображенням апокаліптичних тем у бароко, дарк-фентезі успадковує драматизм та символічну перевантаженість, але переосмислює їх у бік експлікації тілесності та психічних травм героїв. Такий порівняльний аналіз ґрунтується на методах формального й стилістичного аналізу і на іконологічному читанні (підході Панофського) для розшифровки прихованих алегорій у візуальних текстах. Це особливо важливо для дипломної роботи: зіставлення дозволяє показати не просто «звідки» походить візуальний мотив, а як і чому він модифікується в сучасному контексті [55].

Таким чином, архетипи антигероя, занепалого лицаря, монстра у дарк-фентезі мало не прямо кореняться в середньовічних гравюрах і

символістському мистецтві, обробляються через процеси збирання, інтерпретації, стилізації. Використання художніх референсів із готичної архітектури, манускриптів, барокової драматичної композиції і символізму створює візуальну мову, яка відрізняє дарк-фентезі від інших жанрів, роблячи його атмосферним, містичним і морально складним [56, с. 161].

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОЕКТУВАННЯ КОНЦЕПТ-АРТУ В СТИЛІ ДАРК ФЕНТЕЗІ

2.1. Дослідження існуючих аналогів та прототипів концепт-арту у відеоіграх

У процесі створення концепт-арту персонажів для комп'ютерних ігор одним із ключових етапів є вивчення існуючих аналогів. Такий аналіз дозволяє не лише визначити актуальні художні підходи в рамках обраного стилістичного напрямку, але й осмислити специфіку візуальної мови, яка втілює певні наративні, емоційні чи жанрові характеристики. У рамках теми «Особливості проектування концепт-арту персонажів у стилі темного фентезі для комп'ютерної гри «Пісня чумних нор»» особливої уваги заслуговує розгляд зразків концепт-арту, створених для ігор зі схожою естетикою – темного фентезі, готичного чи окультного напрямку.

Темне фентезі як художній стиль передбачає поєднання традиційних фентезійних елементів (лицарі, магія, монстри) з темною, часто песимістичною атмосферою, яка підкреслюється у візуальному стилі за допомогою приглушеної палітри, складних текстур, потойбічних форм та архетипів жаху. Таким чином, концепт-арт у таких іграх виконує не лише естетичну функцію, але й формує емоційно-психологічний ландшафт для гравця, занурюючи його у світ гри ще до її початку [57, с. 17].

Отже, нижче наведено детальний огляд та аналіз концепт-арту для відомих відеоігор, які мають схожі жанрово-стилістичні риси. Зібрані приклади дозволять не лише окреслити загальні візуальні закономірності стилю темного фентезі, але й сформувати, спираючись на ці закономірності, власну систему художніх принципів створення унікального персонажа.

Перше розглянемо «The Witcher 3: Wild Hunt». Концепт-арт гри формував цілісне візуальне бачення: темна палітра, похмурі локації та моторошні істоти. У матеріалі Cook & Becker детально описується, як художники надихалися

романськими пейзажами XIX ст., готичною архітектурою Центральної Європи і польською історією:

«...towns and places in the Witcher world... stay close to Sapkowski's Polish roots... half-timbered houses typical of late-Medieval buildings in Germanic and Slavic countries» [58]. Ця лінія розробки є одним із ключових чинників формування атмосфери гри. Темний, моторошний настрій, що досягається завдяки логічному використанню кольорової палітри, специфічному освітленню та візуальним акцентам на руйнівному, виснажливому впливі світу на героїв та середовище, добре задає тон та настрій усій історії та емоційному сприйняттю гравцем.



Рисунок 2.1 - Концепт-арт для порту Новіград, використаний у розробці гри «Відьмак 3».

Концепт-арт регіону Велен (т.зв. «Пустоші») демонструє війну та забуття: спалені села, понівечена природа та холодний присмак апокаліптичної тиші.

У офіційному артбуціках це пояснюється так:

«...ми намагалися якнайкраще передати те, як війна спустошила регіон... темна кольорова палітра... покинуті, занедбані будинки скупчилися в моторошно порожніх селах... чахлі та деформовані гілки... висять трупи... коли настає темрява... виглядає як щось зі сцени з історії жахів» [59, с 16].

Таким чином, візуальне рішення працює на рівень емоційної залученості: гравець передусім відчуває атмосферу гнітючого світу ще до будь-якої взаємодії. Також це створює потужний емоційний настрій між гравцем і вигаданим світом, посилюючи занурення завдяки культурним архетипам.



Рисунок 2.2 - Концепт-арт регіону Велен (т.зв. «Пустоші»)

З точки зору виробничого процесу, значущим є застосування швидких ескізів на ранніх етапах розробки, а також використання глибоких референсів - історичних, етнографічних та міфологічних джерел. Це дозволяє сформувати багатовимірний, концептуально цілісний образ персонажа чи середовища.

Другим розглянемо артбуки «Dark Souls: Design Works» [60, с.1] і «The Art of Dark Souls Trilogy» [61, с.1] які містять величезну кількість концептів: замки, руїни, вузькі коридори, ступені сходів - усе у середовищі середньовічної Європи. Тяжкі, кам’яні стіни, гострі арки, обвислі склепіння - класичні готичні форми, що надають простору природу загрози.

Спіральні опори і розвалені стіни прямо транслюють відчуття нажаханості та втрати простір тут працює як персонаж.



Рисунок 2.3 - Концепт-арт регіону Велен (т.зв. «Пустоші»)

Монстри «Dark Souls» від скелетів до велетнів і «босів», створені з увагою до деконструкції людини: деформовані кінцівки, виразно неприродні пропорції, підкреслена текстура рослинності або ржавого металу на броні.

Це дає багатозначні образи. Наприклад, скелети, що зрощуються з камінням, або створіння, що нагадують ходячі каркаси замків. Концепти містять не тільки силует, але і натяк на життєву історію, а саме смерть, трансформацію, занепад.



Рисунок 2.4 - Концепт-арт персонажів

Освітлення - це окремий рівень роботи. У фінальних ескізах сильно виставлене джерело світла (свідна лампа, факел, отвір у стелі) підсвічує централізовано, решта ж залишається у суцільній темряві. Цей високий контраст світло-тінь створює декорації з розмитими межами, де гравець не бачить, звідки може з’явитися загроза. Такий підхід формує клаустрофобію та напругу.



Рисунок 2.5 - Концепт-арт навколишнього середовища «Dark Souls»

Автори концептів спеціально додають дрібні скульптури драконів, тут і там прикраси видуманих геральдик, крила, що відкидають тінь. Це не просто прикраса - це багатоплановий візуальний код: історія лорів, ювання богів чи падіння роду. Таким чином, простір говорить сам за себе, руїна, застигла в часі, трансформована культурою страху.

Другим розглянемо артбук «Bloodborne» [62, с.1]. Шляхетний спадок вікторіанської Англії, переданий через темний фільтр дарк-фентезі, створює основу естетики «Bloodborne». Концепти розроблені з увагою до архітектурних форм XIX століття, а саме вузькі вулички, прикрашені кованими ґратами, високі шпилі з гострими арками, різьблені фасади з мішаниною готики та вікторіанського орнаменту. У поєднанні з приглушеним, переважно холодним кольором і сильними різницями світла й тіні, це формує відчуття приглушеної атмосфери та невидимої загрози.



Рисунок 2.6 - Концепт-арт навколишнього середовища «Bloodborne»

У концептах персонажі та монстри мають переважно спотворені, асиметричні контури, подекуди замало людські, з гострими ребрами, виступами, обвислими тканинами, що нагадують символи розпаду та занепаду. Наприклад, дизайн «простих мисливців» включає капелюхи високого стилю, плащі з важких тканин і металеві нашийники. Навіть куртки персонажів нагадують викривлені силуети жахів, як ніби спроба зберегти «людський образ», що перетворюється на потвору.

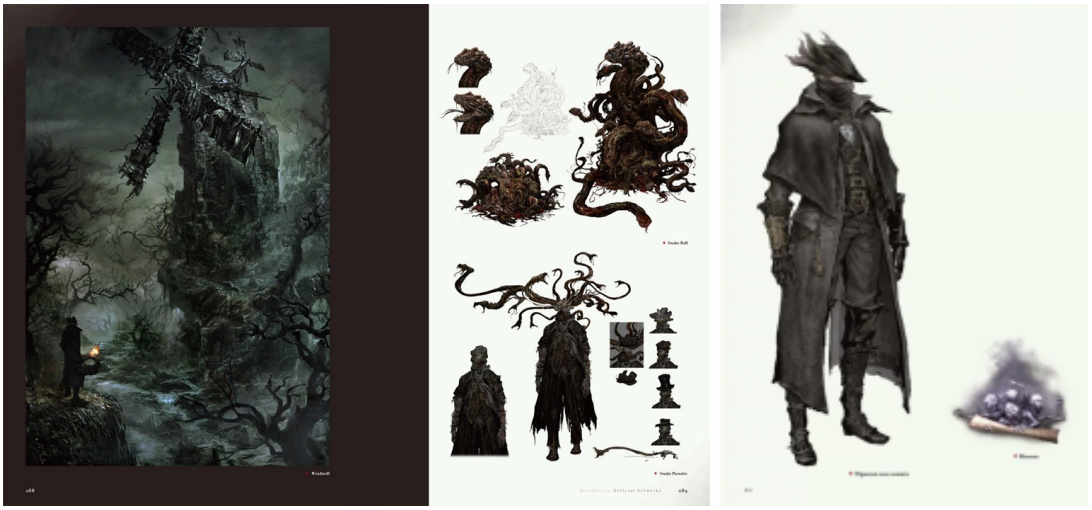


Рисунок 2.7 - Концепт-арт персонажів «Bloodborne»

Світлотіньові рішення. Сутінкова атмосфера підтримується через контрастне освітлення. Часто деталі персонажів і локацій лише частково освітлені тьмяним світлом ліхтарів, факелів, з яскравою глибокою тінню позаду. Таким чином твориться психологічний ефект невідомості: гравець бачить лише фрагменти, що дає змогу уяві домалювати загрозу, яка прихована в темряві.

2.2. Аналіз цільової аудиторії до комп'ютерної гри «Пісня чумних нор»

Жанр темного фентезі в ігровій індустрії вирізняється акцентом на етичній неоднозначності, вираженій через атмосферу насильства, корупції, страху та моральних дилем. Це дозволяє гравцю ідентифікуватися як із «темною» силою, так і з антагоністом, що спонукає до самопізнання через протистояння зла.

Звіти Quantic Foundry виявляють, що гравці, котрі свідомо обирають «темну/зловісну лінію», у середньому значно молодші (22,7 року), ніж ті, хто обирає «моралізаторську» лінію (27,8 року), що свідчить про особливу привабливість жанру для молодіжної аудиторії [63].

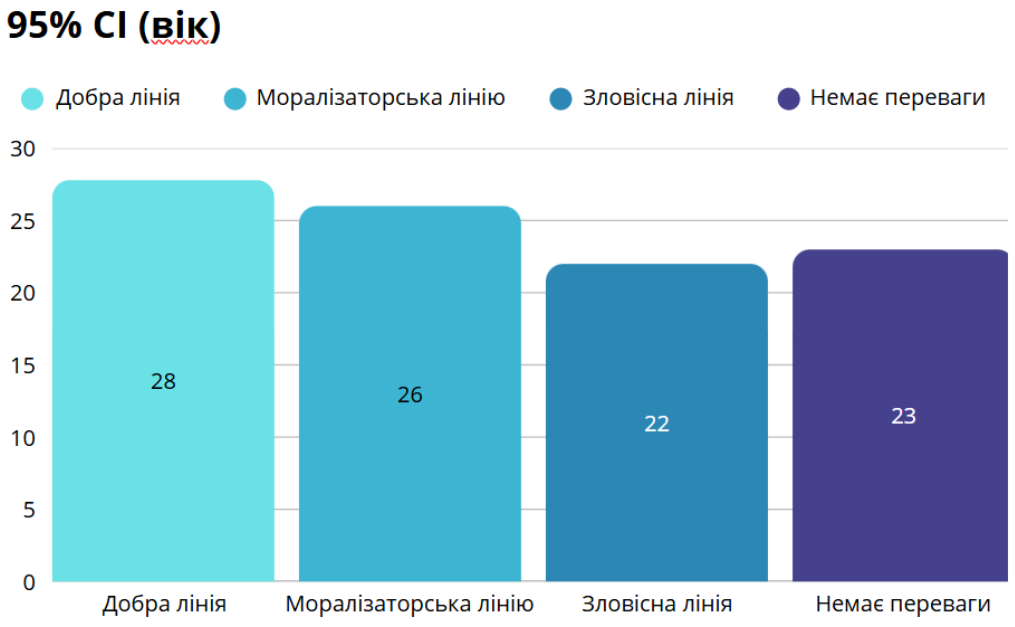


Рисунок 2.8 - Звіт Quantic Foundry

Мотиваційні чинники цих гравців - домінування, руйнування, здобуття сили, що властиво молодим гравцям, добре узгоджуються із темою темного фентезі .

З огляду на гендер, дослідження Quantic Foundry серед 270 000 геймерів демонструє, що в таких жанрах, як action-RPG чи survival roguelike, частка жіночої аудиторії сягає близько 20-25 %, у той час як у традиційних MMO-RPG - до 36% [64]. Отже, водночас жанр залучає передусім чоловічу аудиторію, проте інтерес жінок у ньому також значущий і становить приблизно чверть гравців.

