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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖІВ**
ДЛЯ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ: «TOWARDS THE LIGHT: WILL TO POWER»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0222-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Чумаченко Анастасія Станіславівна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
к.пед.н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: ст. викладач кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

Запоріжжя
2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і сихології* Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
PhD_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Чумаченко Анастасії Станіславівні

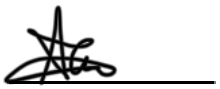
1. Тема роботи: *Дизайн персонажів для графічної новели: «Towards The Light: Will To Power»* науковий керівник роботи *к.пед.н., доц. Брянцева Г.В,* затверджені наказом ЗНУ № *1779-с* від *08.06.2026*
2. Строк подання студентом роботи: *08.06.2026*
3. Вихідні дані до роботи:_____
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Теоретичні основи та особливості дизайну персонажів у графічних новелах; концептуальний етап та передпроєктне дослідження розробки персонажів графічної новели «Towards the light: will to power»; практична реалізація дизайну персонажів графічної новели «Towards the light: will to power»*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка*
6. Консультанти розділів роботи

Назва розділу	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 30.11.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	**Початок роботи.** *Загальні збори. Організаційна інформація.*	вересень 2025 рік	
2.	**Реєстрація теми.** *Підготувати заяву, декларацію і лист завдання для затвердження теми.*	жовтень 2025 рік	
3.	**Аналіз теми.** *Дослідити понятійний апарат. Провести аналіз друкованих та інтернет джерел.*	листопад 2025 рік	
4.	**Аналіз об'єкту дослідження.** *Провести аналіз друкованих та інтернет джерел.*	листопад 2025 рік	
5	**Аналіз предмету дослідження.** *Провести аналіз друкованих та інтернет джерел.*	листопад 2025 рік	
6	**Пошуковий етап.** *Аналіз аналогів. Провести аналіз друкованих та інтернет джерел.*	листопад 2025 рік	
7.	**Етап концептуальної ідеї та дизайн пропозиції .** *Здійснити процес ескізування ідеї (в чернетках) для отримання фінальних коментарів від керівника*	грудень 2025 - січень 2026 рік	
8.	**Технічна реалізація проєкту.** *Створення карток персонажів та серії презентаційних постерів персонажів.*	січень - травень 2026 рік	
9	**Завершення виконання роботи.** *Подати презентацію для проходження передзахисту. Підготувати доповідь.*	травень 2026 рік	
10	**Попередній захист.** *Отримання допуску до захисту. Отримання коментарів та зауважень .*	травень 2026 рік	
11	**Проходження нормоконтролю**	червень 2026 рік	
12	**Отримати рецензію.** *Підготувати анотацію. Отримати відгук керівника.*	червень 2026 рік	
13	**Отримати довідку про антиплагіат.**	червень 2026 рік	
14	**Завершити друк та збір оригінал-макету проєкту Передати пакет документів на кафедру.**	червень 2026 рік	
15	**Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.**	червень 2026 рік	

Студент  *Анастасія ЧУМАЧЕНКО*

(підпис)

Керівник роботи _____ *Ганна БРЯНЦЕВА*

(підпис)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*

(підпис)

АНОТАЦІЯ

Чумаченко А. С. Дизайн персонажів для графічної новели «Towards The Light: Will To Power» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, к.пед.н., доц. Г. В. Брянцева Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 70 с.

UA : Робота викладена на 70 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 51 джерело. Об’єкт дослідження: художнє проєктування та візуалізація персонажів у сучасній індустрії графічних новел. Предмет дослідження: композиційно-стилістичні та концептуальні особливості створення образів персонажів для графічної новели «Towards the Light: Will to Power». Мета дослідження: розробка та художня реалізація комплексного дизайну персонажів для графічної новели «Towards the Light: Will to Power» відповідно до концепції «волі до влади» та авторської стилістики всесвіту.

Ключові слова: дизайн персонажів, графічний дизайн, графічна новелла, авторський проект, ілюстрація, візуальна розробка, концепт-арт.

Chumachenko A. S. Character Design for the Graphic Novel "Towards The Light: Will To Power" : Bachelor's thesis in specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, assoc. prof. H. V. Briantseva. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 70 p.

EN : The thesis is presented on 70 pages of printed text. The reference list includes 51 sources. Object of research: artistic design and visualization of characters in the modern graphic novel industry. Subject of research: compositional, stylistic, and conceptual features of creating character images for the graphic novel "Towards the Light: Will to Power". Purpose of research: development and artistic implementation of a comprehensive character design for the graphic novel "Towards the Light: Will to Power" in accordance with the concept of the "will to power" and the author's world style.

Key words: character design, graphic design, graphic novel, author's project, illustration, visual development, concept art.

Апробація кваліфікаційної роботи:

Чумаченко А. Взаємозв’язок характеру персонажа та його візуального образу у графічній новелі. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2026»* : ЗНУ, 2026. Т. 1. С. 293 - 294.

ЗМІСТ

ВСТУП.....5

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ГРАФІЧНИХ НОВЕЛАХ..... 7

1.1 Історіографія та сучасний стан розвитку дизайну персонажів у коміксах та манзі..... 7

1.2. Візуальна мова персонажа..... 15

1.3. Психологія сприйняття персонажів та сучасні тенденції..... 19

РОЗДІЛ 2 КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЕТАП ТА ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ «TOWARDS THE LIGHT: WILL TO POWER».....24

2.1 Дослідження ринку графічних новел та сучасних тенденцій дизайну персонажів.....24

2.2 Аналіз аналогів та прототипів.....27

2.3 Обґрунтування концепції проєкту: стилістика, всесвіт та філософія.....34

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ «TOWARDS THE LIGHT: WILL TO POWER»..... 39

3.1. Пошуковий етап розробки персонажів.....39

3.2. Обґрунтування композиційно-стилістичних рішень та формування образів персонажів..... 46

3.3. Фінальна реалізація персонажів.....53

ВИСНОВКИ.....60

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 62

ДОДАТОК А.....66

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна візуальна культура перебуває у стані активної трансформації, де особливого значення набувають форми мистецтва, здатні поєднувати наративність, емоційну виразність та візуальну комунікацію. Одним із найбільш динамічних напрямів сучасного графічного мистецтва є графічні новели та комікси, які сьогодні виходять за межі розважального жанру й перетворюються на повноцінний інструмент художнього, соціального та філософського висловлювання. Завдяки розвитку цифрових технологій, глобалізації культурного простору та популяризації японської манґи, вебтунів і західних графічних романів індустрія дизайну персонажів набула особливої актуальності в контексті сучасного візуального середовища.

Персонаж у графічній новелі виступає не лише учасником сюжетної дії, а й основним носієм ідейного змісту твору. Саме через зовнішній образ, пластику, кольорову гаму, костюм, міміку та стилізацію передаються характер, світогляд, внутрішній конфлікт і філософська концепція автора. У сучасному дизайні персонажів важливу роль відіграє не лише естетична складова, а й здатність образу формувати емоційний зв’язок із аудиторією, бути впізнаваним та візуально цілісним.

Проєкт «Towards the Light: Will to Power» базується на філософській концепції «волі до влади», що вимагає особливого підходу до візуалізації героїв. У сфері дизайну персонажів сьогодні домінує тренд на синтез стилістик та глибоке опрацювання «мови тіла» персонажа, що підкреслює його психологічний портрет. Необхідність пошуку нових візуальних форм для втілення складних філософських концептів у графічному форматі зумовлює актуальність даного дослідження, а теоретична значущість проєктної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження:

Об'єкт дослідження — візуалізація персонажів у сучасній індустрії

графічних новел.

Предмет дослідження — композиційно-стилістичні та концептуальні особливості створення образів персонажів для графічної новели «Towards the Light: Will to Power»

Мета роботи — розробка та художня реалізація комплексного дизайну персонажів для графічної новели «Towards the Light: Will to Power» відповідно до концепції «волі до влади» та авторської стилістики всесвіту.

Завдання дослідження:

1. Дослідити історію та еволюцію дизайну персонажів у графічній культурі, виділивши сучасні стилістичні напрями.
2. Проаналізувати елементи візуальної мови та особливості їхнього психологічного сприйняття.
3. Обґрунтувати вибір художнього стилю «urban fantasy» та елементів «techwear» для концепції авторського проєкту.
4. Розробити концепцію всесвіту графічної новели та втілити філософську ідею «волі до влади» в образах персонажів.
5. Систематизувати етапи практичної розробки персонажів — від первинних пошукових ескізів до фінального рендеру.
6. Визначити особливості застосування цифрових програм Adobe Photoshop та Procreate у процесі проєктування персонажів.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 70 сторінку, 38 ілюстрацій, 51 літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 67 сторінок. За темою роботи опубліковано 1 тезу доповідь на конференції.

РОЗДІЛ 1.
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У ГРАФІЧНИХ НОВЕЛАХ

1.1 Історіографія та сучасний стан розвитку дизайну персонажів у коміксах та манзі

Дизайн персонажів у коміксах та манзі є важливою складовою сучасної візуальної культури, що сформувалася на перетині графічного мистецтва, ілюстрації, кінематографа, анімації та цифрових медіа. Історія становлення дизайну персонажів безпосередньо пов’язана з розвитком коміксу як особливого виду послідовного мистецтва, у якому зображення виконує не лише ілюстративну, а й наративну функцію [43, с. 12]. Саме персонаж у структурі графічної новели виступає основним елементом емоційної та візуальної комунікації між автором і читачем, забезпечуючи формування атмосфери твору та художньої цілісності стилю [25, с. 34] .

Перші комікси, що виникли наприкінці XIX – на початку XX століття, мали переважно газетний формат і характеризувалися спрощеною графічною подачею. Художники використовували лаконічні форми, чіткі контури та перебільшену міміку для швидкого зчитування емоцій персонажа [38, с. 45].. Подібний підхід був зумовлений технічними можливостями друку та необхідністю миттєвого сприйняття образу масовою аудиторією. Ранні персонажі створювалися за принципом максимальної візуальної впізнаваності, тому велике значення надавалося силуету, пластиці форми та характерним деталям зовнішності [8, с. 11].

У подальшому розвиток коміксів сприяв формуванню нових підходів до дизайну персонажів. Особливо значний вплив на цю сферу мала американська супергеройська традиція середини XX століття. Саме в цей період дизайн персонажа починає виконувати не лише художню, а й маркетингову функцію.

Герої отримують індивідуалізовані костюми, впізнавану символіку, контрастні кольорові рішення та чітко визначені архетипічні риси [31, с. 88]. Візуальний образ персонажа поступово стає частиною медіабренду, а його стилістика забезпечує миттєве впізнавання серед аудиторії.

Американські комікси сформували систему побудови героя, засновану на ідеї візуальної сили, динаміки та фізичної домінантності. Супергерої часто створювалися з використанням гіпертрофованих пропорцій тіла, різких контрастів кольору та виразної пластики рухів. Такий підхід дозволяв підсилити драматизм сюжету та акцентувати увагу на героїчному характері персонажа. У результаті дизайн персонажів став одним із ключових засобів емоційного впливу у графічній новелі [18, с. 48].

Паралельно із західною традицією активно розвивалася японська манґа, яка сформувала власну систему художньої виразності. На відміну від американських коміксів, манґа значною мірою орієнтувалася на психологічний стан персонажа та емоційну взаємодію з читачем [35, с. 101]. Японські художники активно використовували умовність форми, спрощення деталей та специфічну міміку, що дозволяло передавати складні емоції через мінімалістичні графічні засоби.

Однією з найхарактерніших ознак манґи стало використання великих очей, динамічних композицій та гнучкої системи деформації образу [27, с. 43]. Подібні художні прийоми дозволяли акцентувати увагу на внутрішньому світі персонажа та створювали більш емоційно відкритий тип героя. На відміну від американської моделі, де персонаж часто виступав символом сили або героїзму, японська манґа тяжіла до психологічної багатогранності та драматичної глибини образу.

Важливим етапом розвитку дизайну персонажів стало формування концепт-арту як окремого напряму художнього проєктування. З розвитком анімації, відеоігор та цифрової графіки виникла необхідність створення персонажів, здатних функціонувати в різних мультимедійних середовищах. Саме тому дизайн персонажів поступово перетворився на складний процес,

який включає аналітичний пошук, розробку стилістики, побудову силуету, кольорової палітри та психологічної характеристики героя [4, с.22].

Сучасний етап розвитку дизайну персонажів значною мірою формується під впливом цифрового середовища та «motion design». У дослідженні М. Мурашко зазначається, що «contemporary character design» дедалі більше тяжіє до спрощення форми, мінімалізації деталей та використання універсальної візуальної мови, адаптованої до цифрових платформ [18, с. 47]. Авторка аналізує проєкти студій: Vidico, Wow-How Studio та Wonderlust, у яких персонажі створюються на основі простих геометричних форм, умовної пластики та монохромної або локальної кольорової палітри.

Зокрема, у проєктах «Furniture Smart» та «DemandJump» студії Vidico використовуються персонажі зі спрощеною анатомічною будовою, мінімальною деталізацією обличчя та узагальненими пропорціями . Подібний підхід пояснюється необхідністю швидкого візуального зчитування образу в умовах цифрової комунікації. У проектах “Your Target” і “Betscoop” студії Wow-How Studio персонажі мають неприродні кольори шкіри, умовну стилізацію та абстрактне середовище, що формує універсальний і водночас сучасний тип візуального образу

Сучасний стан розвитку дизайну персонажів характеризується інтеграцією різних художніх традицій та цифрових технологій. У сучасних графічних новелах дедалі частіше поєднуються елементи американського коміксу, японської манґи, європейської графіки та цифрового концепт-арту. Такий синтез формує нову систему візуальної мови, у якій персонаж виступає не лише носієм сюжету, а й важливим елементом художньої концепції твору [16, с. 34].

Особливо помітною є тенденція до психологізації образу персонажа. Якщо ранні комікси будувалися переважно на архетипічних моделях, то сучасні графічні новели тяжіють до створення багатошарових героїв із внутрішніми конфліктами, складною мотивацією та індивідуалізованою пластикою образу. Це впливає і на художню мову дизайну: персонажі

отримують складнішу анатомічну побудову, реалістичні пропорції та детальніші елементи зовнішності [23, с. 97].

В українському мистецькому середовищі інтерес до дизайну персонажів значно активізувався протягом останнього десятиліття [12, с. 98]. Розвиток цифрової ілюстрації, популяризація графічних новел та розширення ігрової індустрії сприяли появі нових авторських підходів до character design. Українські художники дедалі частіше звертаються до національної міфології, історії та культурної символіки, поєднуючи їх із сучасними тенденціями світового дизайну. Це формує новий етап розвитку української графічної новели та сприяє становленню власної школи дизайну персонажів [24, с. 26].

Суттєвий вплив на сучасний розвиток дизайну персонажів має цифровізація художнього процесу. Використання графічних редакторів, 3D-моделювання, цифрового живопису та програм для концепт-арту змінило підхід до створення персонажа. Якщо традиційний комікс здебільшого базувався на ручній графіці та лінійному рисунку, то сучасний character design дедалі частіше передбачає комбінування різних технік – від скетчингу до цифрового скульптингу та фотореалістичного рендерингу. Це дозволяє художникам створювати складніші образи з високим рівнем деталізації та більш глибокою системою візуальної виразності [2, с. 17].

Розвиток цифрових технологій також вплинув на методику проєктування персонажів. Сучасний дизайнер працює не лише над зовнішністю героя, а й над цілісною системою його функціонування у візуальному середовищі. Персонаж має бути адаптованим до різних форматів – друкованого видання, вебкоміксу, анімації чи інтерактивного медіапродукту. У зв’язку з цим процес створення образу став більш аналітичним і багаторівневим. На початкових етапах розробляються концептуальні ескізи, силуетні рішення, варіанти пластики та кольорової палітри, після чого формується фінальний дизайн [18].

Однією з характерних рис сучасного дизайну персонажа є прагнення до візуальної унікальності. В умовах перенасичення медіапростору художники змушені створювати образи, здатні швидко запам’ятовуватися аудиторії. Саме

тому велика увага приділяється пошуку оригінальних форм, індивідуальних деталей костюма, незвичних пропорцій та авторської стилізації. У сучасних графічних новелах персонаж часто виступає центральним елементом візуального брендингу твору, а його дизайн визначає загальне сприйняття художнього продукту [7, с. 33].

Водночас сучасна практика дизайну персонажів демонструє тенденцію до поєднання реалістичних і стилізованих елементів. Якщо у класичних коміксах домінували або карикатурні, або героїчно ідеалізовані образи, то сучасна графічна новела тяжіє до більш гнучкої системи стилізації. Художники комбінують умовність форми з реалістичними деталями, що дозволяє створювати персонажів із високим рівнем емоційної достовірності. Такий підхід особливо характерний для психологічних та філософських графічних романів [15].

Важливим аспектом сучасного дизайну персонажів є також вплив кінематографа та відеоігрової індустрії. Сьогодні дизайн персонажів формується під впливом принципів кінематографічної композиції, роботи зі світлом, камерою та динамікою сцени. Персонажі проєктуються таким чином, щоб бути виразними не лише у статичному зображенні, а й у русі. Це суттєво вплинуло на побудову силуету, пластики тіла та структуру костюма героя [4, с. 11].

У манзі та сучасних азійських графічних новелах особливо помітним є прагнення до емоційної гнучкості персонажа. Японська школа дизайну значною мірою базується на здатності образу швидко змінювати емоційний стан через міміку, деформацію пропорцій або зміну стилістики рисунка. Саме тому персонажі манґи часто мають спрощену анатомію та більш пластичну структуру форми. Це дозволяє художнику оперативно адаптувати образ до драматичних або комедійних сцен [14, с. 80].

Американська та європейська традиції, навпаки, частіше орієнтуються на стабільність образу та деталізовану побудову персонажа. У таких творах велике значення має реалістична анатомія, складна система костюма та

візуальна логіка середовища. Персонаж виступає частиною цілісного художнього світу, тому його дизайн повинен відповідати законам обраного всесвіту. Це особливо характерно для супергеройських коміксів та науково-фантастичних графічних романів [20].

Сучасний стан розвитку дизайну персонажів також характеризується активним використанням культурних кодів та символічних елементів. Художники дедалі частіше інтегрують у дизайн персонажів національні мотиви, історичні алюзії, міфологічні образи та етнічні деталі. Це дозволяє створювати більш змістовні та концептуально глибокі образи. В українській графічній культурі така тенденція проявляється через звернення до фольклору, козацької символіки, слов'янської міфології та історичних архетипів [17].

Водночас глобалізація медіапростору сприяє уніфікації певних художніх прийомів у дизайні персонажів. Поширення цифрових платформ, соціальних мереж та міжнародних творчих спільнот призвело до активного обміну стилістичними рішеннями між художниками різних країн. У результаті сучасний дизайн персонажів дедалі більше набуває інтернаціонального характеру, поєднуючи риси західної, азійської та європейської художніх шкіл [16].

Особливу роль у сучасному дизайні персонажів відіграє індивідуалізація художнього образу. У сучасній графічній новелі персонаж перестає бути лише функціональним елементом сюжету й перетворюється на складну систему візуальних характеристик, що відображають його психологію, соціальне середовище, світогляд та внутрішню трансформацію. Саме тому сучасний дизайн дедалі більше орієнтується на створення багаторівневих образів, у яких кожна деталь зовнішності має змістове навантаження. Одяг, аксесуари, форма зачіски, пластика рухів і навіть характер лінії рисунка стають інструментами розкриття персонажа [18].

У зв'язку з цим особливого значення набуває концепція візуального сторітелінгу. Персонаж у графічній новелі повинен «розповідати» про себе ще до початку розвитку сюжету. Художник створює образ таким чином, щоб

глядач міг інтуїтивно зрозуміти характер героя, його роль у творі та емоційний стан. Подібний підхід активно використовується як у коміксах, так і в сучасній манзі, де візуальна складова нерідко виконує функцію психологічного коментаря до подій [1].

Сучасний дизайн персонажу також значною мірою залежить від жанрової специфіки графічної новели. Для супергеройських коміксів характерні гіперболізовані пропорції, контрастні кольорові рішення та динамічна пластика, тоді як психологічні графічні романи тяжіють до реалістичнішої анатомії та стриманішої стилізації. У жанрі фентезі дизайн персонажів часто ґрунтується на синтезі історичних, міфологічних та авторських елементів, що дозволяє створювати складні візуальні світи [3].

У манзі жанровий підхід також суттєво впливає на побудову персонажа. Наприклад, для сьонен-манґи характерні динамічні образи з акцентом на силу, енергію та емоційність, тоді як сьодзьо-манґа тяжіє до декоративності, м’яких форм та романтизованої пластики персонажів. Психологічні або драматичні жанри, навпаки, використовують більш стримані художні рішення та складнішу систему міміки й композиції [14].

Важливим фактором розвитку сучасного дизайну персонажів є вплив соціокультурних процесів. Сучасна аудиторія очікує від персонажів більшої психологічної достовірності, різноманітності та індивідуальності. Це призводить до поступового відходу від стереотипних образів та архетипів. У contemporary character design дедалі частіше з’являються персонажі з неоднозначною мотивацією, складною моральною позицією та внутрішніми суперечностями. Така тенденція робить графічну новелу ближчою до кінематографа та літератури психологічного спрямування [17].

Суттєво змінився і підхід до гендерного зображення персонажів. Якщо у класичних коміксах жіночі образи нерідко будувалися на основі гіперболізованої сексуалізації, то сучасний дизайн дедалі більше орієнтується на функціональність, характер та реалістичність образу. Персонажі отримують більш індивідуалізовану зовнішність, різноманітні типи статури та

психологічно вмотивовану пластику поведінки [15, с. 85].

У сучасному мистецькому просторі дизайн персонажів також виконує важливу культурну функцію. Через образ героя автори часто транслюють соціальні, політичні або філософські ідеї. Саме тому дизайн персонажів у графічних новелах дедалі частіше стає формою художнього висловлювання. Особливо помітною ця тенденція є в авторських графічних романах, де персонажі відображають проблеми ідентичності, травматичного досвіду, суспільних трансформацій або культурної пам’яті [21].

В українській графічній культурі сучасний дизайн персонажів активно формується під впливом національного контексту. Художники інтегрують у свої роботи елементи української міфології, народного мистецтва, історичної символіки та сучасного культурного досвіду. Це дозволяє створювати оригінальні художні образи, які поєднують глобальні тенденції character design із локальною культурною специфікою [24, с. 18].

Крім того, сучасний розвиток соціальних мереж і цифрових платформ значно змінив процес популяризації персонажів. Сьогодні образ героя функціонує не лише в межах графічної новели, а й у вигляді окремого медіапродукту. Персонажі активно використовуються у мерчандайзингу, цифрових ілюстраціях, фан-артах, анімації та інтерактивному контенті. У результаті character design перетворюється на самостійну сферу візуальної культури, що поєднує мистецтво, комунікацію та цифрові медіа [7].

Таким чином, сучасний стан розвитку дизайну персонажів у коміксах та манзі характеризується високим рівнем художньої складності, міждисциплінарністю та активною інтеграцією цифрових технологій. Персонаж у сучасній графічній новелі виступає не лише елементом візуального оформлення, а й ключовим носієм емоційного, символічного та ідейного змісту твору. Еволюція дизайну персонажів демонструє поступовий перехід від спрощених архетипічних моделей до складних психологічних образів, здатних функціонувати в багаторівневому культурному просторі .

1.2. Візуальна мова персонажа

Візуальна мова персонажа є однією з ключових складових дизайну графічної новели, оскільки саме через систему художніх засобів формується первинне сприйняття героя аудиторією. У дизайні персонажів зовнішній образ персонажа виконує не лише декоративну функцію, а й виступає інструментом передачі психологічних, емоційних та сюжетних характеристик [48, с. 115]. Форма, колір, силует, пластика та композиційна побудова образу створюють цілісну систему візуальної комунікації, що дозволяє читачеві інтуїтивно зчитувати характер персонажа ще до початку розвитку сюжетної лінії [18].

Одним із базових елементів візуальної мови є форма. У дизайні персонажів форма визначає загальний характер образу та його емоційне сприйняття. Саме тому художники активно використовують геометричні асоціації як інструмент побудови характеру героя. Круглі форми традиційно асоціюються з м’якістю, доброзичливістю та відкритістю, квадратні – зі стабільністю, силою й надійністю, тоді як трикутні елементи створюють відчуття агресії, небезпеки або динаміки [7, с. 34].

Форма у дизайні безпосередньо впливає на емоційне зчитування персонажа. Глядач сприймає загальний силует образу раніше, ніж деталізацію обличчя чи костюма, тому саме узагальнена пластика персонажа формує перше враження про нього. У коміксах і манзі цей принцип є особливо важливим через динамічність сторінкової композиції та необхідність швидкого візуального розпізнавання героїв. Чітка форма дозволяє персонажу залишатися впізнаваним навіть у складних сценах із великою кількістю деталей [1].