Темне фентезі часто представлено у піджанрі «Souls-like» - високої складності action-RPG, з критичною увагою до помилок гравця, навколишнього середовища та лора. Приклад серії «Dark Souls» irpu доводять, що її аудиторія переважно чоловіча, віком 22-23 роки, із значною залученістю: середній час гри за все життя вимірюється сотнями годин (~591 год.). Цікаво, що в «Dark Souls» жанрі жінки приблизно на 5% рідше вибирають Xbox, однак значно більше тяжіють до PlayStation-ексклюзивів «Bloodborne a Demon's Souls» [65].

За мотивами та поведінковими моделями гравців «Quantic Foundry» визначає шість ключових кластерів мотивацій: Action (руйнування, збудження), Achievement (досягнення, влада), Immersion (фантазія, історія), Mastery, Social та Creativity [66]. Гравці темного фентезі вирізняються переважно Action- та Achievement-мотиваторами, що формують їх особисті цілі: подолання викликів, влада над противниками, вороже зростання в світі через жорсткі моральні вибори.

Також дослідження MMO-аудиторії демонструє, що в цих жанрах середній вік - 26,6 року, 15% гравців жінки; чверть із них працюючі, решта студенти або частково задіяні у робочій діяльності.

Інтенсивність занурення - ~22 години на тиждень, але в темному фентезі цей показник може бути іще вищим, враховуючи глибину та складність ігор Souls-like.

Резюмуючи:

Аудиторія темного фентезі переважно чоловіки, вік 20-27 років, активні у виборі сюжету з моральною неоднозначністю;

Типові мотиви: домінування, руйнування, виклик, майстерність;

Ігри жанру належать до категорій action-RPG та Souls-like, з високою складністю, глибоким лором, що резонує з потребами цільової групи;

Жіночий сегмент незначний (~20-30%), проте стабільно присутній;

Інвестиції часу сотні годин, тижнева активність понад 20 годин;

Можлива MMO-спільнота цього жанру приблизно 15% жінок, середній вік - 26 р.

Враховуючи все вищезазначене, можна розробити персони потенційних гравців, за використанням метода персон.

Персона №1

Ім’я: Катерина

Стать: Жінка

Вік: 22 роки

Статус: Студентка факультету філології

Ігрові вподобання: Любить сюжетно орієнтовані ігри, переважно з елементами містики та готики

Хобі: Читання фентезі та психологічних трилерів, перегляд драматичних серіалів

Ігрова поведінка: Високо оцінює якість наративу, цінує складну історію та неочікувані сюжетні повороти

Потреби: Бажає від гри глибокої емоційної залученості, моральної неоднозначності персонажів

Цінності: Атмосфера, символізм, внутрішні конфлікти героїв (див. дод. А1).

Персона №2

Ім’я: Артем

Стать: Чоловік

Вік: 26 років

Статус: Працює у сфері IT

Ігрові вподобання: Полюбляє складні action-RPG, особливо в стилі Souls-like

Хобі: Спортивні ігри, форуми, speedrun-челенджі

Ігрова поведінка: Важливою є складність бою, механіки прокачки, атмосфера темного світу

Потреби: Очікує інтенсивний геймплей із мінімальними підказками

Цінності: Візуальна стилістика, глибина бойової системи, естетика темряви (див. дод. А2).

Персона №3

Ім’я: Олена

Стать: Жінка

Вік: 24 роки

Статус: Ілюстраторка-фрилансерка

Ігрові вподобання: Обирає ігри з акцентом на дизайн світу, глибоку міфологію, легенди

Хобі: Малювання, читання слов’янського фольклору

Ігрова поведінка: Досліджує ігрові локації, уважна до деталей навколишнього середовища

Потреби: Прагне бачити атмосферну візуальну естетику й автентичність культурної складової

Цінності: Символізм, художність, тематична глибина (див. дод. А3).

Використання методу персон є ефективним інструментом для визначення ключових потреб, очікувань та поведінкових моделей потенційних користувачів. Такий підхід дозволяє сформувати більш точне уявлення про те, як майбутній продукт сприйматиметься різними сегментами аудиторії, а відтак - розробити стратегії, здатні привернути більше потенційних глядачів та гравців до проєкту.

Поглиблений аналіз створених карток персон засвідчує, що основною цільовою групою проєкту є молоді люди віком від 20 до 27 років, для яких жанр темного фентезі має високу емоційну та естетичну привабливість. Це аудиторія, яка активно споживає мультимедійний контент, шукає нові форми художньої

виразності та цінує складні наративи, нестандартний підхід до дизайну світу і продумані візуальні рішення.

Змоделювавши поведінку кожної з персон, можна простежити різні сценарії взаємодії з майбутнім продуктом. Наприклад, персона Катерини, як студентки, що цінує містичні мотиви, символізм та психологічні глибини, буде найбільш чутлива до драматургії, структури історії, несподіваних сюжетних поворотів, а також емоційного наповнення персонажів. Її залученість значною мірою залежатиме від здатності гри створити цілісний і переконливий наративний простір.

Персона Олени, з іншого боку, належить до категорії візуально орієнтованих користувачів, для яких ключову роль відіграє стилістика. Вона звертатиме увагу на естетику світу, якість художньої реалізації, композиційні рішення та загальне враження від візуального стилю. Для таких користувачів важливо, щоб проєкт демонстрував професійну роботу з формами, кольорами, фактурами та дизайном персонажів.

Не менш значущим чинником у взаємодії з аудиторією є попереднє знайомство користувачів із частинами проєкту. Публікація окремих етапів створення - начерків, концепт-артів, колекцій скетчів, фрагментів сценарію чи відео з розробки формує ефект ранньої залученості. Такий підхід дозволяє потенційному гравцю відчути атмосферу, оцінити стиль та напрям художнього оформлення, що підвищує рівень довіри та створює очікування повноцінного релізу. Водночас це зміцнює імідж проєкту як відкритого, прозорого й орієнтованого на комунікацію з аудиторією.

У результаті використання методу персон допомагає не лише сфокусуватися на потребах різних сегментів цільової аудиторії, але й інтегрувати отримані дані у процес розробки, маркетингову стратегію та підходи до презентації проєкту. Це створює передумови для глибшої взаємодії з користувачами й підвищує шанси продукту на успішне сприйняття та подальший розвиток.

2.3. Психологія страху та похмурої естетики у візуальному мистецтві

Страх у візуальному мистецтві - це не лише реакція на безпосередню загрозу; це складна емоційна й когнітивна конструкція, яку можна викликати через опрацювання кольору, форми, просторових відносин і культурних символів. Класичний підхід до розуміння впливу візуальних образів на емоції ґрунтується на дослідженнях психоестетики та психології сприйняття: організм людини читає візуальні патерни за закономірностями сприйняття, які формувалися еволюційно та індивідуально, і ці читання швидко трансформуються у відчуття притягування або відштовхування [67, с. 45].

Кольорова палітра - один з найпотужніших інструментів для викликання підсвідомого дискомфорту. Теорії кольору для художника (зокрема методика Йозефа Альберса) показують, що колір не існує ізольовано: сусідні кольори змінюють сприйняття тональності, яскравості й «температури» кольору, а відтак - і емоційну реакцію глядача. Альберс демонструє, як інтенсивні, стиснуті або неправильно комбіновані колірні площини можуть створювати візуальний «конфлікт», який легко транслюється в емоційну напругу. У мистецтві жаху та дарк-фентезі це використовується навмисно: приглушені монохромні палітри (сірі, охри, зеленувато-чорні відтінки), підкреслені контрастні спалахи кров’яно-червоно-цегельного або кислотно-жовтого, порушують баланс сприйняття й підсилюють відчуття «нечистого» або «хворобливого» простору. Праці з теорії кольору й практичні посібники для художників дають і методику (експерименти Альберса) і приклади для композиційної побудови кольору як тригера емоцій [68, с. 486].

Форма та силует у просторі визначають, як ми оцінюємо потенційну загрозу. Підхід до форми в психології сприйняття, викладений Рудольфом Арнхаймом, показує: наш зоровий апарат прагне організувати хаотичні візуальні дані у фігури, симетрії й зрозумілі цілості; коли цього не відбувається, виникає напруження. Арнхайм детально розглядає, як «деформовані» або амбівалентні силуети (наприклад, фігури з незавершеними лініями,

неоднозначним переднім/заднім планом або перекрученими пропорціями) провокують відчуття тривоги [69].

У концепт-арті дарк-фентезі художники експлуатують ці принципи: подовжені, загнуті або «розірвані» форми, що нагадують знайоме (людське тіло, рослину, тварину) але з деформацією пропорцій - створюють механізми «страху через невідповідність». Ці ідеї підтверджують пізнання про те, що сприйняття форми не лише естетичне, але й сигналізаційне (оцінка безпеки).

Симетрія та асиметрія мають подвійний ефект: симетрія часто асоціюється з приємністю та біологічною «нормальністю», тоді як значна асиметрія може сигналізувати патологію або травму [70, с. 215].

Роботи в еволюційній психології краси показують стійке емпіричне сприяння симетрії у привабливості обличчя, а отже відхилення від симетрії легко читається як «аномалія». Художники страху використовують цю біологічну схильність: навмисна асиметрія (наприклад, зміщені очі, криві посмішки, асиметричні шрами) створює підсвідомий сигнал «щось не так», що у глядача викликає тривогу й неприйняття. Одночасно існують прийоми «надмірної симетрії», коли ідеально симетричні, але «неприродно» ідеалізовані фігури потрапляють у зону відчуття «страшної ідеальності» - феномен, споріднений з ефектом «uncanny» [71, с. 662]

Певні візуальні явища «майже-людські» пропорції, не властиві живому тілу, або невідповідність руху й виразу - здатні викликати сильний підсвідомий дискомфорт. Японський робототехнік Масахіро Морі описав феномен «uncanny valley» теоретичну криву, де збільшення реалізму спочатку підвищує прихильність, але на межі майже-повної схожості виникає раптове відторгнення. У візуальному мистецтві це означає: образи, що «нагадують» людину, але мають дрібні аномалії (текстура шкіри, погляд, мікрорутина руху), генерують відчуття відрази або жаху. Дизайнери концепт-арту ігрових світів (зокрема в окремих творчих працях і артбуках сучасних ігор) використовують цю принципову ділянку, створюючи істот, що одночасно приваблюють і відштовхують — це підсилює емоційну напругу сцени [72, с. 98].

Поняття «мережі тривожних значень» у великій мірі залежить від суспільних кодів: страхи індивіда не існують поза культурою. Дослідження емоції огиди (disgust) Пауля Розіна й колег показують, що огиду часто формують не лише еволюційні механізми уникнення патогенів, а й культурні символи «нечистоти» - їжа, тілесні виділення, трупи. У мистецтві це перетворюється на образи хвороби, розкладання, крові і слизу, що стають візуальними «коромислами» для підсилення тривоги. З іншого боку, релігійні символи й табуйовані мотиви (наприклад, викривлені икони, спотворені релігійні атрибути, профанація сакрального) запускають у глядача шар культурно вбудованих відповідей: невдоволення, страх провини, відчуття зрадженого захисту - усе це перетворює релігійні коди на потужні тригери похмурої естетики [73, с. 637].

Наративні й жанрові механізми посилюють візуальні тригери. Теоретичні праці з філософії жаху (зокрема Ноеля Керрола) вказують, що «страхова естетика» грунтується на специфічних «тропах» механізмах створення монстра, а також на конфлікті між цікавістю і відразою. Керрол виокремлює такі прийоми, як фузія (злиття знайомих і чужих елементів), фішн (розщеплення), масштабування й масифікація і показує, що саме комбінація цих тропів породжує емоцію жаху, котра одночасно приваблює (естетична цікавість) і відштовхує (огида/страх). Для концепт-арту це має пряму практичну інструкцію: комбінувати знайоме і спотворене, працювати з масштабом та множинністю, щоб підтримувати постійну напругу у візуальній мові [74].

Практичні кейси з ігор та сучасного візуального мистецтва ілюструють, як поєднання технік створює цілісну похмуру атмосферу. Артбуки і дизайнерські збірки демонструють: поєднання готично-вікторіанських архітипів, приглушених тонів, деформованих фігур і обов’язкових «мемів» хвороби/тарабу (гниль, нарости, рубці) породжує відчуття постійної загрози. Аналіз таких візуальних референсів показує, що художники свідомо маніпулюють колірним балансом, текстурою матеріалів (шероховатість, «брудність»), масштабом та

композиційною неоднозначністю, щоб створити у глядача комплексну емоційну реакцію: суміш страху, здригання і притягальності [75].

Інтерпретація тривоги як культурного ресурсу також підкреслена дослідженнями феміністської критики і жанрології (наприклад, праці Кловер про гендер у хорор-кіно), що демонструють: страх може одночасно відображати суспільні конфлікти (страх перед «іншіми», страх перед втратою контролю над тілом чи ідентичністю) та служити інструментом катарсису.

У візуальному мистецтві дарк-фентезі ці соціальні шари часто візуалізуються через мотиви падіння, покаліченості, сакрального зірування і читаються глядачами через їхню власну культурну призму. Для концепт-арту важливе завдання, а саме вирішувати, які саме соціокультурні «код-тригери» будуть задіяні, і як вони вплетені в візуальні техніки (колір, форма, текстура, композиція) З теоретичної точки зору, поєднання перцепційних (Арнхайм), колористичних (Альберс), еволюційно-психологічних (симетрія/асиметрія, «прив’язаність до нормальності») і культурних (огида, сакральні коди, жанрові тропи) підходів дає надійну методологію для проєктування концепт-арту в стилі дарк-фентезі. Практично це означає: під час створення персонажа або локації художник має не лише «малювати страшне», а й формувати багатошарову систему сигналів - від кольору й текстури до композиції та символіки - які разом генерують потрібну емоційну динаміку [76].