Важливу роль у побудові форми персонажа відіграє стилізація. У сучасному дизайні персонажів стилізація використовується не лише як художній прийом спрощення, а як засіб підкреслення характеру та атмосфери твору. Т. Демакіна зазначає, що стилізація дозволяє трансформувати реалістичні елементи у декоративно-образну систему, яка відповідає концепції конкретного медіапродукту [9, с. 59]. Завдяки стилізації художник може

створити унікальний візуальний код персонажа та забезпечити гармонійне поєднання героя з середовищем графічної новели.

У коміксах та манзі форма персонажа часто підпорядковується жанровій специфіці твору. Для супергеройських коміксів характерні гіперболізовані пропорції, широкі плечі, динамічна пластика та різкі контури, що підкреслюють фізичну силу героя. Натомість у психологічних графічних романах переважають більш реалістичні пропорції та стримана пластика, спрямована на передачу внутрішнього стану персонажа [20].

У японській манзі форма персонажа значною мірою залежить від емоційного контексту сцени. Художники часто використовують деформацію пропорцій, зміну масштабу окремих елементів обличчя або перебільшення міміки для підсилення емоційної виразності. Саме тому персонажі манґи можуть швидко змінювати пластичну структуру залежно від психологічного стану або жанрової ситуації [17].

Не менш важливим компонентом візуальної мови персонажа є колір. Колористичне рішення безпосередньо впливає на емоційне сприйняття героя та формує атмосферу графічної новели. Колір у дизайні персонажа виконує не лише декоративну функцію, а й допомагає передавати психологічні характеристики, символічні значення та сюжетні акценти [12].

У сучасному дизайні персонажів колір часто використовується як інструмент візуальної ідентифікації героя. Контрастні кольорові рішення дозволяють швидко виділити персонажа серед інших елементів композиції та зробити його більш впізнаваним. Саме тому багато культових персонажів коміксів мають характерну кольорову палітру, що стає частиною їхнього художнього образу [19].

Психологічний вплив кольору активно використовується у графічних новелах для формування емоційного тону оповіді. А. Куценко та Є. Тимченко зазначають, що теплі кольори здатні викликати відчуття енергії, активності або тривоги, тоді як холодні асоціюються зі спокоєм, відчуженням чи меланхолією [15, с. 50]. У результаті колір персонажа може підсилювати його сюжетну роль,

моральну позицію або емоційний стан.

У манзі колористика часто має символічний характер. Навіть у чорно-білих роботах художники використовують контраст світла й тіні, текстури та ритм штрихування для створення емоційної атмосфери. У кольорових виданнях палітра нерідко будується за принципом асоціативного сприйняття, де певні кольори закріплюються за конкретними персонажами або сюжетними лініями [14].

Суттєве значення у формуванні візуальної мови персонажа має силует. У сучасному дизайні силует розглядається як основа візуальної ідентифікації героя, оскільки саме загальний контур образу дозволяє швидко впізнати персонажа незалежно від рівня деталізації або складності композиції [30, с. 144]. Добре побудований силует забезпечує миттєве зчитування характеру персонажа, його ролі у сюжеті та навіть особливостей темпераменту [18].

У графічних новелах та коміксах силует виконує не лише композиційну, а й наративну функцію. Через загальну форму тіла, позу та пропорції художник передає динаміку сцени, внутрішній стан героя та його взаємодію з навколишнім середовищем. Саме тому професійний character design передбачає розробку персонажа насамперед у вигляді силуетних ескізів, де оцінюється виразність форми без використання кольору чи деталізації [7].

У супергеройських коміксах силует часто будується за принципом контрастності та гіперболізації. Масивні плечі, вузька талія та динамічні контури створюють образ сили й домінування. Для антагоністів характерними є гострі форми, видовжені пропорції або асиметричні елементи, що формують відчуття небезпеки. Натомість персонажі комедійного або пригодницького жанру нерідко мають округліші силуети, які асоціюються з відкритістю та доброзичливістю [14].

У манзі силует часто підпорядковується емоційній динаміці персонажа. Японські художники активно використовують зміну пози, ритм лінії та контраст пластики для передачі настрою сцени. Навіть за мінімальної деталізації силует персонажа здатний передавати напругу, страх, радість або

внутрішній конфлікт. Це пояснює, чому в манзі така велика увага приділяється жесту, позі та ритму композиції [17].

Важливим аспектом побудови образу є також взаємозв’язок силуету та костюма персонажа. Одяг у дизайні персонажа виконує не лише декоративну роль, а й підсилює характер героя, його соціальний статус, професію або світогляд. Саме тому форма костюма часто повторює основні пластичні принципи персонажа. Наприклад, агресивні герої можуть мати костюми з гострими елементами та контрастними лініями, тоді як позитивні персонажі тяжіють до плавних форм і м’яких переходів [15].

Сучасні дизайнери персонажів також активно використовують принцип контрасту у побудові образу. Контраст може проявлятися у співвідношенні форм, кольору, пропорцій або фактури. Такий підхід дозволяє створити візуально більш виразного персонажа та підсилити його емоційний вплив на аудиторію. Особливо ефективно цей принцип працює у графічних новелах із великою кількістю героїв, де кожен персонаж повинен мати власну систему візуальної ідентифікації [1].

Важливу роль у побудові образу персонажа відіграє також принцип композиційної цілісності. Усі елементи візуальної мови повинні взаємодіяти між собою та формувати гармонійний художній образ. Якщо форма персонажа суперечить кольоровому рішенню або пластика руху не відповідає характеру героя, виникає візуальний дисонанс, що ускладнює сприйняття образу аудиторією [9].

Дизан дедалі більше орієнтується на принцип функціональності образу. Персонаж має бути не лише естетично привабливим, а й зручним для використання у різних типах сцен і композицій. Саме тому художники прагнуть створювати образи, які легко адаптуються до різних ракурсів, емоційних станів та динамічних ситуацій. Особливо це важливо для графічних новел із великою кількістю екшен-сцен або складною кінематографічною побудовою кадру [4].

Таким чином, візуальна мова персонажа формується через складну

взаємодію форми, кольору, силуету, пластики та композиції. Кожен із цих елементів виконує окрему художню функцію, однак лише їх гармонійне поєднання дозволяє створити цілісний і впізнаваний образ. У сучасній графічній новелі візуальна мова персонажа виступає не лише засобом естетичної виразності, а й важливим інструментом психологічної та емоційної комунікації з аудиторією [18; 20].

1.3. Психологія сприйняття персонажів та сучасні тенденції

Психологія сприйняття персонажів є важливим аспектом сучасного character design, оскільки ефективність художнього образу значною мірою залежить від того, наскільки швидко та емоційно аудиторія здатна встановити зв’язок із героєм [23, с. 110]. У графічних новелах персонаж виступає не лише носієм сюжетної функції, а й психологічним центром візуального оповідання. Саме через його зовнішність, пластику, міміку та поведінкові особливості читач інтерпретує події твору, формує емоційне ставлення до сюжету та сприймає загальну атмосферу художнього світу.

Сприйняття персонажа базується на складній взаємодії візуальних, емоційних та асоціативних механізмів. Людина здатна оцінювати характер образу ще до усвідомленого аналізу деталей, орієнтуючись на форму, колір, силует та загальну композицію [16, с. 88]. Саме тому у дизайні персонажів велике значення має перше візуальне враження, яке визначає подальше емоційне ставлення аудиторії до героя. Візуальна система персонажа повинна викликати зрозумілі асоціації та відповідати його сюжетній ролі [18].

Одним із ключових факторів психологічного сприйняття є емоційна виразність образу. У графічних новелах та манзі художники активно використовують міміку, жести, позу та деформацію форми для передачі внутрішнього стану персонажа. Особливо це характерно для японської манґи, де емоційна експресія часто досягається через перебільшення міміки, зміну пропорцій обличчя або використання умовних символів емоційного стану [14].

У дизайні персонажів важливу роль відіграє принцип емпатії. Аудиторія значно легше сприймає персонажа, якщо здатна емоційно співпереживати йому або впізнавати у ньому власний досвід. Саме тому сучасні графічні новели дедалі частіше орієнтуються на створення психологічно складних героїв із внутрішніми конфліктами, особистими травмами та неоднозначною мотивацією.

Візуальна достовірність персонажа також безпосередньо впливає на рівень його психологічного сприйняття. Навіть у стилізованих або фантастичних творах аудиторія очікує певної логіки в побудові образу. Якщо зовнішність героя суперечить його поведінці або внутрішнім характеристикам, виникає відчуття штучності образу. Саме тому у професійному дизайні персонажу велике значення має узгодженість між візуальною формою та психологічною концепцією персонажа [7].

Колір також виконує важливу психологічну функцію у сприйнятті персонажів. Кольорова палітра здатна формувати емоційний настрій образу ще до початку сюжетної взаємодії. Теплі кольори зазвичай асоціюються з енергією, активністю або агресією, тоді як холодні викликають відчуття спокою, дистанції або меланхолії. У дизайні колір нерідко використовується для підкреслення моральної позиції персонажа, його внутрішнього стану або трансформації протягом сюжету [12].

Психологічне сприйняття персонажа значною мірою залежить і від його силуету. Людський мозок здатний швидко зчитувати загальну форму образу та асоціювати її з певними емоційними характеристиками. Саме тому персонажі з округлими силуетами зазвичай сприймаються як більш доброзичливі та відкриті, тоді як гострі або ламані форми створюють відчуття небезпеки чи психологічної напруги [1].

У сучасній графічній новелі дедалі більшу роль відіграє психологічна деталізація персонажа. Якщо у класичних коміксах герої часто будувалися на основі чітких архетипів, то «contemporary character design» орієнтується на багатошаровість образу. Персонаж може поєднувати суперечливі риси

характеру, змінюватися під впливом сюжету та демонструвати складну систему внутрішніх переживань. Це робить його психологічно ближчим до сучасної аудиторії [20].

Важливим аспектом сучасного сприйняття персонажів є також вплив цифрової культури та соціальних медіа. Сьогодні персонажі графічних новел функціонують не лише в межах друкованого твору, а й у цифровому середовищі – у вигляді ілюстрацій, анімацій, фан-арту, мемів та інтерактивного контенту. Це суттєво впливає на принципи їхнього дизайну, оскільки образ повинен залишатися впізнаваним і емоційно виразним у різних форматах медіакомунікації [16].

Тенденції дизайну також демонструють поступовий відхід від надмірної ідеалізації персонажів. У сучасних графічних новелах дедалі частіше з’являються герої з нестандартною зовнішністю, різними типами статури, індивідуальними фізичними особливостями та психологічними проблемами. Це сприяє більшій реалістичності образів та розширює можливості емоційної взаємодії між персонажем і читачем [15].

Психологія сприйняття персонажів у дизайні персонажів значною мірою залежить від здатності образу викликати емоційне ототожнення з аудиторією. У графічній новелі персонаж виступає не лише учасником сюжету, а й головним інструментом формування емоційного контакту між твором і читачем. Саме тому сучасні художники прагнуть створювати персонажів, які будуть зрозумілими, психологічно переконливими та візуально доступними для широкої аудиторії [21].

У статті М. Мурашко наголошується, що одним із найважливіших принципів сучасного дизайну персонажів є використання сторітелінгу, де глядач асоціює себе з головним героєм через подібність життєвих ситуацій та емоційного досвіду. Авторка підкреслює, що саме персонаж стає посередником між продуктом, історією та аудиторією, а його образ має максимально відповідати психології цільового глядача .

Для досягнення ефекту емоційної близькості сучасний дизайн активно

використовує спрощення форми та універсалізацію образу. У дослідженні М. Мурашко наведено приклади пояснювальних роликів «Furniture Smart» студії Vidico та «Lyft» студії «BUCK», де персонажі виконані у монохромній стилістиці з використанням мінімалістичних форм і спрощеної анатомії . Подібний підхід дозволяє зробити персонажів більш універсальними та адаптованими до міжнародної аудиторії.

Сучасні тенденції character design також демонструють поступовий відхід від реалістичного антропоморфного образу. У проектах «Your Target» та «Betscoop» студії Wow-How Studio персонажі мають неприродні кольори шкіри, спрощену форму тіла та абстрактні елементи середовища . Такі художні рішення формують футуристичну атмосферу та дозволяють створити більш узагальнений психологічний образ героя.

М. Мурашко зазначає, що сучасний персонаж дедалі частіше стає гендерно-нейтральним та знеособленим. Це пояснюється прагненням дизайнерів створити універсальний образ, з яким могла б асоціювати себе максимально широка аудиторія. Прикладом подібного підходу є проекти «CEMS» студії Wow-How Studio та «DemandJump» студії Vidico, де персонажі мають мінімальну деталізацію обличчя та умовну стилізацію зовнішності .

У психології сприйняття важливу роль відіграє також силует персонажа. Саме силует дозволяє швидко ідентифікувати героя та визначити його емоційний характер. У сучасних анімаційних проектах персонажі дедалі частіше будуються на основі простих геометричних форм – овалів, прямокутників або кіл. Подібна система побудови образу використовується у проектах «The Science Of Surfing» та «Better Farming Practices» студії Wonderlust.

Авторка дослідження підкреслює, що спрощення форми пов’язане не лише зі стилістичними тенденціями, а й із потребою адаптації персонажів до цифрового середовища. Лаконічний дизайн легше сприймається на мобільних пристроях, у вебкоміксах та коротких анімаційних форматах. Саме тому сучасні персонажі часто позбавлені дрібної деталізації та складної пластики

[16].

Водночас дизайн персонажів прагне зберігати індивідуальність образу навіть за умов мінімалізму. У проектах «PatientBank» студії Vidico та «The Atlantic» студії Wonderlust поєднуються контурна графіка та локальні кольорові площини, що дозволяє створити впізнаваний образ без надмірної деталізації .

Окрему увагу М. Мурашко приділяє психологічному впливу кольору та графічної стилістики. Авторка зазначає, що сучасні персонажі часто будуються на основі корпоративної кольорової палітри бренду, а кольорове рішення образу безпосередньо впливає на емоційне сприйняття героя аудиторією. Це демонструє тісний взаємозв’язок між психологією сприйняття персонажа та загальною системою візуальної комунікації.

Таким чином, сучасні тенденції дизайну персонажів характеризуються прагненням до універсалізації образу, спрощення форми, мінімалізації деталей та посилення емоційної доступності персонажа. Дослідження М. Мурашко демонструє, що сучасний персонаж дедалі більше орієнтується на принцип психологічної впізнаваності та адаптації до цифрового середовища, зберігаючи при цьому здатність формувати емоційний зв’язок із аудиторією

РОЗДІЛ 2.
КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЕТАП ТА ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ «TOWARDS THE LIGHT: WILL TO POWER»

2.1 Дослідження ринку графічних новел та сучасних тенденцій дизайну персонажів

Сучасна індустрія графічних новел активно розвивається та вже давно перестала бути лише частиною масової культури. Сьогодні комікси, манґа та вебтуни формують окремий напрям сучасного візуального мистецтва, який поєднує літературу, графіку, кінематографічну композицію та digital art [17, с. 22]. Особливо помітним є вплив японської манґи, оскільки саме вона значною мірою змінила сучасне уявлення про дизайн персонажів та візуальний сторітелінг .

На відміну від класичних американських коміксів, де основна увага тривалий час приділялася супергеройській тематиці, сучасна манґа більше концентрується на психології персонажа, його внутрішньому конфлікті та емоційному розвитку. Через це дизайн персонажів у японській культурі став значно глибшим і складнішим. Зовнішність героя почала сприйматися не просто як декоративний елемент, а як частина його характеру та способу мислення .

Протягом останніх років особливої популярності набули «dark fantasy» та «urban fantasy» новели. Це пов’язано зі зміною інтересів молодої аудиторії, яка дедалі більше тяжіє до похмурих сюжетів, морально неоднозначних героїв та атмосферних візуальних світів [34, с. 67]. У сучасних роботах часто поєднуються теми насильства, соціального конфлікту, психологічного тиску та внутрішньої боротьби персонажа. Саме тому дизайн героїв стає більш експресивним, контрастним і емоційно напруженим [5].

Наразі дизайн персонажу значною мірою формується під впливом діджитал-арт та концепт-арту для відеоігор і анімації. Багато художників сьогодні працюють у змішаній стилістиці, де поєднуються риси манґи, game concept art та fashion illustration. Це особливо помітно у сучасних графічних новелах, де персонажі мають складний дизайн костюмів, деталізовані аксесуари та виразний силует [6].

Важливою тенденцією останніх років стала популярність стилістики techwear. Вона активно використовується не лише у fashion-індустрії, а й у дизайні персонажів. Для цього стилю характерні багатошаровість, ремені, масивні елементи одягу, технічні тканини, асиметрія та поєднання утилітарності з футуристичною естетикою. Подібний підхід часто використовується у сучасних манґах та аніме, оскільки дозволяє створити атмосферу урбаністичного й дещо постапокаліптичного середовища [38, с. 110].

Крім того, сучасний ринок графічних новел сильно залежить від цифрових платформ. Якщо раніше комікси поширювалися переважно через друковані видання, то сьогодні велика частина аудиторії читає графічні історії онлайн. Це вплинуло і на підхід до дизайну персонажів. Художники дедалі частіше створюють образи, які добре сприймаються на екрані смартфона або планшета. Через це зростає роль контрастного силуету, чіткої форми та впізнаваних кольорових акцентів [7].

Однією з головних тенденцій дизайну є прагнення до візуальної унікальності персонажа. Через велику кількість контенту в інтернеті художникам важливо створити героя, який швидко запам’ятовується. Саме тому велике значення має силует, зачіска, декоративні елементи одягу та кольорова палітра. Успішний персонаж сьогодні часто стає окремою частиною медіакультури – його образ використовують у фан-артах, мерчі, анімаціях та соціальних мережах [1].

Сучасний ринок також демонструє помітний вплив fashion-культури. У багатьох популярних проєктах дизайн персонажів будується на основі реального «streetwear» або «high fashion». Особливо це помітно у японських

манґах, де костюм персонажа часто відіграє важливу роль у формуванні його характеру. Одяг починає працювати як елемент візуального сторітелінгу та підкреслює статус героя, його психологічний стан або приналежність до певного середовища [12].

Ще однією характерною рисою contemporary character design є поєднання реалістичних і стилізованих елементів. Сучасні художники рідше використовують повністю карикатурний або надто реалістичний підхід. Найчастіше персонажі мають реалістичну анатомію, але при цьому зберігають стилізацію обличчя, міміки та пластики руху. Саме така система побудови образу зараз домінує у dark shonen-манзі та сучасних графічних новелах [4, с. 88].

Великий вплив на сучасний дизайн персонажів має кінематографічність композиції. Багато сучасних манґ будуються за принципом фільму – з динамічними ракурсами, різкими змінами планів, драматичним освітленням та акцентом на атмосферу сцени. Через це персонажі повинні бути виразними не лише у статичному зображенні, а й у русі. Саме тому художники приділяють велику увагу пластиці тіла, позі та динаміці силуету [10].

У сучасній манзі дедалі частіше використовуються персонажі з внутрішніми суперечностями та складною психологією. Якщо у старіших коміксах герой зазвичай мав чіткий поділ на позитивного або негативного персонажа, то contemporary graphic novels більше тяжіють до моральної неоднозначності. Це також впливає на дизайн героя – зовнішність персонажа починає відображати його психологічний стан, внутрішню нестабільність або конфлікт [5].

Для сучасного ринку графічних новел характерний і жанровий синтез. У багатьох роботах поєднуються елементи: fantasy, sci-fi, horror, street culture та психологічної драми. Саме тому дизайн персонажів стає більш експериментальним. Художники активно змішують різні стилістики та створюють нові типи персонажів, які складно віднести до одного жанру [3].

Суттєво змінився і сам процес створення персонажів. Якщо раніше художники переважно працювали традиційними матеріалами, то сьогодні дизайн персонажів майже повністю перейшов у цифрове середовище. Використання Adobe Photoshop, Procreate та Clip Studio Paint дозволяє швидко створювати варіації дизайну, працювати з кольором, освітленням і текстурами. Через це сучасний дизайн персонажів став більш деталізованим і технічно складним .

Отже, сучасний ринок графічних новел характеризується активним розвитком digital art, посиленням впливу манґи та аніме, а також поєднанням fashion aesthetics із концепт-артом і кінематографічною композицією. Дизайн персонажів сьогодні орієнтується не лише на естетичну привабливість героя, а й на його психологічну глибину, впізнаваність та емоційну виразність. Саме ці тенденції стали основою для формування візуальної концепції авторського проєкту «Towards The Light: Will To Power».

2.2 Аналіз аналогів та прототипів

Під час розробки візуальної концепції графічної новели «Towards The Light: Will To Power» важливим етапом стало дослідження сучасних манґ та проєктів, які мають схожу атмосферу, підхід до дизайну персонажів або стилістику середовища. Аналоги були підібрані не лише через популярність, а передусім через особливості побудови персонажів, роботу з одягом, композицією та емоційною атмосферою. Найбільший вплив на формування авторського стилю мали роботи «Gachiakuta», «Tokyo Revengers», «Gokurakugai», «Chainsaw Man» та «My Hero Academia».

«Gachiakuta» справляє сильне враження насамперед через свою агресивну та «брудну» візуальну стилістику. Манґа поєднує елементи «urban fantasy», стріт-культури та постапокаліптичної атмосфери [35, с. 88]. Велика увага приділяється текстурам, деталям одягу та візуальному шуму в кадрі. Через це світ виглядає хаотичним, небезпечним і перевантаженим, що добре підсилює

загальну атмосферу твору.

Персонажі у «Gachiakuta» мають дуже впізнаваний дизайн. Навіть без кольору вони легко читаються через форму силуету, пропорції та характерні деталі костюма. Автор активно використовує ремені, масивні аксесуари, широкі форми одягу та асиметрію. Усе це робить образи більш живими та динамічними.

Особливо цікаво виглядає поєднання графіті-естетики з манґа-стилістикою. Лінія у багатьох сценах навмисно груба й енергійна, через що персонажі виглядають більш емоційними та різкими. Саме ця візуальна експресія стала одним із референсів для атмосфери «Towards The Light: Will To Power» (*див. рис. 2.1*).



Рисунок 2.1 – Приклад дизайну персонажів у манзі «Gachiakuta»

На відміну від більшості сучасних shonen-манґ, «Tokyo Revengers» будується не стільки на фантастичних елементах, скільки на атмосфері молодіжної субкультури та психології персонажів. У роботі дуже помітний вплив японського «street fashion»» і байкерської естетики [44, с. 112].

Дизайн персонажів тут виглядає простішим, ніж у «Gachiakuta» або

«Chainsaw Man», але саме це робить його більш природним. Автор не перевантажує персонажів деталями, натомість більше працює через поставу, міміку, зачіски та поведінку героїв у кадрі. Кожен персонаж має власну пластику руху, через що навіть статичні сцени виглядають емоційно (*див. рис. 2.2*).

Важливу роль у манзі відіграє одяг. Форма угруповань, символіка, довгі плащі та контрастні зачіски допомагають швидко зрозуміти характер персонажа і його місце у сюжеті (*див. рис. 2.3*). Саме цей підхід став одним із орієнтирів під час продумування груп персонажів у авторському проєкті.



Рисунок 2.2 – Приклад дизайну у манзі «Tokyo Revengers»



Рисунок 2.3 – Використання «streetwear» та символіки угруповань

«Gokurakugai» має більш стриману, але дуже атмосферну візуальну мову. Манга поєднує міське середовище, містику та «dark fantasy» елементи (*див. рис. 2.4*). Велика увага приділяється освітленню, тіням та кінематографічності композиції (*див. рис. 2.5*).

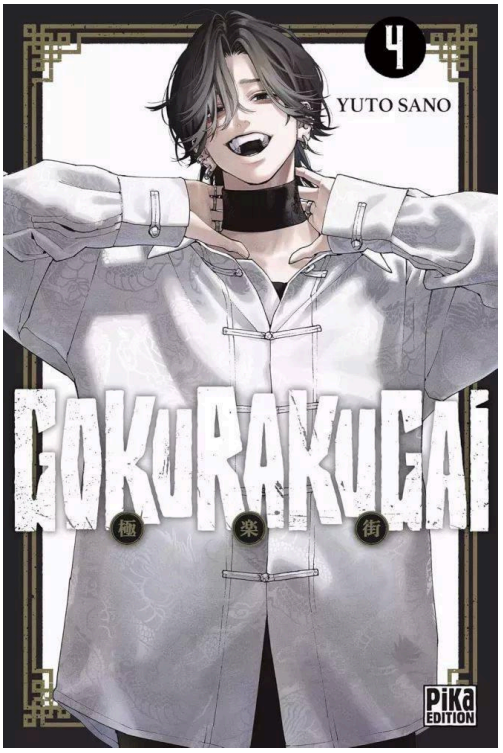


Рисунок 2.4 – Приклад «dark urban fantasy» стилістики у «Gokurakugai»



Рисунок 2.5 – Використання контрастного освітлення та кінематографічної композиції

Дизайн персонажів у роботі виглядає більш «чистим» і продуманим. На відміну від хаотичної стилістики «Gachiakuta», тут образи побудовані акуратніше, але все одно залишаються виразними. Особливо добре автор працює з контрастом між світлими та темними деталями костюма (*див. рис. 2.6*).