У цій парадигмі естетика страху - це передусім ефективно спроектована система візуальних штрихів, що апелює одночасно до базових психофізіологічних реакцій і до історично-культурних асоціацій глядачаВарто підкреслити кілька практичних висновків для розробки концепт-арту: перше - плануйте палітру як динамічну систему, яка працює через відносини між кольорами (а не через ізольовані «страшні» відтінки); друге - використовуйте деформацію пропорцій і селективну асиметрію, щоб створювати підсвідомі сигнали «аномалії», але уникайте зайвої деталізації, яка може згасити атмосферу; третє - інтегруйте культурні коди (символи смерті, ознаки хвороби, сакральні елементи) так, щоб вони доповнювали перцепційні тригери, а не

повторювали очевидні кліше; четверте - пам’ятайте про ефект «майже-людського» (uncanny): іноді краще робити істоту навмисно нереалістичною, ніж прагнути до майже-людської точності, яка може викликати відторгнення. Ці правила витікають із поєднання класичних теорій і сучасних прикладів, які я навів, і можуть стати практичним чек-листом при створенні концептів у вашому проєкті.

Також психологія страху у візуальному мистецтві посідає центральне місце у формуванні естетики дарк фентезі, адже саме на перетині емоційної реакції та художніх засобів народжується характерна атмосфера занепаду, тривоги та внутрішнього конфлікту. У цьому жанрі страх виступає не лише як емоційний стимул, але й як інструмент створення смислової глибини. Похмура естетика не зводиться до демонстрації жахливого. Вона поєднує страх із красою, потворність із шляхетністю, руйнування з величчю. Така подвійність не лише впливає на глядача психологічно, але й визначає способи побудови персонажів, їхнього світу та наративних мотивів.

Дарк фентезі використовує цілий комплекс художніх прийомів, спрямованих на активацію базових інстинктів: страху темряви, невідомості, деформацій, втрати контролю або втрати людської сутності [77, с.7].

Сприйняття страху має глибоко біологічні корені, а художники та концепт-дизайнери свідомо працюють із цими механізмами, інтегруючи їх у форму, матеріали, силует, колір і композицію персонажів. Внаслідок цього створюється візуальна система, де кожен елемент працює на емоційне занурення: від глибоких тіней до загрозливої геометрії, від холодних кольорів до кульових символів або мотивів розкладу.

Для глибшого розуміння того, якими саме засобами візуальне мистецтво дарк фентезі впливає на психіку глядача, було створено аналітичну таблицю. Вона структурує основні психологічні механізми страху та зіставляє їх із відповідними художніми інструментами, що застосовуються у дизайні персонажів і середовищ. Завдяки цьому можна чітко простежити взаємозв’язок

між емоційним сприйняттям, візуальними рішеннями та інтерпретацією образів у контексті похмурої естетики.

Наведена нижче таблиця демонструє найбільш характерні вектори впливу та дозволяє системно описати природу страху в межах жанру, що є необхідним для формування науково обґрунтованої бази аналізу.

Аналітична таблиця: Структурний аналіз психологічних механізмів формування страху та похмурої естетики у візуальних образах.

Аналітичний аспект	Опис психологічного впливу	Візуальні засоби, що використовуються	Ефект на глядача / інтерпретація
1. Базові психологічні реакції на темряву	Темрява активує первинні страхи, пов’язані з невідомістю, безпорадністю, втратою контролю.	Використання глибоких тіней, мінімального освітлення, силуетів, відсутність чітких контурів.	Породжує напругу, тривогу, очікування небезпеки; глядач підсвідомо «Доповнює» картину власними страхами.
2. Ефект «загрози, що не видно»	Страх посилюється, коли джерело небезпеки не демонструється прямо.	Часткове приховування персонажа, затемнені фігури, туман, композиційні «дірки».	Формує атмосферу невизначеності; запускає фантазію глядача, створюючи індивідуалізований страх.
3. Порушення звичного образу (ефект тривожної дивності)	Психіка реагує страхом на об’єкти, які майже схожі на нормальні, але мають «збої».	Асиметрія, непропорційні риси, деформації, неприродні рухи, надмірна блідість чи темні кола очей.	Викликає інстинктивне відторгнення, відчуття небезпеки; глядач не усвідомлює причин тривоги, що посилює вплив.
4. Контраст прекрасного та жахливого	Поєднання естетично привабливого з огидним загострює емоційну реакцію.	Гармонійні форми + кров, шрами; шляхетні обличчя + деформації; красивий костюм + сліди розкладу.	Породжує внутрішній конфлікт: одночасний потяг і відштовхування; підсилює моральну амбівалентність персонажа.
5. Символи смерті та розпаду	Образи, пов’язані з кінцем життя, викликають екзистенційні страхи.	Кістки, тління, чорні води, сухі дерева, руїни, мертві тканини, патина.	Глядач відчуває неминучість, тягар часу, атмосферу приреченості.

6. Агрессивна геометрія форм	Гострі та ламані лінії сприймаються як небезпечні для тіла.	Шипи, клиноподібні форми, гострі леза, виступаючі елементи броні.	Генерує страх на тілесному рівні: підсвідоме уникання.
7. Психологія «загублених просторів»	Людину лякають місця, де порушена логіка простору або складно орієнтуватися.	Лабіринти, занедбані храми, вузькі коридори, глибокі ями, відсутність горизонту.	Викликає клаустрофобію або агорафобію; почуття пастки або безкінечного падіння.
8. Колористична депресія та приглушені палітри	Холодні та темні кольори викликають відчуття холоду, самотності, безсилля.	Чорний, болотяний зелений, темно-синій, умбра, іржа, брудні відтінки.	Знижує психологічний комфорт, викликає емоційний занепад, створює відчуття безнадії та трагізму.
9. Ритуалізація страху (культові мотиви)	Культові символи асоціюються з забороненим, таємним і каральним.	Руни, маски, священні печаті, жертвоприношення, окаменіла кров, культові кісти.	Глядач відчуває страх перед надприродною силою, яка не підвладна людському розуму.
10. Трансформація тіла як метафора внутрішнього жаху	Страх деформацій походить від несвідомого страху втратити людську цілісність.	Мутації, неприродні пропорції, додаткові кінцівки, кровоточиві розломи шкіри.	Формує страх втрати себе, страх зараження, страх «стати іншим».
11. Відсутність емоцій або «мертва міміка»	Нерухоме або неприродне обличчя викликає сильну тривогу.	Нерухомі очі, пустий погляд, маскоподібне обличчя, відсутність міміки.	Створює дистанцію, відчуття нелюдськості, порушення емпатійного контакту.
12. Психологія шуму і тиші у візуальному образі	Навіть тиша у візуальній сцені «читається» як ізоляція та загроза.	Порожні простори, фрагменти без руху, статичні композиції.	Глядач проектує у порожнечу власні страхи, що робить сцену психологічно «важкою».

Похмура естетика у візуальному мистецтві є ефективним засобом психологічного впливу, що посилює емоційне занурення глядача. У дизайні персонажів жанру дарк фентезі страх виступає важливим елементом наративної виразності.

РОЗДІЛ ІІІ
ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТ-АРТУ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «ПІСНЯ ЧУМНИХ НОР»

3.1. Тематика та візуальна концепція світу «Пісні чумних нор»

У сучасних іграх стало трендом демонструвати гарний дизайн середовища та світ, який команда графічних дизайнерів вклала в гру. Гравців можуть викинути на велику відкриту територію, де вони можуть вільно пересуватися, або рівень веде гравця мальовничим маршрутом. Дехто може навіть зупинитися в особливо приголомшливому місці та не дати гравцеві пропустити краєвид, наближаючись до нього безпосередньо, змінюючи кут камери або навіть точку огляду. В таких іграх дизайнери середовища справді можуть проявити себе, а концептуальні елементи можна повністю відтворити у світі гри. Таким чином, графічним дизайнерам не потрібно знову продумувати композицію та точки фокусування під час створення сцени.

У концепціях оточення сенс не просто демонструвати окремі об'єкти в охайній купі, для демонстрації певного типу автомобіля чи сміттєвого бака концепт-художник повинен просто створити зображення, зосередившись лише на ньому. Концепції оточення існують для того, щоб команда ознайомилася із загальним виглядом та відчуттям гри, а також щоб показати, які емоції має передати сцена чи місце в грі. Концепції оточення корисні для поєднання дизайну рівнів та графіки оточення. З усіх типів концептуального мистецтва дизайн оточення найбільше спирається на знання мистецтва [78].

Знання та використання різних композицій та фокусних точок формує враження глядача та створює настрій для зображення. В іграх правила того, як око глядача керується зображеннями, все ще застосовуються; це не обмежується лише статичним зображенням. Ретельне проектування оточення та звернення уваги на точки фокусування дуже важливі при створенні ігор, орієнтованих на графіку. Завжди важливо встановити, як оточення буде використовуватися.

Якщо область передбачає багато вертикальних або багатошарових переміщень, їй знадобиться набагато більше деталей, ніж зона пробіжки коридором.

Перспектива та масштаб відіграють велику роль у дизайні оточення та повинні бути якимось чином донесені до глядача. Деяким художникам подобається використовувати людей як масштаб, але це не завжди можливо для всіх проектів. Птахи - це напрочуд ефективний спосіб показати масштаб оточення. Дизайнери середовища повинні вміти створювати багато різних елементів, таких як люди, рослини та тварини, щоб середовище здавалося живим та можливим, навіть якщо це чужа планета [79].

Композиція - одна з головних навичок, яку повинен використовувати художник-концептуаліст з оточення у своїй роботі. Композиція - це, по суті, те, як ви розміщуєте елементи на своєму зображенні. Це життєво важливий компонент концепцій оточення, який може змінити те, як люди бачать зображення.

Симетричні композиції часто заспокоюють глядача, тоді як асиметричні композиції є більш динамічними та акцентують увагу на одній стороні твору [80].

У концепціях геймдизайну може бути дуже цінним вміти передати глядачеві настрій та фокус зображення. Це не тільки може навмисно підкреслити деякі елементи, які можуть бути важливими сюжетними або ігровими ресурсами, але й може виділити області, на які гравець дивитиметься під час гри. Композиція присутня в кожному творі мистецтва, незалежно від того, чи звертає на неї увагу художник, але знання того, як спрямувати погляд глядача, може допомогти команді графіки докласти зусиль та деталізувати їх у потрібних місцях.

Світ «Пісні чумних нор» слід уявляти як тотально занурений у тему загнивання, де ідейно й естетично хвороба виступає не лише як сюжетний каталізатор, але й як метафоричний шар, який формує космологію й моральні координати світу. Загальний наратив гри - це похмура, трохи хаотична держава-перехрестя між середньовічним і ремісничо-промисловим архетипом,

де наслідки епідемії (постійні хвилі хвороби, мутації екосистеми, ритуальна трансформація тіл) створюють фон для персональних драм і фічних сюжетних мотивів. Жанрово проект лежить на перетині дарк-фентезі, готичного хорору та «біоморфної» фантастики: гравець/гравчиня потрапляє в місце, де містика і тілесність переплетені таким чином, що межа між священним і огидним постійно розмивається; замість банального «зла» тут діє система інфекційних пам'ятей - архетипів хвороби, що оживають у просторі та людських тілах.

Гра поєднує літературні традиції та ігрові практики, де механіка виживання й моральні дилеми підсилюють естетичний досвід. Важливо звернути увагу на те, як сучасні ігрові приклади формували уявлення про «плинність» часу під епідемією: адаптивні ігри, що фокусуються на переживанні хвороби, акцентують зміну ритму нарації і механік, а також наде емоційну вагу кожного вибору гравця - це яскраво видно в аналізах ігор, присвячених чумним сюжетам [81, с. 27]

Ключовий мотив - чума як метафора тління та аб'якції (abjection). Тут корисно застосувати поняття Джулії Крістеви про аб'якцію: те, що відкидається як «негідне», як загроза ідентичності, повертається у вигляді тілесного жаху й соціальної маргіналізації. Для візуального концепту це означає, що елементи, які «відштовхують» (гниль, рани, виділення), не просто «страшні», а функціонують як знак культурної трансгресії - показ тілесних розломів відкриває домінуючі табу і змушує глядача/гравця мислити межі людського. У практичному сенсі концепт-арт персонажа в дарк фентезі має працювати із шарами: одяг і обладунки, просякнуті кров'ю й чаєм, хутро й тканини з плямами, нашарування бинтів, які частково ховають але частково виставляють на показ деформовану плоть; такі візуальні рішення створюють ефект постійного напруження між прикриттям і розкриттям - і є прямим втіленням аб'якції в образі [82].