Рисунок 2.6 – Дизайн персонажів із сучасною fashion-естетикою

Ще однією сильною стороною манґи є робота з атмосферою кадру. Навіть звичайні міські сцени виглядають напружено через освітлення, композицію та емоції персонажів [30, с. 45]. Саме цей підхід став важливим для формування настрою «Towards The Light: Will To Power».

«Chainsaw Man» суттєво відрізняється від багатьох сучасних манґ через свою нестабільну, майже хаотичну енергетику. У роботі поєднуються жорстокість, абсурд, психологічна напруга та дуже різка динаміка сцен.

Персонажі тут виглядають більш «живими» та недосконалими. Автор часто навмисно спрощує окремі сцени або використовує грубу лінію, щоб підсилити емоції. Через це манґа не виглядає стерильною чи надто «відполірованою».

Велике значення має контраст між звичайним повсякденним світом і фантастичними трансформаціями персонажів. Саме це створює дивне відчуття тривоги та нестабільності (*див. рис. 2.7*). Для авторського проєкту важливим став саме підхід до емоційної атмосфери та композиції екшен-сцен.



Рисунок 2.7 – Приклад експресивної композиції у «Chainsaw Man»

«My Hero Academia» є прикладом більш класичного підходу до сучасного shonen дизайну персонажів. Основна особливість роботи полягає у великій увазі до силуету та впізнаваності персонажів.

Кожен герой має унікальний костюм, кольорову гаму та систему декоративних елементів (*див. рис. 2.9*). Навіть другорядні персонажі легко запам’ятовуються через форму зачіски, маски, аксесуари або особливості одягу.

У роботі добре помітний вплив американських супергеройських коміксів. Це проявляється у формі костюмів, динаміці поз та загальній побудові персонажів (*див. рис. 2.8*). Проте автор поєднує ці елементи з японською манґа-естетикою, через що стиль виглядає сучасним і більш емоційним.

Для «Towards The Light: Will To Power» ця манґа стала прикладом грамотної системи візуальної ідентифікації персонажів та роботи з формою костюма.



Рисунок 2.8 – Приклад побудови впізнаваного силуету у «My Hero Academia»



Рисунок 2.9 – Використання костюма як частини дизайну постеру персонажа

Отже, проаналізовані аналоги показують основні тенденції сучасного дизайну персонажів: поєднання «fashion aesthetics» із манґа-стилістикою, увагу до психології персонажа, використання «urban fantasy» атмосфери та прагнення до виразного силуету. Кожен із розглянутих творів вплинув на формування візуальної концепції авторського проєкту «Towards The Light: Will To Power», зокрема у питаннях дизайну костюмів, композиції кадру, роботи з атмосферою та створення емоційно виразних персонажів.

2.3 Обґрунтування концепції проєкту: стилістика, всесвіт та філософія

Основою проєкту «Towards The Light: Will To Power» стала ідея протиставлення людини й системи через мистецтво та внутрішню свободу. Головна увага у новелі зосереджується не на боротьбі добра і зла у класичному розумінні, а на конфлікті між особистістю та суспільством, яке намагається зробити всіх однаковими. Саме тому центральною темою історії стала боротьба

за право залишатися собою.

Події відбуваються у мегаполісі Х – великому місті, яке поєднує сучасну архітектуру, неонове освітлення, елементи стріт-культури та атмосферу постійної напруги. Місто виглядає яскравим і живим лише зовні. Насправді ж у ньому існує жорстка соціальна система, де кожен повинен відповідати своїй ролі. Будь-який прояв інакшості сприймається як загроза порядку.

Світ новели населений гібридами тварин, серед яких домінують касти котів і собак. Саме вони формують правила суспільства, визначають стандарти поведінки та контролюють культурне середовище міста. У такій системі головний герой Сато Кенто виглядає чужим ще до того, як починає відкрито конфліктувати із соціумом.

Сато є рідкісним гібридом білого тигра. Його образ будувався на поєднанні внутрішньої сили та відчуття самотності. На відміну від мешканців мегаполіса, він виріс далеко від міста, серед гір і природи. Через це герой погано вписується у штучний, холодний світ академії мистецтв та міського середовища загалом.

Білий тигр був обраний не лише через візуальну виразність. У межах проєкту цей образ символізує незалежність, небезпеку та небажання підкорятися правилам. Навіть зовні Сато повинен контрастувати з іншими персонажами. Його дизайн більш різкий, пластика рухів менш стримана, а сам образ виглядає «дикішим» у порівнянні з мешканцями міста.

Важливу роль у сюжеті відіграє академія мистецтв. Формально це престижний навчальний заклад для талановитої молоді, однак у реальності він працює як частина великої системи контролю. Тут творчість існує лише в межах дозволеного. Мистецтво втратило свободу і стало елементом статусу та соціальної ієрархії. Саме через це Сато швидко починає конфліктувати з оточенням. Для нього творчість не може існувати в межах суворих правил. Він сприймає мистецтво як спосіб показати власну природу, емоції та внутрішній стан. Через це кожна його робота виглядає занадто емоційною, різкою та «живою» для стерильного середовища академії.

У проєкті мистецтво показується не як декорація сюжету, а як окрема форма боротьби. Сато займається живописом, музикою та створенням ювелірних виробів. Це дозволяє розкрити героя не через діалоги, а через його творчість. Кожен напрям мистецтва відображає різні сторони персонажа. Живопис у роботі пов’язаний із емоціями та внутрішнім хаосом героя. Музика – із його переживаннями та бажанням бути почутим. Ювелірне мистецтво, навпаки, стало символом терпіння та внутрішньої дисципліни. Через роботу з металом і деталями Сато ніби намагається залишити власний слід у світі, який постійно прагне його зламати.

Важливе місце у концепції займає тема нерівності. У мегаполісі Х суспільство поділене неофіційно, але дуже жорстко. Одні гібриди вважаються «правильними» та прийнятними, інші автоматично стають чужими. Через це Сато постійно стикається із прихованою агресією, недовірою та зневагою, навіть коли досягає успіху. Поступово навколо героя формується коло людей, які теж не приймають правила системи. Вони працюють у різних напрямах мистецтва, мають різний характер і різне походження, але всіх об’єднує відчуття внутрішньої несвободи. Саме ця група стає головною опорою Сато в місті.

Філософська основа проєкту частково спирається на ідею «волі до влади» Фрідріха Ніцше, проте в історії вона переосмислюється [20, с. 14]. Для Сато влада не означає домінування над іншими. Насамперед це контроль над власним життям, можливість самому визначати, ким бути і як жити.

Через це головний герой не прагне зайняти високе місце в ієрархії міста. Його боротьба спрямована проти самої системи, яка змушує всіх бути однаковими. Мистецтво у новелі стає способом руйнування цих меж.

Стилістично проєкт поєднує «urban fantasy», «dark aesthetics» та techwear-культуру. Візуальний світ побудований на контрасті темних урбаністичних просторів і яскравого неонового світла. У дизайні персонажів активно використовуються багатошаровий одяг, ремені, масивні аксесуари, асиметрія та поєднання грубих і більш витончених форм.

Окрему увагу під час створення образів було приділено силуету персонажів. Кожен герой повинен легко впізнаватися навіть без деталізації. Саме тому у дизайні активно використовуються контрастні форми, нестандартні пропорції та характерні елементи одягу.

Візуально проєкт орієнтується на сучасну dark shonen-естетику, але при цьому зберігає більш серйозну та атмосферну подачу. Важливу роль відіграє освітлення, текстури міста, графіті, вивіски та відчуття постійного тиску великого мегаполіса.

Таким чином, «Towards The Light: Will To Power» будується не лише як історія про мистецтво чи конфлікт у навчальному закладі. Насамперед це історія про людину, яка намагається зберегти себе у світі, де будь-яка інакшість стає проблемою. Через образ Сато Кенто проєкт показує, що творчість може бути не лише способом самовираження, а й формою спротиву.

У процесі передпроєктного дослідження було проаналізовано сучасний ринок графічних новел та основні тенденції розвитку дизайну персонажів. Встановлено, що сучасна манґа й графічні новели дедалі більше орієнтуються на поєднання психологічної глибини персонажа, виразної стилізації та кінематографічної атмосфери. Значний вплив на сучасний дизайн персонажів мають digital art, fashion aesthetics, urban culture та dark fantasy стилістика.

Під час аналізу аналогів було досліджено особливості візуальної мови манґ «Gachiakuta», «Tokyo Revengers», «Gokurakugai», «Chainsaw Man» та «My Hero Academia». У результаті аналізу визначено основні художні прийоми, які стали важливими для формування авторської стилістики проєкту «Towards The Light: Will To Power». Серед них – використання виразного силуету, багатошарових костюмів, «streetwear» та techwear-елементів, контрастного освітлення, емоційної композиції та поєднання реалістичних і стилізованих форм.

У межах розробки концепції проєкту було сформовано художній світ мегаполіса X – урбаністичного простору із жорсткою соціальною системою та конфліктом між особистістю і суспільством. Основою сюжету стала історія

Сато Кенто – гібрида білого тигра, який через мистецтво намагається відстояти власну свободу та право бути собою.

Філософська основа проєкту будується на переосмисленні концепції «волі до влади». У межах новели вона трактується не як прагнення домінувати над іншими, а як боротьба людини за контроль над власним життям, творчістю та ідентичністю. Саме тому мистецтво у проєкті виступає не лише частиною візуального середовища, а одним із головних інструментів внутрішнього спротиву системі.

РОЗДІЛ 3.
ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ «TOWARDS THE LIGHT: WILL TO POWER»

3.1. Пошуковий етап розробки персонажів

Робота над персонажами графічної новели «Towards The Light: Will To Power» починалась із пошуку загальної атмосфери проєкту та візуального настрою майбутнього світу. На цьому етапі важливо було не просто створити окремі образи, а сформувати середовище, у якому персонажі виглядали б природно та цілісно. Саме тому першим етапом став підбір референсів і створення мудборду.

До мудборду увійшли приклади стріт-арту, графіті, сучасної «urban fashion» культури, міських просторів, текстур бетону, металу та м’ятого паперу. Окремо підбирались приклади fashion-зйомок, аксесуарів, прикрас та сучасного techwear-одягу [26, с. 34]. Усі ці елементи допомогли сформувати загальний візуальний напрям проєкту (*див. рис. 3.1*).



Рисунок 3.1 – Мудборд та візуальні референси для проєкту

Після визначення атмосфери розпочалась робота над пошуковими скетчами персонажів та створенням карток персонажів. Основна частина ескізів створювалась у Procreate. На цьому етапі головна увага приділялась особливостям та формі персонажа, його силуету, поставі та загальному враженню від образу.

Для первинного пошуку форм використовувались пензлі, що імітують традиційні матеріали («Peppermint» та «6B Pencil»), що дозволило зберегти жвавість лінії та динаміку штриха.

Під час створення скетчів важливо було зробити персонажів візуально різними навіть без кольору чи складного опрацювання. Через це для кожного героя використовувались різні пропорції, пластика рухів і характер візуального образу [42, с. 60].

Образ Сато Кенто будувався на поєднанні масивного streetwear-одягу та більш емоційної зовнішності персонажа. Для нього використовувались широкі штани, великі силуети, ремені та багатошаровість. Через це герой виглядає менш «контрольованим» у порівнянні з іншими мешканцями мегаполіса (*див. рис. 3.2*).

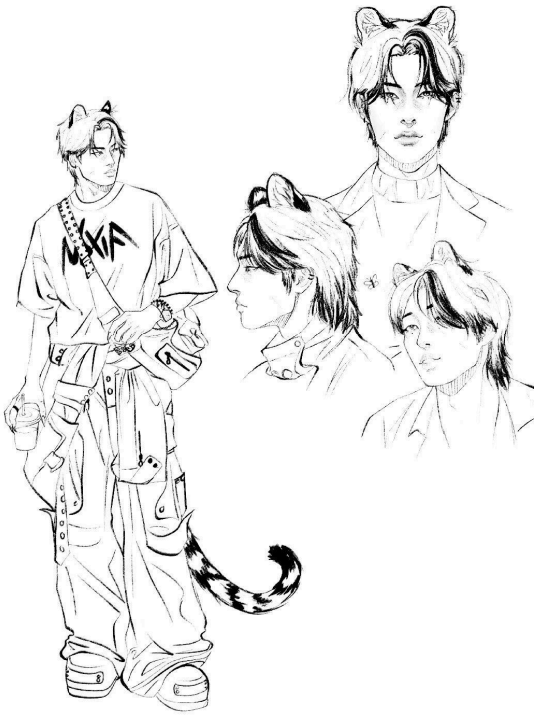


Рисунок 3.2 – Скетчі персонажа Сато Кенто

Під час роботи над Лі Хануль використовувались більш плавні форми та спокійна пластика. Його дизайн виглядає м’якшим і менш агресивним. Основна увага приділялась силуету волосся, формі одягу та загальному м’якому настрою персонажа (*див. рис. 3.3*).



Рисунок 3.3 – Варіації образу персонажа Лі Хануль

Ітo Рю створювався як персонаж із більш стриманою зовнішністю. У його дизайні використовувались прямі форми, темний одяг та елементи класичного стилю. На відміну від інших персонажів, його силует виглядає більш зібраним та «закритим» (*див. рис. 3.4*).



Рисунок 3.4 –Ескізи персонажа Ітo Рю

Танако Акі навпаки отримав більш простий і спокійний дизайн. У його образі переважають м’які тканини, теплі форми та менш контрастний силует. Через це персонаж виглядає більш відокремленим від агресивного ритму міста (*див. рис. 3.5*).



Рисунок 3.5 –Скетчі персонажа Танако Акі

Образ Кім Хансу будувався на поєднанні бунтарського streetwear-одягу, гранжевих елементів та виразних рис його гібридної природи. Для нього використовувались оверсайз-світшот із принтом, широкі пошарпані шорти, сорочка, зав'язана на поясі, та масивне взуття, що підкреслює його приналежність до вуличної культури графіті та стікер-арту (*див. рис. 3.6*).



Рисунок 3.6 –Скетчі персонажа Кім Хансу

Після створення чорнових ескізів почався етап формування концепт-карток персонажів. У них уточнювались пропорції, аксесуари, декоративні елементи та особливості одягу. На цьому етапі персонажі вже отримували більш завершений вигляд.

Особлива увага приділялась одягу та дрібним деталям. Через аксесуари, прикраси, взуття та текстури тканин розкривався характер персонажа та його місце у світі новели (*див. рис. 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11*).



Рисунок 3.7 – Концепт-картка персонажа Сато Кенто



Рисунок 3.8 – Концепт-картка персонажа Лі Хануль

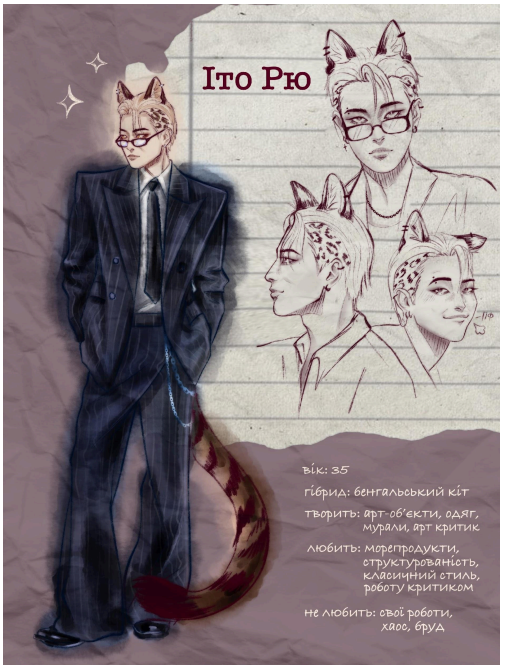


Рисунок 3.9 – Концепт-картка персонажа Іто Рю



Рисунок 3.10 – Концепт-картка персонажа Танако Акі



Рисунок 3.11 – Концепт-картка персонажа Кім Хансу

Під час роботи над концепт-артом важливо було зробити персонажів не лише візуально впізнаваними, а й такими, що виглядають частиною одного світу. Саме тому в усіх дизайнах повторюються схожі елементи: багатошаровість одягу, сучасна «urban fashion» стилістика, масивне взуття, ремені та асиметричні деталі.

Усі скетчі та концепт-картки створювались вручну у Procreate, що дозволило швидко змінювати форми, експериментувати з варіантами одягу та шукати найбільш вдалий силует персонажів.

3.2. Обґрунтування композиційно-стилістичних рішень та формування образів персонажів

Під час формування візуального стилю персонажів головним завданням було створити образи, які б не виглядали випадковими або відірваними від світу новели. Кожен персонаж проєкту «Towards The Light: Will To Power» розроблявся як частина спільного урбаністичного середовища, проте водночас мав власну пластику, характер і візуальну подачу.

Основою стилістики стала «urban fantasy» естетика з елементами «techwear та streetwear-культури. Саме тому у дизайні активно використовувались широкі силуети, багатошаровий одяг, ремені, масивне взуття, подовжені форми та асиметрія. Подібні рішення допомогли зробити персонажів більш сучасними та природними у межах мегаполіса Х.

На етапі кольорового блокування (color blocking) для кожного персонажа була створена унікальна палітра, що базується на принципах колірної психології [15, с. 48]. Також важливу роль під час створення образів відігравав силует. На початкових етапах роботи персонажі часто перевірялись саме у вигляді темної форми без деталізації. Це дозволяло зрозуміти, наскільки легко герой впізнається за контуром та загальною пластикою.

Для Сато Кенто використовувався найбільш масивний та контрастний силует серед основних персонажів. Його одяг побудований на широких формах, великих складках тканини та вільних пропорціях. Подібне рішення допомогло передати внутрішню нестабільність персонажа та його небажання «вписуватись» у структуру міста.

У зовнішності Сато також важливу роль відіграє контраст кольорів. Темний одяг поєднується з яскравими червоними акцентами, які підсилюють агресивніший емоційний стан героя. Навіть хвіст і вуха персонажа використовувались як частина композиції, оскільки вони допомагають зробити позу більш динамічною (*див. рис. 3.12*).



Рисунок 3.12 – Формування образу персонажа Сато Кенто

Лі Хануль, навпаки, будувався на більш спокійній композиції. Його силует менш різкий, а форми одягу виглядають м’якшими. У дизайні персонажа використовувались світліші кольори та плавні лінії, що створює спокійніше враження у порівнянні з іншими героями.

Важливу роль у його образі відіграє поєднання сучасного одягу та більш традиційних елементів. Через це персонаж виглядає відстороненим від агресивного середовища міста, хоча все ще залишається його частиною (*див. рис. 3.13*).



Рисунок 3.13 – Композиційне рішення образу Лі Хануля

Ітo Рю створювався як персонаж із більш стриманою та «холодною» подачею. Для нього використовувались прямі форми костюма, темна палітра та мінімальна кількість різких декоративних елементів. Його зовнішність повинна була викликати відчуття контролю та внутрішньої дисципліни.

На відміну від Сато, пластика Ітo Рю більш статична. Навіть у позах персонаж виглядає зібраним і стриманим. Через це між героями виникає візуальний контраст не лише через одяг, а й через саму композицію тіла (*див. рис. 3.14*).



Рисунок 3.14 – Стилістичне рішення персонажа Ітo Рю

Танако Акі отримав більш простий і «земний» дизайн. У його образі використовувались тепліші кольори, м’які тканини та менш складний костюм. Через це персонаж виглядає спокійніше та менш конфліктним у порівнянні з іншими героями.

Під час створення композиції персонажа важливо було передати його внутрішню закритість та спостережливість. Саме тому більшість поз Такаро є

менш динамічними, а сам герой часто виглядає ніби відокремленим від простору навколо (*див. рис. 3.15*).



Рисунок 3.15 – Формування стилістики персонажа Танако Акі

Окрему увагу під час роботи було приділено дизайну аксесуарів та деталей одягу. У проєкті вони виконують не лише декоративну функцію, а й допомагають краще розкрити персонажа. Наприклад, масивні ремені, металеві елементи та грубі тканини у дизайні Сато підкреслюють його внутрішню напругу та протестний характер.

У персонажів із більш стриманою поведінкою, навпаки, використовувались акуратніші форми, менш контрастні текстури та простіший крій одягу. Через це навіть дрібні деталі працюють на загальне сприйняття образу.

Важливим елементом композиції стала і робота з кольором. Для кожного персонажа підбиралась окрема палітра, яка допомагала передати його емоційний стан та роль у сюжеті. У проєкті переважають темні та приглушені

кольори, однак майже в усіх образах присутні яскраві акценти, що допомагають зробити персонажів більш впізнаваними.

Під час створення персонажів також враховувалось середовище, у якому вони існують. Через це дизайн одягу, текстури та кольори добре поєднуються з атмосферою мегаполіса X – неоновими вулицями, бетонними поверхнями, графіті та темними провулками.

Окремо розроблялись другорядні персонажі. Незважаючи на меншу кількість деталей, вони також повинні були виглядати частиною одного світу. Саме тому у їхньому дизайні повторюються спільні стилістичні елементи: сучасний streetwear, багатошаровість та urban aesthetics (*див. рис. 3.16*).



Рисунок 3.16 – Приклади другорядних персонажів проєкту

Таким чином, композиційно-стилістичні рішення у проєкті «Towards The Light: Will To Power» формувались через поєднання сучасної fashion aesthetics, urban fantasy атмосфери та індивідуального підходу до кожного персонажа. Саме завдяки роботі із силуетом, кольором, пластикою та деталями одягу вдалося створити образи, які не лише відрізняються між собою, а й виглядають частиною одного художнього світу.

3.3. Фінальна реалізація персонажів

Після завершення основної промальовки всі роботи переносились у Adobe Photoshop. У цій програмі виконувалось текстурування, додавання графічних елементів, ефектів м’ятого паперу та фінальна збірка композицій.

Важливу роль у проєкті відіграли текстури. Для створення більш «живої» атмосфери використовувались текстури паперу, потертостей, шуму та графіті. Подібні елементи допомогли зробити постери менш стерильними та краще передати атмосферу мегаполіса X.

Окремо створювались графічні елементи та символіка проєкту. Частина декоративних деталей промальовувалась вручну у Procreate, після чого допрацьовувалась у Photoshop. Це стосувалось написів, графічних вставок, фонових елементів та декоративних текстур (*див. рис. 3.17*) .



Рисунок 3.17 – Розробка графічних елементів та текстур

Завершальний етап роботи над проєктом «Towards The Light: Will To Power» був пов’язаний із створенням фінальних постерів персонажів. Саме на

цьому етапі окремі елементи дизайну – скетчі, кольорові рішення, текстури та графічні деталі – були об’єднані у цілісну композицію.

Основна робота над персонажами виконувалась у Procreate. У програмі створювалась фінальна промальовка героїв, деталізація одягу, волосся, аксесуарів та освітлення. Велика увага приділялась чистоті лінії та передачі матеріалів тканини, оскільки одяг у проєкті є важливою частиною дизайну персонажів новелли.

Після завершення ілюстрацій персонажі переносились у Adobe Photoshop, де виконувалась фінальна збірка постерів. У програмі додавались текстури, графічні елементи, декоративні фони, світлові ефекти та типографіка. Фінальні постери створювались у єдиній стилістиці, щоб усі персонажі сприймались як частина одного художнього світу. Для цього використовувалась схожа композиційна побудова: вертикальний формат, темний фон, декоративний орнамент та однакова система розміщення тексту. Попри спільну стилістику, кожен постер має власний характер через кольорову гаму, позу персонажа та композиційний ритм. Саме це дозволило зберегти індивідуальність героїв.

У постері Сато Кенто використовувались темно-червоні кольори та контрастне освітлення. Це підсилює емоційність персонажа та його внутрішню напругу. Масивний одяг, великі форми та пряма поза допомагають зробити образ більш домінантним у композиції (*див. рис. 3.18*).