Теми тілесності й трансформації у світі повинні опрацьовуватись на трьох рівнях: анатомічному (ранги змін, де постраждалі тіла демонструють варіативні стадії ураження), матеріальному (матеріали одягу та обладунків, що реагують

на чуму: бинти, просочені настоями; метал з оксидними плямами; шкіра з коростами) і символічному (релігійні символи, що перейняли значення хвороби як очищення або ж кару). Тут також логічно використати концепт гібридності — створення персонажів-гібридів (наприклад, людина-птах, людина-гризун) як візуальний спосіб показати культурну деградацію та навмисне «переписування» природи тіл. Для концепт-арту це означає роботу з «партитурою» матеріалів: комбінування текучих органічних форм і жорстких технічних деталей, що зорово говорять про взаємодію біологічного і артефактного [с.].

Наративна музика світу -«пісня» в назві - має бути не лише метафорою, а й інструментом емоційної координації. Музичні мотиви можуть повторюватися як лейтмотиви чуми: мілітарні барабани ритуалів, шепіт хорів, що співають у підземеллях, і випадкові інтервенції народної мелодії як пам’ять про минуле. Це додає шар культурної пам’яті, що контрастує з огидою й руйнацією, і дає художникам додатковий орієнтир при створенні образу: рух у концепт-артах, ритм композицій та візуальна ритміка мають відчуватися як «пісенність» світу.

Світ має функціонувати як метафоричний ландшафт хвороби, не лише як біологічна загроза, а й як культурна, соціальна та емоційна трансформація простору. У візуальному плані це означає поєднання архітектурних форм і символів, що асоціюються з середньовічною Європою й повторними епідеміями (звужені вулиці, тісні двори, позолочені, але прогнили інтер’єри), зі знаковими модерними образами постбіології та міцелярної органіки - грибної та синтетичної - яка пронизує середовище й руйнує звичні кордони між живим і неживим. В історіографічному аспекті теми епідемій у мистецтві видно, що образи чуми завжди балансували між натуралістичною деградацією тіла та алегорією смерті; ця подвійність дуже корисна для створення настрою та символіки у грі, бо дозволяє одночасно показувати матеріальні зміни (руйнування, гниль, пухирі, грибні нарости) та соціальні метафори (ізоляція, страх, ритуалізовані втрати). Наукові й мистецькі розвідки з іконографії чуми допомагають відтворити канонічні візуальні елементи від «танців смерті» до

плащів «чумних лікарів» і трансформувати їх у фантазійну, але пізнавану систему символів.

Тематика й візуальна концепція світу «Пісні чумних нор» повинні говорити однією мовою - мовою занедбаної величі, шепоту руїн і тілесного страху, що ховається під шаром історичного пилу. Це світ, де архітектура й природа нищаться одночасно, де місто нагадує згусток організму, повільно згасаючи; де кожен елемент від фасаду будинку до текстури плаща персонажа несе на собі сліди інфекції, обряду чи давнього прокляття.

З погляду візуальної мови світу, палітра «Пісні чумних нор» має працювати на двох рівнях одночасно: фактурно-матеріальному й символічному.

Фактурно домінують зруйновані, запилені, «хімічно» змінені відтінки: знебарвлені зеленувато-сірі (асоціація з гниттям і пост-тілесними процесами), жовтуваті охри і колір «хворобливої» шкіри, приглушені коричнево-червоно-іржаві ноти, що вказують на корозію металів і розкладання органіки. Символічно такі кольори посилюють емоцію огиди й одночасної гіпнотичної привабливості. Теорія колору й сприйняття пояснює, чому певна комбінація відтінків викликає відчуття хворобливості і тривоги - це важливо для геймдизайну, бо палетка має комунікувати стан світу миттєво, без текстових пояснень.

Візуальна палітра «Пісні чумних нор» повинна відмовитися від насичених чистих кольорів на користь приглушеної, «запліснявілої» гами: попілясті сірі, коричневі відтінки старого дерева, випаленого червоного (колір висохлої крові), жовтувато-болотна зелень мікробної плісняви, холодні блакитно-сірі для нічного освітлення і вузькі сплески бурштину або темно-червоної охри для акцентів (алегорії на кров як джерело хвороби/енергії). Така колористика працює не тільки естетично - вона формує емоційний простір: глядач відчуває втому і нездорову красу одночасно. У практичному застосуванні для концепт-арту це означає створення кількох колор-кілів (color keys) для різних зон: «Нори» (інтер’єри - холодні, брудні), «Ритуальні площі» (тепліші, з

іржастими металевими відблисками), «Зовнішні вулиці й руїни» (сірі з мутними зеленими акцентами).

Архітектурно світ будується як пластова мапа: старі церкви, напівруїни ремісничих кварталів, підземні катакомби й нори - усе це поєднується з індустріальною інфраструктурою, що «захворіла» (фабричні котли, що пускають іржу, труби, наповнені мутованою рідиною). Тут корисні історичні референси: середньовічні фрески трохи втрачених «triumph of death», схеми danse macabre у місті, а також пізніші символістські полотна - всі ці приклади дають матеріал для формоутворення: фігурні силуети будівель, «скелетні» аркади, вікна-прорізи, що нагадують рани. Архітектура має не просто стояти як фон - вона трансформується під впливом інфекції: стіни «пишуться» лишаями, карнизи вкриваються пластами органічного наросту, що пульсує та інколи «співає».

Органіка й біоморфні форми у світі «Пісні чумних нор» - не декоративний елемент, а системна мова. Пошкоджені тканини, переплетені з лишайниками та механічними елементами, створюють «псевдо-екологію», котра реагує на дії гравця; таке рішення базується на роботах сучасних художників і монографіях, що аналізують образи розкладання і «біофантастики» в сучасному мистецтві [83, с.40]. Упровадження органічної архітектури дозволяє творити середовища, які емоційно й механічно взаємодіють із персонажем - наприклад, коріння/плівки, що обмежують рух, відкриваються тільки певним ритуалом тощо.

Освітлення - ключ до передачі настрою: неяскраве, спрямоване, контрастне, але не «кіношно» гіпернатуральне; робота зі слабкими джерелами світла (свічки, лампи зі скляними колбами, пухкі біолюмінесцентні сіточки органіки) підсилює відчуття крихкості й невизначеності. Підсвічування знизу для певних об’єктів створює абсурдні, «похмурі» силуети, а використання кольорових фільтрів допомагає читати функцію зони ще до взаємодії. Освітлення має працювати як на геймплей-інформацію, так і як на семіотику.

Освітлення - поліфонія тіней і вигоряння - має вирішальне значення для передачі настрою. Використовувати принципи світлотіні (chiaroscuro): локальні джерела світла (чавунні ліхтарі, факели, тьмяні лампи) дають вузькі «кишені» видимості, оточені густими чорними тінями, що створює напругу й невизначеність. Ця техніка працює на ігровому рівні: обмежена видимість підвищує почуття небезпеки й примушує гравця взаємодіяти з простором більш уважно. Історичні практики світлотіні від Рембрандта до пізніх майстрів демонструють, як таке освітлення скеровує емоційний фокус глядача й підсилює драму - це метод, який легко адаптується для 2D/3D концептів, і який використовують у художніх артбуках і кінематографії для створення готично-реалістичної атмосфери.

Текстури у світі «Пісні чумних нор» розкривають занепад через дрібні деталі: іржавіння металу, розтріскування каменю, слизові відблиски на заражених поверхнях. Цей підхід дозволяє гравцеві відчути фізичність світу, ніби кожен об’єкт має власну історію. Особливої уваги заслуговує використання органічних матеріалів, а саме грибних структур, деревної кори, хітиноподібних наростів, які створюють враження живого, але хворого середовища. Таким чином, світ виступає не статичним тлом, а активною системою, що реагує на власні внутрішні зміни.

Для персонажів, особливо центральних воплощень, мислити образ як «біографію в матеріалі». Костюм персонажа повинен мати шари: базовий (практичний) одяг, шар захисних елементів, шар ритуальної символіки, і шар «домішки хвороби» (плями, латки, кристалізовані виділення). Матеріали - вовна, груба льонова тканина, потерта шкіра, іржаві застібки - повинні читатися навіть у силуеті.

Силует - окрема історія: гострі геометричні обриси (капюшони, високі коміри) контрастують з розірваними, асиметричними нижніми частинами плаща, що підкреслює порушені пропорції та відчуття «неправильності» форми. Для передачі «температури» персонажа використовуйте локальні колірні

підсвічування - наприклад, холодне блакитне світло з-під маски або теплий відблиск з ритуального символу, що підкреслює його роль у наративі.

Герої, які живуть на межі заражених земель, носять багатошарові костюми, що поєднують природні матеріали (шкіру, тканину, дерево) із елементами захисту від скверни - масками, амулетами, нашивками з трав'яними символами. Деякі персонажі закутані в важкі накидки, що захищають від туману, інші у легші, але щільно обтягуючі костюми, які дозволяють швидко пересуватися серед небезпечної місцевості. Деталі форми завжди функціональні й водночас символічні: рукавички з рунами, що відганяють скверну; шнури із засушеними квітами, які нагадують про місця, де земля ще не заражена; срібні брошки у вигляді місяця, що символізують чисту магію. Візуально це підкреслює не лише соціальний статус персонажа, але й його ставлення до порчі, яку несе в собі світ.

Суперечливе поєднання прекрасного й огидного є ключовим для створення дарк-фентезійної атмосфери «Пісні чумних нор». Усі елементи простору занурені у настрій постійної тривоги та невизначеності, де краса є крихкою й тимчасовою, а потворність - невідворотне нагадування про крихкість світу. Проте саме в цьому протиріччі криється своя естетика, що формує унікальний візуальний почерк гри. Цей підхід дозволяє художнику концепт-арту відшукати баланс між дарк-фентезійним каноном і індивідуальністю конкретного проекту: через гру фактур, світла, кольору та композиційної побудови можна створювати нові образи, які викликають емоційний відгук.

Загалом тематика та візуальна концепція світу «Пісні чумних нор» визначається взаємодією трьох ключових ідей: тління, боротьби та надії. Тління проявляється у структурі простору та його матеріальності; боротьба відбивається у дизайні персонажів і противників; надія у світлових акцентах і чистих кольорах, які з'являються як рідкісні знаки життя, що досі опирається загальному занепаду. Цей баланс між темрявою і світлом визначає загальну стилистику проекту, формуючи характерний настрій гри та допомагаючи вибудувати послідовний візуальний наратив.

3.2. Концептуалізація образів головного героя

Кожна історія потребує персонажів, і за всім цим завжди стоїть концепт дизайнер персонажів. Навіть ігри без діалогів чи розповіді сюжету потребують візуального дизайну для кожного персонажа та монстра в грі. Всесвіт, де кожен персонаж виглядає та діє однаково, легко стане нудним, а оживлення ігрового світу часто вимагає кількох цікавих персонажів з особистостями та ролями, з якими гравець взаємодіє [84].

У деяких ситуаціях дизайнер персонажів може отримати готовий опис персонажа для створення візуального представлення, а іноді він отримує повну свободу дій, щоб повністю розробити персонажа, включаючи його особистість та поведінку. Зіткнувшись із ситуацією, коли художнику потрібно повністю розробити персонажа від опису до зовнішності, йому також знадобляться деякі навички оповіді, окрім навичок дизайну. Створення гарної відправної точки часто починається з отримання плану або профілю персонажа, написаного особисто або отриманого від автора-оповідача.

План служить для визначення всіх відповідних деталей персонажа та його ролі у світі. Він повинен пояснювати, чим займається персонаж, яке спорядження та одяг він може мати та що йому потрібно для виконання своєї ролі у світі. Також добре подумати про те, як вони туди потрапили, і чи відображається їхня передісторія у зовнішності.

Першим кроком стала робота з референсами, що мали на меті сформувати загальне візуальне бачення персонажа. Для цього було зібрано добірку зображень, які відображали ключові елементи стилю дарк фентезі - похмурі кольорові палітри, атмосферу таємничості, змішання краси і жаху, поєднання середньовічної символіки з темними мотивами. Серед референсів були концепти із вже відомих ігор цього жанру, стародавні гравюри, фото костюмів, фрагменти одягу, зброї, тканин, а також світлотіньові рішення, що допомагали визначити настрій образу. Референси дозволили визначити базову пластику героя, його загальний настрій і характерну стилістику костюму [85].



Рисунок 3.1 - Мудборд

Після завершення дослідження природним шляхом є спроба створити щось, створити багато чогось. Створення кількох мініатюр - це хороший спосіб швидко отримати дизайни з мінімальними зусиллями та побачити, що виглядає візуально добре. Сміливість у дизайні, спроба чогось, що ще не було зроблено, та просування нових ідей - це єдиний спосіб включити оригінальні ідеї до остаточного дизайну. Один малюнок персонажа - це лише один із варіантів того, як може виглядати персонаж. Створення багатьох версій з різним позами, віком, виразами обличчя та одягом завжди призведе до більш цілісного та добре продуманого персонажа. Тому наступним етапом стали перші начерки, що виконувалися для швидкої фіксації образних ідей.

Ці начерки мали імпровізаційний характер і не претендували на деталізацію - вони допомагали знайти правильні пропорції тіла, позу, основну пластику руху. В процесі роботи над начерками важливо було зберегти відчуття «живості» героя, не втратити йо у зрактеру через надмірну схематичність.



Рисунок 3.2 - Першочергові начерки

Після цього був обраний серед інших та створений перший пошуковий скетч, який більш чітко окреслював силует та форму і було детальніше додано елементи обладунку, одяг, а також структуру головного убору. Саме на цьому етапі розпочався пошук індивідуальності героя та рис, які б візуально вирізняли його серед інших персонажів і водночас відповідали загальній естетиці дарк фентезі.