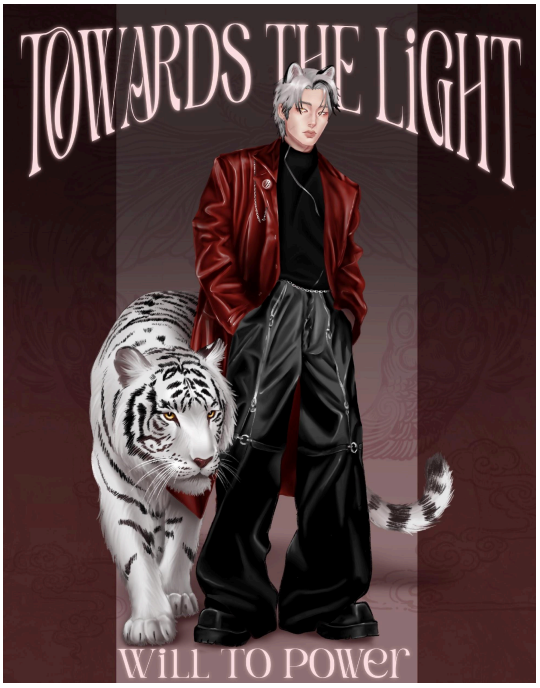


Рисунок 3.18 – Фінальний постер персонажа Сато Кенто

Для Лі Хануля була використана більш спокійна кольорова гама із зеленими відтінками. Постер виглядає м’якше та світліше у порівнянні з іншими роботами. Це допомагає краще передати характер персонажа та його спокійнішу енергетику (*див. рис. 3.19*).

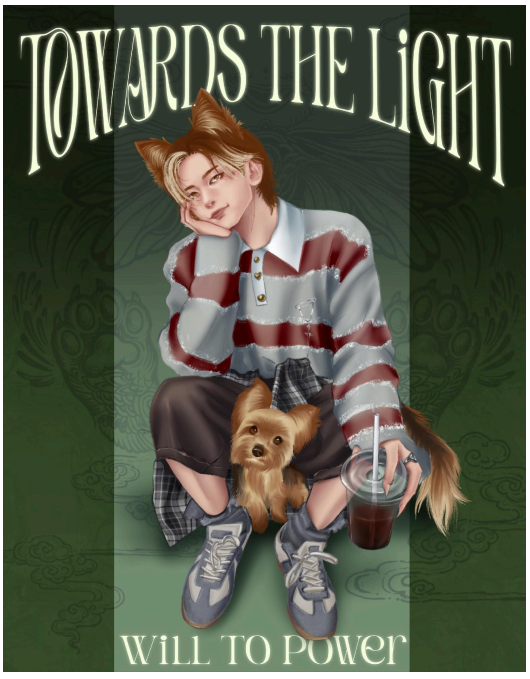


Рисунок 3.19 – Фінальний постер персонажа Лі Хануль

Постер Ітo Рю побудований на темних кольорах та більш стриманій композиції. Основна увага зосереджується на силуеті персонажа та контрасті між костюмом і фоном. Через це образ виглядає більш холодним та пронизливим (*див. рис. 3.20*).



Рисунок 3.20 – Фінальний постер персонажа Ітo Рю

У постері Танако Акі використовувались тепліші кольори та менш агресивне освітлення. Композиція виглядає спокійнішою, а сам персонаж краще поєднується з фоном. Через це постер має більш м’який емоційний настрій (*див. рис. 3.21*).



Рисунок 3.21 – Фінальний постер персонажа Танако Акі

Постер Кім Хансу побудований на контрасті темного одягу та холодної кольорової гами. Для цього персонажа використовувались більш стримані пози та мінімалістичний підхід до композиції. Через це образ виглядає більш закритим і відокремленим від інших героїв (*див. рис. 3.22*).

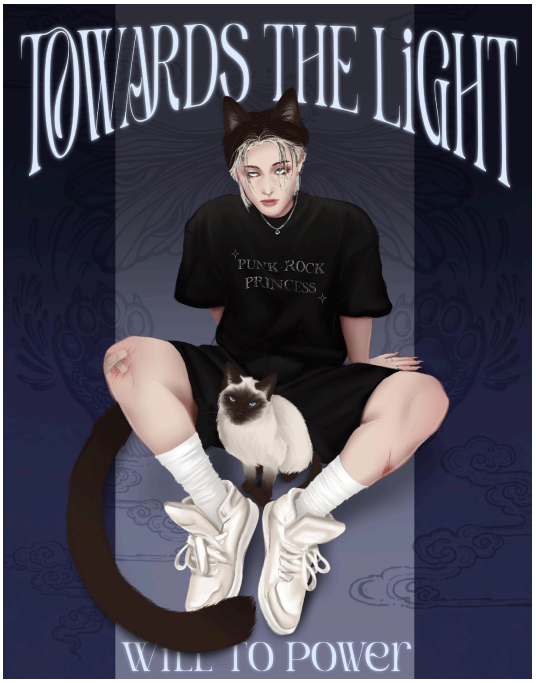


Рисунок 3.22 – Фінальний постер персонажа Кім Хансу

Окремо в межах проєкту були створені постери другорядних персонажів. Незважаючи на меншу роль у сюжеті, їхній дизайн також формувався відповідно до загальної стилістики світу «Towards The Light: Will To Power». Для другорядних героїв використовувались ті самі принципи композиції, кольорового рішення та побудови силуету, що й для основних персонажів.

Під час створення другорядних постерів важливо було зберегти баланс між індивідуальністю персонажа та цілісністю всього проєкту. Саме тому у їхньому дизайні повторюються характерні для новели елементи: urban fashion стилістика, багатошаровий одяг, темна кольорова палітра та поєднання сучасної streetwear aesthetics із елементами techwear (*див. рис. 3.23*).

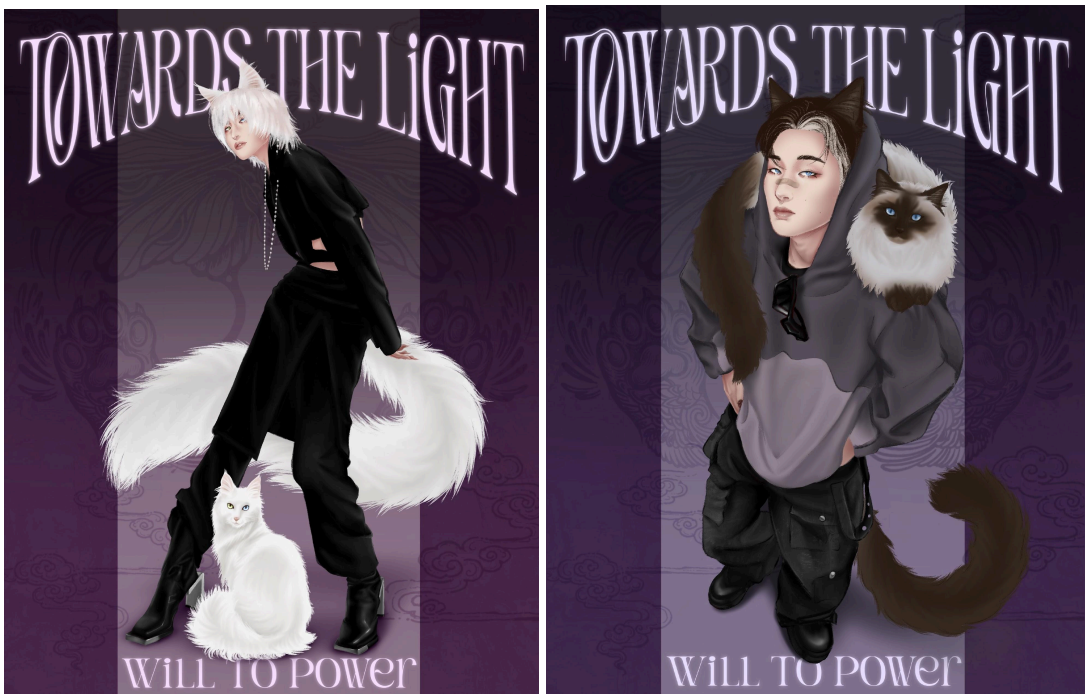


Рисунок 3.23 – Постери другорядних персонажів проєкту

Завдяки єдиній стилістиці постери основних і другорядних персонажів сприймаються як частина одного художнього середовища, що допомагає зробити світ графічної новели більш цілісним та візуально завершеним.

Окрему увагу під час створення постерів було приділено фонам та декоративним елементам. Для кожного персонажа використовувались різні орнаменти, текстури та кольорові переходи, однак усі вони виконувались у єдиній стилістиці. Це допомогло зробити серію постерів цілісною.

Текстурування виконувалось у Adobe Photoshop. Для створення атмосфери використовувались текстури паперу, шуму та затемнення по краях композиції [48, с. 190]. Завдяки цьому постери виглядають менш «цифровими» та краще поєднуються із загальною «urban fantasy» естетикою проєкту. Типографіка також стала частиною візуального рішення. Назва проєкту та імена персонажів розміщувались таким чином, щоб підтримувати вертикальну композицію постерів і не перевантажувати ілюстрацію.

Таким чином, фінальний етап роботи дозволив об’єднати окремі ілюстрації персонажів у цілісну серію постерів. Використання Procreate та Adobe Photoshop дало можливість поєднати ручну цифрову ілюстрацію з графічною обробкою та створити завершений візуальний стиль проєкту «Towards The Light: Will To Power».

В процесі практичної реалізації проєкту «Towards The Light: Will To Power» було розроблено цілісну систему персонажів та сформовано візуальний стиль графічної новели. Робота над образами проходила поетапно – від створення мудборду та пошукових скетчів до фінальних постерів персонажів.

На початковому етапі було визначено загальну атмосферу проєкту, основні стилістичні орієнтири та особливості «urban fantasy» естетики. Під час створення ескізів основна увага приділялась формуванню виразного силуету, пластики персонажів та індивідуального характеру кожного образу.

У процесі роботи над композиційними та стилістичними рішеннями було сформовано систему персонажів, які мають спільну візуальну мову, але при цьому зберігають власну індивідуальність. Для цього використовувались елементи streetwear та techwear-культури, багатошаровий одяг, контрастні форми та характерні аксесуари.Під час фінального етапу було створено серію постерів основних і другорядних персонажів. У роботі поєднувались цифрова ілюстрація, текстурування та графічна обробка. Основна частина ілюстрацій виконувалась у Procreate, а фінальна композиція та додавання текстур – у Adobe Photoshop.У результаті вдалося створити візуально цілісний проєкт із власною атмосферою, впізнаваними персонажами та єдиною стилістикою оформлення. Практична частина роботи дозволила не лише реалізувати авторський задум, а й

показати особливості створення дизайну персонажів для сучасної графічної новели.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було проаналізовано розвиток дизайну персонажів у сучасній графічній культурі, особливості візуальної мови манґи та роль персонажа у побудові емоційного сприйняття твору. Також було досліджено сучасні тенденції дизайну персонажів, серед яких особливе місце займають streetwear aesthetics, techwear-культура, dark fantasy та urban visuals.

Під час аналізу аналогів було розглянуто роботи «Gachiakuta», «Tokyo Revengers», «Gokurakugai», «Chainsaw Man» та «My Hero Academia». Аналіз цих проєктів допоміг визначити основні композиційні та стилістичні прийоми, які надалі використовувались у створенні власного проєкту. Найбільший вплив мали побудова виразного силуету, використання сучасної fashion-естетики, робота з атмосферою міського середовища та поєднання емоційної подачі з деталізованим дизайном персонажів.

У процесі розробки концепції було сформовано художній світ мегаполіса X – альтернативного урбаністичного середовища із жорсткою соціальною структурою та конфліктом між свободою особистості й суспільними правилами. Через образ Сато Кенто розкривається тема внутрішньої боротьби, творчої свободи та права людини залишатися собою навіть у ворожому середовищі.

Практична частина роботи охоплювала створення мудборду, пошукових скетчів, концепт-карток персонажів, формування композиційних рішень та фінальних постерів. У процесі виконання роботи використовувались програми Procreate та Adobe Photoshop. У Procreate створювались ескізи, лінійна графіка та фінальна ілюстрація персонажів, а Adobe Photoshop використовувався для текстурування, роботи з композицією та оформлення постерів. Усі персонажі розроблялись із урахуванням їх характеру, ролі у сюжеті та взаємодії з простором міста. Основна увага приділялась силуету, пластиці, кольоровій палітрі та деталям одягу.

Було розроблено авторський проєкт дизайну персонажів для графічної новели «Towards The Light: Will To Power». У роботі поєднано сучасну манґа-естетику, «urban fantasy» стилістику та філософську тему боротьби

особистості із системою. Основна увага приділялась створенню не лише окремих персонажів, а цілісного художнього світу з власною атмосферою, візуальною мовою та внутрішнім конфліктом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Банзерюк О. Візуальна мова коміксу як форма сучасної комунікації. *Мистецтвознавчі записки*. 2021. № 39. С. 112–118.
2. Азаренков В. І., Хижняк Ю. Р. Психологія кольору як елемент кінематографічної мови. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: тези доп. 8-ї Міжнар. наук.-техн. конф. Харків, 2023. Т. 2. С. 178–180.
3. Арнхейм Р. Мистецтво і візуальне сприйняття. Київ: Будівельник, 2001. 304 с.
4. Банзерюк О. Візуальна мова коміксу як форма сучасної комунікації. Мистецтвознавчі записки. 2021. № 39. С. 112–118.
5. Баришев С. П. Дизайн персонажів: від ескізу до втілення. Київ: Мистецтво, 2018. 144 с.
6. Вільямс Р. Анімація: посібник з виживання / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2019. 392 с.
7. Волков М. М. Колір у живописі. Київ: Мистецтво, 2005. 210 с.
8. Голубєва О. В. Основи композиції. Київ: Видавничий дім, 2004. 120 с.
9. Даниленко В. Я. Дизайн. Харків: ХДАДМ, 2003. 320 с.
10. Демакіна Т. Особливості стилізації персонажів у сучасному дизайні персонажів. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2022. № 2. С. 57–63.
11. Єрмолаєва Л. П. Основи дизайнерського мистецтва. Київ: Либідь, 2001. 112 с.
12. Іттен Й. Мистецтво кольору. Суб’єктивний досвід і об’єктивне пізнання як шлях до мистецтва / пер. з нім. Київ: ArtHuss, 2021. 96 с.
13. Кадоркіна Ю. Сучасна українська книжкова ілюстрація: стилістика та художні особливості. Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки. 2021. № 13. С. 97–104.
14. Керівництво з дизайну персонажів: основи та практика. Графічний дизайн сьогодні. 2020. № 4. С. 12–18.

15. Ковальов Ф. В. Золотий перетин у живописі. Київ: Вища школа, 1989. 143 с.

16. Куценко А., Тимченко Є. Психологія кольору у візуальній комунікації. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2021. № 3. С. 45–52.

17. Логвиненко О. Д. Психологія сприйняття. Київ: Наукова думка, 2000. 230 с.

18. МакКлауд С. Розуміння коміксу: невидиме мистецтво / пер. з англ. Київ: Рідна мова, 2019. 216 с.

19. Мурашко М. А. Тенденції розвитку сучасного дизайну персонажів у цифровому середовищі. Вісник дизайну та архітектури. 2022. Вип. 3. С. 45–52.

20. Мурашко М. В. Засоби моушн-дизайну в відео рекламі комп'ютерів та смартфонів. Простір і час сучасної науки: матеріали міжнар. наук. конф. Київ, 2015. С. 84–94.

21. Ніцше Ф. Так мовив Заратустра. Жадання влади / пер. з нім. А. Онишка. Київ: Основи, 2003. 415 с.

22. Папанек В. Дизайн для реального світу. Київ: ArtHuss, 2020. 336 с.

23. Раушенбах Б. В. Геометрія картини і зорове сприйняття. Київ: Мистецтво, 2002. 240 с.

24. Смоляк О. В. Психологія візуального сприйняття в сучасному дизайні. Львів: Світ, 2021. 192 с.

25. Соколов М. В. Психологія стилю. Львів: Афіша, 2005. 150 с.

26. Тіллман Б. Креативний дизайн персонажів: для ігор, анімації, коміксів / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2023. 240 с.

27. Устин В. Б. Композиція в дизайні. Харків: Коло, 2006. 256 с.

28. Шевченко О. М. Історія світової манги та коміксу. Харків: Фоліо, 2017. 320 с.

29. Юнг Г. К. Архетипи і колективне несвідоме / пер. з нім. Львів: Астролябія, 2018. 588 с.

30. Bancroft T. Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill, 2006. 160 p.

31. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury Academic, 2013. 256 p.

32. Coogan P. Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin: MonkeyBrain Books, 2006. 296 p.

33. Duncan R., Smith M. The Power of Comics: History, Form and Culture. New York: Continuum, 2009. 342 p.

34. Eisner W. Comics and Sequential Art. Tamarac: Poorhouse Press, 1985. 161 p.

35. Eisner W. Graphic Storytelling and Visual Narrative. New York: W. W. Norton & Company, 2008. 192 p.

36. Gravett P. Manga: Sixty Years of Japanese Comics. London: Laurence King Publishing, 2004. 176 p.

37. Groensteen T. The System of Comics. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 224 p.

38. Hart C. Drawing Cutting Edge Anatomy: The Ultimate Reference for Comic Book Artists. New York: Watson-Guptill, 2011. 144 p.

39. Heller S., Chwast S. Graphic Style: From Victorian to Digital. New York: Abrams, 2017. 320 p.

40. Landa R. Graphic Design Solutions. Boston: Wadsworth Publishing, 2010. 448 p.

41. Lupton E. Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. New York: Princeton Architectural Press, 2011. 184 p.

42. Male A. Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective. New York: Bloomsbury Academic, 2017. 280 p.

43. McCloud S. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: Harper, 2006. 272 p.

44. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperPerennial, 1994. 215 p.

45. Napier S. Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave Macmillan, 2005. 390 p.

46. Salisbury M., Styles M. Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling. London: Laurence King Publishing, 2012. 208 p.

47. Solarski C. Drawing Great Characters and Worlds: Perspective, Light, and Composition. New York: Watson-Guptill, 2012. 240 p.

48. Thomas F., Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Disney Editions, 1995. 576 p.

49. Tillman B. Creative Character Design. Burlington: Focal Press, 2011. 224 p.

50. Wells P. Understanding Animation. London: Routledge, 1998. 264 p.

51. Zeegen L. The Fundamentals of Illustration. Lausanne: AVA Publishing, 2005. 176 p.

ДОДАТОК А

Персонажі всесвіту графічної новели: «Towards The Light: Will To Power»



Рисунок А.1 – Картки персонажів

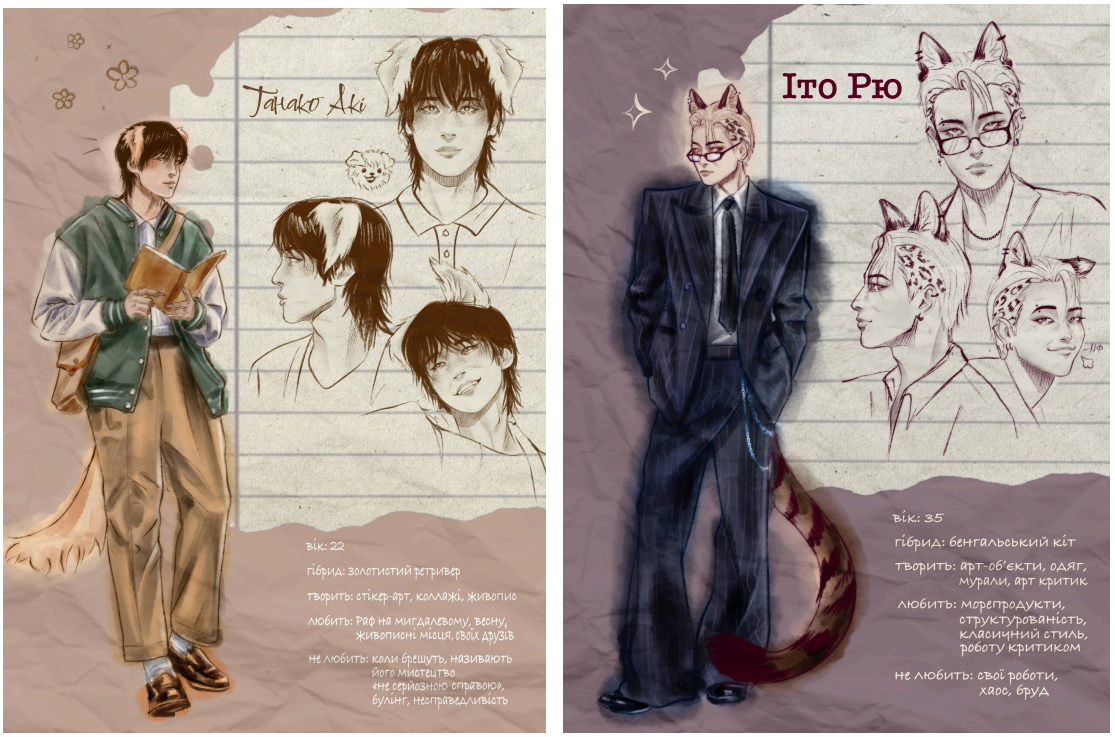


Рисунок А.2 – Картки персонажів



Рисунок А.3 – Картки персонажів



Рисунок А.4 – Постери основних персонажів



Рисунок А.5 – Постери основних персонажів

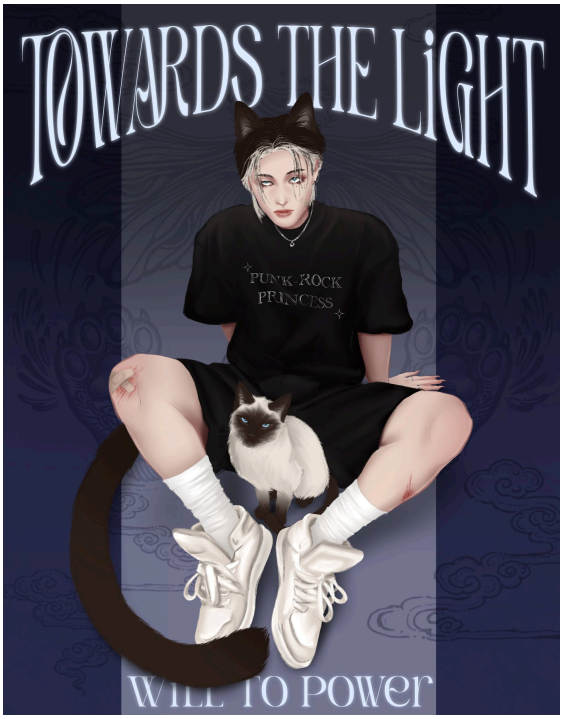


Рисунок А.6 – Постери основних персонажів

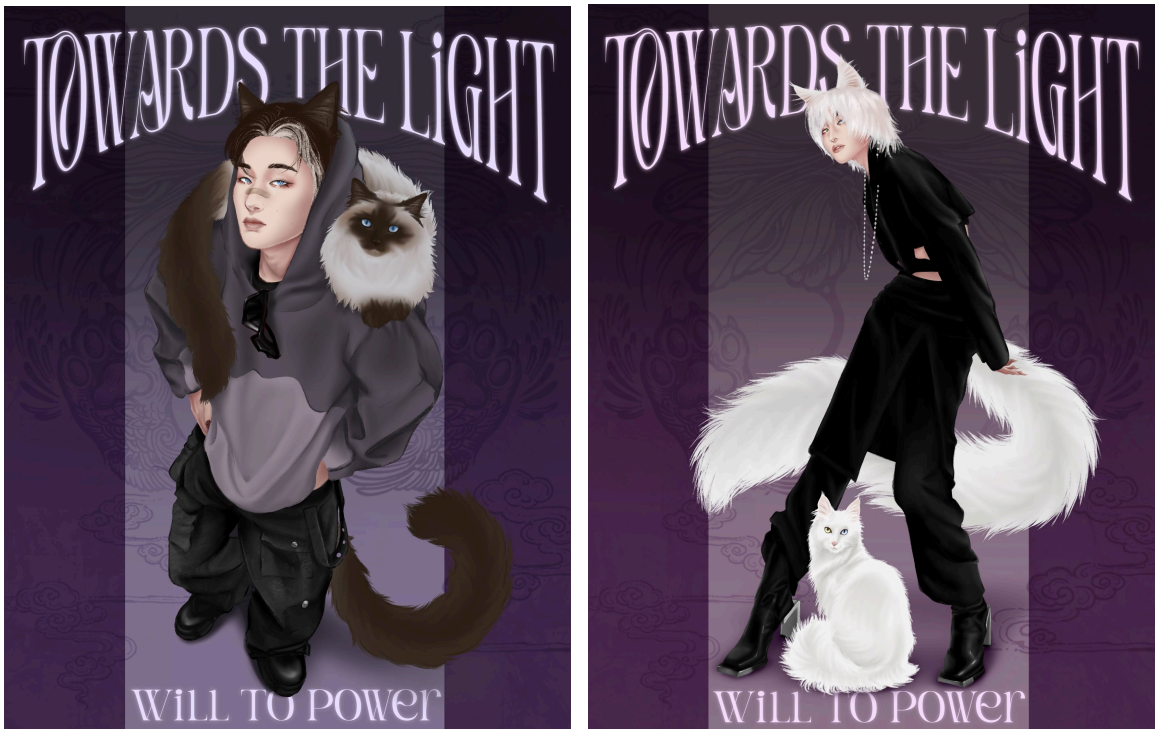


Рисунок А.7 – Постери другорядних персонажів