Рисунок 3.3 - Пошуковий скетч

Далі розпочалася серія правок першої ітерації (правки 1). Тут увага зосередилася на покращенні силуету, уточненні ліній, а також на більш гармонійному поєднанні окремих елементів одягу.



Рисунок 3.4 - Мордернізація персонажа 1

Після цього настала друга хвиля правок (правки 2). Цей етап був присвячений деталізації та балансуванню композиції. Змінювалися пропорції голови, плечей, оновлювалася текстура плаща та матеріали обладунку. Було додано дрібні деталі - пряжки, застібки, елементи символіки щурів, що створювали глибший зв’язок героя з ігровим світом. Важливим було досягнення узгодженості між практичним дизайном і візуальною експресією персонажа.

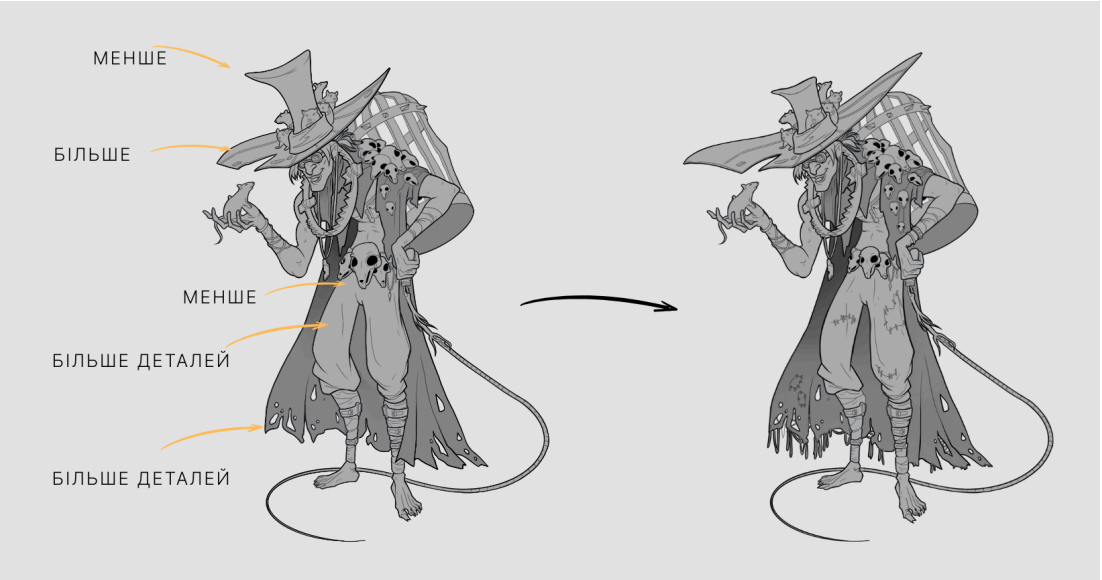


Рисунок 3.5 - Мордернізація персонажа 2

Окрему увагу було приділено скетчам головного убору (капелюхи) та варіаціям кліток. Головний убір та клітка у стилі дарк фентезі виконує не лише естетичну, а й символічну функцію - він задає образу героя характер і підкреслює його статус. Було створено декілька варіантів капелюхів: широкополі, загострені, з металевими вставками, прикрашені пером, тканиною або шкіряними ременями. Було проведено експерименти із силуетом, шукаючи той, що найкраще передавав би таємничість, владу і відстороненість героя.

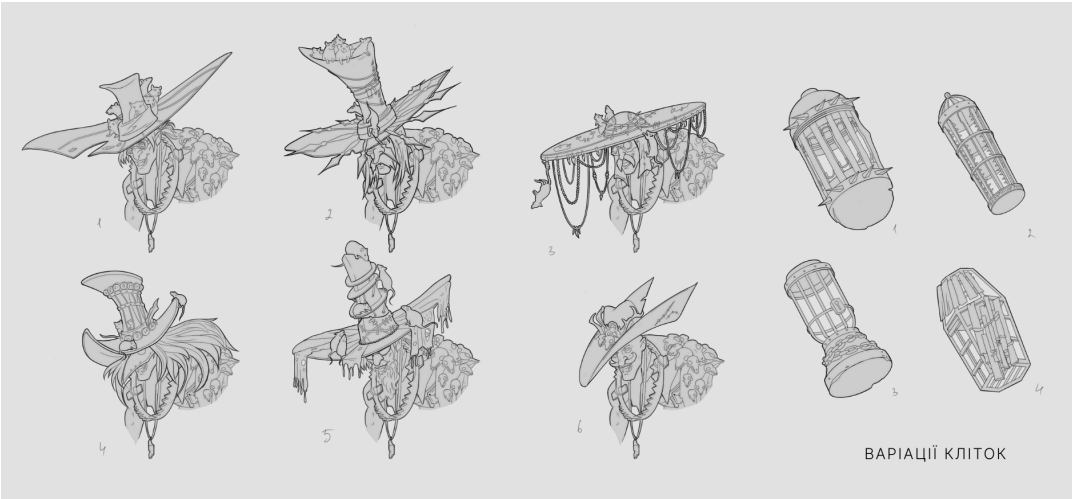


Рисунок 3.6 - Скетчі головного убору (капелюхи) та варіації кліток

Наступним етапом стали скетчі головного убору у кольорі, які допомогли визначити взаємодію матеріалів і кольорову гармонію з рештою костюму. Було

протестовано кілька кольорових поєднань: холодні синьо-сірі тони, насичені коричневі, темно-зелені та глибокі чорні з фіолетовими відтінками. Палітра мала створювати ефект старовинності та злегка потертої фактури, притаманної світу дарк фентезі.



Рисунок 3.7 - Кольорова палітра головного убору (капелюхи) та кліток

Після серії експериментів відбувся вибір головного убору. Врешті було обрано модель із широкими полями, звисаючою тканиною та глибокою тінню на обличчі, що підкреслювала загадковість героя і частково приховувала його риси, залишаючи простір для уяви гравця. Саме цей силует найкраще узгоджувався із загальним дизайном костюму.



Рисунок 3.8 - Вибір головного убору

Наступним визначальним етапом став вибір головного кольору всього героя. У результаті численних колірних тестів перевагу було надано складній гамі холодних і приглушених тонів: глибокі коричнево-сірі, болотяно-зелені та відтінки старого металу. Вони підкреслювали похмурість і трагічність образу, створюючи відчуття стародавнього світу, який пережив безліч воєн і хвороб. Кольори працювали не лише на візуальну виразність, а й на розкриття внутрішнього стану персонажа.



Рисунок 3.9 - Вибір головного кольору персонажа

Після остаточного затвердження концепції розпочався повноцінний етап розробки персонажа, який об’єднує всі попередні дослідження та пошуки в цілісне художнє втілення. Ця фаза є найвідповідальнішою в усьому процесі

створення концепт-арту, адже саме тут персонаж отримує свою остаточну форму, характер і настрій.

Першим кроком став чистий скетч - фінальний лінійний малюнок, у якому були чітко визначені всі контури, пропорції тіла, елементи костюму та аксесуарів. На цьому етапі було ретельно опрацьовано силует, щоб зробити його впізнаваним і виразним навіть без кольору. Особлива увага приділилася анатомії: співвідношенню частин тіла, природності пози та жестів. Кожна лінія була продумана так, щоб передавати характер героя, його впевненість, внутрішню напруженість, відчуття готовності до дії. Усі деталі костюму, від пряжок до складок тканини, промальовувалися з урахуванням функціональності, щоб зовнішній вигляд персонажа не лише виглядав естетично, але й був логічним з точки зору його ролі у світі гри.



Рисунок 3.10 - Фінальний лінійний малюнок

Після завершення лінійного етапу було додано заливку чорно-білим, яка дозволила оцінити композиційний баланс, світлотіньові акценти та загальну

глибину образу. Робота в монохромі є критично важливою у процесі розробки концепт-арту, адже вона допомагає визначити, як персонаж сприйматиметься у просторі, які частини фігури повинні бути підкреслені світлом, а які залишатися у тіні. Цей етап також дає змогу протестувати контрасти - щоб герой виглядав цілісно й виразно навіть без кольорової гами. У дарк фентезі особливо важлива гра світла й тіні, адже саме вона створює гнітючу, таємничу атмосферу, тому правильне розподілення освітлення стало одним із основних завдань художника.



Рисунок 3.11 - Чорно-білий малюнок

Далі розпочалася робота з кольором. На цьому етапі було визначено основні тони, загальну кольорову палітру та колірні акценти. Кожен відтінок мав свою функцію: холодні сірі й зеленуваті кольори підкреслювали похмурість світу, а приглушені теплі тони, залишки людяності в образі героя. Розфарбування велося поступово, від великих кольорових площин до більш точних відтінкових переходів. Особлива увага приділялася текстурам - фактурі тканин, шкіри, металу, хутра. За допомогою кольору і пензлів з різною

жорсткістю було передано відчуття старості, пошкоджень, вологи, що характерно для візуального коду дарк фентезі.



Рисунок 3.12 - Малюнок у кольорі

Наступним кроком стало додавання дрібних деталей, які відіграють надзвичайно важливу роль у створенні правдоподібності персонажа. Саме ці елементи «оживляють» образ і надають йому індивідуальності. Було опрацьовано шрами на шкірі, подряпини на обладунках, потертості на ременях, легкі плями бруду на одязі - усе це створює враження, що герой прожив непросту історію. Декоративні символи, орнаменти та невеликі прикраси допомагають передати культурний і міфологічний контекст ігрового світу. Деталізація не лише покращує зовнішній вигляд ілюстрації, а й розповідає історію без слів через речі, які носить персонаж, можна відчути його минуле, досвід і характер.



Рисунок 3.13 - Рендер

На фінальному етапі було створено фон, який доповнював композицію та підсилював загальний настрій сцени. Для гри «Пісня чумних нор» фон мав бути не просто декоративним, а атмосферним продовженням образу.

Використовувалися елементи темного пейзажу: туман, кам’яні утворення, руїни стародавніх споруд. Колірна палітра залишалася приглушеною, щоб не відволікати від головного героя, але водночас підтримувала загальну драматичність. Фон створював відчуття самотності, таємниці й небезпеки, саме ті емоції, які лежать в основі жанру дарк фентезі.



Рисунок 3.14 - Рендер

3.3. Підготовка фінального концепт-арту

Підготовка до створення фінальної ілюстрації розпочалася з детального планування композиційної структури та підбору технічних параметрів майбутнього зображення. На цьому етапі важливо було не лише визначити загальний формат і роздільну здатність полотна, а й продумати весь візуальний баланс, у якому персонаж стане центральним елементом сцени. Спочатку проводився аналіз того, як саме герой має бути представлений глядачеві - у повний зріст, по пояс чи у крупному плані, з якого ракурсу буде найкраще передано його характер, поставу, емоційний стан. Вибір ракурсу виявився ключовим, адже від нього залежить не лише виразність силуету, а й загальне сприйняття образу: герой дарк фентезі має виглядати монументально, загадково, водночас залишаючись реалістичним і переконливим.

Після цього було створено робоче полотно, на якому визначалися пропорції композиції та розміщення головного персонажа у межах кадру. Композиція будувалася з урахуванням класичних правил зображення фігури у просторі «золотої пропорції» та принципу центрованого акценту.

Головний герой розташовувався так, щоб глядацький погляд природно спрямовувався на нього з перших секунд споглядання ілюстрації. Водночас у кадрі залишалося достатньо повітря, аби фон не здавався перевантаженим і міг працювати як контекст, що підтримує головний образ.

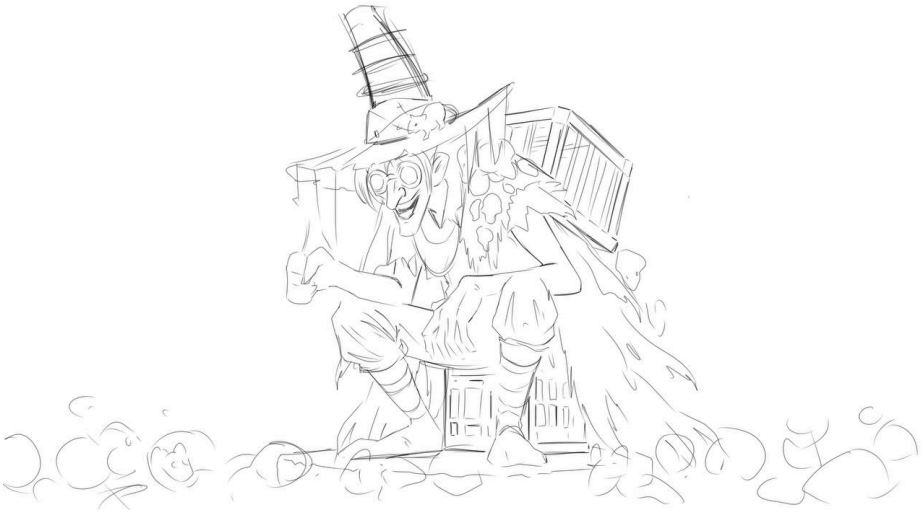


Рисунок 3.15 - Скетч

На цьому етапі було продумано загальну пластику сцени, а саме позу персонажа, положення рук, напрям погляду, нахил голови та динаміку плаща. Кожен елемент мав значення для передачі емоційного стану героя. Поза повинна була поєднувати в собі силу, зосередженість і відчуття тривоги, що властиве героям темного фентезі. Зокрема, не використовувалися надто відкриті чи агресивні пози, натомість обрано стриману, але напружену поставу, яка створює ефект очікування дії.

Наступним завданням було визначення масштабу. Для зображення головного героя у фінальному арті обрано масштаб, який дозволяє показати як цілісність фігури, так і деталі костюму, текстуру тканин і вираз обличчя. Це рішення забезпечує баланс між епічністю образу та можливістю уважного споглядання дрібних художніх елементів, що розкривають індивідуальність персонажа. Масштаб також мав значення для подальшої адаптації ілюстрації в грі зокрема, для використання її у меню вибору персонажів, рекламних матеріалах або артбуках.



Рисунок 3.16 - Блокування

Після визначення масштабу і ракурсу було проведено роботу над світловим рішенням, адже саме освітлення задає атмосферу і драматургію сцени. Для дарк фентезі важливо досягти контрасту між світлом і тінню, щоб створити глибину та емоційне напруження. Світло мало бути спрямоване з одного джерела, немовби пробиваючись крізь густий туман або хмару диму. Такий прийом дозволив підкреслити ключові ділянки фігури обличчя, руки, верх плаща, залишаючи інші зони у м’якій півтіні. Завдяки цьому персонаж набув містичної виразності, ніби частково прихований від глядача, що створює відчуття таємничості.





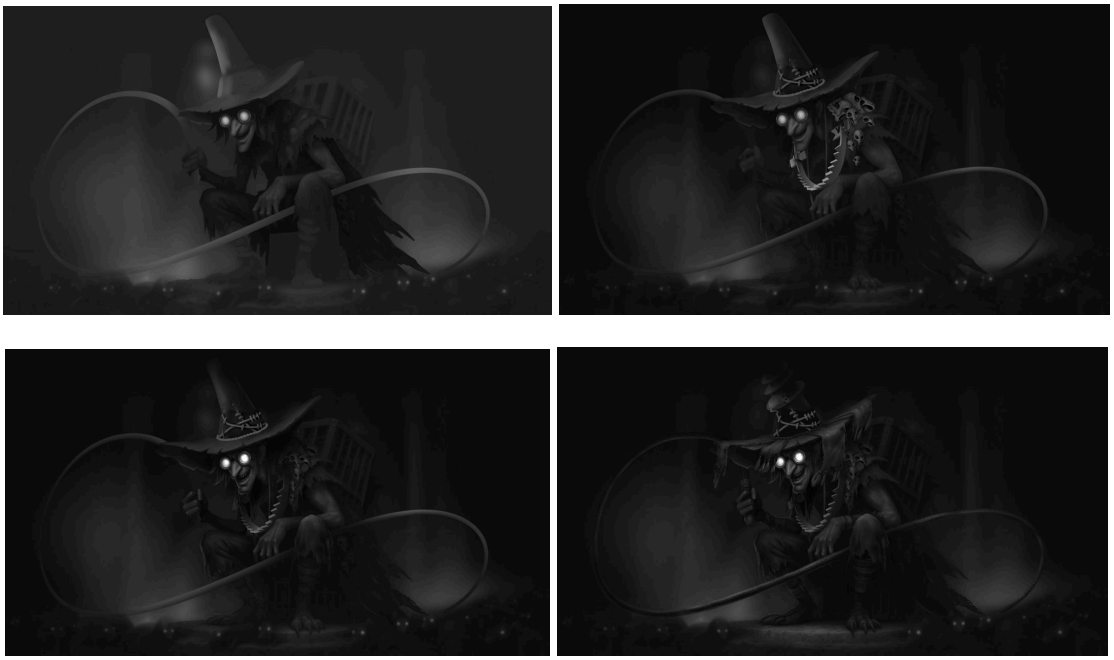


Рисунок 3.17 - Мордернізація персонажа. Світло та тінь

Важливим кроком стало також визначення колористичного балансу сцени. Палітра дарк фентезі вимагає обережного підходу до кольору, тут переважають приглушені, глибокі відтінки з домінуванням холодних тонів, які створюють ефект старовини, смутку і драматизму. Було обрано гамму, в якій поєднуються темно-сірі, болотяні, синюваті та буро-зелені кольори, з невеликими акцентами теплого світла на обличчі та руках, що додає контрасту і підкреслює людяність героя серед похмурого середовища.



Рисунок 3.18 - Колір та рендер

Усі ці підготовчі рішення формували візуальну цілісність майбутньої ілюстрації. Основним завданням було досягнення гармонійного поєднання фігури персонажа з фоном, освітленням і загальним колоритом сцени. Візуальна побудова мала відповідати естетиці дарк фентезі — похмурій, насиченій тінями, з відчуттям небезпеки й внутрішнього конфлікту. Кожен штрих, кожен перехід кольору мав працювати на створення психологічного напруження, що виражає драматичну суть героя, тобто самотнього мандрівника, який несе в собі тягар минулого, але продовжує рух уперед.

Таким чином, підготовчий етап створення фінального концепт-арту став основою для подальшого художнього опрацювання. Саме на цьому рівні було закладено композиційний ритм, настроєву тональність і технічну чіткість, що дозволили у фінальній ілюстрації досягти повної гармонії між формою, кольором і змістом.



Рисунок 3.19 - Готова ілюстрація

ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломного дослідження, присвяченого вивченню особливостей проектування концепт-арту персонажа в стилі дарк фентезі до комп’ютерної гри «Пісня чумних нор», було послідовно реалізовано комплекс поставлених завдань, що дозволило досягти мети роботи - обґрунтувати та практично реалізувати художньо-концептуальне рішення образу персонажа у визначеному жанрово-естетичному напрямі.

Передусім було досліджено історичні, культурні та художні витоки концепт-арту. Встановлено, що формування цього виду візуального дизайну відбулося під впливом розвитку кінематографу, анімації та комп’ютерних технологій. Концепт-арт виступає проміжною ланкою між ідеєю та її реалізацією в готовому медіапродукті, поєднуючи естетику традиційного мистецтва з функціональністю цифрового середовища. Його розвиток зумовлений зміною візуальних кодів, художніх течій і технологічних інструментів, що відбивали суспільні настрої та культурні архетипи різних епох.

У ході дослідження було проаналізовано особливості концепт-арту як виду візуального дизайну, його роль у створенні комп’ютерних ігор та специфіку стилістичних рішень у межах дарк фентезі. Визначено, що дарк фентезі поєднує елементи традиційного фентезійного світу з похмурими, містичними та психологічно насиченими мотивами. Основна візуальна мета жанру - створення атмосфери тривоги, загрози або внутрішнього конфлікту. Для цього використовуються темні кольорові палітри, контраст світла й тіні, готичні архітектурні мотиви, символізм смерті, занепаду й трансформації.

Було систематизовано художні принципи, стилістичні прийоми та архетипи, які лежать в основі створення персонажів у жанрі дарк фентезі. Виявлено, що дизайн таких героїв спирається на архетипи воїна, вигнанця, жерця, демона чи охоронця світів, які втілюють боротьбу між людським і нелюдським началом. Основними художніми засобами виступають текстурна виразність, використання зношених матеріалів, контраст між красою й

потворністю, деталізація обмундирування та зброї як відображення внутрішнього стану героя.

Особливу увагу приділено виявленню принципів формування похмурої естетики та візуального страху. З'ясовано, що такі ефекти досягаються через гармонійне поєднання композиційних контрастів, зниження яскравості, використання різкої перспективи, асиметрії форм і символів розпаду чи деформації. Страх у візуальному образі не обов'язково означає монструозність - важливіше передати психологічну глибину, внутрішню драму персонажа.

Було досліджено цільову аудиторію комп'ютерних ігор. Визначено, що основні гравці - це поціновувачі атмосферних сюжетних ігор із глибоким світом, які цінують похмуру естетику, моральну неоднозначність і складні персонажі. Очікування аудиторії орієнтовані на емоційну зануреність, візуальну деталізацію й продуману символіку.

З метою підготовки до проектування було здійснено аналіз аналогів і прототипів у межах жанру дарк фентезі - таких як Dark Souls, Bloodborne, The Witcher, Diablo IV та інших. Порівняльний аналіз дозволив визначити візуальні тенденції та способи адаптації образів до сучасних геймдизайнерських стандартів: баланс між реалізмом і стилізацією, опора на середньовічну естетику, акцент на характері та внутрішній історії персонажа.

На основі отриманих результатів було сформульовано концепцію майбутнього персонажа, що узгоджується з тематикою гри «Пісня чумних нор» та її наративною структурою.

Фінальним етапом стало проектування концепт-арту персонажа та розробки ілюстрації, що передбачало розробку силуету, колірного рішення, матеріалів, освітлення та атмосфери сцени. У результаті створено цілісний образ, який відповідає жанру дарк фентезі, гармонійно поєднує емоційно-психологічну глибину з візуальною виразністю та може бути використаний як основа для подальшої 3D-моделі у виробничому процесі гри.

Підсумовуючи, можна зазначити, що проведене дослідження дало змогу визначити специфіку концепт-арту як міждисциплінарного виду мистецтва,

розкрити художні закономірності побудови образу персонажа в стилі дарк фентезі та на практиці реалізувати творчий задум у вигляді авторського концепт-арту, що поєднує мистецький та професійний підходи до створення персонажа для сучасної комп’ютерної гри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Kou Y. An Analysis of Character Design in Video Games. *Communications in Humanities Research*. 2023. Vol. 14. P. 186-191.

2. Stoneham B. *How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds*. 2010. P. 127.

3. Balla G. Adapting visual references in concept art for films and video games in design uncanny monsters. *Journal of Adaptation in Film & Performance*. 2023. Vol. 16, № 1-2. P. 133-145.

4. Schell J. *The Art of Game Design: A book of lenses*. Boca Raton: CRC press, 2008 p.

5. Селезньова А. Розробка концепт-арту хара́ктерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, 2024, 51, с. 152-163.

6. Рябченко Степан Васильович. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Рябченко_Степан_Васильович (дата звернення: 07.06.2025).

7. Беата Куркуль. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Беата_Куркуль (дата звернення: 07.06.2025).

8. Чернюк М. А. Аналіз розробки концепт арт персонажів у стилі Darkest Dungeon. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : матеріали 28-го Міжнар. молодіж. форуму,* 16–18 квітня 2024 р. Харків : ХНУРЕ, 2024. Т. 3. С. 388–390. DOI: 10.30837/IYF.IRTTPI.2024.388.

9. Ralph McQuarrie. Вікіпедія. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_McQuarrie (дата звернення: 07.06.2025).

10. Karla Ortiz. KOrtiz Blog. URL: https://www.kortizblog.com/blog (дата звернення: 07.06.2025).

11. Jon Neimeister. Proko. URL: https://www.proko.com/@andantonius/activity (дата звернення: 07.06.2025).

12. Honkanen T. Creation of concept art for an action role-playing game, 2017.

13. Omernick M. *Creating the Art of the Game.* New Riders, 2004.

14. Зелінська М. О. Художнє рішення концепт-арту персонажів комп'ютерної гри : Кваліфікаційна робота : 023. Херсон. 2020. 26 с.

15. Scoggin L. & Plank D. Eds. *The intersection of animation, video games, and music: making movement sing.* Taylor & Francis, 2023.

16. The Artistry and History of Matte Painting. Future Learn. URL: https://www.futurelearn.com/info/courses/vfx-for-filmmakers/0/steps/13286 (дата звернення: 01.11.2025).

17. The Timeless Futurism of Syd Mead. *Hagley.* URL: https://www.hagley.org/librarynews/timeless-futurism-syd-mead (дата звернення: 08.08.2025).

18. Haigh R. Concept art: quick history. 2016. URL : https://rebeccahaigh2.wordpress.com/2016/05/12/concept-art-quick-history/ (дата звернення: 05.05.2025)

19. Woren D., Kent S. L. The Ultimate History of Video Games: The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World. Audiobooks.com Publishing, 2015.

20. Master Guide to Drawing Anime: How to Draw Original Characters from Simple Templates. Mixed Media Resources, 2020.

21. Bungie Studios. *The Art of Halo*. Microsoft Game Studios, 2021.

22. Entertainment B. The Art of World of Warcraft : 1. Insight Editions, 2004. 224 p.

23. Zhu F. FZD School of Design. 2013. URL: https://fzdschool.com/ (дата звернення: 10.05.2025)

24. Top Famous Professional Concept Artists. URL: https://conceptartempire.com/famous-concept-artists/ (дата звернення: 05.05.2025).

25. Williams A. History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. CRC Press LLC, 2017, 271 p.

26. Palochkin I. Хто такий Concept Artist і яка його роль у геймдеві. *GamedevDou.* URL: https://gamedev.dou.ua/blogs/concept-artist-in-gamedev/ (дата звернення: 17.06.2025).

27. Вергунова Н., Степаненко Є. КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖІВ У GAME-ДИЗАЙНІ. InterConf. 2021. С. 451–458. URL: https://doi.org/10.51582/interconf.7-8.11.2021.044 (дата звернення: 13.10.2025).

28. How Does Concept Art Drive the Creative Process in Film Production?. *Whizzy Studio*. URL: https://www.whizzystudios.com/post/how-does-concept-art-drive-the-creative-process-in-film-production (дата звернення: 29.06.2025).

29. Olshevskyi, Y. V. Концепт-арт у відео-іграх в стилі наукової фантастики 2000–2020 рр. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 2021, с. 314.

30. Лисенко, А. Ю. Концепт-арт як невід'ємна частина кінематографа та ігрової індустрії. *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*, 1, 2015, с. 76-79.

31. Choi S. Chapter 1: Defining a Style / Art Bible & Constraints. *Sarah Charity Studios.* URL: https://sarahclaritystudios.com/about/learn-secret-page-found/concept-specialties/environment-design/chapter-1-defining-a-style-art-bible-and-constraints/ (дата звернення: 13.08.2025).

32. What is video game concept art: types and styles overview. Rocket Brush Studio. 2024. URL: https://rocketbrush.com/blog/what-is-video-game-concept-art-types-and-styles-overview (дата звернення: 13.08.2025).

33. Stokstad M., & Cothren M. W. *Art History.* Volume 2. 4th ed. 2010. 696 p.

34. Lee S. The Art of Stylized Realism: A Concept Artist's Handbook. *NumberAnalystics.* URL: https://www.numberanalytics.com/blog/art-of-stylized-realism-concept-art-handbook (дата звернення: 09.09.2025).

35. Nazanin S. Realistic vs. Stylized Art in Games: Which style fits your vision?. 2025. URL: https://pixune.com/blog/stylized-vs-realistic/ (дата звернення: 10.09.2025).

36. Scott D. Painterly. *Draw Paint Academy.* 2017. URL: https://drawpaintacademy.com/painterly/ (дата звернення: 11.09.2025).

37. Kench S. What is Photorealism - The art of the real explained. *Studiobinder.* 2022. URL: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-photorealism-definition/ (дата звернення: 15.09.2025).

38. RetroStyle Games. Different types of concept art & where styles used. *ArtStation.* URL: https://www.artstation.com/blogs/retrostylegames/jBAm8/different-types-of-concept-art-where-styles-used (дата звернення: 15.09.2025).

39. Chiang D. Mechanika, revised and updated: creating the art of space, aliens, robots and sci-fi. IMPACT Books, 2015. 144 p.

40. Juegoadmin. Your guide to finding the best concept art styles. *Juego Studio.* URL: https://www.juegostudio.com/blog/concept-art-styles (дата звернення: 15.09.2025).

41. Bintoro C. A., & Rachman V. S. Character Design Concept Art for a Cyberpunk Themed Story. International Journal of Art, Design, and Metaverse, 2023, 1.2: 33-38 p.

42. Heikkinen S. The role of concept art in game design, 2018. 36 p.

43. Lucas D. Concept art: a beginner’s guide in 2025. *Prolitic Studio.* URL: https://prolificstudio.co/what-is-concept-art/ (дата звернення: 17.09.2025).

44. Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Game Design. New York : Watson-Guptill, 2012. 240 p.

45. Honkanen T. Creation of concept art for an action role-playing game, 2017. 67 p.

46. Hudson C. *The art of the Mass Effect universe.* Dark Horse Comics, 2012.

47. Goguen J. What is a concept?. In International Conference on Conceptual Structures. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2025. pp. 52-77.

48. Locus of Meaning in Medieval Art: Iconography, Iconology, and Interpreting the Visual Imagery of the Middle Ages. Berlin; New York: de Gruyter GmbH, Walter, 2019. 252 p.

49. Caputo G. B. Archetypal-imaging and mirror-gazing. Behavioral Sciences, 2013, 4.1: 1-13 p.

50. Landrum J. Nostalgia, fantasy, and loss: Stranger Things and the Digital Gothic. *Intertexts*, 2017, 21.1: 136-158 p.

51. Representation of animals in Western medieval art. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Representation_of_animals_in_Western_medieval_art#:~:text=In%20this%20period,%20animals%20can,the%20majority%20of%20medieval%20society (дата звернення: 25.09.2025).

52. Ross L. D. *Medieval art: a topical dictionary.* Bloomsbury Publishing USA, 1996.

53. Exploring Gothic Art: Dark Fantasy's Enigmatic Allure. *Paul Artistry.* URL: https://pauldaviesart.com/exploring-gothic-art-dark-fantasy-s-enigmatic-allure (дата звернення: 25.09.2025).

54. Exploring Gothic Art: The Fusion of Faith and Beauty. *Paul Artistry.* URL: https://pauldaviesart.com/exploring-gothic-art-the-fusion-of-faith-and-beauty (дата звернення: 25.09.2025).

55. The Role of Gothic Art in Shaping European Cultural Identity. *Paul Artistry.* URL: https://pauldaviesart.com/exploring-gothic-art-the-fusion-of-faith-and-beauty (дата звернення: 25.09.2025).

56. González A. A. 10. Gothic and Modern Art: The Experience of Ivan Albright. *The Edinburgh Companion to Gothic and the Arts.* 2019. P. 159–170. URL: https://doi.org/10.1515/9781474432375-013 (дата звернення: 25.09.2025).

57. Hölttä L. Effects of Art Styles on Video Game Narratives. *Computer Science*, 2018. 110 p.

58. Terpstra A. The art of The Witcher 3: Wild Hunt. URL: https://www.cookandbecker.com/en/article/361/the-art-of-the-witcher-3-wild-hunt.html (дата звернення: 01.10.2025).

59. CD Projekt RED. The Witcher 3 Wild Hunt Artbook : Артбук. Dark Horse, 2015. 198 p.

60. FromSoftware. Артбук Dark Souls: Design Works. USA : Udon Entertainment, 2014. 128 с.

61. Namco Bandai Games. The Art of Dark Souls Trilogy. USA : From Software, 2016. 200 p.

62. Bloodborne & Dark Souls. Bloodborne Official Artworks Paperback. USA : Udon Entertainment, ілюстроване видання, 2017. 256 p.

63. The Dark Side Attracts Younger Gamers. *Quantic Foundry.* URL: https://quanticfoundry.com/2016/05/16/younger-gamers-prefer-the-dark-side/.

64. Women and video games. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Women_and_video_games (дата звернення: 05.10.2025).

65. r/darksouls3. Results of the Dark Souls community survey. Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/darksouls3/comments/4ha07e/results_of_the_dark_souls_community_survey/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button (дата звернення: 07.10.2025).

66. Tondello G. F., & Nacke L. E. Player characteristics and video game preferences. In *Proceedings of the annual symposium on computer-human interaction in play*, 2019. pp. 365-378.

67. Carroll N. *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart.* Routledge, 2003. 272 p.

68. Yglesias M. Interaction of Color, by Josef Albers. Interactive CDROM Edition, Version 1 for Macintosh Computers. Yale University Press, New Haven and

London, 1994, $125. *Color Research & Application.* 1994. Vol. 19, no. 6. P. 485–486. URL: https://doi.org/10.1002/col.5080190611 (дата звернення: 13.10.2025).

69. Arnheim R. Art and visual perception: A psychology of the creative eye. Faber, 1956.

70. Rhodes G. The evolutionary psychology of facial beauty. Annu. Rev. Psychol., 2006, 57.1: 199-226.

71. Rhodes G., Proffitt F., Grady J. M., & Sumich, A. Facial symmetry and the perception of beauty. *Psychonomic bulletin & review*, 1998, 5.4: 659-669.

72. Mori M., MacDorman K. F. & Kageki N. The uncanny valley [from the field]. *IEEE Robotics & automation magazine*, 2012, 19.2: 98-100.

73. Rozin P., Haidt J. & McCauley, C. R. Disgust. In M. Lewis & J. M. Haviland-Jones (Eds.), Handbook of emotions, 2nd Edition. New York: Guilford Press, 2000. pp. 637- 653.

74. Bacon-Smith C. » The Color of the Dark «. *Slayage: The Online Intemational] omal ofBuf% Studies*, 2003.

75. Yohannes B. *But We Dream in the Dark for the Most Part: Fantasies of Race," Colorblind" Visibility, and the Narrative Marginalization of Black Female Protagonists in Mainstream Fantasy Media.* Georgetown University, 2020.

76. Clover C. J. *Men, women, and chain saws: gender in the modern horror film-updated edition.* Princeton University Press, 2015.

77. Arnheim R. Art and Visual Perception. University of California Press, 1974. URL: https://doi.org/10.1525/9780520351271 (дата звернення: 18.10.2025).

78. Heikkinen S. The role of concept art in game design, 2018.

79. What is a Concept Artist?. Concept Art Empire. URL: https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/ (дата звернення: 23.10.2025).

80. What is a Composition in Art?. Concept Art Empire. URL: https://conceptartempire.com/what-is-composition/ (дата звернення: 23.10.2025).

81. Droumeva M. Ed. *Playthrough Poetics: Gameplay as Research Method.* Amherst College Press, 2024 169 p.

82. Kristeva J. *Powers of horror: An essay on abjection.* Columbia University Press, 2024.

83. Lynteris C. Ed. *Plague image and imagination from medieval to modern times.* Springer Nature, 2021. 297 p.

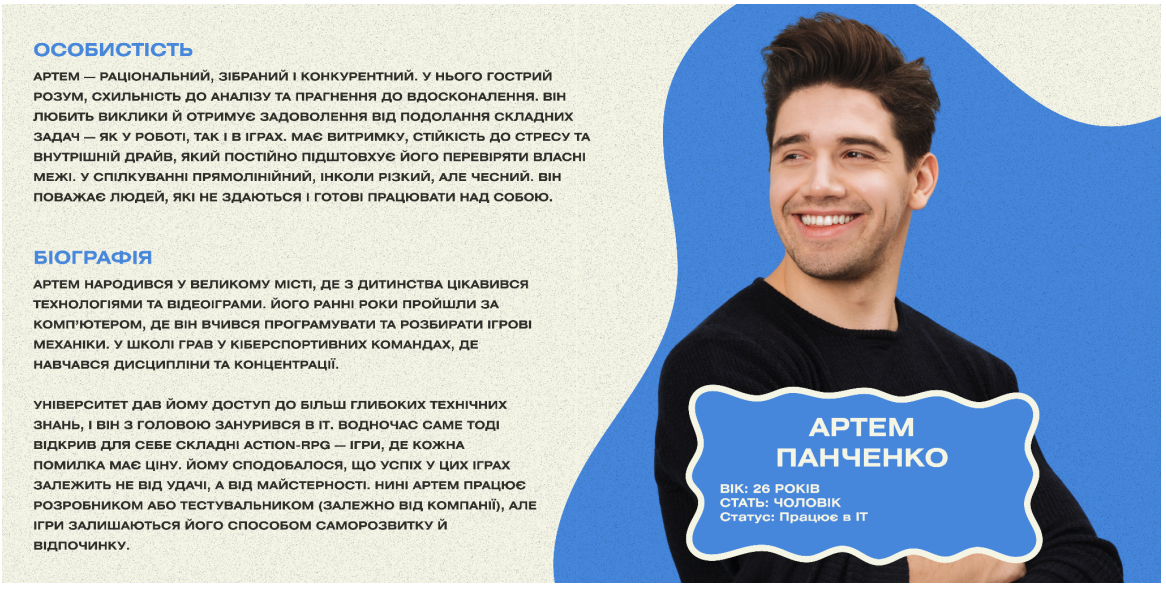
84. Character Design Tips For Better Concept Art: 5 Step Process. Pencil Kings. URL: https://www.pencilkings.com/character-design-tips/ (дата звернення: 12.11.2025).

85. ORAN E. CONCEPT ART, CONCEPT DESIGN AND COMPUTER GAME ASSETS. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi.* 2023. URL: https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1292815 (дата звернення: 15.11.2025).

ДОДАТКИ



Рисунок А.1 - Персона №1



ЩО ГОВОРИТЬ

- «СПРАВЖНІЙ КАЙФ — КОЛИ БІЙ СКЛАДНИЙ, АЛЕ ЧЕСНИЙ».
- «НЕ ЛЮБЛЮ, КОЛИ ГРА ВОДИТЬ ЗА РУЧКУ».
- «МЕХАНІКА МАЄ ПРАЦЮВАТИ ЧИСТО, БЕЗ ЗАЙВИХ ПРИКРАС».

ЩО ВІДЧУВАЄ

- ЗБУДЖЕННЯ Й АЗАРТ ПІД ЧАС СКЛАДНИХ БОС-ФАЙТІВ.
- ЗАДОВОЛЕННЯ ВІД МАЙСТЕРНОСТІ, КОЛИ ВЧИТЬСЯ НОВИМ ТАКТИКАМ.
- РОЗДРАТУВАННЯ ВІД БАГІВ ТА ЗАНАДТО ЛЕГКОГО ГЕЙМПЛЕЮ.
- ГЛИБОКУ ПОВАГУ ДО ІГОР, ЯКІ ЧЕСНО КАРАЮТЬ ЗА ПОМИЛКИ.
- ПЕВНИЙ КАТАРСИС ВІД ТЕМНОЇ, ЖОРСТКОЇ ЕСТЕТИКИ — ВОНА ВІДПОВІДАЄ ЙОГО ВНУТРІШНІЙ ПОТРЕБІ В СЕРЙОЗНИХ, «ДОРОСЛИХ» СВІТАХ.

ЩО РОБИТЬ

- ПРАЦЮЄ У СФЕРІ ІТ, ЧАСТО РОЗБИРАЄ СКЛАДНІ ТЕХНІЧНІ ЗАДАЧІ.
- ВИВЧАЄ ФОРУМИ, ЧИТАЄ ГАЙДИ, ДИВИТЬСЯ АНАЛІТИКУ ПО МЕХАНІКАХ БОЮ.
- ПЕРІОДИЧНО ЗАЙМАЄТЬСЯ СПОРТОМ АБО ГРАЄ У СПОРТИВНІ ІГРИ ЯК РОЗРЯДКУ.
- ПРАКТИКУЄ SPEEDRUN-ЧЕЛЕНДЖІ, НАМАГАЮЧИСЬ ПОКРАЩИТИ ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ.
- ВЕЧОРАМИ АБО НА ВИХІДНИХ ГРАЄ У SOULS-LIKE ТА ACTION-RPG.

ЩО ДУМАЄ

- ПОСТІЙНО ОЦІНЮЄ ЕФЕКТИВНІСТЬ: «ЯК ОПТИМІЗУВАТИ? ЯК ПОКРАЩИТИ?».
- РОЗМІРКОВУЄ ПРО БАЛАНС МІЖ РИЗИКОМ І ВИНАГОРОДОЮ.
- АНАЛІЗУЄ ПОВЕДІНКУ ВОРОГІВ І ПАТЕРНИ АТАК.
- ДУМАЄ ПРО ТЕ, ЯК КОЖНА МЕХАНІКА ВПЛИВАЄ НА ЗАГАЛЬНИЙ СТИЛЬ ГРИ.
- ВІРИТЬ, ЩО СПРАВЖНЯ МАЙСТЕРНІСТЬ — ЦЕ РОБОТА НАД ПОМИЛКАМИ, А НЕ УДАЧА.

ІГРОВІ ВПОДОБАННЯ ТА ПОВЕДІНКА

- ОБИРАЄ СКЛАДНІ ACTION-RPG ТА SOULS-LIKE.
- ЦІНУЄ БОЙОВИЙ ВИКЛИК І ЧИСТУ МЕХАНІКУ БЕЗ ЗАЙВИХ СПРОЩЕНЬ.
- ВИВЧАЄ СИСТЕМИ ПРОКАЧУВАННЯ, ЕКСПЕРИМЕНТУЄ З БІЛДАМИ.
- ЛЮБИТЬ ТЕМНІ, ПОХМУРІ СВІТИ — ДЛЯ НЬОГО ЦЕ ПОКАЗНИК СТИЛЮ ТА СЕРЙОЗНОСТІ.
- ІДЕАЛЬНО ПОЧУВАЄТЬСЯ В ІГРАХ, ДЕ КОЖНА ПЕРЕМОГА ЗАРОБЛЕНА ВЛАСНОРУЧ.

ПОТРЕБИ

- ІНТЕНСИВНОГО, ЧЕСНОГО ГЕЙМПЛЕЮ.
- МІНІМАЛЬНИХ ПІДКАЗОК І ПОВНОЇ СВОБОДИ ДІЙ.
- ВІДЧУТТЯ ВИКЛИКУ Й РОЗВИТКУ МАЙСТЕРНОСТІ.

ЦІННОСТІ

- ВІЗУАЛЬНА СТИЛІСТИКА: ТЕМНИЙ, ЗАГРОЗЛИВИЙ СВІТ ІЗ ГАРМОНІЙНОЮ ЕСТЕТИКОЮ.
- ГЛИБИНА БОЙОВОЇ СИСТЕМИ: КОМБІНАЦІЇ, ТАЙМІНГИ, РІЗНОМАНІТТЯ ЗБРОЇ.
- ЕСТЕТИКА ТЕМРЯВИ: ЖОРСТКІ СВІТИ, СУВОРА АТМОСФЕРА, ПОХМУРИЙ ДИЗАЙН.

Рисунок А.2 - Персона №2

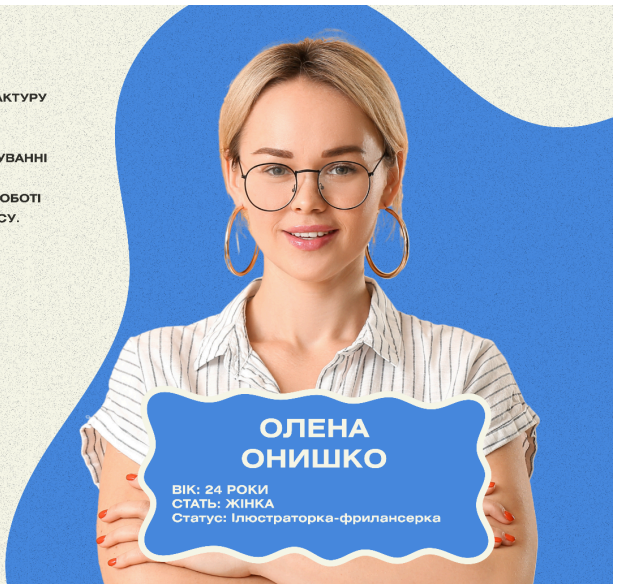
ОСОБИСТІСТЬ

ОЛЕНА — ТВОРЧА, ВІЗУАЛЬНО МИСЛЯЧА ОСОБИСТІСТЬ ІЗ ГЛИБОКИМ ВІДЧУТТЯМ ЕСТЕТИКИ. ВОНА СПРИЙМАЄ СВІТ ЧЕРЕЗ ОБРАЗИ, КОЛІР, ФАКТУРУ Й СИМВОЛИ. МРІЙЛИВА, ПРОТЕ СТРУКТУРОВАНА, КОЛИ ПРАЦЮЄ НАД ПРОЄКТОМ. МАЄ ВНУТРІШНІЙ СПОКІЙ, АЛЕ КОЛИ ЗАХОПЛЮЄТЬСЯ МИСТЕЦТВОМ АБО МІФОЛОГІЄЮ — ГОВОРИТЬ ІЗ ПРИСТРАСТЮ. У СПІЛКУВАННІ ЩИРА, ДОБРОЗИЧЛИВА, ЕМПАТІЙНА. ВМІЄ СЛУХАТИ Й ПОМІЧАТИ ТОНКІ НЮАНСИ В НАСТРОЇ СПІВРОЗМОВНИКА. ТРОХИ ПЕРФЕКЦІОНІСТКА — У РОБОТІ ПРАГНЕ ДОВЕСТИ КОЖНУ ДЕТАЛЬ ДО ЗАВЕРШЕНОГО ВІЗУАЛЬНОГО СЕНСУ.

БІОГРАФІЯ

ОЛЕНА НАРОДИЛАСЯ У СІМ'Ї, ДЕ ЦІНУВАЛИ КУЛЬТУРУ Й ТРАДИЦІЇ. ЇЇ БАБУСЯ РОЗПОВІДАЛА КАЗКИ ТА ЛЕГЕНДИ ПРО РУСАЛОК, ДОМОВИКІВ, ЛІСОВИКІВ — САМЕ ВОНИ СФОРМУВАЛИ ЇЇ ЛЮБОВ ДО БАГАТОГО СВІТУ СЛОВ'ЯНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ. У ДИТИНСТВІ БАГАТО МАЛЮВАЛА: ВИГАДУВАЛА ВЛАСНИХ ДУХІВ ЛІСУ, СТВОРЮВАЛА ІЛЮСТРАЦІЇ ДО БАБУСИНИХ ІСТОРІЙ. КОЛИ ПІДРОСЛА, ПОЧАЛА ВИВЧАТИ ЦИФРОВУ ІЛЮСТРАЦІЮ Й ВСТУПИЛА НА ХУДОЖНІ КУРСИ.

ПІСЛЯ ШКОЛИ ОБРАЛА ШЛЯХ ФРИЛАНСУ — СВОБОДА ТВОРЧОСТІ ПРИВАБЛЮВАЛА ЇЇ БІЛЬШЕ, НІЖ КОРПОРАТИВНА СТРУКТУРА. ЗАРАЗ ПРАЦЮЄ НАД ІЛЮСТРАЦІЯМИ ДО КНИЖОК, ІНДІ-ІГОР ТА НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ СИСТЕМ.



ЩО ГОВОРИТЬ

- «ЦЯ СЦЕНА ЗДАЄТЬСЯ МЕНІ ЗАНАДТО ПЛОСКОЮ, ЇЙ БРАКУЄ ПОВІТРЯ Й СИМВОЛІВ».
- «МЕНІ ХОЧЕТЬСЯ БАЧИТИ СВІТ, ЯКИЙ ДИХАЄ СВОЇМИ ЛЕГЕНДАМИ».
- «У ДРІБНИЦЯХ ПРИХОВАНА ДУША ІСТОРІЇ».

ЩО ВІДЧУВАЄ

- ВОНА ЛЕГКО ВІДЧУВАЄ АТМОСФЕРУ ТА НАСТРІЙ ЛОКАЦІЙ У ГРІ.
- ЇЇ ЗВОРУШУЮТЬ ДАВНІ МІФИ, КУЛЬТУРНІ МОТИВИ Й ІСТОРИЧНІ ОБРАЗИ.
- ВІЗУАЛЬНА КРАСА ВИКЛИКАЄ У НЕЇ СПРАВЖНІЙ ЕМОЦІЙНИЙ ПІДЙОМ.
- ВОНА ГОСТРО ВІДЧУВАЄ НЕСПРАВЕДЛИВІСТЬ АБО СПОТВОРЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ АВТЕНТИЧНОСТІ.

ЩО РОБИТЬ

- МАЛЮЄ ЩОДНЯ — ІНОДІ ДЛЯ РОБОТИ, ІНОДІ «ДЛЯ ДУШІ».
- ДОСЛІДЖУЄ ТРАДИЦІЙНІ ОРНАМЕНТИ, СТАРОДАВНІ СИМВОЛИ, МІФОЛОГІЧНИХ ІСТОТ.
- ЧИТАЄ СЛОВ'ЯНСЬКИЙ ФОЛЬКЛОР, ПЕРЕГЛЯДАЄ ЕТНОГРАФІЧНІ ЗБІРКИ.
- У ВІДЕОІГРАХ НЕ ПОСПІШАЄ: ОБХОДИТЬ КОЖЕН КУТОЧОК, ДИВИТЬСЯ НА ФАКТУРУ КАМЕНЮ, ДЕРЕВО, СВІТЛО.
- СКЛАДАЄ КОЛІРНІ ПАЛІТРИ Й ЗНІМКИ ЕКРАНА ДЛЯ НАТХНЕННЯ.
- МОЖЕ ГОДИНАМИ АНАЛІЗУВАТИ ОДИН КОСТЮМ ЧИ АРХІТЕКТУРНИЙ ЕЛЕМЕНТ.

ЩО ДУМАЄ

- СВІТ МАЄ БУТИ ЦІЛІСНИМ — ЯКЩО ІСНУЄ МІФ, ВІН МАЄ ПРОЯВЛЯТИСЯ У ВСЬОМУ, ВІД АРХІТЕКТУРИ ДО ЖЕСТІВ ПЕРСОНАЖІВ.
- КУЛЬТУРА — ЦЕ ЖИВИЙ ОРГАНІЗМ, ТОМУ ІГРИ ПОВИННІ ОБЕРЕЖНО ПОВОДИТИСЯ З ФОЛЬКЛОРОМ.
- КОЖНА ДРІБНИЦЯ МАЄ ЗНАЧЕННЯ: СИМВОЛ, ВІЗЕРУНОК, ФОРМА ТІНІ.
- ІСТОРІЯ СТАЄ ГЛИБШОЮ, КОЛИ ЇЇ МОЖНА «ВІДЧУТИ ОЧИМА».
- ДИЗАЙН СВІТУ — ЦЕ СПОСІБ ПЕРЕКАЗАТИ ЛЕГЕНДУ БЕЗ СЛІВ.

ІГРОВІ ВПОДОБАННЯ ТА ПОВЕДІНКА

- ОБИРАЄ ІГРИ З ПРОДУМАНОЮ МІФОЛОГІЄЮ ТА БАГАТИМ ФОЛЬКЛОРНИМ ПІДГРУНТЯМ.
- ДУЖЕ УВАЖНА ДО ДЕТАЛЕЙ — ВОНА ПОМІЧАЄ ЕЛЕМЕНТИ, ЯКІ БІЛЬШІСТЬ ГРАВЦІВ ПРОПУСКАЮТЬ.
- ПРИДІЛЯЄ БАГАТО ЧАСУ ДОСЛІДЖЕННЮ ЛОКАЦІЙ.
- НЕ ЛЮБИТЬ ПОСПІШАТИ — ДЛЯ НЕЇ ГРА ЦЕ МИСТЕЦТВО, ЯКЕ ПОТРІБНО «РОЗДИВЛЯТИСЯ».

ПОТРЕБИ

- ВІЗУАЛЬНА АТМОСФЕРА, ЩО ЗАНУРЮЄ З ПЕРШИХ СЕКУНД.
- АВТЕНТИЧНІ CULTURAL REFERENCES, ЯКІ ВІДЧУВАЮТЬСЯ ПРИРОДНИМИ, А НЕ ДЕКОРАТИВНИМИ.
- ПРОДУМАНИЙ, ЦІЛІСНИЙ СВІТ ЗІ СВОЄЮ ЛОГІКОЮ.

ЦІННОСТІ

- СИМВОЛІЗМ: КОЖЕН ЕЛЕМЕНТ МАЄ НЕСТИ ІСТОРІЮ.
- ХУДОЖНІСТЬ: КРАСА — ЦЕ СПОСІБ ПЕРЕДАТИ СЕНС.
- ТЕМАТИЧНА ГЛИБИНА: КУЛЬТУРА Й МІФОЛОГІЯ МАЮТЬ БУТИ СЕРЦЕМ СВІТУ, А НЕ ФОНОМ.

Рисунок 2.11 - Персона №3